

*Espalhadas entre pertences empoeirados  
e heranças esquecidas, quatro pergaminhos  
desgastados escondem o destino  
final do Coronel.*

# ANCIENT TERRIBLE THINGS MADNESS OF M<sup>c</sup>GUFFIN

**DICEQUEST v1.5 PACOTE DE EXPANSÃO**

Este jogo não pode ser jogado sozinho.  
Necessita do jogo básico Ancient Terrible Things e  
do jogo Ancient Terrible Things:Skullpips ou Konja game.

# REGRAS DE JOGO




**Ancient Terrible Things: Madness of McGuffin** introduz relançamentos simplificados de dados para o Ancient Terrible Things, utilizando dois dados brancos de Ação e as cartas de Pilhagem que se encontram nesse pacote.

Durante a preparação do jogo, cada jogador recebe uma Pilhagem X'péu e uma Pilhagem de McGuffin qualquer.

As regras a seguir substituem *Jogando os*



*Dados*, na página 7 do manual básico:

- 1.) Lance 5 dados verdes e 2 dados brancos de ação.
- 2a.) Você pode  (gastar um dado branco) para ativar a carta X'péu: Gaste X marcadores de Foco (mínimo 0) para trancar X dados verdes básicos, e relance o resto.
- 2b.) Você pode  (gastar um dado branco) e  (gastar) uma Pilhagem McGuffin para: gastar X marcadores de Foco para relançar X dados verdes básicos.
- 3.) Qualquer dado branco de ação não gasto que mostre um símbolo de recurso (Foco, Proeza, Tesouro) pode ser trocado por um marcador de recurso do mesmo tipo ao fim da fase.
- 4.) Durante a fase de Posto Comercial, uma carta de Pilhagem de McGuffin pode ser trocada por 2 marcadores de tesouro.



## Dado de Revelação

Dados de Revelação são adicionados ao seu conjunto através de certas cartas. Eles só podem ser usados para superar um Encontro, não em combinações para ganhar recursos.

