

MASATO UESUGI & ANTOINE BAUZA

PAUL MAFAYON



MANUAL DE REGRAS



Sol está brilhando nas Florestas Abismais, por onde você caminha despreocupado com sua espada na cintura e sonhos aventureiros nos pensamentos. De repente você para em seu caminho, bem à frente de uma porta danificada de Masmorra. Parece ter sido o cenário de grandes batalhas – um sinal certo de tesouros almejados adentro.

Você reconhece esta Masmorra das baladas cantadas em sua vila! No entanto, apesar dos avisos deixados na entrada por aventureiros do passado, você não é o único que pretende explorá-la. Você irá tomar coragem para quebrar a porta, ou deixará seus oponentes enfrentarem os Monstros da Masmorra? Que a aventura comece!



VISÃO GERAL E OBJETIVO DO JOGO

Welcome Back to the Dungeon é jogado ao longo de várias rodadas nas quais um herói solitário entrará na Masmorra com um conjunto de equipamentos. A cada turno, adicione Monstros à Masmorra, remova equipamentos do herói, ou escolha ficar de fora da aposta. A última pessoa na aposta deve entrar na Masmorra e enfrentar todos os Monstros colocados lá durante a rodada, com qualquer mísero equipamento que tenha sobrado.

Saia vitorioso de duas Masmorras para ganhar o jogo, ou seja o último jogador sobrevivente após todos seus oponentes serem eliminados.



ELEMENTOS DO JOGO

13 CARTAS DE MONSTRO

Essas cartas representam os Monstros que você pode colocar na Masmorra para serem enfrentados. Cada carta de Monstro possui um número que indica seu Poder e um símbolo do equipamento que pode derrotá-la.



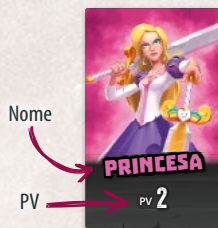
6 CARTAS DE MONSTRO ESPECIAL

Essas cartas representam Monstros Especiais que você pode colocar na Masmorra para serem enfrentados. Cada carta de Monstro Especial possui um Efeito ou um número que indica seu Poder.



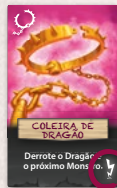
4 TILES DE AVENTUREIRO

Esses tiles representam os Aventureiros que você pode enviar para a Masmorra. Eles têm um nome e um número de Pontos de Vida (PV).



24 TILES DE EQUIPAMENTO

Esses tiles representam os Equipamentos usados pelo Aventureiro enviado à Masmorra. Eles têm um nome e um Efeito.



Alguns tiles de Equipamento possuem este símbolo . Isto significa que o Equipamento deve ser descartado após usado na Masmorra.



1 TABULEIRO DE PONTOS DE VIDA E 1 MARCADOR DE DRAGÃO

Esse tabuleiro lhe permite contabilizar seus Pontos de Vida enquanto enfrenta os Monstros da Masmorra. Para isso, mova o marcador de Dragão pelo tabuleiro.



5 CARTAS DE SUCESSO

Essas cartas representam seu Sucesso ao sair vivo da Masmorra. Ao receber sua segunda carta de Sucesso, você ganha o jogo imediatamente.



8 GUIAS DO JOGADOR

Esses guias têm uma indicação do Poder e/ou Efeito de cada Monstro, sua quantidade de cartas em jogo e o equipamento que pode derrotá-lo. Os guias estão separados em duas categorias: Monstros e Monstros Especiais.

• GUIA DE "MONSTROS"

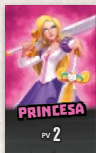


• GUIA DE "MONSTROS ESPECIAIS"

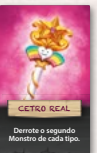


PREPARAÇÃO

1 Escolha ou sorteie um Aventureiro e o coloque ao centro da mesa.



2 Coloque seus cinco tiles de Equipamento correspondentes abaixo do Aventureiro.



3 Embaralhe as cartas de Monstro Especial e sorteie duas. Devolva as outras cartas de Monstro Especial à caixa – elas não serão utilizadas neste jogo.

