



Tiny **epic** DUNGEONS **HISTÓRIAS**

A SAGA DO AVENTUREIRO



PRÓLOGO

Os heróis se aconchegam ao redor da fogueira, confortados por seu calor, mas cansados dos bosques perigosos que os cercam. A caminho da Costa dos Goblins, vindo de terras além de Aughmoore, cada aventureiro possui uma história para contar aos seus novos companheiros. Alguns estão aqui por fama e glória, outros por dinheiro, e alguns possuem motivos mais nefastos. Mas, por enquanto, esses improváveis companheiros são aliados, concordando em enfrentar a desafiadora tarefa juntos: entrar na masmorra, derrotar seus Chefes, completar suas missões e salvar o mundo.

VISÃO GERAL DA EXPANSÃO

Esta expansão possui duas partes:

Histórias são objetivos adicionais que o grupo deve completar antes que possam derrotar o Chefe (veja na próxima página).

A **Masmorra Épica** adiciona o desafio de 3 níveis distintos da masmorra, bem como múltiplos Chefões! Histórias pode ser incluído também, adicionando mais um nível de desafio (página 4).

2



8 Tabuleiros de Herói

8 Miniaturas de Herói



12 Cartas de Espólio



2 Cartas de Goblin



2 Cartas e 2 Marcadores de Laciaos



2 Tabuleiros de Chefe



2 Marcadores de Vida de Inimigo



1 Marcador de Chefe



8 Cartas de História



2 Marcadores de Objetivo



5 Cartas de Masmorra



HISTÓRIAS

Além de derrotar o Chefe da masmorra, seu grupo ainda terá algumas missões a cumprir. Para um desafio adicional, adicione uma História ao seu jogo. Quer mais diversão? Adicione 2 Histórias!

COMPONENTES:



8 Cartas de História



2 Marcadores de
Objetivo



4 Cartas de Masmorra

PREPARAÇÃO

Antes de montar o **Baralho da Masmorra**:

- Embaralhe as **Cartas de História** embaixo da mesa e compre uma (* ou duas para aumentar a dificuldade). Posicione-a(s) na mesa, retornando as demais para a caixa.
- Posicione o **Marcador de Objetivo “A”** ao lado da Carta de História mais à esquerda, e caso exista uma segunda, posicione o Marcador “B” ao lado dela.
- Leia a Carta de História (frente e verso) em voz alta para todos os jogadores, seguindo as instruções apresentadas nela. Normalmente, isso envolve ter algumas Cartas de Masmorra específicas no baralho ou posicionar o Marcador de Objetivo em uma posição inicial.

Após a preparação da expansão, continue a preparar o restante do jogo normalmente.

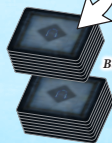
PREPARAÇÃO DO BARALHO DA MASMORRA

Se a História requer uma Carta de Masmorra específica (listada na preparação da Carta de História), separe essa carta inicialmente, e coloque-a no Baralho da Masmorra conforme instruído pela Carta de História. Se a preparação lhe instrui a “cortar o baralho ao meio”, tente cortá-lo o mais próximo da metade que você conseguir (não precisa ser exato). Embaralhe quaisquer cartas necessárias para assegurar que elas estejam em jogo.



*Se usar 2 Cartas de História

Carta de Masmorra da Expansão



Baralho B

3

HISTÓRIAS (CONTINUAÇÃO)...



MARCADORES DE OBJETIVO

Marcadores de Objetivo são usados para representar um elemento necessário para completar a História. Instruções sobre como usá-los estão mostradas no verso de cada Carta de História. Quando duas Cartas de História são usadas, um marcador diferente é usado para cada uma delas.

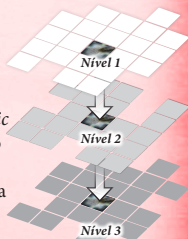
COMPLETANDO UMA HISTÓRIA

O Covil do Chefe não pode ser adentrado a menos que todas as Histórias estejam completas! Quando uma História for concluída, posicione o Marcador de Objetivo dela sobre o espaço marcado na carta e, imediatamente, **mova a tocha 3 espaços para cima** na sua trilha. Se uma Carta de História tiver uma condição de fracasso, ela estará explicitada na própria carta.



