

Setup

Cada jogador escolhe uma Carta de Personagem e a adiciona à sua mão (lembre-se de ler a história de fundo no verso).

Cada jogador pega a figura de seu personagem e uma figura de fogueira.

Coloque a Carta “Satchel & Journal” virada para cima na frente de um jogador.

Opcional – pegue uma Carta 777 se quiser jogar no modo “fácil”, ou um Carta de 650 se você quiser jogar no modo difícil.

Cada jogador pega um número de dados com base na contagem de jogadores, conforme mostrado na Carta “Satchel & Journal” : 4 em solo / 3 com 2 jogadores / 2 com 3-4 jogadores.

Escolha uma ou mais Cartas de Pistas e armazene-as na aba “Satchel & Journal”. Devolva as Cartas de Pistas não selecionadas. Você pode escolher várias Cartas de Pistas se quiser lutar contra várias maldições ao mesmo tempo. No entanto, este torna o jogo significativamente mais difícil, já que você precisará se livrar de todas as maldições correspondentes a essas Cartas de Pistas para vencer o jogo. Portanto, não recomendamos que você faça isso em seus jogos iniciais.

Recomendamos que você jogue contra “The Voracious Goddess” no seu primeiro jogo (começando na Carta 010, conforme indicado na Carta de Pista).

Embaralhe as seguintes Cartas para formar o Deck de Ação:

- As 35 Cartas de Habilidade que são comuns a todos os personagens;
- As 5 Cartas de Habilidade que são específicas para cada um dos personagens participando da aventura (o retrato do personagem pode ser visto nestes);
- As Cartas de Maldição associadas às Carta de Pista que você selecionou (Cartas de Maldição e Cartas de Pista têm o mesmo título);
- As 4 Cartas de Maldição intituladas “A morte está à espreita!”.

Identifique a Pilha de Descarte e coloque-a ao lado o Deck de Ação.

Classifique as Cartas de Exploração por área (I, II, III, IV, etc.) cada pilha e guarde-a atrás da divisória correspondente (I, II, III, IV, etc.) na caixa do jogo, com o lado nebuloso voltado para você.

Classifique as Cartas e Aventura por ordem crescente (as Cartas 000 em cima), depois coloque-os nas bandejas de armazenamento com as costas numeradas em sua direção, usando os divisores [050, 100...].

Importante: As Cartas verdes sempre serão colocadas antes de qualquer Carta dourada com o mesmo número.

Pegue a Carta de Aventura indicada na Carta de Pistas que você escolheu (pegue a de menor número se tiver escolhido várias Cartas de Pistas), leia o texto na parte de trás da Carta e, em seguida, coloque-a em jogo para formar o Conselho. Esta Carta de Aventura é a Carta de Terreno inicial da sua aventura. Coloque a figura de cada personagem que participa da aventura nessa Carta.

Coloque uma Carta de Exploração, com o lado nebuloso para cima, ao lado de cada seta visível na Carta de Terreno inicial, certificando-se de que o texto orientados da mesma forma que nas outras Cartas do tabuleiro.

Estas Cartas de Exploração devem conter o mesmo numeral romano que a Carta de Terreno ao qual eles estão anexados.

Leia o texto de introdução “Leia isto antes de partir para uma nova aventura”, bem como a Carta de Pista que você selecionou (frente e verso).

IMPORTANTE: Durante a configuração, não olhe para a frente de qualquer **Carta de Aventura** e **Cartas de Exploração**. Você pode olhar para todas as outras cartas livremente.

PASSADO: O Passado é a área onde todas as aventuras e Cartas de Exploração descartadas durante o jogo vão. Os jogadores podem olhar livremente a pilha das **Cartas no Passado**, que devem ser devolvidas aos respectivos decks originais entre duas sessões de jogo. Todos os jogadores usam o mesmo Passado.

DECK DE AÇÃO: O Deck de Ação contém **Cartas de Habilidade** e **Cartas de Maldição**. Os jogadores pagam o custo das ações que eles optam comprando cartas deste baralho. Todos os jogadores usam o mesmo **Deck de Ação**.

PILHA DE DESCARTE: A **Pilha de Descarte** é onde todas as ações e cartas descartadas durante o jogo vão. Os jogadores podem olhar livremente as cartas na **Pilha de Descarte** enquanto houver cartas no **Deck de Ação**. Todos os jogadores usam a mesma Pilha de Descarte.

