

BOSS MONSTER

MANUAL DE REGRAS



CONTEÚDO

Bem Vindo a Masmorra	1
Como Jogar	2
Visão Geral do Jogo	3
Tipos de Cartas	4
Preparação	8
Exemplo de Preparação	9
Sequência de Jogo	10
Glossário	16

Autores: Johnny O'Neal e Chris O'Neal

Ilustradores: Katrina Guillermo, Francisco Coda, Kyle Merritt, Beau Buckley,
David Nyari, Alexander Olsen, Andres Sanabria

Edição Geral: Antonio Sá Neto

Tradução: Gilvan Gouvêa

Revisão: Flávia Najar

Direção de Arte: Dan Ramos

Diagramação: Antonio Sá Neto

Agradecimentos Especiais: ao Rafael Beltrame por ter sido nosso primeiro
Boss Monster e a Chris O'Neal pela paciência e por valorizar nossa perseverança!

Boss Monster: Mestre da Masmorra - 4a Edição, 1a impressão brasileira - 2016 Todos os direitos reservados. Impresso no Brasil. A reprodução deste manual em qualquer forma ou meio só é permitida para uso não comercial. © 2015 por Brotherwise Games, LLC. são marcas registradas de 2012 por Brotherwise Games, LLC. Boss Monster e o logo Boss Monster © e TM 2009 Brotherwise Games, LLC, usado e publicado em língua portuguesa com permissão. Todos os personagens e situações aqui apresentados são ficcionais. Redbox Publishing TM 2016. This is a authorized production by Brotherwise Games LLC. All Rights Reserved. www.bwisegames.com.

BEM VINDO À MASMORRA

Bem vindo ao *Boss Monster™*, o jogo de cartas que lhe dá a chance de se tornar o vilão supremo, o chefe de uma masmorra de movimento lateral, estilo videogame! Se já passou horas navegando pelos perigos pixelados das masmorras de 8 bits, Boss Monster foi feito para você. Se for novato nesse tipo de jogo de cartas, não se preocupe. Jogado de forma casual, Boss Monster é um jogo simples sobre construir Salas, atrair Heróis e contar quanto dano será necessário para destruí-los. Leia as 5 cartas do “Guia Rápido”, verifique os vídeos e mais informações em redboxeditora.com.br, e consulte o manual quando tiver dúvidas. Você estará matando aventureiros num instante!

Se você for um jogador mais competitivo, não seja enganado pela mecânica simples de Boss Monster. Em seus primeiros jogos, você provavelmente verá que é fácil destruir os Heróis e raramente terá o risco de morrer por causa dos Ferimentos. No fim das contas, qualquer Chefão de respeito pode se defender de aventureiros fracotes! O núcleo estratégico de Boss Monster é a corrida para ver quem pode coletar mais Almas. Você verá que os Chefões rivais são as verdadeiras ameaças. Cada turno é uma chance de “roubar” Heróis de outros jogadores e um Monstro Chefão esperto pode matar indiretamente um oponente ganancioso ou construir combos para conseguir a vitória, mesmo nas garras da derrota.

Seja um jogador casual ou ferrenho, esperamos que você se divirta. Obrigado por fazer parte da comunidade Boss Monster e feliz caçada aos heróis!

Johnny e Chris O’Neal
Brotherwise Games



COMO JOGAR

Boss Monster™ é um jogo de cartas de ritmo rápido de construção estratégica de masmorras! Como um Monstro Chefão, seu objetivo é atrair aventureiros infelizes para a sua masmorra e consumir suas Almas. Mas cuidado! Sua masmorra deve ser tão letal quanto atraente ou os pequenos heróis podem realmente sobreviver o suficiente para feri-lo. Mais importante, você tem competição. Aventureiros são mercadorias interessantes e todos os outros Monstros Chefões estão tentando superá-lo com tesouros mais preciosos e armadilhas mais nefastas. Você é mau o suficiente para ser grande Chefão da Masmorra?

Conteúdo da Caixa

- Baralho de Chefão com 8 cartas
- Baralho de Sala com 75 cartas
- Baralho de Magia com 31 cartas
- Baralho de Herói com 25 cartas
- Baralho de Herói Épico com 16 cartas
- Manual
- Guia Rápido com 5 cartas

Começando

Para jogar *Boss Monster™*, são necessários 2-4 jogadores, as cartas incluídas neste jogo e espaço suficiente para espalhar as cartas.