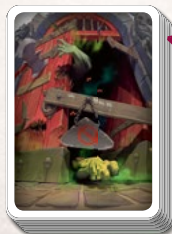


8 Coloque as 5 cartas de Sucesso em fácil alcance – elas serão usadas mais tarde.

7 Defina um lugar para a pilha da Masmorra: É aqui que você colocará as cartas de Monstro que desejar acrescentar à Masmorra, a cada rodada.



5 Coloque o tabuleiro de Pontos de Vida abaixo dos tiles de Equipamento e coloque o marcador de Dragão próximo ao tabuleiro.



4 Embaralhe as cartas de Monstro Especial junto com as cartas de Monstro, e coloque esta pilha virada para baixo, perto do Aventureiro.



6 Dê a cada jogador um Guia de “Monstros” e um Guia de “Monstros Especiais” para serem colocados à sua frente, com o lado branco virado para cima.



O JOGO

O jogo transcorre em várias rodadas nas quais os jogadores apostam para determinar quem deverá entrar com o Aventureiro na Masmorra. Esse jogador vai se aproximar cada vez mais da vitória ou da derrota, dependendo do sucesso da expedição.

VISÃO GERAL DA RODADA

Cada rodada tem duas fases:

- Fase de Apostas
- Fase da Masmorra

FASE DE APOSTAS

Nesta fase, o jogo segue em sentido horário. Em seu turno, você deve escolher uma das seguintes ações: **Comprar uma carta** ou **Passar sua vez**.

• COMPRAR UMA CARTA

Para fazer esta ação, compre a carta do topo da pilha de Monstros. Dê uma olhada nela sem deixar que ninguém mais a veja. Então, você deve escolher uma das seguintes opções:

1. Adicionar o Monstro à Masmorra.

Nesse caso, coloque a carta virada para baixo na pilha da Masmorra. Essa pilha contém todos os Monstros que você enfrentará se entrar na Masmorra.

Nota: Você sempre pode contar quantas cartas estão na Masmorra, mas nunca pode olhar quais são.

2. Colocar o Monstro na sua frente, virado para baixo. Nesse caso, você deve colocar um tile de Equipamento à sua escolha sobre o Monstro, removendo-o da linha abaixo do Aventureiro. O Monstro e o Equipamento são considerados descartados pelo resto da rodada.

Nota: Se você comprar uma carta de Monstro e o Aventureiro não tiver mais Equipamentos, você deve adicionar o Monstro à Masmorra.

Ao fazer sua escolha, seu turno se encerra. O próximo jogador em sentido horário tem sua vez, e assim em diante.

Nota: Ocasionalmente, a pilha de Monstros acabará. Se houver apenas uma carta na pilha, o jogador que comprar a última carta será forçado a entrar na Masmorra.

• PASSAR O TURNO

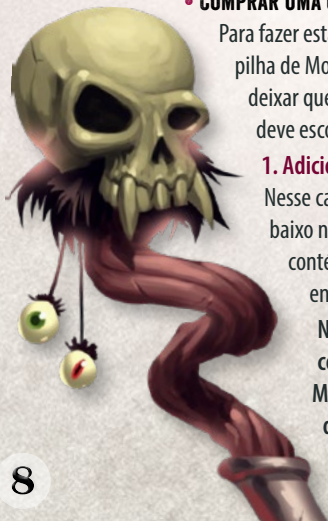
Ao passar seu turno, você não participa mais desta rodada. Você poderá jogar na próxima rodada, se houver.

Se **todos os jogadores com a exceção de um** passarem o turno, a Fase de Apostas termina. O jogador restante deve entrar na Masmorra sozinho, com qualquer Equipamento que tenha sobrado ao Aventureiro. Ele avança então para a Fase da Masmorra.

FASE DA MASMORRA


Apenas o jogador que não passou o turno participa desta fase.

Comece calculando seu total de Pontos de Vida (PV): Some os valores de Pontos de Vida do tile de Aventureiro e de todos os Equipamentos que dão PV que ele ainda tiver. Coloque o marcador de Dragão no espaço correspondente do tabuleiro de Pontos de Vida.



Em seguida, a partir do último Monstro colocado na Masmorra, revele as cartas na pilha da Masmorra, uma a uma:

- Se você ainda tiver um Equipamento que possa derrotar o Monstro, descarte o Monstro sem perder nenhum PV.

Nota: Se o Equipamento usado para derrotá-lo tiver o símbolo , descarte-o. Ele não poderá mais ser usado nesta rodada.