A MASMORRA ÉPICA

Preparem-se, Heróis, para a Masmorra Épica! O grupo irá explorar e conquistar **3 Níveis de Masmorra** e derrotar múltiplos Chefões! Cada Nível é identificado de 1 a 3, com o Nível 1 sendo o primeiro e mais alto, e o Nível 3 sendo o mais fundo, onde moram dois Chefões Épicos. O fluxo de jogo segue as regras básicas de *Tiny Epic Dungeons*, incluindo a expansão *Histórias*, mas existem pequenas variações em como se prepara e completa cada nível. Quando descem as **Escadas** para o próximo nível, os heróis podem **Rejuvenescer** e manter quaisquer itens que tenham equipado (veja a seguir), enquanto a masmorra é reiniciada para que o próximo nível seja explorado.



COMPONENTES:



Todos os componentes do jogo base, e da expansão *Histórias*



1 Marcador de Chefe Vermelho



1 Carta de Escada

MASMORRA ÉPICA NÍVEL 1: PRIMEIRO ANDAR

Para preparar o Nível 1 da Masmorra Épica:

1. Compre **1 Carta de História**, posicionando-a na mesa com o **Marcador de Objetivo “A”** ao seu lado, separando qualquer Carta de Masmorra necessária. Para aumentar a dificuldade, compre **2 Cartas de História**, também usando o Marcador de Objetivo “B”.
2. Prepare o **Baralho da Masmorra** com as seguintes alterações:

Baralho A: Sem alterações em relação ao jogo base.

Baralho B: Embaralhe Encontros com Lacaio de acordo com a quantidade de jogadores: **1 carta para 2 heróis, 2 cartas para 3 ou 4 heróis**. Depois de adicionar Encontros com Lacaio, adicione a Carta de Masmorra exigida pela História, caso exista.

Baralho C: Em vez da Carta da Porta do Covil, coloque a **Carta de Escada**.

3. **Não** posicione um **Tabuleiro de Chefe** virado para baixo nem Marcadores de Altar no Nível 1. Em vez disso, reserve-os de lado para usar depois.



ALTERAÇÕES NO FLUXO DE JOGO

Não existe Chefe no Nível 1. Você deve encontrar a **Carta de Escada**. Portanto, o Tabuleiro de Tocha não vira para o Ato 2 e o Tabuleiro de Chefe, Marcador de Chefe e Marcadores de Altar não são usados. (A) Após completar a quantidade escolhida de Cartas de História, (B) todos os jogadores devem **Descer** (veja na próxima página) pela Carta de Escada antes que a Tocha se apague. (C) Isso permite a cada herói uma **Ação Livre de Rejuvenescer** (veja na próxima página). Você não precisa matar Lacaio para usar a Escada. Após matar um Lacaio, remova seu Marcador de Vida, deixando-o de lado.



OBJETIVOS DO NÍVEL 1

- Complete quaisquer Cartas de História ativas.
- Encontre a Carta de Escada e **Desça** (veja na próxima página).



5





AÇÃO LIVRE: DESCER


Uma vez que todos os objetivos no nível estiverem cumpridos, você pode realizar esta Ação Livre enquanto estiver na **Carta da Escada**. Imediatamente, retire sua miniatura da masmorra e coloque-a em seu Tabuleiro de Herói, mostrando que ele não se encontra mais neste Nível da Masmorra, mas retornará a ela no início do próximo Nível. Em seguida, você pode realizar uma Ação Livre Rejuvenescer (veja a seguir). Pule seu turno caso ainda existam heróis realizando turnos na masmorra e chegue sua vez (não mova a tocha).



AÇÃO LIVRE: REJUVENESCER


Após realizar uma Ação Descer, você pode Rejuvenescer. Conte a quantidade de espaços entre o Marcador de Tocha até a caveira no final da trilha e receba 1  e 1  para cada espaço.



6 espaços de distância trazem 6  + 6 .

MASMORRA ÉPICA NÍVEL 2: ANDAR INTERMEDIÁRIO

Uma vez que todos os heróis tenham Descido e Rejuvenescido, a masmorra é reiniciada para o Nível 2:

1. Recolha todas as **Cartas de Masmorra** (da masmorra, baralho e descartes), mas deixe a **Carta de Entrada**  revelada na masmorra. Separe as cartas em seus respectivos tipos: **Salas**, **Encontros com Lacaio**, **Escada** e **Porta do Covil**.
2. Retorne quaisquer Cartas de História do Nível 1 para a caixa e compre, dentre as não usadas, **1 nova Carta de História**, posicionando-a na mesa com o **Marcador de Objetivo "A"** ao seu lado, separando qualquer Carta de Masmorra necessária. Retorne as demais Cartas de História para a caixa.
3. Quaisquer **Lacaio**s mortos no Nível 1 são deixados de lado e não retornam no Nível 2.
4. Recolha e embaralhe todas as **Cartas de Goblin** para formar um novo baralho. Quaisquer Marcadores Goblin na masmorra são removidos e deixados de lado para o próximo nível.