Da primeira vez que jogar, dedique pelo menos 45 minutos. Assim que os jogadores se familiarizarem com as cartas, um jogo de 2 jogadores normalmente levará 20-30 minutos.

Objetivo do Jogo

O objetivo de *Boss Monster* é atrair Heróis para a sua masmorra e matá-los. Heróis que morram em sua masmorra são virados para baixo e contam como “Almas”. Heróis que sobrevivam causam “Ferimentos”.



Um jogador vence se terminar um turno com 10 Almas.



Um jogador perde se terminar um turno com 5 Ferimentos.

Um turno não estará completo até todos os jogadores terem uma chance de agir. Em caso de empate, consulte as regras de desempate (veja a pág. 16).



VISÃO GERAL DO JOGO

O coração de Boss Monster é a construção de masmorras! Sua carta de Chefão (1) fica na ponta direita de uma masmorra lateral e, a cada turno, você pode fortalecê-la ou refiná-la com Salas (2). O tesouro de uma Sala determina que tipo de Heróis ela atrai, enquanto seu dano determina sua habilidade de destruir Heróis (eliminando sua Saúde).

2. Em cada turno, você pode aumentar sua masmorra construindo uma SALA DE MONSTRO ou SALA DE ARMADILHA.



1. Sua masmorra é construída a partir da sua carta de CHEFÃO.



Cada Sala tem um valor de TESOURO que atrai os Heróis...



... e um valor de DANO que os mata.



Uma SALA AVANÇADA pode melhorar uma Sala existente.



3. HERÓIS entram na sua masmorra em cada turno. Heróis derrotados são colocados virados para baixo e valem Almas:



Heróis que sobrevivam causam Ferimentos:



Você precisa ganhar 10 Almas antes de sofrer 5 Ferimentos!

Sua área de pontuação (3) fica por fora, na lateral de sua masmorra, onde os Heróis virados para baixo representam as Almas (cristais dourados) e Heróis virados para cima representam seus Ferimentos (gotas de sangue). Você só pode ter um máximo de cinco Salas visíveis em sua masmorra. Da primeira vez que tiver cinco Salas, aplique o efeito de “Subir de Nível” da sua carta de Chefão!

TIPOS DE CARTAS: CHEFÕES

Sua carta de Chefão representa o vilão supremo esperando no final da sua masmorra... você! Embora tenha um valor de tesouro, ele não conta como uma Sala. Ele não pode causar dano, ser desativado ou destruído (veja mais sobre esses termos depois).

- A. **Ícone de Chefão:** Este ícone indica que é uma carta de Chefão.
- B. **Habilidade de Chefão:** Cada carta de Chefão tem uma poderosa habilidade de “Subir de Nível”, que é ativada no final da Fase de Construção, quando sua masmorra conseguir cinco Salas visíveis pela primeira vez.
- C. **XP:** Durante cada fase, os jogadores agem “em ordem de XP”. O jogador com mais XP age primeiro, seguido pelo segundo maior e assim por diante.
- D. **Treasure:** O ícone de tesouro de uma carta de Chefão é somado ao total da masmorra.

Sua habilidade “Subir de Nível” só é ativada uma vez por jogo, quando sua masmorra atingir o comprimento máximo de cinco Salas (sem contar seu Chefão). Use uma moeda ou marcador para indicar que esta habilidade foi usada.



TIPOS DE CARTAS: SALAS

As Salas da sua masmorra atraem e ferem os Heróis. Em cada turno, você pode construir uma nova Sala em sua masmorra, até um máximo de cinco Salas visíveis. Salas Comuns podem ser construídas no final da sua masmorra ou sobre qualquer outra Sala. Salas Avançadas são “melhorias” que podem ser construídas apenas sobre Salas existentes com pelo menos um ícone de tesouro igual.

- A. **Ícone de Sala:** Um ícone prateado é uma sala comum, enquanto as Salas Avançadas têm ícones dourados. Este ícone também mostra o subtipo da Sala: se é uma Sala de Monstro ou Sala de Armadilha.



= Monstro




= Armadilha

- B. **Habilidade:** O texto de regras da carta fica ativo enquanto ela estiver visível e em jogo.
- C. **Dano:** Sempre que um Herói entrar em uma Sala, ele sofre o dano listado. Quando o dano for igual ou maior que sua Saúde, tal Herói morre.
- D. **Tesouro:** O ícone de tesouro indica que tipo de Heróis esta Sala atrai.



