

# PAPER DUNGEONS

UM JOGO DE RABISCAR MASMORRAS



meeplebr

## REGRAS



1-8



14+



30'

Em **PAPER DUNGEONS**, cada jogador controla um clássico grupo de heróis de fantasia medieval em uma grande busca por poder e glória. Eles se aventuram por uma masmorra cheia de monstros e armadilhas para cumprir sua perigosa missão. Ao longo de oito rodadas, aprimoram suas capacidades, combatem vilões terríveis e seus lacaios tenebrosos e tentam recuperar valiosos tesouros.

No fim da partida, cada grupo de heróis retorna a seu vilarejo para contar seus feitos na taverna. Aquele que teve a aventura mais prodigiosa, obtendo assim mais pontos de glória que os outros, é o grande vencedor!

## COMPONENTES



6 dados  
(3 brancos e 3 pretos)



12 cartas de  
masmorra



12 cartas de  
vilões



16\* cartas de  
missões



16 cartas de  
poderes



16 cartas de  
objetivos



100 fichas  
de jogador

## PREPARAÇÃO

1. Cada jogador pega uma **ficha de jogador** e um lápis ou caneta. A ficha será usada para fazer todas as anotações necessárias durante a partida.

2. Embaralhe as **cartas de masmorra** e revele uma delas. Esta carta contém o desenho da **masmorra** que será invadida por todos os jogadores nesta partida. Cada jogador, seguindo as indicações da **carta de masmorra**, deve marcar, em suas fichas, círculos com números 1, 2 e 3 (**salas de desafio** onde estarão os três **vilões**), e também as paredes de cor preta, mantendo o mesmo formato e posição. Além disso, revele e deixe visíveis as 3 **cartas de vilões** indicadas no verso da **carta de masmorra**.

*Todos os jogadores montam a mesma **masmorra**. Embora a explorem separadamente, algumas jogadas afetam toda a mesa.*

3. Coloque os 6 **dados** próximo aos vilões.

4. Sorteie 3 **cartas de missões** e coloque-as próximas às **cartas de vilões**.

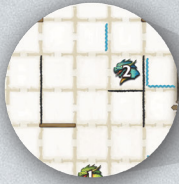
*Nas primeiras partidas, recomendamos não usar as **cartas de missões**.*

5. Sorteie duas **cartas de poderes** e duas **cartas de objetivos** para cada jogador, que deve escolher uma carta de cada tipo e descartar as demais.

6. Devolva à caixa todas as cartas remanescentes, de qualquer tipo, que não foram distribuídas ou que foram descartadas.

7. Cada jogador preenche dois dos quadrados ao lado dos ícones dos seus heróis, indicados pela sua **carta de objetivo**. Os ícones de heróis estão no canto superior esquerdo da **ficha de jogador**.



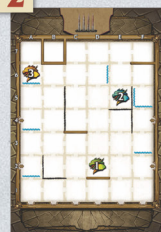


2

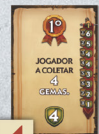


3

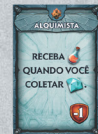
2



5



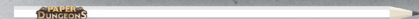
4



1



7





## ANATOMIA DA FICHA DE JOGADOR

Classes dos heróis e evolução (p. 7)

Isto é uma temporada.

Isto é uma rodada..

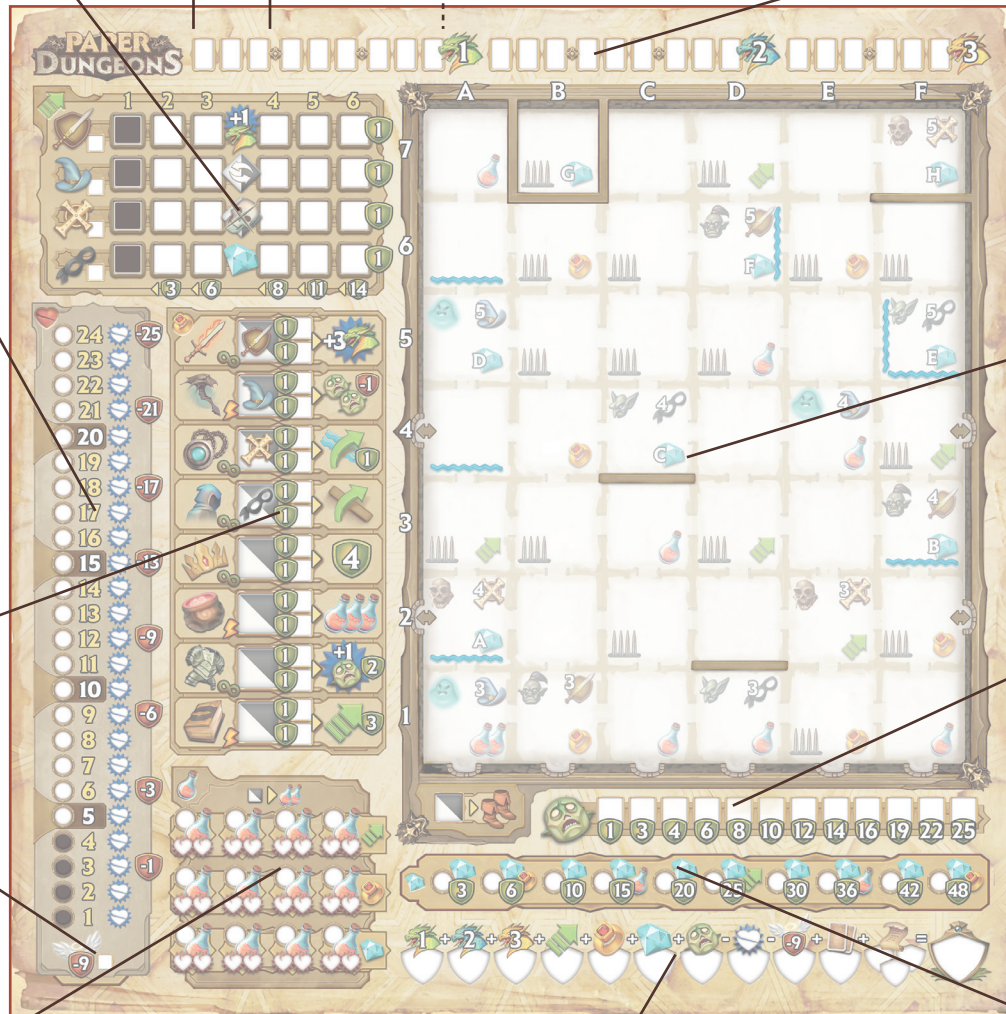
Contador de rodadas, incluindo o combate com vilões a cada final de temporada (p. 11)