INVENTÁRIO: Cada jogador tem seu próprio inventário. Está vazio no início do jogo e conterá os itens que os jogadores encontrarem ou criarem. Cada jogador também tem dados que servem como contadores de durabilidade para os itens que eles têm em seu inventário.

Sequência de turno

1. Selecione o jogador ativo

Em cada turno, um jogador é escolhido coletivamente para ser o “jogador ativo” (pode ser o mesmo jogador do último turno se todos os jogadores concordarem). Se os jogadores não conseguirem chegar a um acordo, o jogador à esquerda do último jogador ativo torna-se o novo jogador ativo.

2. Verifique outros personagens envolvidos

Qualquer jogador cuja miniatura esteja na mesma Carta de Terreno que a do jogador ativo pode se envolver na ação (se o jogador ativo concordar) e assim usar cartas em sua mão e/ou inventário para ajudar o jogador ativo.

3. Pegue uma ação

O jogador ativo resolve a ação de sua escolha entre as visíveis (com um simbolo de quadrado branco):



Uma ação não pode ser tomada se:

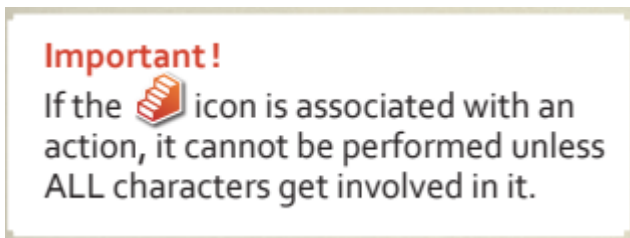
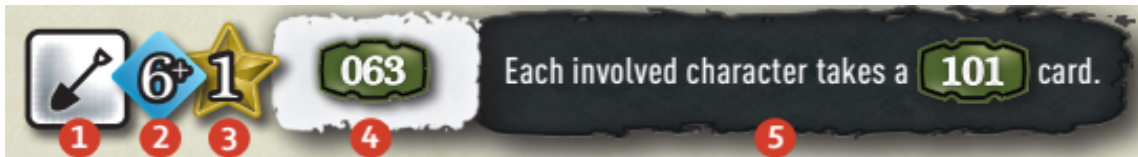
- outra ação está em andamento;
- tem um pré-requisito que os jogadores não podem cumprir;
- tem o ícone () e um ou mais jogadores não estão envolvidos nele;
- esta ação é () visível na seta de posicionamento de uma carta de evento permanente anexada ao **Carta de Terreno** em que a miniatura do jogador está – isso significa que a ação já foi realizada e não pode ser executado novamente nesta **Carta de Terreno**.

Quando o jogador ativo revela () uma ação obrigatória, os jogadores envolvidos devem primeiro terminar de resolver o ação atual e, em seguida, resolver essa ação obrigatória.

Resolução da Ação

Uma ícone é caracterizada por:

1. um símbolo dentro do quadro branco.
2. custo de Cartas de Exploração.
3. dificuldade (mínimo de estrelas para sucesso).
4. Consequência se tiver sucesso.
5. Consequência se tiver falha.



A resolução da ação segue a seguinte sequência:

Item: Cada jogador envolvido na ação pode usar um ou mais itens de seu inventário, removendo 1 pip do valor do dado em cada item usado (não importa quão muitos cartões de item que o item consiste). Se esse valor chegar a zero, o dado é removido. Para cada item usado desta forma, o jogador poderá aplicar – no máximo uma vez durante o ação – alguns ou todos os efeitos de uma ou mais Cartas de Item em que consiste, desde que um símbolo associado ao efeito corresponde à ação atual.

Custo:



a) O jogador ativo determina o custo da ação: O número padrão de cartas a serem retiradas do Deck de Ação (mostrado no diamante azul X+ à direita do símbolo de ação);

Se mais de um jogador estiver envolvido na ação, eles podem decidir baixar o custo da ação por qualquer número (-X) cartas para comprar e, por outro lado, aumentar a dificuldade da ação na mesma quantidade (+X) sucessos necessários. Esta opção não está disponível se o símbolo () está associado à ação;

Cada jogador envolvido na ação pode aplicar os efeitos de uma ou mais cartas de sua mão, de uma ou mais Cartas de Itens de seu inventário usadas durante a etapa 1 (Item), de uma ou mais Cartas de Evento Permanentes anexadas a Carta de Terreno em que sua figura está

e/ou de uma ou mais cartas de itens de Missão, para diminuir o número de cartas a serem sorteadas.

b) O jogador ativo compra um número de cartas de Ação igual ao custo final da ação e os coloca com a face para baixo na frente dele/dela.

