

LIVRO DE REGRAS

QUEST! inc.

THIAGO LEITE
DENILSON SILVA




meeplebr


GLYP
TODON

LUCRAR OU NÃO LUCRAR, EIS A QUESTÃO?

Em um desses mundos de fantasia cheio de monstros, dragões e tesouros mágicos, na região conhecida como **Reinos Lembrados**, algo estranho aconteceu.

Um grupo de aldeões começou a trabalhar enquanto os outros dormiam, sair de sua zona de conforto e ajustar o *mindset* para um único objetivo: lucrar. Mas, como fazer isso?



Depois de horas de muita discussão, um desses sábios, também conhecido como *Coach*, percebeu que realizar missões são lucrativas tanto por seu pagamento, quanto por seu espólio, além de ser uma opção barata de negócio e que não requer muito investimento. Ninguém vai ligar caso alguns heróis caiam em alguma aventura e as companhias de seguro não cobrem esse risco.

Assim, ele decidiu criar a primeira empresa de missões da região: a **Quest Inc.**

A ideia foi tão boa, que logo outros aldeões empreendedores resolveram fazer o mesmo. Como um deles mesmo disse: “*Cópia, só não faz igual*”.



OBJETIVO

Em **Quest Inc.** os jogadores serão donos de empresas especializadas em realizar missões para os habitantes dos **Reinos Lembrados**, as chamadas **Quest Inc.** O seu objetivo é ser a empresa com mais dinheiro ao final do jogo.

Como bom empreendedor, você escolherá as missões mais lucrativas, tentando economizar ao máximo com heróis *freelancers* e fazer com que cada tarefa renda o máximo de ganhos, nem que seja com os espólios da missão. *Sabe como é, já estava lá mesmo e ninguém vai conferir.*

A cada rodada você participa de uma disputa na praça da cidade para selecionar as missões dos habitantes, disputando com os outros jogadores para ver quem irá realizar as missões pelo menor valor em ouro.

Depois enviará seus assistentes à cidade para contratar os mais adequados (e baratos) heróis disponíveis. Estes irão realizar as missões solicitadas e lhe trazer os espólios encontrados.

Escolha com sabedoria as missões. Elas nem sempre irão pagar o melhor valor, mas os tesouros que você encontrará ao realizá-las podem fazer valer a pena cada esforço.

COMPONENTES:

120 Peças:

- 96 Moedas (36 de valor 1, 18 de 3, 18 de 5, 12 de 10 e 12 de 25) **1** ;
- 5 Marcadores de ordem **2** ;
- 5 Cervejas **3** ;
- 3 Poções de cura **4** ;
- 10 Marcadores de Assistente (2 na cor de cada jogador) **5** ;
- 1 Relógio (Antes de jogar, é preciso prender o relógio. Solte as duas peças e prenda-as com o rebite.) **6** .

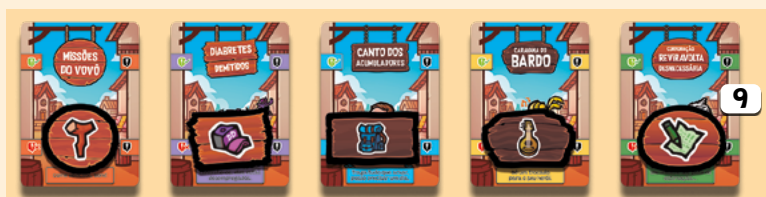
195 Cartas:

- 25 Cartas de Cidadão **7** ;
- 73 Cartas de Tesouro (das quais 13 só entram em partidas com 4 ou mais jogadores **4+**) **8** ;
- 52 Cartas de Herói **9** ;
- 8 Cartas de Masmorra **10** ;
- 5 Cartas de Empresas **11** ;
- 1 Carta de Ente **12** ;
- 25 Cartas de Missão **13** ;
- 6 Cartas de Cidade (das quais 2 só entram em partidas com 3 ou mais jogadores **3+**) **14** .