Coluna de pontos de vida, coluna de dano sofrido pelo jogador (p.6)

Espaço de itens mágicos preparados pelo jogador (p. 8, 15)

Espaço para marcar se a ressurreição foi utilizada (p. 6)

Espaço de poções que o jogador pode conquistar e consumir durante o jogo (p. 9)



A masmorra.

Marcador de laçaios derrotados durante a exploração da masmorra (p. 10)

Contador de pontos de glória registrados ao final da partida (p. 14) e durante os combates contra vilões (p. 11).

Contador de gemas coletadas (p. 11)

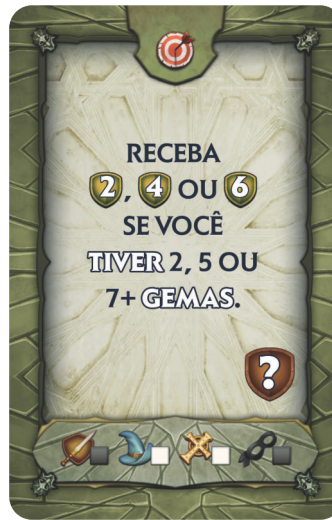




## CARTAS DE MISSÕES

Cada partida terá três cartas de **missão** visíveis a todos os jogadores. Elas definem alguns objetivos comuns para todos os jogadores, e o requisito para cumprir a missão está indicado na carta.

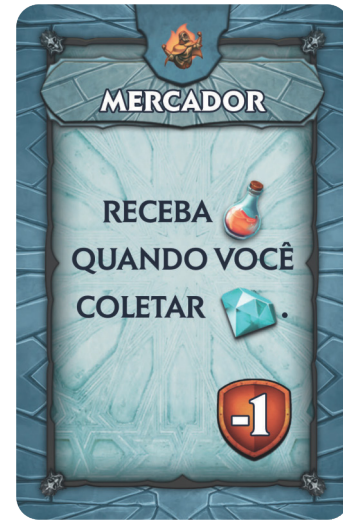
Ao final de cada rodada, o jogador que atingir os requisitos de uma missão poderá anunciar ao demais jogadores, marcando os pontos da carta em sua ficha e removendo essa missão da partida. Outros jogadores não poderão mais atingir esta missão durante a partida nas demais rodadas. Caso mais de um jogador cumpra os requisitos na mesma rodada, esses jogadores recebem os pontos da carta.



## CARTAS DE OBJETIVOS

Cada jogador terá uma carta de **objetivo** em cada partida. Essa carta define uma meta pessoal, a qual o jogador poderá cumprir total ou parcialmente (ou até mesmo ignorar, sem receber pontos). Caso alcance os requisitos, ao término da partida, o jogador receberá pontos conforme indicado na carta.

As cartas de objetivo também indicam qual o estilo de treinamento (cor dos dados) de cada um dos heróis do grupo de um jogador, este deve ser preenchido durante a preparação da partida.



## CARTAS DE HABILIDADES

Cada jogador tem uma carta de **poder** para a partida. Ela fornece uma vantagem única ao seu grupo, para melhor superar os perigos da masmorra. Existem três tipos de poderes: Poderes que acontecem antes da primeira rodada durante a preparação; Poderes que acontecem sempre que uma condição for atendida; E aqueles que podem ser usados uma vez por rodada. Além disso, algumas cartas de poder fazem o jogador que as possui ganhar ou perder pontos de glória no final do jogo.

A descrição completa das cartas de poder está na página 16 deste livro de regras.



## OS DADOS

Os **dados** possuem diferentes símbolos, que serão utilizados para preencher os espaços disponíveis nas **fichas de jogador**. Eles servem tanto para melhorar as características e equipamentos do grupo de heróis quanto para avançar na **masmorra**.

Os dados possuem sete símbolos possíveis: **espada e escudo** (guerreiro), **chapéu** (mago), **cruz** (clérigo), **máscara** (ladrão), **trevo** (coringa, apenas no dado branco), **três botas** (movimento triplo, apenas no dado preto) e **caveira**.