TIPOS DE CARTAS: HERÓIS

Heróis são o recurso essencial em Boss Monster. Heróis aparecem “na cidade” em cada turno, esperando as aventuras. Heróis comuns são prateados. Heróis Épicos são dourados. Heróis Épicos não aparecem na cidade até **todos** os heróis comuns serem levados.

- A. **Ícone de Tesouro:** O tipo de tesouro que atrai este Herói.
 - B. **Saúde:** A quantidade de dano que este Herói pode aguentar antes de morrer. Perceba que Heróis Épicos têm mais saúde do que Heróis normais.
 - C. **Ferimento:** Se um Herói comum sobreviver à sua masmorra, ele permanece virado para cima e conta como um Ferimento. Heróis Épicos contam como dois Ferimentos.
 - D. **Ícone de Jogadores:** Indica se a carta deve ser usada em um jogo de dois, três ou quatro jogadores.
-  **Alma:** Quando um Herói morre em sua masmorra, vire-o para baixo. Heróis comuns contam como uma alma, enquanto Épicos contam como duas!



TIPOS DE CARTAS: MAGIAS

Magias refletem o poder do seu Monstro Chefão para afetar o que acontece em sua masmorra... e além dela! Após o início do jogo, você só pode comprar novas cartas de Magia quando uma carta disser especificamente para fazê-lo.

Você pode jogar qualquer quantidade de Magias por turno, mas apenas durante as fases de Construção e Aventura.

Assim que tiver jogado uma Magia, coloque-a na pilha de descarte.

- A. **Texto:** Texto de regras da carta descreve seus efeitos.
- B. **Ícone de Fase:** Este ícone indica a fase que a carta pode ser jogada. (Martelo = Construção, Machado = Aventura, Ambos = Qualquer uma)

Prioridade: Você é o jogador ativo ao colocar uma Sala virada para baixo durante a fase de Construção ou quando estiver “processando” os Heróis em sua masmorra. Se outro jogador usar uma Magia enquanto você for o jogador ativo, você pode jogar e resolver qualquer quantidade de Magias ou efeitos antes das Magias ou habilidades dos oponentes serem resolvidas. Então, as magias e efeitos dos jogadores não ativos são resolvidas em ordem de valor de XP.



PREPARAÇÃO

Prepare os Baralhos de Herói

A quantidade de jogadores determina o número de cartas de Heróis que devem ser usadas no jogo:



Dois Jogadores: 13 Heróis, 8 Heróis Épicos



Três Jogadores: 17 Heróis, 12 Heróis Épicos



Quatro Jogadores: 25 Heróis, 16 Heróis Épicos

Se estiver em um jogo de dois jogadores, remova todas as cartas com os ícones “Três Jogadores” ou “Quatro Jogadores”. Se estiver em um jogo de três jogadores, remova apenas os Heróis de “Quatro Jogadores”. Depois, embaralhe bem todos os baralhos..

Preparação Inicial

Embaralhe o baralho de Chefão e entregue aleatoriamente uma carta de Chefão para cada jogador. Os jogadores revelam suas cartas de Chefão e as colocam à direita da sua área de jogo. Todas as cartas de Sala serão “construídas” à esquerda da carta de Chefão, enquanto as Almas e Ferimentos recebidos serão colocados à direita.

Prepare os baralhos de Herói, Herói Épico, Masmorra e Magia, como mostrado na Página 9.

Mão Inicial

Cada jogador compra 5 cartas de Sala e 2 cartas de Magia.

***Jogo Alternativo:** Para um jogo mais desafiador, tente a Variante de Jogo “Modo Clássico” (veja a Página 15).*

Mulligan: Se comprar quatro Salas Avançadas ou quatro de um mesmo tipo de tesouro, você pode embaralhar toda sua mão de volta nos baralhos e comprar uma nova mão.