PREPARAÇÃO:

1. Embaralhe as **Cartas de Cidadão** **1** e forme o **Baralho de Cidadão** virado para baixo ao centro da mesa. Faça o mesmo com as **Cartas de Missão** **2**, formando o **Baralho de Missão**. Repita o processo com as **Cartas de Tesouro** **3**, criando o seu respectivo baralho. Certifique-se de incluir ou retirar **Cartas de Tesouro** que são usadas somente em partidas com 4 ou 5 jogadores (elas possuem os ícones **4+**).
 2. Embaralhe as **Cartas de Cidade** **4** e revele uma quantidade de cartas à direita dos baralhos formados, de acordo com o número de jogadores: **3 em 2 jogadores, 4 em mais jogadores** (3, 4 e 5). Forme uma linha com as **Cartas de Cidade** reveladas. As demais não serão usadas nesta partida (guarde-as na caixa). A **Casa da Guilda** e a **Sala do Trono** não podem entrar em partidas com 2 jogadores (**3+**).
 - Caso a **Taverna** **5** tenha sido revelada, coloque sobre ela os **Marcadores de Cerveja**.
 - Caso a **Loja de Poção** **6** tenha sido revelada, coloque sobre ela os **Marcadores de Poção**.
 - Caso a **Masmorra** **7** tenha sido revelada, embaralhe as **Cartas de Masmorra**  e forme um baralho, virado para baixo, acima da masmorra. 3. Embaralhe as **Cartas de Herói** **8**, e forme um baralho virado para baixo ao lado das **Cartas de Cidade**. Reserve um espaço para o descarte.
- Esse é o único tipo de carta que poderá ser embaralhada durante a partida. Caso não exista mais cartas no Baralho de Herói, embaralhe o descarte para formar um novo. As cartas de outros tipos ou ficarão em posse dos jogadores, ou serão descartadas de volta para a caixa.
4. Cada jogador escolhe uma cor e recebe sua **Carta de Empresa** e 2 **Marcadores de Assistente** **9**. **Importante:** em **Quest Inc.**, os jogadores iniciam o jogo sem nenhuma moeda. A riqueza está no mindset. Ajuste o seu e prepare-se para lucrar do zero.
 5. Posicione o **Relógio** **10** no centro da mesa, e coloque o marcador no espaço da primeira rodada (número 1). A partida será jogada em uma quantidade de rodadas de acordo com o número de jogadores: 2, serão 8, 3 serão 6 rodadas e 4 ou 5, 5 rodadas. Deixe a **Carta de Ente** **11** próxima ao **Baralho de Herói**. Coloque os **Marcadores de Ordem** **12** igual ao número de jogadores (por exemplo, do Marcador 1 ao 4 em uma partida com 4 jogadores) à esquerda do **Baralho de Cidadão** em ordem crescente.
 6. O primeiro jogador é aquele que fez uma tarefa importante mais recentemente. Entregue a ele o **Relógio**.



Mesa para 4 jogadores



COMO JOGAR

Quest Inc. se passa em um número de rodadas determinadas. Cada rodada possui 4 fases que são sempre resolvidas nesta ordem:

- A. Amanhecer;
- B. Manhã;
- C. Tarde;
- D. Noite.

A. AMANHECER

No início do **Amanhecer**, será preciso preparar as missões disponíveis do dia. Basicamente, os habitantes da cidade vão até a praça, em busca das empresas que aceitem realizar suas missões, pelo menor preço.

Revele 1 **Carta de Cidadão** **1**, abaixo de cada marcador de ordem;

Abaixo de cada **Carta de Cidade**, coloque um número de **Cartas de Herói** **2** até chegar ao limite de cartas por coluna:

- 3 cartas em partidas com 2 ou 3 jogadores;
- 4 cartas em partidas com 4 jogadores;
- 5 cartas em partidas com 5 jogadores.

Se há **Cartas de Herói** remanescentes de rodadas anteriores, mantenha-as lá, e revele **Cartas de Herói** até que se chegue ao número indicado.

Depois disso, passe para a próxima fase:

DICA: Caso queira, esses passos podem ser realizados durante a preparação do jogo para agilizar esse processo antes da primeira rodada.