Ao lado de cada símbolo há um pequeno número. Ele serve para identificar quais dados o jogador já selecionou em cada rodada (exceto caveira).


O símbolo de **caveira** indica que todos os jogadores sofrem um ponto de dano no início do turno (por cada face de caveira). Além disso, este dado não pode ser usado pelos jogadores durante esta rodada.

O símbolo de **trevo** é um **coringa** e pode ser usado como se fosse qualquer outra face de dado, de qualquer cor, exceto **movimento triplo** e **caveira**.

Um símbolo de **três botas** só pode ser utilizado para movimentação, e permite **três movimentos** dentro da masmorra.



## JOGANDO


Uma partida de **PAPER DUNGEONS** dura **oito rodadas**, divididas em **três temporadas** (a primeira e a segunda temporada contém três rodadas e a terceira, duas). Ao término de cada temporada (fim da terceira, sexta e oitava rodada), os jogadores enfrentarão perigosos **vilões**, competindo para causar mais **dano** a esses vilões e obter mais  **pontos de glória**.



O jogo termina após o combate contra o último vilão, ao fim da temporada 3 (oitava rodada). Quando isto acontece, os jogadores contabilizam seus pontos de glória e determinam o vencedor.

Cada rodada possui duas fases:

1. Rolagem de dados;
2. Seleção de dados.

### 1. ROLAGEM DE DADOS

Um jogador (escolhido aleatoriamente) rola os seis  **dados**, formando a reserva comum para uso de todos jogadores naquela rodada.

Se, no início da rodada, houver três ou mais símbolos de  **caveira**, ou três símbolos de  **trevo**, um jogador rolará todos os dados novamente.

## SOFRENDO DANO

Alguns eventos causam **dano** aos jogadores, tais como **dados de caveira** no início da **rodada**, e o confronto com **lacaio**, **vilões** e **armadilhas** na **masmorra**.

Ao sofrer **dano**, o jogador deverá riscar a quantidade de dano sofrido, de baixo para cima, na **coluna de dano** na parte esquerda da **ficha**. Caso tenha **poções** (p.9), o jogador poderá marcar esse dano no **espaço de poções**, ao invés de marcar na **coluna de dano**.

A **coluna de pontos de vida** é a soma do **nível** de todos os **heróis** do jogador e deve ser ajustada sempre que um **herói** evolui algum **nível**. A qualquer momento, caso a **coluna de dano** de um jogador seja maior que sua **coluna de pontos de vida**, ele sofrerá uma penalidade ao final do jogo (ver **ressurreição**, abaixo).

O **dano** sofrido também determina quantos **pontos de glória** são perdidos por um jogador, ao final da partida.

## -9 RESSURREIÇÃO

Caso a **coluna de dano** de um jogador supere sua **coluna de pontos de vida**, ele não é eliminado. Em vez disso, deve marcar na sua ficha de jogador o uso da **Ressurreição**. Isto significa que ele continua normalmente no jogo, mas perde **9 pontos de glória** no final da partida.

Depois da **Ressurreição**, a **coluna de dano** do jogador poderá ser maior que a **coluna de pontos de vida**. Entretanto, lembre-se que a quantidade total de dano sofrido determina quantos pontos de glória são perdidos no final da partida (conforme as marcações na lateral da coluna de dano).



## 2. SELEÇÃO DE DADOS

Primeiro, para cada símbolo de **caveira** na reserva comum, cada jogador deve marcar que sofreu um **ponto de dano** (veja “Sofrendo dano”, acima). Esses dados não serão mais usados nessa rodada.

Todos os jogadores realizam suas jogadas ao mesmo tempo. Assim, após a rolagem dos dados, devem escolher, de forma simultânea, três símbolos dos **dados** disponíveis e utilizá-los nas suas **fichas**.

Os dados da reserva comum não são exclusivos, e um mesmo dado pode ser escolhido por mais de um jogador na mesma rodada.

Entretanto, cada jogador só pode utilizar cada dado uma única vez por rodada, embora possam usar mais de uma vez dados com o mesmo símbolo, desde que disponíveis na reserva.

Antes de utilizar um dado, o jogador deve marcar no **contador de rodadas** (parte superior da ficha) o número de cada dado sendo utilizado (o número está impresso próximo a cada símbolo).

Os símbolos dos dados são escolhidos para preencher espaços apro-

priados nas **áreas de ação** da sua ficha (áreas mais escuras; veja adiante) ou realizar uma **ação (ou parte de uma ação) de movimento** (vide movimentação, p. 9).

## AÇÕES DO JOGO

As três áreas mais escuras da **ficha de jogador** são as áreas de ação: **Evolução**, **Itens Mágicos** e **Poções**.

### 1. EVOLUÇÃO

Nesta área fica a representação do seu grupo de heróis. É aqui que os jogadores marcarão a evolução dos seus heróis durante a partida. Cada grupo possui quatro heróis, um de

cada tipo: **guerreiro**, **mag**, **clérigo** e **ladrão**.

Na ação de **evolução**, cada jogador escolhe um dado para aumentar o **nível** de um de seus **heróis**.

Para aumentar o **nível** de um herói, além de **conter** o símbolo correspondente, o **dado** escolhido deve ser obrigatoriamente da cor que combine o estilo de treinamento daquele herói (dado **preto** ou **branco**). O jogador então preenche o próximo quadrado disponível daquele herói, representando o aumento do **nível de poder** do seu grupo, e também preenche mais um **círculo** na sua **coluna de pontos de vida**.