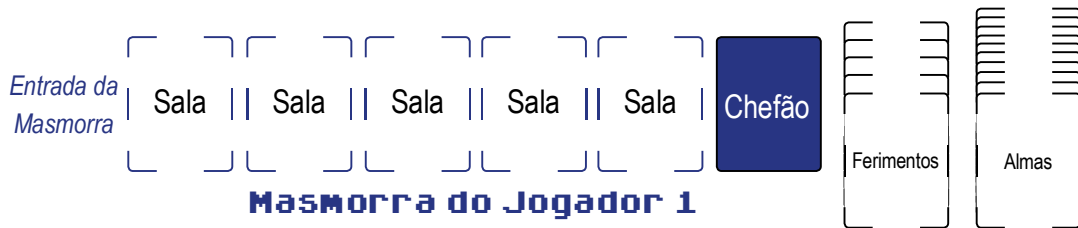
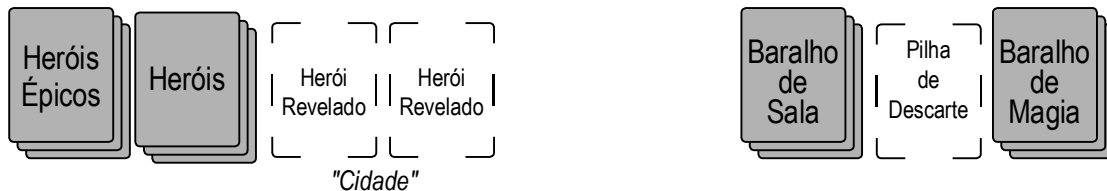
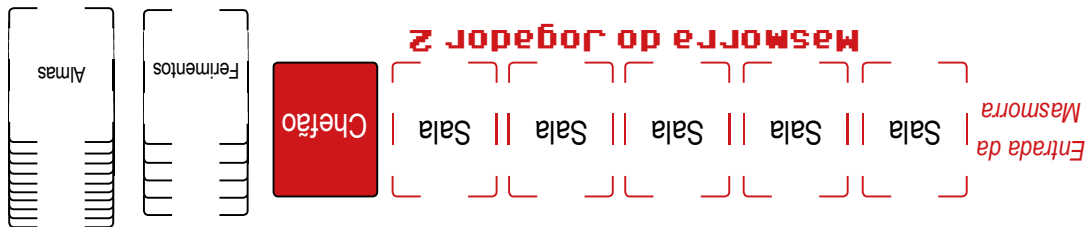
Construa sua Primeira Sala

Antes de cada turno começar, cada jogador pode construir uma Sala.

Para “construir” uma carta de Sala, coloque-a virada para baixo na mesa, à esquerda da sua carta de Chefão. O jogador com mais XP vai primeiro, depois cada jogador coloca uma Sala virada para baixo. Assim que todos os jogadores tiverem colocado suas cartas, revele simultaneamente as Salas recém-construídas. Em ordem de XP, resolva os efeitos de “ao construir esta Sala”.

Neste momento, a Preparação está concluída e o primeiro turno começa.

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO DE JOGO



SEQUÊNCIA DE JOGO

Após a Preparação inicial, cada turno de Boss Monster é composto por cinco fases:

Início do Turno: Revele os Heróis na cidade (um Herói por jogador no jogo), depois cada jogador compra uma carta do Baralho de Sala.



Fase de Construção: Cada jogador pode construir uma Sala. Jogadores revezam em ordem de XP, do maior para o menor, colocando suas cartas de Sala viradas para baixo. No fim da fase de Construção, Salas recém-construídas são reveladas simultaneamente.

Fase de Atração: Os Heróis se movem até a entrada da masmorra com o maior valor correspondente de tesouro (ou ficam na cidade, se os valores de tesouro estiverem empatados).



Fase de Aventura: Os Heróis viajam pelas masmorras. Em ordem de XP, cada jogador tem sua turno como o jogador ativo, “processando” todos os Heróis na entrada da sua masmorra e adquirindo Almas ou Ferimentos.

Fim do Turno: O turno termina e um novo começa.

Dentro de cada fase do jogo, a prioridade passa de jogador para jogador. O “jogador ativo” sempre tem prioridade.

Valor de XP: Cada Chefão tem um valor de XP que determina quem age primeiro em cada fase. Durante a fase de Construção, o jogador com mais XP é o primeiro a colocar uma Sala (seguido pelos outros jogadores, em ordem de XP). No Final da Fase de Construção, os efeitos de Subir de Nível e “ao construir esta Sala” são ativados em ordem de XP. Durante a fase de Aventura, o jogador com mais XP é o primeiro a “processar” os aventureiros em sua masmorra.

Jogador Ativo: Quando você for o jogador ativo (ou seja, quando estiver colocando uma Sala ou “processando” aventureiros), terá prioridade. Você pode usar qualquer quantidade de Magias e habilidades antes que outro jogador possa responder (até mesmo jogadores de maior XP).