B. MANHÃ

Chegou o momento de competir pelas missões do dia em uma disputa na praça da cidade, para ver qual empresa aceita o menor preço por cada missão.

Ao final desta etapa, cada jogador receberá 1, e somente 1 missão para resolver nesta ou nas próximas rodadas.

DISPUTA NA PRAÇA

A disputa pelas missões acontece por colunas, começando com a coluna abaixo do marcador de ordem 1 e depois 2 e assim por diante.

Observação: as disputas em partidas com 2 jogadores são ligeiramente diferentes e estão descritas ao final deste manual.

Coloque abaixo da primeira **Carta de Cidadão** uma **Carta de Missão** e depois abaixo de ambas cartas, coloque um número de **Cartas de Tesouro** que seja a soma dos números de Tesouros, indicados tanto na **Carta de Cidadão** quanto na **Carta de Missão**.

Depois, cada jogador que ainda não possui um marcador de ordem (na primeira disputa da rodada todos participam), começando pelo jogador com o Relógio e seguindo em sentido horário, irá escolher uma das seguintes opções:

- Participar da disputa pela Missão;
- ou
- Passar sem participar da disputa.



Exemplo: Na coluna de ordem 1, foi revelada a carta “Espelho Mágico”, que possui 1 Tesouro 1. Abaixo dela, a **Carta de Missão** “Lavar a sereia”, que por sua vez possui 2 Tesouros 2. Portanto, serão reveladas 3 **Cartas de Tesouro** nesta coluna 3.

O primeiro jogador que aceitar participar da disputa dirá qual a quantidade de ouro que ele aceita **RECEBER** para cumprir a missão. O valor é no máximo o ouro que o cidadão oferece, mas pode ser por menos (até de graça!).

O próximo jogador que escolher participar da disputa deve dizer que aceita essa missão por um valor menor que o do jogador anterior, caso contrário ele passa essa disputa.

Isso continua até que todos, menos um jogador, tenha passado, ou alguém oferecer fazer a Missão sem receber nenhum dinheiro por isso. Em ambos os casos, o jogador é considerado vencedor da Missão.

Quando um jogador vence uma disputa, ele recebe o **Marcador de Ordem de Turno**, a **Carta de Missão** e as **Cartas de Tesouro**, além disso recebe a quantidade de dinheiro que se comprometeu a receber. Ele coloca a Carta de Missão ao lado de um ícone **1** vago, de sua Carta de Empresa e as cartas de Tesouro sob esta carta de Missão. A **Carta de Cidadão** é descartada para a caixa. Este jogador não participará mais de outras disputas desta rodada.

Compensação do Rei: se nenhum outro jogador apto a receber uma missão entrou nesta disputa, o último jogador **DEVE** pegar a coluna de cartas. Porém, ele recebe em moedas o valor máximo que o cidadão oferece mais **5** de ouro como compensação, afinal de contas, nenhum negócio se desenvolve em um reino sem o apoio da coroa.

Em seguida, inicie a próxima disputa revelando **Cartas de Missão** e de **Tesouro**, seguindo a ordem dos números da coluna. Quem iniciará a próxima disputa é o jogador com o **Relógio** (ele não passa o marcador pra ninguém nessa fase). Caso ele já tenha vencido uma disputa (ou seja, possui um **Marcador de Ordem**), quem inicia é o próximo jogador em sentido horário, que ainda não possui um **Marcador de Ordem**. Todos os outros jogadores farão essas mesmas escolhas até que todos os jogadores tenham recebido 1 Missão e 1 marcador de ordem.



Na mesma coluna de ordem 1, a jogadora Verde começa passando. A **Amarela** quer muito “**Óculos Que Vê a Verdade**” para terminar sua coleção e já oferece receber 8. Azul passa imediatamente. **Roxo** resolve reduzir para 4, Amarelo realmente quer o item, e diz que faz por 0, terminando a disputa.



Ela recebe a **Carta de Missão 1**, as 3 de **Tesouro 2**, o **marcador de ordem 3** e nenhuma moeda. A **Carta de Cidadão** é descartada para a caixa.