O jogador ativo pode comprar cartas de Ação adicionais se desejam aumentar suas chances de sucesso, a menos que a ação tenha um () símbolo.

Quaisquer cartas adicionais são colocadas viradas para baixo ao lado dos previamente desenhados.

Important! Usually, the active player must draw cards from the top of the Action Deck. If the Action Deck is empty, the active player must shuffle the Discard Pile, place it face down and draw from it randomly instead. In this case, if they reveal a  Curse card drawn from the Discard Pile, the game ends immediately and players lose (see "Life force – Action Deck and Discard Pile", p.17).

Resultado: Agora, o jogador ativo revela todas as cartas compradas durante o passo 2.d.



Se uma Carta de Maldição for revelada e tiver sido comprada do Descarte Empilhe enquanto o Deck de Ação estiver vazio, o jogo termina imediatamente e jogadores perdem.

Caso contrário, some os sucessos que você obteve:

— Conte os sucessos representados como estrelas de ouro cheias. Você pode combinar livremente quaisquer meias-estrelas visíveis no cartas desde que ambas as cartas estejam viradas para a mesma direção, para construir estrelas cheias de ouro.

— Cada jogador envolvido na ação pode aplicar os efeitos de uma ou mais cartas de sua mão, de uma ou mais cartas de Item de seu inventário usado durante a etapa 1 (Item), de um ou mais cartas de evento anexadas à Carta de Terreno em que sua figura está, e/ou de uma ou mais cartas de itens de Missão, a fim de obter sucessos.

Se o jogador ativo obtiver pelo menos tantos sucessos quantos forem necessários pela ação, a ação é um sucesso. Caso contrário, é um fracasso.

Important!

  icon shown on certain *Item* kill cards is worth 1 success per  icon obtained during this step.

Important!

Any  and  icons in the left strip of *Skill* cards are only taken into account when these cards are revealed during this step, not when they are in a player's hand or inventory.

Habilidade : O jogador ativo pode escolher uma carta de Habilidade entre as reveladas durante o passo 3 (Resultado). Eles podem adicionar aquela carta à sua mão ou à mão de outro jogador envolvidos na ação, mesmo que a carta exceda o limite de tamanho da mão.

Importante: Uma carta de habilidade específica para um personagem só pode ser adicionado ao personagem mão. Um jogador nunca pode adicionar uma carta de Maldição à mão deles.

Descarte : Descarte todas as outras () e () cartas compradas durante a etapa 2 (Custo) na Pilha de Descarte. Descarte quaisquer cartas de Item que não tenham mais um dado associado a elas na Pilha de Descarte (cartas de Ação) ou o Passado (cartas de Aventura ou Exploração).

Consequências: O jogador ativo aplica a consequência da ação, dependendo do seu resultado.



Se a ação for: um sucesso – eles aplicam os efeitos mostrados na seção branca;

Se a ação for: uma falha – eles aplicam os efeitos mostrados na seção preta.

Se não houver tal seção e falhar, esta ação não tem consequências.

Salvo indicação em contrário (por exemplo, "cada personagem envolvido ..."), a consequência de uma ação só se aplica ao jogador ativo.

Importante: Se uma ação coletiva (com vários envolvidos personagens) é uma falha, o jogador ativo deve pegar uma carta de 100 – eles ficam paranóicos – logo após a aplicação da consequência da ação.

Limite de mão: Qualquer jogador envolvido que tenha mais Habilidade e/ou Bônus cartas na mão que o limite autorizado deve descartar qualquer cartões excedentes de sua escolha.



Consequências das ações e eventos

Pegue uma carta convocada por carta de caixa de número



Nota: o texto do sabor na parte de trás das cartas de Aventura frequentemente contém detalhes úteis. Da mesma forma, os textos de consequência das ações e eventos são importantes.

Ao pegar uma carta numerada como consequência de uma ação ou evento, o jogador ativo deve pegá-la do Deck de Aventuras. Certifique-se de lê-los com atenção!

1. Se uma ou várias cartas corresponderem ao número: O jogador ativo pega aleatoriamente uma das cartas verdes e a revela. Se não houver nenhum, eles devem pegar um carta de verso dourado.