Início do Turno

Durante a fase de Início do Turno, ocorre o seguinte:

- **Heróis aparecem na cidade:** Revele uma carta de Herói para cada jogador ativo no jogo. De forma geral, todos os Heróis comuns devem ser revelados antes de um Herói Épico ser revelado.
- **Compra de carta:** Cada jogador compra uma carta de Sala.

Cartas de Magia, de Sala e habilidades ativadas não podem ser usadas durante a fase de Início do Turno.

Assim que cada jogador tiver comprado uma carta, a fase de Construção começa.

Fase de Construção

Durante a fase de Construção, os jogadores revezam os turnos colocando Salas viradas para baixo em suas masmorras. Você deve especificar onde a Sala será colocada.

Uma Sala pode ser colocada em dois locais:

- **À esquerda da sua carta mais à esquerda.** Durante a Preparação, coloque sua primeira Sala à esquerda da sua carta de Chefão. Depois, construa novas Salas adicionais à

esquerda. Você só pode construir um máximo de cinco Salas visíveis em sua masmorra. (Seu Chefão não é uma Sala).

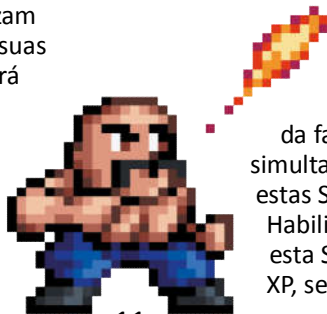
- **Em cima de uma carta de Sala existente.** Salas comuns podem ser construídas em cima de qualquer outra Sala. Salas Avançadas podem ser construídas apenas sobre uma Sala com pelo menos um ícone de tesouro igual.

Você pode escolher não jogar uma Sala, mas não pode mudar sua escolha assim que não for mais o “jogador ativo”.

Durante a fase de Construção, você pode usar habilidades de cartas e Magias marcadas com o ícone de Construção (martelo).

Os efeitos do Jogador Ativo são sempre resolvidos primeiro, com os efeitos dos outros jogadores resolvidos em ordem de XP.

Assim que cada jogador tiver a chance de colocar uma Sala, durante o “final da fase de Construção”, os jogadores viram simultaneamente suas cartas de Sala. Agora, estas Salas são consideradas como “construídas”. Habilidades de “Subir de Nível” e “ao construir esta Sala” são ativadas para o jogador com mais XP, seguido pelos jogadores com menos XP





Onde podemos construir Covil do Dracolich?



Aqui! Ele combina com um dos tesouros na Câmara de Tortura.



Aqui! Ele combina com o tesouro de Clérigo no Altar Sombrio.



Aqui não! A Fábrica de Golens não tem tesouro de Clérigo.

Dica: Construindo por cima! Fique de olho nos tipos de tesouro ao construir Salas, pois elas limitarão as Salas Avançadas que você poderá jogar. Salas com múltiplos tesouros (com bordas douradas) costumam causar pouco dano, mas dão versatilidade à masmorra. Tenha em mente, também, que Salas comuns sempre podem ser construídas sobre qualquer Sala, independente do tipo de tesouro!

Fase de Atração

Durante a fase de Atração, os jogadores têm a chance de atrair Heróis para suas masmorras. Siga os passos abaixo:

- **Compare os Valores de Tesouro:** Conte a quantidade dos ícones de tesouro em cada masmorra, correspondendo a cada Herói na cidade. Some os modificadores das habilidades da Sala ou Magias.
- **Atração:** Para cada Herói, a masmorra com o maior valor de tesouro relevante atrai tal Herói. O Herói se move para a entrada dessa masmorra. (Coloque o Herói ao lado da Sala mais à esquerda dessa masmorra.)
- **Empate:** Se nenhum jogador tiver o tesouro do tipo do Herói ou se todos os jogadores estiverem empatados, o Herói fica na cidade até o próximo turno.

Cartas de Magia e habilidades de Sala não podem ser usadas durante a fase de Atração.

Se vários Heróis se moverem para a masmorra de um jogador, eles chegam na ordem que foram revelados do baralho de Herói. Assim que todos os Heróis forem contados, a fase de Aventura começa.

Dica: Engarrafamento de Heróis! Se nenhum jogador tiver o maior valor de tesouro para um Herói específico, seja porque todos os jogadores têm zero ou estão empatados, tal Herói fica na cidade.

No próximo turno, novos Heróis chegam, como sempre. Se o empate não for desfeito, os Heróis podem começar a se acumular na cidade! Quando o empate é desfeito, todos os Heróis relevantes vão para a masmorra “vencedora”, o que significa que as apostas ficam cada vez maiores.