Seguindo a rodada do exemplo anterior, caso Verde e Azul tenham passado, **Roxo, o último jogador** que não recebeu **Carta de Missão** nesta rodada, deve pegar a Carta de Missão **1**, as Cartas de Tesouro **2** e o marcador de ordem **3**. Além disso, receberá $13 + 5$ de ouro, devido a **Compensação do Rei 4**.



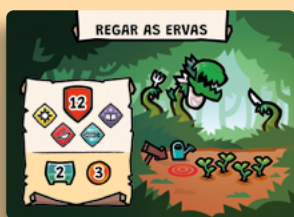
Em outra rodada, Verde e Amarelo passam. Azul aceita a Missão por 14 e Roxo passa. Neste caso, Azul **não** recebe compensação, já que não era o último jogador apto a receber uma **Carta de Missão** nesta rodada. Ele receberá as cartas e 14 de ouro.



Importante:

- O último jogador a receber uma Missão, recebe as cartas que foram reveladas e o valor máximo do cidadão SEM a **Compensação do Rei**, já que isso só ocorre se todos os jogadores aptos a receberem Missões passarem antes do último jogador.
- Um jogador não pode ter mais que 2 Missões sem resolver à sua frente, mas lembre-se que a cada rodada, cada jogador recebe apenas 1. Se um jogador com 2 Missões não resolvidas à sua frente for receber uma terceira, ele DEVE descartar 1 das 2 anteriores. Ao fazer isso, devolva para a caixa os Tesouros sob a **Carta de Missão**. O jogador não cumpriu com o combinado, logo, ele não receberá os Tesouros. Além disso, deixe a **Carta de Missão** não resolvida, ao lado do ícone de Missão Incompleta  de sua Carta de Empresa. No final da partida, o jogador perde em ouro o mesmo valor da força dessa Missão.

- Algumas **Cartas de Missão** apresentam Tesouros um pouco diferentes:



Acordar o Dragão Para o Café, Regar as Eervas e Decodificar a Mensagem: além das **Cartas de Tesouro**, completar essas Missões rende um valor em ouro que apenas será recebido após a resolução da Missão.



Localizar o Rastreador: Um herói se perdeu e é resgatado após a conclusão da Missão. Quando a Missão for realizada, pegue uma **Carta de Herói** do topo do baralho.



Plantar o Ente: Após completar a Missão, receba a **Carta Especial de Ente**.

Quando todos os jogadores tiverem adquirido uma missão e possuírem 1 marcador de ordem, a etapa da Tarde será iniciada.

C. TARDE

“– Vamos para a cidade encontrar os heróis mais baratos. Digo, os melhores heróis, desde que custem menos e nos dê mais lucro!”.

Nesta etapa, os jogadores irão Visitar a Cidade, enviando seus assistentes, a fim de contratar heróis para realizar as Missões. Começando pelo jogador com o **Marcador de Ordem** de número 1, e seguindo em ordem crescente, cada jogador escolhe e coloca um **Assistente** da sua cor na **Carta de Cidade** que quiser, desde que os dois marcadores de cada jogador estejam em lugares diferentes. Cada carta pode ter qualquer quantidade de assistentes. A cada vez que o jogador visita um local da cidade, ele faz uma ou as duas opções na ordem que quiser:

- Contratar **Heróis**;
- Usa a habilidade de uma **Carta de Cidade**.

CONTRATAR HERÓIS

No local da cidade onde você posicionou o seu **Marcador de Assistente**, escolha até 3 heróis de classes diferentes, ou seja, você não pode pegar mais que um herói com o mesmo símbolo. Pague o valor da soma em ouro nas cartas e mantenha esses heróis em sua mão.

