



WELCOME TO THE
Dungeon™



MANUAL DE REGRAS

VISÃO GERAL

Em cada rodada de **Welcome to the Dungeon** os jogadores apostam para ver quem ganha o direito de enviar um herói solitário para a Masmorra com alguma combinação de equipamentos. No seu turno, você pode adicionar Monstros à Masmorra, remover equipamentos do herói ou sair da aposta. O último jogador ainda na aposta envia o aventureiro para a Masmorra e enfrenta todos os Monstros que foram colocados lá naquela rodada, com qualquer mísero equipamento que tenha sobrado para o aventureiro.



🎮 OBJETIVO DO JOGO

Se você atravessar duas Masmorras com sucesso, você vence o jogo; no entanto, se você falhar em duas Masmorras, você é eliminado. Você também pode vencer sendo o último jogador sobrevivente.

🎮 CONTEÚDO

Esta caixa contém os componentes que você precisará para jogar:

- 13 cartas de Monstro
- 4 cartas de guias do jogador
- 8 cartas de Sucesso
- 24 tiles de Equipamento
- 4 tiles de Aventureiro
- este livreto de regras





CARTA DE MONSTRO

- 1 Poder do Monstro
- 2 Equipamento que pode derrotá-lo



AVENTUREIRO

- 1 Nome
- 2 Pontos de Vida (PV)



TILE DE EQUIPAMENTO

- 1 Nome
- 2 Efeito



GUIA DO JOGADOR

Lado branco/lado vermelho (1 falha)



CARTA DE SUCESSO

PREPARAÇÃO

1. Escolha ou compre aleatoriamente um Aventureiro (todos os jogadores dividem o mesmo Aventureiro) e coloque-o no centro da mesa. Se for sua primeira vez jogando, sugerimos que comece com o Guerreiro.
2. Forme uma linha com os seis tiles de Equipamento correspondentes ao aventureiro logo abaixo dele. Por exemplo, se você estiver usando o Guerreiro, você deve alinhar a Armadura de Placas, Escudo do Cavaleiro, Espada Vorpal, Lança do Dragão, Santo Graal e Tocha.

Preparação de exemplo com 2 jogadores:

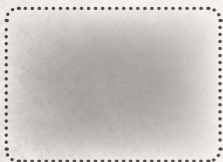


- 1 Jogador 1
- 2 Pilha de Monstros
- 3 Aventureiro
- 4 Equipamento do Aventureiro

- Embaralhe todas as cartas de Monstro e coloque-as em uma pilha virada para baixo.
- Dê a cada jogador um guia do jogador, que ele deve colocar em frente de si, com o lado branco para cima.
- Defina um local para a pilha da Masmorra: ali será o lugar onde vocês colocarão as cartas de Monstro a cada rodada.
- Separe 5 cartas de Sucesso e deixe-as por perto; elas serão úteis mais tarde – as 3 cartas restantes ficam na caixa.

Escolha de forma aleatória o jogador que irá começar.

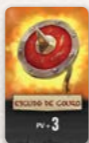
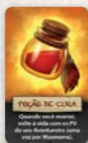
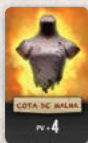
5



6



7



- 5 Pilha da Masmorra
- 6 Cartas de Sucesso
- 7 Jogador 2

COMO JOGAR

A partida se desenrola em várias rodadas, nas quais os jogadores apostam para determinar quem vai levar o Aventureiro para a Masmorra. Esse jogador vai se aproximar cada vez mais da vitória ou derrota, dependendo do sucesso da expedição.

COMO UMA RODADA SE DESENROLA

Cada rodada é composta de **duas fases**:

- Fase de Apostas
- Fase da Masmorra

FASE DE APOSTAS

Nesta fase, o jogo segue no sentido horário. Em seu turno, você deve escolher uma das seguintes ações:

- **Comprar uma carta da Pilha de Monstros.**
- **Passar sua vez e sair da aposta.** Você não jogará até a próxima rodada.

Nota: Se a Pilha de Monstros estiver vazia quando chegar a sua vez, você é obrigado a passar.

COMPRAR UMA CARTA

Se você escolher esta ação, pegue a carta no topo da Pilha de Monstros. Dê uma olhada nela sem deixar que ninguém mais a veja. Então, você escolhe uma das seguintes opções:

1. **Adicionar o Monstro à Masmorra.** Neste caso, você coloca a carta de Monstro virada para baixo na pilha



da Masmorra. Essa pilha contém todos os Monstros que você enfrentará se entrar na Masmorra. Nota: Você pode sempre contar quantas cartas estão na Masmorra, mas nunca pode olhar quais são.

2. **Colocar o Monstro na sua frente, virado para baixo.** Neste caso, você deve sacrificar um dos itens do Aventureiro: Coloque 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 Equipamento, você deve adicionar o Monstro à Masmorra.

Assim que você tiver feito sua escolha, seu turno acabou; o próximo jogador no sentido horário tem sua vez e assim por diante.