Manipular a fase de Atração para garantir que os Heróis venham para a sua direção é a chave para o sucesso em Boss Monster!

Exemplo de Fase de Atração

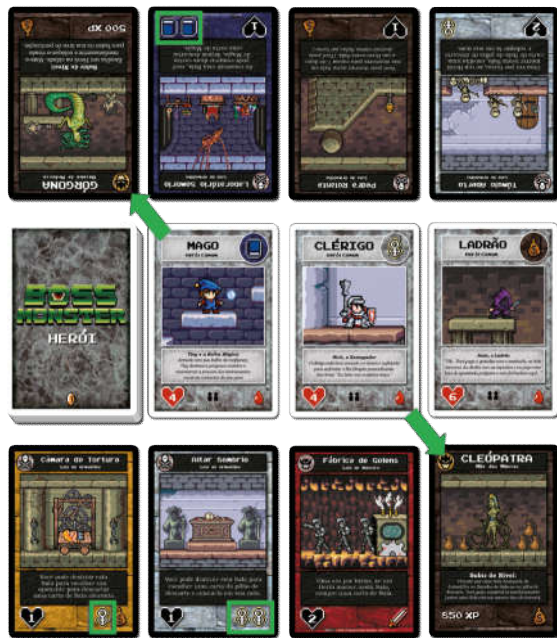
Ao Lado temos um retrato da área de jogo para dois jogadores, focado no baralho de Heróis comuns e nas masmorras dos jogadores (para o layout completo, veja a página 9). Quando a fase de Atração deste turno começa, existem três Heróis na cidade:

Masmorra do Jogador 1:

- 1 tesouro de Clérigo
- 2 tesouros de Mago
- 0 tesouros de Guerreiro
- 2 tesouros de Ladrão

Masmorra do Jogador 2:

- 3 tesouros de Clérigo
- 0 tesouros de Mago
- 1 tesouro de Guerreiro
- 2 tesouros de Ladrão



O Mago é atraído pelo Jogador 1, o Clérigo pelo Jogador 2 e o Ladrão fica na cidade. No próximo turno, dois novos Heróis chegarão à cidade e a situação pode mudar quando novas salas forem construídas.

Fase de Aventura

Durante a fase de Aventura, os Heróis “atacam” as masmorras e os jogadores têm seus turnos para combatê-los. Jogadores com Heróis nas entradas de suas masmorras se revezam como o jogador ativo (o maior XP vai primeiro), seguindo estes passos:

- **Heróis Entram:** Começando com o primeiro Herói a chegar à entrada da masmorra de um jogador, tal Herói começa a se mover através da masmorra.
- **Salas Causam Dano:** Quando os Heróis entram em cada Sala, as habilidades da Sala são ativadas e, depois, a Sala causa seu dano.
- **Magias e Habilidades:** Em cada Sala, após o dano ser causado, os jogadores podem usar habilidades ou Magias marcadas com o ícone de Aventura (machado). Os efeitos do jogador ativo são sempre resolvidos primeiro.
- **Morte:** Se um Herói sair de uma Sala com dano igual ou maior que sua Saúde, ele morre. Mova tal Herói para sua área de pontuação e coloque-o virado para baixo, somando seu valor de Alma para o seu total.
- **Sobrevivência:** Se você não puder causar dano suficiente ao Herói (ou matá-lo de outra forma) antes dele chegar ao seu Chefão, coloque-o virado para cima em sua área de pontuação, somando seu valor de Ferimento ao seu total.

Todos os Heróis mortos ou sobreviventes são colocados na área de pontuação do jogador. Assim que todos os Heróis forem processados, a prioridade passa para o jogador com o próximo valor mais alto de XP.

***Dica: Acompanhando os Heróis!** Às vezes, a sequência do Herói pode ser importante. Os Heróis obedecem a regra “primeiro a entrar, primeiro a sair”. Para acompanhar isso, coloque cada Herói recém-revelado ao lado do baralho. O mais perto do baralho sempre deve ser o primeiro que esteve no jogo a mais tempo. Assim que o Herói for para uma masmorra, deslize as cartas mais novas em direção ao baralho para tomar seu lugar. Lembre-se, novos Heróis continuam a chegar na cidade no início de cada turno!*

Fase de Fim do Turno

Assim que todos os jogadores tiverem a chance de serem o jogador ativo durante a fase de Aventura, o turno termina. No final do turno, os efeitos “até o final do turno” são resolvidos. As Salas desativadas são viradas para cima.