USAR HABILIDADE DE UMA CARTA DE CIDADE

Você pode ativar uma vez a habilidade da **Carta de Cidade** onde você posicionou o seu assistente. Cada local tem uma habilidade única:



Praça: Receba uma moeda por visitar o local (esta moeda pode ser utilizada para ajudar a pagar o custo dos heróis deste local);



Taverna: Pague 1 de ouro e receba 1 **Marcador de Cerveja**. As cervejas podem ser usadas durante a resolução de uma Missão, adicionando 2 de força para o grupo de heróis. Somente 1 cerveja pode ser comprada por visita.



Loja de Poções: Pague 2 de ouro e receba 1 **Marcador de Poção**. As poções podem ser usadas durante a resolução de uma Missão, fazendo com que você evite descartar cartas de herói. Somente 1 poção pode ser comprada por visita.



Sala do Trono: Ao contratar heróis, você pode contratar 1 deles de qualquer outra **Carta de Cidade**. Ainda são aplicadas as restrições de no máximo 3 heróis em uma compra e não repetir classes.



Casa das Guildas: Ao contratar heróis, você pode contratar até 3 heróis que compartilhem uma mesma classe que estejam neste local. Importante: você deve escolher se compra com a regra da guilda ou com a regra usual, não podendo usar parcialmente essas regras, como contratar 2 heróis que compartilham uma classe, e um terceiro com uma classe diferente.



Masmorra: Descarte 1 **Carta de Herói** da sua mão e olhe as 3 cartas do topo do **Baralho de Masmorra**. Escolha uma para colocar na sua pilha de Tesouro e devolva as outras 2 cartas para o topo do **Baralho de Masmorra**. As **Cartas de Masmorra** são tesouros que irão lhe ajudar a completar suas coleções.

Depois que todos os jogadores visitarem a cidade uma vez, eles visitarão uma segunda vez, mas, para um lugar diferente do que já visitou nesta rodada, ou seja que não possui um marcador da sua cor nele.

Os marcadores de outros jogadores **não** restringem a sua visita. Você apenas não pode visitar em uma mesma rodada o mesmo local duas vezes. Um local que não possui mais heróis ainda pode ser visitado, pois você pode usar apenas a habilidade do local.

Quando todos os jogadores visitarem a cidade 2 vezes, os jogadores podem resolver as Missões que desejarem, na fase da **Noite**.

D. NOITE

Após uma longa jornada de aventuras, os heróis retornam para as empresas e entregam os Tesouros que conseguiram durante as Missões.

Na fase da noite, os jogadores podem resolver as Missões que desejarem e receber os Tesouros relacionados.

Para resolver uma Missão, o jogador escolhe uma quantidade qualquer de heróis, tesouros e itens que juntos somem a força de valor **igual ou maior** ao da Missão e que possuam no mínimo um herói de cada classe daquela **Carta de Missão**. As classes são símbolos presentes nas cartas de heróis (👑, 🗡️, 🛡️, 🏹, 🐉).

As classes de heróis são requisitos mínimos, ou seja, você pode descartar mais heróis que irão somar com a força necessária, independente das classes.

Após resolver uma Missão descarte os heróis utilizados, devolva os **Marcadores de Cerveja** e/ou **Poção** utilizados para o seu correspondente lugar na cidade. Em seguida, pegue as **Cartas de Tesouro** que estão abaixo da **Carta de Missão** e os coloque em uma pilha pessoal de Tesouros. Você pode consultar essas cartas sempre que quiser. Coloque a **Carta de Missão** resolvida, ao lado do ícone de Missão Cumprida (✅) de sua Carta de Empresa. Essa pilha pode servir como desempate no final da partida.

ITENS USADOS NAS MISSÕES

Existem alguns itens e **Cartas de Tesouro** que podem ser utilizados quando você for resolver Missões. Os Itens que podem ser usados são:

CERVEJA



Some 2 na força dos heróis. Efeitos podem ser combinados. Após ser usada, devolva a cerveja para a taverna durante a Noite.

POÇÃO



Devolva uma **Carta de Herói** que usou para resolver uma Missão de volta para a sua área de jogo (não pode ser usada em Mercenários, Brutos ou no Ente). Após ser usada, devolva a poção para a loja de poções, durante a Noite.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

Não há uma ordem para cumprir as Missões, mas nas suas primeiras partidas, recomendamos que sigam a mesma ordem de visita à cidade.