FIM DAS APOSTAS

Quando todos os jogadores (com a exceção de um) tiverem passado a vez, a fase de Apostas termina. O jogador restante levará o Aventureiro à Masmorra por conta própria, com qualquer Equipamento do Aventureiro que tiver sobrado. Ele marcha adiante para a fase da Masmorra.

FASE DA MASMORRA

Somente o jogador que não passou a vez participa desta fase. Comece calculando seu total de Pontos de Vida (PV): Some todos os valores de PV do tile de Aventureiro e de todo o Equipamento que ele tiver. Depois, uma por uma, revele as cartas da pilha da Masmorra.

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

- Caso contrário, você perde PV iguais ao poder do Monstro. Depois, descarte o Monstro.

Continue assim até que não haja mais Monstros na Masmorra.

- Se o total de Pontos de Vida que você perdeu for **menor que os Pontos de Vida** que você tinha quando entrou na Masmorra, você conseguiu! Sobreviveu à Masmorra! Pegue uma carta de Sucesso. Se ela for a sua segunda carta de Sucesso, você venceu o jogo!
- Se o total de Pontos de Vida que você perdeu for **maior ou igual aos Pontos de Vida** que você tinha quando entrou na Masmorra, você não conseguiu. Se o seu guia do jogador estiver com o lado branco para cima, coloque o lado vermelho para cima. Se ele já estava mostrando o lado vermelho, então você é eliminado. Se todos os jogadores, com a exceção de um, tiverem sido eliminados, o jogador que sobrou 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 essa rodada (Guerreiro, Bárbaro, Mago ou Ladina). Coloque o Aventureiro e seu



Equipamento correspondente no centro da mesa.

Vocês estão prontos para uma nova rodada. **O primeiro jogador é aquele que acabou de se aventurar na Masmorra.**

Se esse jogador tiver sido eliminado, o primeiro a jogar é quem estiver à esquerda dele.

FIM DO JOGO

Você vence o jogo de uma das seguintes maneiras:

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

LISTA DE MONSTROS



GOBLIN
Poder 1



GOLEM
Poder 5



ESQUELETO
Poder 2



LICH
Poder 6



ORC
Poder 3



DEMÔNIO
Poder 7



VAMPIRO
Poder 4



DRAGÃO
Poder 9

EXPLICAÇÕES DOS TILES



ANEL DO PODER: Por exemplo, se você encontrar um Goblin e um Esqueleto na Masmorra, você os derrota e então adiciona o poder total deles (1+2) aos seus PV.



ESPADA VORPAL/ADAGA VORPAL: Escolha um tipo de Monstro antes de revelar a primeira carta da Masmorra. Você derrotará todos os Monstros daquele tipo. Se você escolher Esqueletos e houver dois deles na Masmorra, você derrotará ambos.



MACHADO VORPAL: Se você o possuir, pode escolher usá-lo assim que uma carta de Monstro for revelada na fase da Masmorra. Você o derrota instantaneamente e quaisquer outros daquele mesmo tipo que apareçam.



ONIPOTÊNCIA: Depois de comprar todas as cartas de Masmorra, veja se todos os Monstros são diferentes. Se forem, você vence a rodada, mesmo se tiver falhado.



PACTO DEMONÍACO: Se o Demônio for o último Monstro na Masmorra, simplesmente derrote-o; a segunda parte do Pacto Demoníaco se torna irrelevante nesse ponto.



METAMORFOSE: Se a Pilha de Monstros estiver vazia, você não pode mais usar isto.



POÇÃO DE CURA: Depois de comprar uma carta de Monstro na fase da Masmorra, se você tiver 0 PV ou menos você pode usar a Poção de Cura para recuperar os PV ao valor mostrado no tile de Aventureiro (4 para o Bárbaro, 3 para a Ladina). Isto permite que você continue comprando Monstros.



VARIANTE

O designer sugere a seguinte variação: Durante o primeiro turno da fase de Aposta, você deve adicionar a carta que você comprar à Masmorra.



DUNGEON OF MANDOM

Dungeon of Mandom é título japonês original de *Welcome to the Dungeon*. Esta nova edição adiciona 3 Aventureiros que você pode usar além do Guerreiro.

CRÉDITOS

DESIGNER: Masato Uesugi

ILUSTRAÇÕES: Paul Mafayon

TRADUÇÃO PARA O INGLÊS: Nathan Morse

GERENTES DE PRODUTO: Ludovic Papaïs & Olivier Trocklé

PUBLICAÇÃO, ADAPTAÇÃO & REVISÃO: IELLO

VERSÃO BRASILEIRA: Redbox

EDIÇÃO GERAL: Antonio Sá Neto

TRADUÇÃO: Igor Moreno

REVISÃO: Flávia Najar

©2013 Oink Games

OINK GAMES, WELCOME TO THE DUNGEON, and their logos are trademarks of OINK GAMES.

©2015 IELLO USA LLC. IELLO and its logo are trademarks of IELLO USA LLC.



Oink Games



redboxeditora.com.br