Importante: Um jogador só pode pegar uma carta dourada se não houver cartas verdes disponíveis com o mesmo número no Deck de Aventuras. Se a(s) única(s) carta(s) disponível(is) tiver(em) um verso dourado, certifique-se de que um carta de verso verde com o mesmo número pode ser encontrado atrás do divisor “O Passado” ou “Cartas Banidas”. Se não, você pode ter colocado no lugar errado.

2. Se nenhuma carta com esse número estiver disponível: O jogador ativo deve devolver imediatamente TODAS as cartas de Aventura do Passado ao seu lugar no Baralho de Aventuras e embaralhe todas as cartas de Exploração do Passado de volta ao Baralho de Exploração. Eles então pegam a recém-disponível carta como explicado acima.

3. Se vários jogadores envolvidos devem pegar uma carta numerada: O jogador ativo pega sua carta primeiro e a resolve antes que o próximo jogador envolvido no sentido horário faça o mesmo.

4. Se a caixa de numeração estiver associada a um banner: Quando uma caixa numérica



vem com um banner (azul ou roxo), o jogador ativo pode pegar uma carta correspondente ao número na caixa de numeração, ou pegue uma carta cujo número seja igual ao número no caixa de numeração + o

número associado ao pictograma no banner, desde que um personagem envolvido esteja usando um Item (diminuindo sua durabilidade) ou uma carta de item de Missão mostrando este pictograma e o número associado.

Nota: a maioria das Cartas de Pistas tem uma bandeira roxa na frente, que é crucial em certos momentos no jogo para resolver a busca correspondente.

UMA VEZ QUE A CARTA É REVELADA, SE FOR:

Terreno: O jogador ativo deve colocar esta carta em jogo colocando no Conselho quando instruído pela carta que habilitou que o levem, certificando-se de que esteja orientado da mesma forma como as outras cartas do tabuleiro.

Uma vez que a Carta de Terreno está em jogo, o jogador ativo deve colocar novas cartas de Exploração, com o lado nebuloso para cima, em cada espaço adjacente para o qual uma seta aponta . Estas novas cartas de Exploração devem conter o mesmo numeral romano que a Carta de Terreno a que estão ligados.



Nota: as Cartas de Terrenos geralmente são colocadas em jogo quando uma carta de Exploração é substituída ou como consequência de um evento. Colocar uma Carta de Terreno em jogo não causa quaisquer figuras sejam movidas automaticamente para ele.

Evento permanente: O jogador ativo deve colocar esta carta em jogo colocando-a no



Tabuleiro, certificando-se de que sua seta de posicionamento aponta para a Carta de Terreno em que a sua figura está e que a carta está orientada da mesma forma que as outras cartas no Tabuleiro.

Este evento Permanente agora está anexado à carta de terreno seta de posicionamento aponta para, o que significa que quaisquer ações, recursos e/ou efeitos mostrados no Evento já estão disponíveis para qualquer jogador cuja miniatura esteja na Carta de Terreno à qual ela está anexada.



Nota: O símbolo de ação na veiculação seta lembra qual ação o levou a tomar a carta. Enquanto esta carta estiver em jogo, aquela ação não pode ser retirado novamente da Carta de Terreno ao qual o Evento está vinculado.

Evento temporário: O jogador ativo deve resolver este evento e então descartar a carta no Passado – ou bani-la se a carta assim o indicar.



Importante: Se um evento temporário mostrar uma ação obrigatória, todos os jogadores envolvidos na ação atual DEVEM tome logo após a ação atual ter sido resolvida e nenhum outro jogador pode se envolver nela (o jogador ativo permanece inalterado).



Um item: O jogador ativo pode:



- Adicionar esta carta ao inventário dele, colocando um dado nela ou combinando-a com um item existente em seu inventário (ver “Combinar um item”, p. 20);

- Dar esta carta a outro jogador que esteve envolvido na ação, para que este jogador a adicione ao seu próprio inventário;

- Descartar esta carta no Passado se eles não quiserem mantê-la.

O número de dados que cada jogador possui e o número de cartas de itens que eles podem combinar em um único dado depende do número de jogadores:

1 jogador: 4 itens (dados), consistindo em até 4 cartas de itens cada.

2 jogadores: 3 itens/jogador, consistindo em até 3 cartas de itens cada.