Não é obrigatório que o jogador resolva a Missão na noite do mesmo dia que a recebeu. Ele pode segurá-la para resolver em rodadas posteriores e em rodadas futuras ele pode cumprir 2 Missões na mesma fase e na ordem que desejar.

A força dos heróis pode ser aumentada com o uso de alguns Tesouros e marcadores, porém ao menos uma **Carta de Herói** deve ser descartada para resolver uma Missão.

MISSÕES

Vamos conferir mais detalhes sobre as Missões do jogo.



Guiar o Morcego: esta Missão requer uma soma de forças de heróis de 8 ou mais (de qualquer classe).



Abraçar o Golem de Lava: Esta missão requer uma soma de forças de 10 e a presença de pelo menos 1 Guerreiro  e 1 Mago  (1 carta multiclasse com ambos ícones já conta para ambos os requisitos).

Portanto essa Missão **"Abraçar o Golem de Lava"** pode ser resolvida por essas cartas:



Ou



Força total de 10, pelo menos 1 ícone (guerreiro)  e 1 ícone (mago) .

Força total de 12, pelo menos 1 ícone (guerreiro)  e 1 ícone (mago) .



Esta Missão precisa da soma de força mínima de 11 e pelo menos 2 ícones de Clérigos



Esta Missão precisa da soma da força mínima 15 e pelo menos 1 de cada ícone mostrado . Além disso, após completar essa Missão o jogador recebe 6 moedas de ouro.



Esta Missão precisa da soma da força no mínimo 8. Além disso, após completá-la, o jogador coloca esta carta em sua mão. Quando for resolver uma Missão no futuro, ele pode colocar esta carta na sua pilha de Missões cumpridas e reduzir a força necessária de outra em 2.



Esta Missão precisa da soma da força de no mínimo 11 e pelo menos 2 ícones de Guerreiro . Após completar esta Missão o jogador recebe 1 marcador de cerveja . Se a Taverna não estiver em jogo, após o uso da cerveja, devolva o marcador para a caixa.



Esta Missão precisa da soma da força de no mínimo 9. Após completar esta Missão o jogador recebe 1 Carta do topo do Baralho de Heróis.



Esta Missão requer uma força mínima de 10. Após completá-la, o jogador recebe a carta de Ente

HERÓIS ESPECIAIS



MERCENÁRIOS

Eles são extremamente habilidosos e dão conta do recado quando é necessário. Por isso, eles valem como 1 dos símbolos das outras 4 classes. A escolha do ícone é realizada apenas no momento de cumprir a Missão. No momento da contratação, os Mercenários contam com uma quinta classe. Além disso, as poções não podem ser usadas neles.



BRUTOS

Eles são fortes, mas não possuem classe, figurativamente e literalmente. Eles contribuem somente com sua força bruta nas missões. Como possuem pouca inteligência, não costumam cobrar muito caro. No momento da contratação, como eles não possuem classe, você pode comprar mais de um no mesmo turno (se estiverem na mesma **Carta de Cidade**). Além disso, as poções não podem ser usadas neles.

FINAL DA RODADA

Depois que todos os jogadores cumprirem ou reservarem suas missões, gire, no Relógio, o indicador de rodada para o espaço da próxima rodada, exceto se já estiver no último espaço (para a quantidade de jogadores desta partida: 8 em 2 jogadores, 6 para 3 jogadores e 5 para 4 e 5 jogadores). Neste caso, a partida se encerra e a pontuação final ocorre. Se isso não acontecer, o jogador com o maior **Marcador de Ordem** recebe o Relógio.

Em seguida, devolva os marcadores de ordem à esquerda do **Baralho de Cidadão**, como foi feito durante a preparação. A próxima rodada se inicia, a partir do amanhecer.

PONTUAÇÃO FINAL

Ao final da última rodada é contada a pontuação de cada jogador, que é a quantidade de ouro que ele possui.