Caso um Herói sofra dano durante a Fase de Aventura mas volte para a cidade ou a entrada da masmorra devido a uma habilidade de carta, o dano feito a tal Herói não continua nos turnos subsequentes.

Cartas de Magia e habilidades ativadas **não podem** ser usadas durante a fase de Fim do Turno.

Dica: Jogos com Múltiplos Jogadores! Em um jogo com mais de dois jogadores, quando um jogador perde, as cartas desse jogador são colocadas de lado e “removidas do jogo”. Elas não vão para a pilha de descarte e nenhum efeito pode interagir com tais cartas até o final do jogo. O número de Heróis que entram na cidade **não** muda, então a pressão continua!

Fim do Jogo

O jogo não termina até um turno completo ser concluído e cada jogador apto tiver uma chance de resolver uma fase de Aventura. Assim que cada jogador tiver uma chance de agir, determine o seguinte.

- Se um jogador terminar o turno com 5 Ferimentos ou mais, esse jogador perde o jogo (independente do número de Almas).
- Se um jogador terminar o turno com 10 Almas (e menos de 5 Ferimentos), esse jogador vence o jogo.
- Se dois jogadores atenderem às condições de vitória ou derrota acima, subtraia os Ferimentos de cada jogador dos seus totais de Alma. O jogador com o maior resultado vence.
- Se o resultado ainda for um empate, o jogador com o menor valor de XP vence.

Agora, embaralhe as cartas, entregue algumas novas cartas de Chefão e jogue novamente!

Variantes de Jogo

Modo Clássico: Durante a Preparação, cada jogador compra cinco cartas de Sala e duas cartas de Magia, depois descarta duas cartas à sua escolha.

Modo Difícil: Remova todos os Heróis comuns com valor de Saúde quatro. Isso dificulta evitar um Ferimento nos primeiros turnos e coloca os Heróis Épicos em jogo um turno mais cedo.

Eu Escolho Você: Durante a Preparação, cada jogador compra duas cartas de Chefão. Os jogadores escolhem uma e removem a outra do jogo.

Maquinações: No final do turno, se um jogador não ganhou uma Alma nesse turno, tal jogador pode comprar uma carta do Baralho de Sala ou Magia.

Vidas Infinitas: Os jogadores não são eliminados ao chegarem a cinco Ferimentos. O jogo termina quando um turno acabar sem cartas sobrando nos baralhos de Herói. O vencedor do jogo é o jogador com o maior total de Almas menos Ferimentos.

Para acessar nosso FAQ (perguntas mais frequentes), artigos, vídeos, expansões e outras informações sobre o Boss Monster visite nosso site em redboxeditora.com.br/boss-monster/.

GLOSSÁRIO

Armadilha: Uma Sala de Armadilha é uma Sala com um ícone prateado ou dourado de Armadilha no canto superior esquerdo. Elas ativam alguns efeitos de carta que se referem especificamente a “Salas de Armadilha”.

Cancelar: Uma Magia ou Habilidade que permita que você “cancele” uma Magia permite a interrupção de uma magia declarada, mesmo que você não seja o Jogador Ativo. Uma magia cancelada não é conjurada e deve ser colocada na pilha de descarte. Uma Magia também pode ser cancelada se seu alvo for destruído (ou tornar-se nulo de outra forma) por um efeito de maior prioridade. Assim que o alvo de uma Magia for declarado, ele não pode ser alterado.

Comum: Um “Herói comum” é um Herói não Épico e uma “Sala comum” é uma Sala não Avançada. Quando o texto de habilidade de uma carta fizer referência a um “Herói”, isso significa “Herói comum ou Épico”, a menos que ela especifique um ou outro. Da mesma forma, “Sala” significa “Sala comum ou Avançada”, a menos que tenha uma descrição específica.

Construir: Habilidades que digam “Ao construir esta Sala” são ativadas quando uma Sala é construída, mas não se ela for revelada por outros motivos. Você pode construir uma Sala por turno, mas não pode reorganizar suas Salas ao construir (a menos que a carta diga o contrário), não pode construir sobre Salas viradas para baixo e só pode construir um máximo de cinco Salas visíveis em sua masmorra.

Curar: Se um efeito permitir a “cura” de um Ferimento, você pode virar um Herói virado para cima (normal ou Épico) em sua área de pontuação. Em vez de contar seu valor de Ferimento, você conta seu valor de Alma.