Na parte superior da **área de evolução**, existem números de 1 a 6, que

Neste exemplo, o jogador decide evoluir seu **guerreiro** para o **segundo nível**. Ele escolhe um **dado preto** com o símbolo de **espada e escudo**, marcando o primeiro **quadrado** disponível à direita. Isto aumenta o **nível de poder** e os **pontos de vida** do seu grupo em 1 ponto (dos 4 iniciais para 5). Não esqueça de preencher os círculos correspondentes na **coluna de pontos de vida**.





representam o **nível** atual de cada herói. A soma dos níveis de todos os heróis representa o **nível de poder** e a quantidade de **pontos de vida** do grupo. Os níveis dos heróis serão utilizados principalmente durante os confrontos com os **lacaio**s e os **vilões**.

Todos os heróis começam no **nível 1** (os quadrados referentes ao nível 1 já começam preenchidos na **ficha de jogador**). Isso significa que o **nível de poder** inicial e os **pontos de vida** iniciais (igualmente, já preenchidos) de cada grupo é 4.

Sempre que algum herói alcança o **nível 4**, o jogador adquire uma habilidade especial, de acordo com cada classe de herói, conforme explicado abaixo:

**Guerreiro:** O jogador recebe um bônus de +1 no seu **nível de poder** em combates contra **vilões**.

**Mago:** O jogador pode utilizar um **dado branco** como se fosse **preto** e vice-versa.

**Clérigo:** O jogador deixa de sofrer dano de símbolos de **caveira** no início da rodada.

**Ladrão:** O jogador recebe imediatamente uma **gema** (p.11).

No final do jogo, essa área proporcionará a cada jogador **pontos de glória** de acordo com seu herói de menor **nível**. Abaixo de cada coluna de nível, há um escudo indicando a

quantidade de pontos de glória recebidos caso seu herói menos evoluído esteja naquela coluna. Cada jogador também receberá 1 ponto de glória por herói que tenha atingido o nível 6.

**Exemplo:** Se, ao final do jogo, o herói de menor nível de um jogador estiver no nível 3, ele receberá 6 pontos de glória).



Acima, a **formação inicial** de um grupo de **heróis**. Todos os heróis iniciam o jogo no **nível 1**. Neste exemplo, para evoluir, o **guerreiro** e o **clérigo** devem usar dados **pretos** e o **mago** e o **ladrao** devem usar dados **brancos**.

Ao lado, podemos ver que o jogador completou a **Espada Flamejante** e a **Armadura dos Heróis**, além de assinalar um quadrado do **Manto da Intangibilidade** e um do **Caldeirão do Alquimista**. Ele receberá **6 pontos de glória** por marcar quadrados de itens mágicos. A Armadura dos Heróis garante, permanentemente, +1 para combater lacaio, mais 2 pontos de glória adicionais. Por sua vez, a Espada Flamejante concede +3 no nível de poder coletivo para combater vilões. Os demais itens estão incompletos, portanto não concedem benefícios.



## 2. **ITENS MÁGICOS**

Ao usar esta **ação**, os jogadores escolhem um dado para **preparar** **itens mágicos**, que serão usados durante o jogo, e também garantirão **pontos de glória** ao final da partida.

A preparação de um item mágico ocorre em duas etapas. Para realizar uma etapa de um item, o **dado** escolhido permite preencher um **quadrado** em qualquer um dos itens mágicos. Os quatro primeiros itens mágicos da coluna exigem um símbolo específico, enquanto os quatro últimos não possuem esta restrição. Ao realizar esta ação, as cores dos dados são irrelevantes.

Quando o **segundo quadrado** de algum item mágico for preenchido, este item estará completo. A partir

deste momento, o jogador recebe o benefício daquele item, que podem ser de dois tipos: Itens ⚡ **instantâneos** concedem seu benefício apenas uma vez, enquanto itens ∞ **permanentes** mantém o benefício ativo até o final da partida.

Cada **quadrado** de **item mágico** preenchido garante 1 **ponto de glória** no final do jogo. Alguns itens, se completos, garantem pontos adicionais ou pontos negativos.

📌 *A descrição completa dos itens mágicos está na página 14 deste manual.*

### 3. 🧪 POÇÕES

Ao usar esta **ação**, os jogadores escolhem um dado para **preparar** 🧪 **poções de cura**.

Qualquer 🎲 **dado** pode ser usado para adquirir **duas poções**. O jogador deve preencher, em sua 📄 **ficha**, o círculo ao lado das duas primeiras poções disponíveis (de cima para baixo, da esquerda para a



Ao lado, o jogador adquiriu 6 **poções**. Assim que ele marcou um **círculo** da última poção da primeira fileira, recebeu o **benefício** indicado (uma **evolução** imediata de **nível** para um **herói**). Ele já preveniu 3 **pontos de dano**, possuindo ainda espaços disponíveis.

direita). Caso seja adquirida a última poção disponível em uma fileira, o jogador recebe o bônus indicado imediatamente.