Some o valor de suas moedas adquiridas durante o jogo e o valor das coleções de **Cartas de Tesouro** que estão em sua pilha de Tesouros. **Caso o jogador não tenha realizado uma ou mais Missões**, missões ao lado dos ícones de , ele deve colocar essas missões em sua pilha de missões falhadas . Agora olhe o valor de força de suas missões não cumpridas e **SUBTRAIA** o valor de força dessas Missões do total de ouro desse jogador.

O jogador com mais dinheiro vence a partida.

Em caso de empate, some a força das Missões resolvidas dos jogadores empatados. O maior valor vence. Se o empate persistir, vence aquele com o marcador de ordem de turno de maior valor.

AS COLEÇÕES DE TESOURO

As **Cartas de Tesouro** possuem símbolos que determinam quantas cartas daquele símbolo você precisa ter para valer um determinado valor em ouro. O número pequeno na base da carta indica quantas cartas deste conjunto estão presente no baralho de tesouro.



REFEIÇÕES MÍTICAS

Uma carta de refeição mítica vale 3 de ouro. Um conjunto de duas cartas dessa coleção vale 7 (as duas valem juntas 7 e não cada uma delas). Já um conjunto de 3 cartas vale 11 e assim por diante. Acima de 7 cartas, cada nova carta soma 6 ao valor da coleção.



ITENS LENDÁRIOS

Uma carta sozinha de Item Lendário vale 4 de ouro. Um conjunto de duas cartas dessa coleção vale 10, enquanto um conjunto de 3 cartas vale 18 e assim por diante. Não se pode fazer uma coleção de 6 ou mais cartas de Itens Lendários. Cartas extras iniciam uma nova coleção.



ESQUEMA DA MASMORRA

Esta coleção só vale ouro se estiver completa com 4 cartas, valendo 45 no total. De 1 a 3 cartas a coleção não vale nada. Esta coleção só está presente em partidas com 4 ou 5 jogadores. 1 carta de Esquema da Masmorra pode ser devolvida a caixa para adicionar +2 na força dos heróis. Efeitos podem ser combinados.



MÍMICOS

Eles aumentam a dificuldade da Missão a ser resolvida somando o seu valor ao total da Missão. Isso quer dizer que esse Tesouro deve ficar ao lado da Missão e não abaixo dela quando um jogador recebe as cartas com ela em uma disputa. Após a Missão ser cumprida, o Mímico se torna uma Carta de Tesouro que vale 7, 8 ou 9. Essas cartas só estão presentes em partidas com 4 ou 5 jogadores.



RUNAS (🟢🔴🟡🟣🟠🟤)

A coleção de Runas é similar às outras coleções com a exceção de que além da coleção de Runas diferentes, elas podem formar coleções com runas iguais (ou num par específico Ametista-Safira).

Um conjunto com 2 Runas **Esmeralda** vale 5 de ouro. Já o conjunto com 3, vale 11.

Um conjunto com 2 Runas **Rubi** vale 6 de ouro. Já o conjunto com 3, vale 13.

Conjuntos com 2 runas diferentes valem 7 de ouro. Como por exemplo um conjunto de **Esmeralda** e **Rubi**, ou **Esmeralda** e **Ametista**. Um conjunto com **Safira** e **Ametista** é uma exceção e vale 9 de ouro.

Se você possuir um conjunto com 3 runas diferentes vale 15 de ouro, um conjunto com 4 runas diferentes vale 28 de ouro e finalmente, um conjunto com os 5 tipos de runas diferentes vale 45 de ouro.

Por fim a carta de Runa **Cromática** (somente presente em partidas com 4 ou 5 jogadores) serve como curinga. Sozinha esta carta não vale nada, mas em conjunto com outras runas ela pode ser considerada uma diferente OU igual para a coleção.

O jogador escolhe no final da partida como deseja organizar suas coleções. No caso das runas o pequeno número na base das cartas indica o número de runa daquela cor está presente no baralho de tesouros.