- Se você revelar um Monstro que não é derrotado por um Equipamento em jogo, perca tantos Pontos de Vida quanto o Poder do Monstro. Mova o marcador de Dragão no tabuleiro de Pontos de Vida para diminuir seus PV de acordo com o número de dano recebido. Em seguida, descarte o Monstro.



Nota: Certos Monstros lhe permitem ganhar PV. Quando isso acontecer, mova o marcador de Dragão no tabuleiro de Pontos de Vida para aumentar seus PV.

- Se você revelar um Monstro Especial, aplique seu efeito, mova o marcador de Dragão no tabuleiro, se necessário, e descarte o Monstro Especial.

Nota: Você encontrará uma descrição de todos os Monstros Especiais ao final deste manual.



A Fase de Masmorra termina quando uma destas condições é atingida:

- Você derrota todos os Monstros na Masmorra e seu PV é maior do que o no tabuleiro de Pontos de Vida. **Pegue uma carta de Sucesso.** Se essa for sua segunda carta de Sucesso, você ganha o jogo!
- O Marcador de Dragão atinge o espaço 0 na trilha de PV e nenhum Equipamento lhe permite voltar ao jogo. **Vire seu Guia do Jogador para o lado vermelho.** Se seu Guia do Jogador já estiver no lado vermelho, você está eliminado do jogo. Se todos os jogadores, com a exceção de um, forem eliminados, o jogador restante vence o jogo.

Revele todos os Monstros que foram descartados. A rodada termina. Se ninguém tiver vencido o jogo, comece outra rodada.

NOVA RODADA

Embaralhe os Monstros e coloque-os virados para baixo na mesa. O jogador que acabou de se aventurar na Masmorra escolhe o próximo Aventureiro para esta rodada (Necromântico, Princesa, Ninja ou Bardo). Coloque o Aventureiro e seu Equipamento correspondente ao centro da mesa. Você está pronto para uma nova rodada. O primeiro jogador é aquele que acabou de se aventurar na Masmorra.



FIM DE JOGO



Você vence o jogo de uma das seguintes maneiras:

- Se você conseguir duas cartas de Sucesso.
- Se todos os outros jogadores forem eliminados.

EXPLICAÇÕES DOS TILES



OSSINHOS DA RESSURREIÇÃO: Os Ossinhos da Ressurreição podem ser usados várias vezes. Se você ganhar PV (da Varinha Sangrenta e/ou Pergaminho de Possessão), você pode usar os Ossinhos da Ressurreição novamente ao morrer. Se seu PV for 1 ao morrer, você não pode usá-los.



BOMBA DE FUMAÇA: Você não pode descartar a Bomba de Fumaça. Se a Bomba de Fumaça for o único Equipamento do Aventureiro, você não pode usá-la.



ESPADA LONGA: Antes de entrar na Masmorra, escolha outro jogador da mesa, independente dele estar ou não ainda em jogo.



COROA DA FAMÍLIA: O dano é reduzido em 2, mas a identidade do Monstro não muda.
Exemplo: Um Vampiro dará apenas 2 pontos de dano, mas continua sendo um Vampiro de Poder 4.



CETRO REAL: O segundo monstro de cada tipo é derrotado, mesmo se o primeiro Monstro de mesma identidade já tiver sido derrotado (ele apenas deve estar na Masmorra). Se houver um terceiro Monstro (por exemplo, um Monstro Especial) de mesma identidade na Masmorra, ele também é derrotado.



FLAUTA APRAZÍVEL: Derrote Goblins. Para cada Goblin que você derrotar desta maneira, o Bardo reduz o dano do próximo Monstro em 1. Assim como a Coroa da Família da Princesa, a identidade do Monstro não muda.
Exemplo: Um Vampiro ainda é um Vampiro, um Monstro par de Poder 4, mesmo se o dano recebido for reduzido pela Flauta Aprazível.



HARPA ÉLFICA: Caso seu PV seja menor que 5, todos os Monstros ímpares dão apenas 1 dano e todos os monstros pares dão apenas 2 danos. O dano pode ser reduzido ainda mais usando a Flauta Aprazível.