Dano: Salas causam dano (marcado no canto inferior esquerdo de cada sala como um número em um coração vazio). O dano igual à Saúde de um Herói mata tal Herói.

Desativar: Uma Sala “desativada” é virada de lado até o final do turno. Isso não revela as cartas de Sala abaixo dela. Ignore o dano, tesouro e habilidades geralmente associadas à Sala enquanto ela estiver virada de lado. Efeitos que ativem com base no número de Salas em sua masmorra não a consideram uma Sala enquanto ela estiver desativada. Salas não podem ser construídas sobre cartas desativadas e uma Sala desativada não pode ser destruída. Trate-a como um espaço “em branco” na masmorra, assim, as cartas de cada lado dele não estão adjacentes entre si. No final do turno, ela é reativada.

Descarte: Uma carta é “descartada” se um jogador precisar removê-la de sua mão e colocá-la na pilha de descarte. Como padrão, um efeito que force um jogador a descartar uma carta permite que o jogador escolha a carta que será descartada. Quando uma carta diz “descarte uma carta aleatoriamente”, o oponente escolhe aleatoriamente.

Descobrir: Uma Sala é descoberta quando a Sala em cima dela for destruída.

Destruir: Uma Sala que é “destruída” é enviada para a pilha de descarte vinda do jogo. Se houver uma Sala embaixo desta, ela é Descoberta. Se isso criar um “buraco” na masmorra, todas as cartas são deslizadas para a direita (em direção ao seu Chefão) para fechar os espaços vazios. Você só pode destruir uma Sala se uma carta o permitir especificamente a fazê-lo.

Entrada: A “entrada” da sua masmorra é a área à esquerda da sua Sala mais à esquerda. No início da fase de Aventura, os Heróis entram nas masmorras na ordem que chegaram.

Habilidade Ativada: Uma habilidade ativada é um efeito que exige que o jogador declare seu uso ou pague um custo (por exemplo, habilidades com “destrua esta Sala” são habilidades ativadas). Elas podem ser usadas sempre que você puder jogar uma Magia. Habilidades contínuas e “ao construir esta Sala” não são consideradas como habilidades ativadas.

Herói: Quando uma carta se referir a um “Herói normal”, significa um Herói não épico (incluindo “Heróis Sombrios”). Quando especificar um “Herói Épico”, ela se refere apenas a um Herói Épico (incluindo “Heróis Híbridos”). Uma carta que diga apenas “Herói” pode se referir a qualquer tipo.

Jogador Ativo: Veja a página 10 para maiores detalhes.

Mão: As cartas na sua mão não podem ser vistas por outros jogadores, a menos que um efeito de carta permita especificamente isso. Não há um número mínimo ou máximo de cartas que podem ficar na sua mão.

Monstro: Uma Sala de Monstro é uma Sala com um ícone prateado ou dourado de Monstro no canto superior esquerdo. Elas ativam alguns

efeitos de carta que se referem especificamente a “Salas de Monstro”.

Morto: Heróis podem ser mortos por dano, efeitos de Magia ou de Sala. Qualquer Herói que não sobreviva a uma masmorra é considerado como “morto” e colocado na área de pontuação do jogador, virado para baixo. A Sala que reduziu o Herói a zero de Saúde é a sala na qual ele “morre”.

Procurar: Sempre que um efeito permitir que um jogador procure no baralho de Magia ou Sala, o jogador deve embaralhar as cartas na sequência.

Saúde: A Saúde do Herói é sua habilidade de suportar dano. Assim que sua Saúde for reduzida a zero, ele morre (veja “Morto”).

Subir de Nível: Na primeira vez que sua masmorra atingir cinco Salas de comprimento (sem contar a própria carta de Chefão), a habilidade de “Subir de Nível” do seu Chefão é ativada. Esta habilidade é ativada durante o final da fase de Construção, ao revelar sua quinta sala, seguida por outros efeitos de “ao construir esta Sala” daquela Sala.

Virado Para Baixo: Cartas são colocadas viradas para baixo para esconder as informações. Salas são jogadas viradas para baixo durante a fase de Construção, antes de serem reveladas no final da Fase de Construção. Salas adicionais não podem ser construídas sobre cartas viradas para baixo e elas não podem ser destruídas.

XP: O valor de XP de uma carta de Chefão determina qual jogador age primeiro durante cada fase do jogo. Veja a página 10 para maiores detalhes.



redboxeditora.com.br