MAS MORRA EPICA NÍVEL 2 (CONTINUAÇÃO)...

5. Prepare o **Baralho da Masmorra** da seguinte forma:

Baralho A: Não forme um Baralho A. Deixe todas as cartas dele de lado.

Baralho B: Embaralhe **Encontros com Lacaio**s de acordo com as regras de preparação do jogo base, adicionando **1 Carta de Masmorra a mais** para cada Encontro com Lacaio.

Baralho C: Embaralhe a **Carta da Porta do Covil E** e a **Carta da Escada**.

6. Compre e posicione **1 Tabuleiro de Chefe**, virado para baixo, deixando os Marcadores do Chefe e de Altares ao lado dele.
7. Posicione o **Marcador de Tocha** no espaço da Trilha da Tocha que corresponde à quantidade de heróis.
8. Posicione todas as **Miniaturas de Herói** na Carta de Entrada e o Herói que primeiro Desceu do Nível 1 é o jogador ativo.

Sem Baralho A

+1 Carta de Masmorra por



OBJETIVOS DO NÍVEL 2

- Complete a Carta de História ativa.
- Mate todos os Lacaio para poder entrar no Covil do Chefe.
- Derrote o Chefe e o Lacaio do Chefe.
- Encontre a Carta de Escada e Desça.

ALTERAÇÕES NO FLUXO DO JOGO

Antes de poder entrar pela Carta da Porta do Covil e lutar com o Chefe, primeiro você precisa completar a Carta de História e matar todos os Lacaio. Siga as regras normais para a Batalha Final, usando os Marcadores de Vida dos Lacaio mortos. Além de derrotar o Chefe, você também deve derrotar seu Lacaio (veja abaixo). Após matar ambos, você pode se mover para a **Carta de Escada e Descer** para o Nível 3.



LACAIOS DO CHEFE

Assim que você entrar no Covil e revelar o Chefe, compre uma Carta de Lacaio dentre as não utilizadas, posicionando-a à direita do Tabuleiro do Chefe, com um Marcador de Vida no local mais alto de sua trilha. Posicione seu Marcador na Carta de Entrada. **Este Lacaio também precisa ser morto para que se possa Descer.** A recompensa por matá-lo é a mesma de matar qualquer outro Lacaio, exceto que a tocha se move **3 espaços para cima no Tabuleiro de Tocha** em vez de 6. O Marcador de Vida deste Lacaio não é posicionado no Tabuleiro do Chefe.

7



MASMORRA ÉPICA NÍVEL 3: o ANDAR FINAL

Uma vez que todos os heróis tenham *Descido e Rejuvenescido*, a masmorra é reiniciada para o Nível 3:

1. Conforme feito para o Nível 2, recolha todas as **Cartas de Masmorra**, mas deixe a **Carta de Entrada** revelada na masmorra. Separe as cartas em seus respectivos tipos: Salas, Encontros com Lacaio e Porta do Covil. Remova a **Carta de Escada** do jogo.

2. Retorne as Cartas de História para a caixa (elas não são usadas no Nível 3).

3. Mais uma vez, forme um Baralho da Masmorra, da seguinte forma:

Baralho A: Não forme um Baralho A. Deixe todas as cartas dele de lado.

Baralho B: Embaralhe **Encontros com Lacaio** de acordo com as regras de preparação do jogo base, exceto que será adicionada 1 Carta de Masmorra a menos para cada Encontro com Lacaio.

Baralho C: Misture a **Carta da Porta do Covil** e 1 **Carta de Masmorra a menos**.

4. Embaralhe e compre 2 **Tabuleiros de Chefe**, virados para baixo, posicionando um **Marcador de Chefe** ao lado de cada Tabuleiro: o da esquerda é representado pelo **marcador cinza** e o da direita pelo **vermelho**. Deixe todos os 5 Marcadores de Altar próximos.



5. Quaisquer **Lacaio**s mortos no Nível 2 são deixados de lado e não retornam (se jogar com 4 heróis aleatoriamente pegue 1 dos Lacaio descartados e misture-o com os restantes). Recolha e misture todas as **Cartas de Goblin** para formar um novo baralho. Quaisquer Marcadores Goblin na masmorra são removidos e deixados de lado para o próximo nível.

6. Vire o **Tabuleiro de Tocha** novamente para o Ato 1 e posicione a Tocha em seu local inicial de acordo com a quantidade de heróis.
7. Posicione todas as **Miniaturas de Herói** na Carta de Entrada e o Herói que primeiro Desceu do Nível 2 é o jogador ativo.