As 🧪 **poções de cura** previnem qualquer dano, ou seja, em vez de marcar o dano sofrido na ❤️ **coluna de dano**, marque esse **dano** nos corações abaixo das poções disponíveis para uso. As poções possuem dois corações abaixo delas, o que significa que cada poção previne até **dois** ⚙️ **pontos de dano**. Caso o dano sofrido seja maior que a quantidade de corações disponíveis na área de poção, o dano excedente deve ser marcado na **coluna de dano**. O número de poções é limitado, se adquirir mais poções do que o total permitido, o excedente é ignorado.

### 4. 🗺️ MOVIMENTAÇÃO

Ao usar esta **ação**, os jogadores escolhem um 🎲 **dado** para se 🗺️ **movimentar** pela **masmorra**, combatendo 🧟 **lacaio**s e/ou 🐉 **vilões**, disparando 🚧 **armadilhas** e recuperando **tesouros** perdidos.



Neste exemplo, o jogador começa seu movimento saindo do ponto de **entrada C1** e termina na sala **D1**, que contém um **goblin** de nível 3. O herói necessário para derrotar este lacaio é o **ladrão**, que tem **nível 2**. O goblin é derrotado, mas o jogador sofre 1 **ponto de dano**. Depois disso, ele **coleta** uma **poção**.

Cada **dado** fornece dois **pontos de movimento**, enquanto o dado com símbolo de **movimento triplo** fornece 3 **pontos de movimento**.


A **masmorra** é dividida em salas quadradas, e cada **ponto de movimento** permite se mover para uma **sala adjacente ortogonalmente** à sua posição atual.

Para o primeiro movimento do jogo, cada jogador escolhe qualquer um dos seis **pontos de entrada**, na parte inferior da masmorra.

Para cada movimento, trace uma **linha** desde o centro da última **sala** onde terminou seu **movimento** anterior (ou a partir de um dos **pontos**



**iniciais**) e termine esta linha no centro de uma **sala adjacente**.





Os pontos na lateral da **masmorra** com o símbolo  permitem que um grupo **atravesse** de um lado para outro na masmorra (por exemplo, se um herói está na sala F2 da masmorra, ele pode gastar um movimento para ir para a sala A2).

Ao adentrar uma nova sala, verifique se há algum evento a ser resolvido. **Todos os eventos** devem ser resolvidos assim que o jogador entra na sala.

É possível **passar novamente** por uma sala em que o jogador já esteve antes. Neste caso, os **eventos** não serão resolvidos novamente, exceto pelas armadilhas (veja adiante).






A ordem dos eventos é a seguinte:


1. Combater lacaios e/ou vilões ou disparar armadilhas;
2. Receber benefícios de itens/evolução ou coletar gemas.

Para melhorar a visualização da sua jornada pela masmorra, sempre que matar um lacaio, faça um ✂ sobre o ícone do **lacaio**. Sempre que receber o **benefício** de um  **item mágico**,  **evolução**, coletar uma  **poção** ou saquear uma  **gema** em uma **sala**, circule seu **ícone**. Marque um

✂ sobre qualquer **gema** que não esteja mais disponível em sua masmorra (veja adiante).

## COMBATER LACAIOS

Sempre que entrar em uma sala que contenha um  **lacaio**, o jogador deve obrigatoriamente combater aquele lacaio. Existem quatro tipos de lacaios:  **fantasmas**,  **goblins**,  **orcs** e  **zumbis**. Cada tipo de lacaio requer uma classe específica de **herói** para enfrentá-lo, conforme indicado no seu **ícone** na **masmorra**.



Se o nível do lacaio for igual ou menor que o **nível do herói**, o **herói** vencerá o combate sem sofrer qualquer dano. Contudo, se o nível do lacaio for maior que o nível do herói, o herói ainda vencerá o combate, mas sofrerá uma quantidade de  **pontos de dano** igual à diferença entre o **nível do herói** e do **lacaio**.








Ao lado, um jogador inicia seu **movimento** escolhendo como **ponto inicial** a entrada mais à direita da **masmorra**. No seu primeiro movimento (**sala F1**), ele **coleta** uma **poção**. No segundo movimento, vai para E1, sofre um ponto de dano pela armadilha e depois recebe um **benefício de item mágico**.


Após o combate, o jogador deverá marcar um ✂ sobre o ícone do lacaio e preencher um quadrado no marcador de lacaios mortos.

## DISPARAR ARMADILHAS

Toda vez que entrar em uma **sala** que possui alguma  **armadilha** (mesmo que já tenha passado antes), o jogador sofre um  **ponto de dano**.

## RECOLHER POÇÕES E RECEBER BENEFÍCIOS

Algumas **salas** contêm ícones de  **poção**,  **itens mágicos** ou  **evolução**. Nessas salas, o jogador receberá um benefício após lidar com um eventual  **lacaio** ou  **armadilha**.

 **Poção**: Caso colete uma **poção**, o jogador preenche o círculo da primeira poção disponível em sua **área de poções**, seguindo as regras usuais desta ação.

**Itens Mágicos ou Evolução:** Caso o jogador passe por uma sala com ícone de **itens mágicos** ou **evolução**, o jogador recebe o benefício correspondente, devendo marcar um quadrado na área correspondente da sua **ficha de jogador**, ignorando qualquer restrição de cor ou símbolo.

### COLETAR GEMAS

Dentro da **masmorra** existem oito **gemas** espalhadas, cada uma exibindo uma letra. Diferente dos demais **tesouros**, as gemas **desaparecem** da masmorra dos outros jogadores quando um jogador (ou mais de um) as coletar primeiro.