COLEÇÃO DOS ITENS ELEMENTAIS

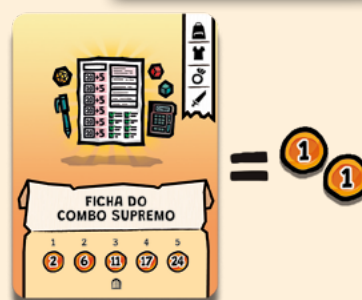
Esses Tesouros possuem 2 coleções possíveis: **Item** ou **Elemento**, sendo que o jogador escolhe apenas no final da partida para qual coleção esse item irá pertencer.

Cada uma destas cartas possui um ícone de coleção de **Item**: Arma 🗡️, Armadura 🛡️, Anel 💍 ou Especial 📖 e um ícone de coleção de **Elemento**: Fogo 🔥, Água 💧, Terra 🌱 ou Ar 🌬️.

Por exemplo, a **Armadura do Bronze** e a **Armadura de Enredo**, ambas possuem o ícone de armadura 🛡️, mas o **do Bronze** é do elemento Fogo 🔥 e a **de Enredo** é do Ar 🌬️.

No final da partida, se forem reunidas como armadura, o jogador recebe 6 de ouro. Se fosse considerar os elementos, cada uma valeria 2.

Uso dos tesouros durante o jogo



Esses tesouros também podem ser **descartados** antes do final da partida como uma ação livre para que o jogador receba o valor em ouro da coleção. Isso pode ser feito caso você precise de dinheiro para contratar um herói.

Outra função é usar a habilidade do item individual. Devolva a carta para a caixa e receba o efeito. Esses efeitos são utilizados no momento de cumprir as Missões. Os efeitos são:

-  Some 2 ou 4 na força dos heróis. Outros efeitos podem ser combinados.
-  Mesmo efeito da poção (também não pode ser usado em Mercenários, Brutos ou Ente).



CARTAS DE MASMORRA

Existem duas cartas especiais: “Elemento Solidificado” e “Ficha do Combo Supremo” que possuem 4 ícones diferentes. Ao final do jogo, você precisa escolher qual ícone dessas cartas você utilizará para compor a sua coleção.

MODO PARA 2 JOGADORES

Em partidas com 2 jogadores, a única mudança é na fase da Manhã, apenas no momento da disputa.

O jogador com Relógio, após avaliar a coluna com o marcador de ordem 1 (**Carta de Cidadão**, **Carta de Missão** e **Cartas de Tesouro**) poderá fazer 1 de 2 coisas:

A. Passar e não pegar as cartas da coluna. Nesse caso, o outro jogador pega a missão com a Compensação de Rei, ou seja, recebendo o valor máximo do cidadão somado a 5 de ouro.

B. Oferecer um valor único pela coluna. Esse valor deve ser igual ou menor que o valor que o cidadão está oferecendo. Então o outro jogador escolhe se aceita receber pelo valor dito, ou se passa. Ao contrário de partidas com mais jogadores, não há redução de valores até que alguém passe. O primeiro jogador escolhe um valor, e o segundo escolhe se ele ou o primeiro jogador fará por AQUELE valor.

Após um dos jogadores receber o marcador de ordem 1 e as cartas da coluna, o outro jogador revela a **Carta de Missão** sob o cidadão do marcador 2 e as **Cartas de Tesouro**, em seguida recebe o valor máximo que o cidadão oferece, as cartas e marcador daquela coluna (sem a Compensação do Rei). Na sequência, as fases da Tarde e da Noite ocorrem da mesma maneira.



Game Design: **Thiago Leite**
Desenvolvimento: **Michael Alves**
Ilustrações: **Denílson Silva**
Design gráfico: **Andreza Farias**
Manual: **Thiago Leite e Renato J. Lopes**
Revisão de Manual: **Renato J. Lopes**

Caro(a) Cliente, nossos jogos são montados com extremo cuidado. Mas, se por acaso faltar alguma coisa no seu exemplar, aceite nossas desculpas. Entre em contato com nosso SAC pelo e-mail: atendimento@meeplebr.com



 MeepleBR
Link para nosso site:



Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18.
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP. CNPJ:53.273.552/0001-30.
Site: meeplebr.com