Sem Baralho A

-1 Carta de Masmorra por



-1 Carta de Masmorra



OBJETIVOS NÍVEL 3

- Mate todos os Lacaio para entrar no Covil do Chefe.
- Derrote ambos os Chefes para **vencer a partida!**



ALTERAÇÕES NO FLUXO DO JOGO

Após matar todos os Lacaios, você pode entrar no Covil do Chefe. Uma vez que você inicie o Ato 2:

1. Revele **ambos os Tabuleiros de Chefe** e posicione **Marcadores de Vida do Inimigo** no espaço 8 de cada trilha de vida dos Chefes, baseado na quantidade de heróis:
 - **2 heróis:** 1 marcador em cada Tabuleiro de Chefe.
 - **3 heróis:** 2 marcadores em cada Tabuleiro de Chefe.
 - **4 heróis:** 3 marcadores em cada Tabuleiro de Chefe.
2. Posicione o **Marcador de Chefe** cinza no tabuleiro mais à esquerda e o **Marcador de Chefe vermelho**, no tabuleiro mais à direita (representando cada Chefe).
3. Adicione **Marcadores de Altar** a cada símbolo de altar na masmorra. Se você tiver marcadores sobrando, coloque todos eles (eventualmente empilhados) na Carta de Entrada.



LUTANDO COM DOIS CHEFES

Siga as regras normais para a Batalha Final, exceto as seguintes mudanças para lutar com dois Chefes:

- Quando se mover pela Porta do Covil, você pode ir para ambos os Tabuleiros de Chefe. Uma vez em um Tabuleiro de Chefe, você só pode atacar (e ser atacado) por aquele Chefe. Cada Chefe é representado pelo seu próprio Marcador e Tabuleiro (esquerdo é cinza e direito é vermelho).
- Se você quer se mover de um Tabuleiro de Chefe para o outro, primeiro você precisa sair do Covil atual, movendo-se novamente para a Carta da Porta do Covil.
- Goblins que se movem para um Covil devem ir para um onde existam heróis. Caso existam heróis em ambos, o jogador ativo pode escolher para qual eles se movem. Um Chefe não pode entrar no Covil que pertence ao outro Chefe, mas ambos podem ocupar a mesma sala na masmorra.
- Quando Provocar o Chefe, você só pode fazê-lo com um Chefe por vez.
- Quando estiver usando Marcadores de Altar na Entrada, você deve mover o Chefe para fora da Entrada antes de poder usar o altar novamente.
- Quando um Chefe for morto, a **tocha se move 9 espaços para cima** (mas nunca mais alto que o espaço inicial).





10





REFERÊNCIA DOS ÍCONES DA EXPANSÃO

AÇÕES LIVRES EM SALAS



Descer- Após completar os Objetivos do Nível, **mova-se** para o próximo Nível



Rejuvenecer- Após Descer, recebe 1 **Vida** e 1 **Foco** para cada espaço remanescente na trilha de Tocha, incluindo o espaço da Caveira

HABILIDADES DO CHEFE



Todos os Heróis perdem 2 Vidas **OU** 4 Focos.



Todos os Heróis dentro do alcance se teleportam, imediatamente, para a Entrada.

ÍCONES DE ESPÓLIO



Habilidades acionadas que só podem ser utilizadas **uma vez por turno** (não podem ser utilizadas diversas vezes no mesmo turno)



Ocorre **antes** de todas as Ações do Inimigo serem acionadas



Não role o **Dado de Inimigo** quando atacar



Receba um dado extra de Habilidade (não pode exceder 3 dados)



Pode se **mover através de paredes** apenas para salas já reveladas (não precisa seguir um corredor)

Autor: Scott Almes

Ilustradores: Felix Wermke, Nikoletta Vaszi, Ian Rosenthaler, Chip Cole

Designer Gráfico: Benjamin Shulman

Desenvolvedores: Michael Coe, Sam Aho

Designer 3D: Emerson Matsuuchi

www.gamelyngames.com
www.meeplebr.com

Editor Original: David Ladyman,
Dylan Phillips

Edição Brasileira: Thiago Leite

Tradução: Romir G. E. Paulino

Diagramador: Gerson Lopes

Revisão: Aline Costa e Márcio Botelho

©2021 Gamelyn Games, LLC todos os direitos reservados. Nenhuma parte pode ser reproduzida sem permissão explícita. Tiny Epic Dungeons, Histórias, Gamelyn games, e suas logomarcas são marcas registradas de Gamelyn Games, LLC. MeepleBR e sua logomarca são marcas registradas da MeepleBR LTD.