MOEDA DA SORTE: Você pode ignorar um Monstro par e manter a Moeda da Sorte. Após usá-la, se o Monstro seguinte também for de poder par, derrote-o e continue desta forma até enfrentar um Monstro ímpar que você **não conseguir derrotar com outro Equipamento**. A Moeda da Sorte é então descartada. Se o Monstro não possuir numeração de Poder, aplique o Efeito desse Monstro e mantenha a Moeda da Sorte em jogo até enfrentar um Monstro ímpar.

Exemplo: Você enfrenta um Vampiro de Poder 4 e decide ignorá-lo usando a Moeda da Sorte. Então, você enfrenta o Demônio de Poder 7 e usa sua Espada Dançante para derrotá-lo. Você pode continuar a usar sua Moeda: se o próximo Monstro for par, derrote-o. Porém, se o próximo Monstro for ímpar e você não puder derrotá-lo com outro Equipamento, você deve descartar sua Moeda da Sorte.

❄️ DESCRIÇÃO DOS MONSTROS ESPECIAIS



FADA: A Fada tem Poder 0 e é considerada um Monstro par. Ela não tem efeito.



ALIADO: O Aliado não tem Poder (portanto, não é nem par, nem ímpar), mas ele lhe permite ignorar o próximo Monstro na Masmorra.



MÍMICO: O Poder do Mímico é igual ao número de tiles de Equipamento que você possui ao enfrentá-lo. Seu Poder varia de 0 (caso você não tenha mais Equipamentos) a 6 (se você ainda tiver todos os seus Equipamentos).



CUBO GELATINOSO: O Cubo Gelatinoso não tem Poder (portanto, não é nem par, nem ímpar), mas lhe força a descartar um tile de Equipamento à sua escolha. Se você não possuir Equipamentos ao enfrentar o Cubo Gelatinoso, ignore-o.

Se você escolhe descartar um Equipamento que lhe dê PV, perca imediatamente o número de PV indicado nesse Equipamento. Em seguida, mova de acordo o marcador de Dragão no tabuleiro de Pontos de Vida.



O CONDE: O Conde se torna um Vampiro de Poder 4 se você não tiver uma carta de Sucesso. No entanto, ele perde sua identidade de Vampiro e passa a ter Poder 8 caso você tenha uma carta de Sucesso.



DOPPELGÄNGER: O Doppelgänger ganha:

- **Poder equivalente à sua posição na Masmorra:** se for o 4º Monstro enfrentado, seu Poder é 4, mas se fosse o 7º Monstro enfrentado, seu Poder seria 7, e assim em diante.
- **A identidade do Monstro correspondente:** se for o 4º Monstro enfrentado, o Doppelgänger se torna um Vampiro de Poder 4.

Nota: Se o Doppelgänger aparecer após você ter enfrentado nove ou mais Monstros, ele ganhará o Poder equivalente à sua posição na Masmorra, mas não terá identidade.

Exemplo: O Doppelgänger é revelado como o décimo Monstro da Masmorra, então ele ganha Poder 10 e nenhuma identidade.

❄️ VARIANTE

O autor sugere a seguinte variante: Durante o primeiro turno da Fase de Apostas, você deve adicionar a carta comprada à Masmorra.





LISTA DE MONSTROS



GOBLIN
Poder 1



VAMPIRO
Poder 4



DEMÔNIO
Poder 7



ESQUELETO
Poder 2



GOLEM
Poder 5



DRAGÃO
Poder 9



ORC
Poder 3



LICH
Poder 6



Welcome Back to the Dungeon é tematicamente relacionado ao jogo **Welcome to the Dungeon**, de Masato Uesugi.

Você não precisa do **Welcome to the Dungeon** para jogar.

Welcome Back to the Dungeon é um jogo solo. Porém, você pode jogá-los juntos, combinando os componentes dos jogos.



CRÉDITOS

DESIGNERS: Masato Uesugi & Antoine Bauza • **ILUSTRADOR:** Paul Mafayon

GERENTE DE PROJETO: Virginie Gilson • **GERENTE DA SÉRIE:** Ludovic Papais

TRADUTOR: Danni Loe-Sterphone

AGRADECIMENTOS: Um agradecimento especial a Yannick Deplaedt e aos frequentadores de La Cafetière pelos jogos de teste e contribuições.

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

EDIÇÃO: Antonio Sá

TRADUÇÃO: Luisa Kühner

REVISÃO: Flávia Najar