O jogador que adentrar uma **sala** com uma **gema** disponível pode coletá-la após lidar com um eventual **lacaio** ou **armadilha**. Ao coletar uma gema, o jogador imediatamente preenche o **círculo** da primeira gema disponível em sua **área de gemas** e recebe o **benefício**, caso tenha um.

No final de cada **rodada**, cada jogador deve declarar as **letras** das **gemas** que coletou durante aquela rodada. Em seguida, todos os outros jogadores que ainda não tenham alcançado aquelas gemas **devem**

marcar um nas gemas de mesma letra, na sua própria **masmorra**. Isto significa que aquelas gemas não estarão mais disponíveis para os outros jogadores, mesmo que adentrem aquela sala posteriormente. É possível que mais de um jogador colete a mesma gema numa mesma rodada.

Existem **duas gemas extras**, fora da **masmorra**. Estas gemas extras estão disponíveis para todos os jogadores, durante toda a partida, e podem ser conquistadas da seguinte forma: a primeira ao **evoluir** o **ladrão** do seu grupo para o 4º nível e a segunda, ao **coletar** a 12ª **poção**.

## COMBATENDO VILÕES

Combater **vilões** é o ápice de **PAPER DUNGEONS**. Os **heróis** buscam a glória, encarando bravamente seres malignos lendários, escondidos em seus covis nas profundezas e prontos para destruir aventureiros incautos.

Ao final do terceiro turno (final da primeira temporada), o jogador está em uma sala que contém um fantasma e uma poção. Porém, anteriormente atravessou a sala com o vilão escondido ①. Assim, poderá enfrentá-lo agora, mesmo não estando mais na mesma sala do vilão.



Ao **final** de cada **temporada**, os jogadores combatem o **vilão** sorteado para aquela temporada específica. No fim da terceira rodada, enfrentarão o **vilão** . No fim da sexta, o **vilão** . Por fim, encerrando a oitava, o **vilão** .

Qualquer jogador que, antes do final da temporada, tenha alcançado ou passado pela sala onde o vilão da temporada está escondido, participará do combate contra ele. A posição atual do grupo na masmorra não importa, desde que já tenha passado pela sala onde está o vilão da temporada. Neste combate, os jogadores competem para causar a maior quantidade de **dano** ao vilão, tentando obter **pontos de glória** e possíveis recompensas.

Na parte inferior da carta de **vilão** há três **ícones** representando as **ca-**



**categorias de dano** que cada jogador pode infligir ao vilão e quais as **consequências** daquele **combate** para cada jogador. Quanto mais dano um jogador infligir ao vilão, mais **pontos de glória** ele receberá e menos **pontos de dano** ele sofrerá.

O **combate** contra o **vilão** é **simultâneo** para todos os jogado-

res, mas cada jogador luta **separadamente**. Ou seja, o **dano** causado ao vilão por um jogador não tem qualquer influência no combate para os demais jogadores.

No momento do **combate** contra o **vilão**, cada jogador deverá somar o **nível** de todos os seus **heróis**.

Além disso, cada **vilão** possui uma **fraqueza** contra uma classe específica de herói (a fraqueza do vilão é indicada pelo **ícone** de herói na **carta**). Isto significa que o **nível do herói** contra o qual aquele vilão possui uma fraqueza será somado duas vezes.

O jogador somará também quais-

## QUIMERA

G

Neste exemplo, os jogadores enfrentam uma Quimera. A fraqueza deste vilão é o ladrão. Assim, depois de somar o **nível** de todos os heróis, o nível do ladrão deve ser somado novamente. Nessa situação, o jogador A obtém **nível de combate** 16, que é maior que 14 (mínimo para enfrentar a Quimera) e menor que 18 (a segunda categoria). Logo, jogador A recebe 3 **pontos de glória** e sofre 4 **pontos de dano**. O jogador B obtém nível de combate 13, que é menor que o mínimo. Jogador B é forçado a **fugir** da batalha e **perde** 4 pontos de glória. Por fim, o jogador C obtém 22, recebendo 7 pontos de glória e 2 pontos de dano. Como C obteve o **maior valor de dano** (sem empates), recebe também um **benefício de item mágico**.

14

3

4

18

5

3

22

7

2



**I.** Letra e nível (cor) do vilão.

**II.** Herói com vantagem no combate. O nível deste tipo de herói é somado duas vezes contra esse vilão.

**III.** Recompensa ao derrotar o vilão - Somente recebida pelo herói que causar mais dano (sem empates) ao vilão. (Nota: Não há recompensa nas partidas solo).

**IV.** Penalidade por fuga: Quantidade de pontos de glória perdidos, caso o jogador não tenha alcançado a sala de desafio ou não tenha o nível de combate mínimo para enfrentar o vilão.

**V.** Gemas excluídas: No caso de partidas solo, as gemas indicadas (caso ainda não coletadas), devem ser riscadas do tabuleiro logo após o combate contra o vilão.

**VI.** Pontos de dano necessários para enfrentar o vilão. Os 3 níveis dão recompensas diferentes.

**VII.** Quantidade de pontos de vitória ganhos pelo herói ao final do combate, de acordo com o nível de dano.

**VIII.** Pontos de vida perdidos pelo herói ao final do combate, de acordo com o nível de dano.

quer **bônus** de combate contra **vilões** que possuir (4° nível de e/ou **Espada Flamejante**). Ao somar todas esses elementos, é obtido o nível de combate do jogador. O nível de combate determinará qual categoria de dano cada jogador infligiu ao **vilão** naquele confronto.