3 jogadores: 2 itens/jogador, consistindo de até 3 cartas de itens cada.

4 jogadores: 2 itens/jogador, consistindo em até 2 cartas de item cada.

Um item de quest:



O jogador ativo deve guardar esta carta sob a carta “Satchel & Journal”.

Uma habilidade ou um bônus: o jogador ativo pode:



— Adicionar esta carta à mão dele;

— Dar esta carta a outro jogador que esteve envolvido na ação, para que este jogador a adicione à sua própria mão;

— Descartar esta carta no Passado se eles não quiserem mantê-la.

Observação: o símbolo de ação na veiculação seta lembra qual ação o levou a tomar a carta. Enquanto esta carta estiver em jogo, aquela ação não pode ser retirado novamente da Carta de Terreno ao qual o Evento está vinculado.

Um estado: Quando um jogador revela uma carta de Estado, e o símbolo visto nele for,  então eles devem descartar  imediatamente tantas cartas do topo do Deck de Ação, quantas Cartas de Personagem/Estado na mão – a menos que um efeito impede-os de obter esse estado.

Se não houver cartas deixadas no Deck de Ação, o jogador revela aleatoriamente cartas da Pilha de Descarte em vez disso. Neste caso, se um das cartas reveladas da Pilha de Descarte é uma Maldição, o jogo termina imediatamente e os jogadores perdem. Por outro lado, todas as cartas reveladas são embaralhadas de volta na Pilha de Descarte.

Nota: se um jogador pegar várias cartas de estado de uma vez, ele deve resolvê-las uma a uma na ordem – esquerda para a direita – eles são referidos no pedaço de texto que os instruiu a pegar esses cartões de estado.

O jogador deve então adicionar esta carta à sua mão, a menos que um efeito os impeça de obter esse estado. Se já tiverem uma carta deste estado com o mesmo título em mãos, eles devem devolvê-lo ao Deck de Aventuras e substitua-o pela carta do Estado que acabou de tirar.

Se vários jogadores devem tomar um estado ao mesmo tempo, o jogador ativo faz primeiro (eles retornam qualquer estado que tenha o mesmo nome de sua mão, se aplicável), então o próximo jogador em questão no sentido horário e assim por diante, até todos os jogadores envolvidos tomarem este estado.

Nota: não há limite para o número de cartas de Estado com títulos diferentes que um jogador pode ter na mão. Como alguém se livra de uma carta de estado geralmente é explicado na carta.

Cartas invocadas sem ser pelo quadro numérico

Os jogadores podem ter que pegar uma carta do Deck de Aventuras sem que a carta seja invocada por um simples quadro numérico – por exemplo, quando encontram um número oculto, ou somam o número em uma caixa numérica com o número em um banner azul ou roxo, ou resolve um enigma, etc.

Quando este é o caso, um ??? símbolo deve estar visível no verso da carta que você pega, “???” sendo o número da carta que lhe permitiu tomá-lo. Se esse símbolo não estiver visível, você deve ter pego a carta errada e deve devolvê-la.

Descarte uma carta

Quando a consequência de uma ação ou evento o instruir a descartar uma carta, o jogador ativo deve imediatamente colocar essa carta na Pilha de Descarte se for uma carta de Ação (verso azul), ou no Passado se for uma carta de Aventura (verso verde ou dourado) ou uma carta de Exploração (verso enevoadado).

Banir uma carta

Quando a consequência de uma ação ou evento instruir você a banir uma carta, o jogador ativo deve remover imediatamente aquela carta de jogo uma vez e para todos, guardando-o atrás da divisória “Cartões banidos” na caixa. Todas as cartas banidas serão devolvidas no final do jogo (quando os jogadores perdem ou ganham).



Quando este símbolo aparece na consequência da ação, o jogador ativo deve banir a carta de verso verde onde o símbolo pode ser visto e, em seguida, substitua-o imediatamente por uma carta de verso dourado com o mesmo número.

Importante: Se a consequência de uma ação o instruir para “banir uma carta XXX”, você deve banir uma carta verde do baralho de aventura se possível, sem olhar para ele.

Devolva uma carta

Quando a consequência de uma ação ou evento o instruir a devolver uma carta, o jogador ativo imediatamente a coloca carta de volta em seu baralho original.