Caso algum jogador **não alcance** a sala do **vilão** antes do momento do combate contra ele ou se o **nível de combate** do jogador não atingir

o **mínimo necessário** para causar **dano** ao vilão, o jogador é obrigado a **fugir** daquele vilão, **perdendo** a quantidade de **pontos de glória** indicada pelo item respectivo da **carta do vilão**. Entretanto, este jogador não sofrerá nenhum **dano**, pois sua fuga o manteve longe do **vilão**.

Em seguida, os jogadores que causaram **dano** ao **vilão** registram imediatamente em suas **fichas de jogador** a quantidade de **pontos**


**de glória** de acordo com a categoria de dano causado (item VIII do exemplo), bem como a quantidade de **pontos de dano** que cada um sofreu (item X do exemplo).

O jogador que causou a maior quantidade de **dano** ao **vilão** recebe a **recompensa** (item III do exemplo). Em caso de **empate**, **ninguém** recebe a recompensa.


*Em partidas solo, não há recompensa após o combate com os vilões.*










## FIM DE JOGO

**PAPER DUNGEONS** acaba após o combate com o vilão , ao término do oitava rodada.






## PONTUAÇÃO FINAL

Some todos os  pontos de glória obtidos por cada jogador. O jogador com mais pontos de glória vence a partida. Em caso de empate, o jogador que tiver percorrido mais salas da **masmorra** vence. Caso o empate persista, todos os jogadores empatados compartilham a vitória.



Na  ficha de jogador há um espaço para marcar todos os pontos de glória recebidos. Excetos pelos  vilões e  missões cumpridas (cujos pontos de glória são marcados durante o jogo, na fase de combate), todos os outros itens serão pontuados apenas ao final da partida. São eles:




- A. Pontos de glória obtidos ao enfrentar o vilão ;
- B. Pontos de glória obtidos ao enfrentar o vilão ;
- C. Pontos de glória obtidos ao enfrentar o vilão ;
- D. Pontos de glória obtidos por  evolução: O jogador recebe pontos de glória de acordo com o nível de seu herói me-

nos evoluído (ver p. 7). Recebe também mais 1 ponto de glória para cada um de seus heróis que alcançar o nível 6;

- E. Pontos de glória obtidos por  itens mágicos: O jogador recebe 1 ponto de glória para cada quadrado marcado nesta área. Além disso, alguns itens mágicos, quando completados, fornecem pontos de glória adicionais (por exemplo, a  Armadura dos Heróis fornece 2 pontos de glória adicionais);
- F.  Gemas coletadas: O jogador recebe os pontos de glória de acordo com o número mostrado abaixo do ícone da última gema coletada (por exemplo, um jogador que tenha coletado 7 gemas recebe 30 pontos de glória).
- G.  Lacaio derrotado: O jogador recebe pontos de glória de acordo com o número de lacaios que derrotou na **masmorra**, conforme assinalado na área respectiva da ficha (por exemplo, um jogador que tenha derrotado 9 lacaios recebe 14 pontos de glória).
- H. Pontos de glória perdidos por  dano sofrido: O jo-



gador perde pontos de glória de acordo com a quantidade de dano direto marcado na sua coluna de  pontos de vida. Danos marcados nas  poções não contam.

- I. Ressurreição: Caso o jogador tenha usado a ressurreição durante a partida (p. 6), perderá 9 pontos de vitória.
- J. Cartas de objetivos e poderes: Caso o jogador tenha cumprido  objetivos (parcial ou total), ele soma os pontos recebidos conforme a respectiva carta. Além disso, algumas cartas de  poderes possuem alguma pontuação positiva ou negativa. Por exemplo, se um jogador completa parcialmente um objetivo de 4 pontos, e além disso, possui uma carta de poder que lhe acrescenta mais 2 pontos, ele receberia 6 pontos de glória.
- K. Missões cumpridas: Caso o jogador tenha cumprido  missões, registra 4 pontos de glória por missão cumprida
- L. Total de pontos.

## MODO SOLO

É possível buscar a glória de maneira solitária.

Para jogos com apenas um participante, realize a Preparação (pág. 2) sem nenhuma alteração.

Durante a partida, você terá de adotar duas regras variantes.




A primeira diz respeito as cartas de missões. Em partidas solo, os pontos de Glória concedidos pelas cartas de missões mudam levando-se em conta a rodada na qual foram completadas. Na margem direita das cartas de missões você encontrará duas colunas. Na coluna mais à esquerda temos o número da rodadas; na coluna mais à direita o número de pontos de Glória obtidos caso a missão seja cumprida na rodada correspondente.

A segunda variante é a das Gemas Desaparecidas, que será melhor explicada na próxima sessão.

## VARIANTES

No início da partida, a mesa deve decidir se deseja usar alguma **variante**. No caso de partidas **solo**, a variante de **Gemas Desaparecidas** é obrigatoriamente selecionada. Recomenda-se que os jogadores utilizem variantes apenas depois de algumas partidas.

## GEMAS DESAPARECIDAS

Ao usar esta variante, após o final do combate com os vilões  e , algumas  **gemas** podem desaparecer da masmorra.

Na lateral das cartas de vilões das temporadas I e II, há o desenho de duas gemas diferentes com um risco. No final do combate, caso as gemas que possuam as letras indicadas ainda não tenham sido coletadas, todos os jogadores devem excluir aquelas gemas de suas masmorras.

## MODO HISTÓRIA

O mundo de Paper Dungeons é rico em histórias e lendas. Ao usar esta variante, você e os demais jogadores deverão jogar uma série de partidas para descobrir qual grupo inscreverá seu nome nos livros de história.

Existem 4 histórias disponíveis no jogo. Para poder jogá-las, preste atenção as letras que se encontram **na parte inferior direita** das Cartas de Masmorra. Escolha qual das histórias você quer jogar e selecione os capítulos que fazem parte dela. É **necessário jogar os capítulos na ordem apresentada abaixo:**

**Heróis urbanos:** A, B e C

**A Múmia de Hamnapta:** D, E e F

**Terroros da Torre:** G, H e I

**Ao redor do reino:** J, K e L

A partida transcorrerá normalmente, mas ao final de cada capítulo os participantes devem registrar a sua pontuação. Após a última partida, some as pontuações de cada um dos participantes a cada capítulo. Aquele que atingir a maior pontuação terá seu nome guardado no hall da fama dos heróis.



## AGRADECIMENTOS





O autor gostaria de agradecer a todos os que contribuíram para esse projeto, em especial à Mansão das Peças, que foi fundamental para que esse jogo se tornasse realidade.

## RESUMOS

### ITENS MÁGICOS


 **Espada Flamejante:** Receba um bônus de +3 no **nível de combate** contra  **vilões**.



 **Cetro da Morte:** Escolha dois  **lacaio**s da sua masmorra. Eles são imediatamente derrotados (risque os lacaios na masmorra e anote no marcador de lacaios derrotados). Por ser um item amaldiçoado o jogador perde 1 ponto de glória ao final da partida.





 **Medalhão de Khar:** Receba a capacidade de  **atravessar** trechos cobertos com  **água**. Além disso, receba 1  **ponto de glória** ao final do jogo.




 **Manto da Intangibilidade:** Receba a capacidade de  **atravessar**  **paredes** no interior da masmorra.






 **Coroa do Rei Justo:** Receba 4  pontos de glória no fim da partida.



 **Caldeirão do Alquimista:** Marque imediatamente 3  poções como disponíveis para uso na sua **área de poções**.


 **Armadura dos Heróis:** Receba um bônus de +1 no  nível de poder em combates contra  lacaios. Além disso, receba 2  pontos de glória ao final do jogo.



 **Tomo da Sabedoria:** Receba 1  Evolução imediata do **nível de habilidade** de um herói. Além disso, receba 3  pontos de glória ao final do jogo.

## CARTAS DE PODERES

**Alquimista:** Durante a partida, receba uma  poção extra sempre que você usar qualquer dado para **preparar**  poção. Perca um  ponto de glória ao final da partida.



**Artesão:** Antes de iniciar a partida, **prepare** uma etapa de dois diferentes  itens mágicos. Perca três  pontos de glória ao final da partida.




**Assassino:** Antes de iniciar a partida, derrote quaisquer dois  lacaios em sua **masmorra** (risque os lacaios na masmorra e anote no marcador de lacaios derrotados).



**Batedor:** O jogador não sofrerá dano das  armadilhas na **masmorra**. Perca dois  pontos de glória ao final



da partida.



**Bárbaro:** Você não sofre mais **dano de combate** contra  vilões.

**Curandeiro:** Antes de iniciar a partida, o jogador **prepara** duas  poções. Receba dois  ponto de glória ao final do jogo.



**Ladino:** Durante a partida, receba uma etapa de  item mágico para cada três  lacaios que você derrotar. Perca dois  pontos de glória ao final da partida.


**Mercador:** Receba uma  poção sempre que você coletar uma  gema.



**Nobre:** Durante a partida, receba uma etapa de  item mágico cada vez que algum dos seus heróis atingir o nível 5. Perca um  ponto de glória ao final da partida.



**Patrulheiro:** Durante a partida, receba um  ponto de movimento cada vez que você atravessar um trecho com água. Perca um  ponto de glória ao final da partida.




**Psiônico:** Uma vez por rodada, o jogador pode utilizar um **dado branco** como se fosse **preto** e vice-versa.

**Sanguinário:** Receba um bônus de +2 no **nível de combate** contra  vilões. Perca dois  pontos de glória ao final da partida.

**Saqueador:** Antes de iniciar a partida, escolha e colete uma  gema de qualquer letra. Os outros jogadores poderão coletar aquela gema durante o jogo (ela não desaparece da masmorra dos outros jogadores).

**Veterano:** Antes de iniciar a partida,  evolua um nível de dois heróis diferentes. Perca três  pontos de glória ao final da partida.

**Vidente:** No início de cada rodada, o jogador recebe um dano a menos de símbolos de  caveira. Receba dois  ponto de glória ao final do jogo.

**Xamã:** Durante a partida, receba uma  poção para cada três  lacaios que você derrotar. Receba três  ponto de glória ao final do jogo.

Desenvolvido por **Leandro Pires**  
Arte e layout por **Dan Ramos**  
Produzido por **Diego Bianchini**  
Diagramado por **Gerson Lopes**  
Revisado por **Márcio Botelho**  
Manual revisado por **Thiago Leite**