Diminuindo a durabilidade do item

Os jogadores afetados (geralmente, os jogadores envolvidos) devem baixar em 1 ou mais o valor do(s) dado(s) nas cartas de Item(ns) em seu estoque, distribuindo essa perda de durabilidade da maneira que eles preferirem em vários itens ou em vários danos. Quando um item chega a zero, não pode mais perder durabilidade, toda e qualquer carta que forma o item deve ser descartada.

Força Vital – Deck de Ação e Pilha de Descarte

O Deck de Ação representa quanta força vital todo o grupo de jogadores tem.

Enquanto houver cartas no Deck de Ação:

- Os jogadores comprem cartas de Ação do topo do Deck de Ação. Se eles comprarem uma carta de Maldição, isso não tem consequência.
- Os jogadores descartam cartas de Ação na Pilha de Descarte, que está virada para cima e pode ser examinado livremente.

- Quando um efeito permite que os jogadores coloquem cartas de volta no Deck de Ação (cartas aleatórias ou escolhidas, dependendo do efeito), essas cartas são embaralhadas de volta para ele.

Quando a última carta do Deck de Ação é removida (descartado ou sorteado):

- Os jogadores devem embaralhar a Pilha de Descarte e colocar ela virada para baixo.

Quando não houver mais cartas no Deck de Ação

Durante a etapa de Custo de uma ação, o jogador ativo embaralha a Pilha de Descarte virada para baixo e então aleatoriamente compra cartas de Ação dele. Se eles comprarem uma carta de Maldição, o jogo termina imediatamente e os jogadores perdem.

Durante a etapa de Descarte de uma ação, o jogador ativo embaralha as cartas de Ação de volta na Pilha de Descarte.

Quando os jogadores devem descartar cartas do Deck de Ação (por causa de um símbolo X em um estado recém-obtido, por exemplo), eles revelam cartas da Pilha de Descarte em vez disso, antes de embaralhá-los de volta para ele. Se um dessas cartas é uma Maldição, o jogo termina imediatamente e os jogadores perdem.

Quando um efeito permite que os jogadores embaralhem as cartas no Deck de Ação da Pilha de Descarte, eles se reformam o Baralho de Ação com as cartas correspondentes. Jogadoras irá então retomar a compra do Deck de Ação como de costume, já que agora contém cartas novamente, e vire a Pilha de Descarte virada para cima.

Nota: se um jogador tiver que comprar ou descartar mais cartas de Ação do que existem no Deck de Ação, eles realizam os passos descritos acima, tirando cartas do Deck de Ação até que esteja vazio, em seguida, embaralhando a Pilha de Descarte e tirando as cartas restantes da Pilha de Descarte. Neste caso, se eles revelarem uma Maldição carta que foi retirada da Pilha de Descarte, o jogo termina imediatamente e jogadores perdem.

Explorando o continente



Abrindo o espaço ocupado por uma carta de Exploração

Uma carta de Exploração é um evento aleatório que esconde uma parte o continente. Você precisa resolver uma carta de Exploração para removê-lo e colocar a carta de Aventura (geralmente uma Carta de Terreno) que pertence a ela em jogo. É assim que você explorar o continente.

Uma vez que a carta de Exploração tenha sido resolvida e descartada, o jogador ativo deve colocar uma carta de Aventura XXX em jogo, substituindo a carta de Exploração.

O número desta carta de Aventura é mostrado na caixa numérica associada à seta na Carta de Terreno que aponta para o espaço recém-inaugurado.

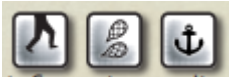
Se essa carta de Aventura for uma Carta de Terreno, o jogador ativo deve certificar-se de que ele se encaixa em cada Carta de Terreno adjacente como em um quebra-cabeça e, em seguida, coloque novas cartas de Exploração em jogo (lado nebuloso para cima) em cada espaço adjacente livre ao qual um seta na Carta de Terreno está apontando. Essas novas explorações as cartas devem ter o mesmo numeral romano que a Carta de Terreno ao qual estão ligados.

Nota: uma carta de Exploração pode ser permanente ou evento temporário, um item, um bônus, etc. Se for um evento permanente, permanece em jogo até que seja resolvido e descartado.



Movendo-se para outra Carta de Terreno

O jogador ativo pode realizar uma ação visível na Carta de Terreno em que sua figura está, para aplicar a consequência de movimento, significando “Todos os personagens envolvidos movem seus figura para a mesma Carta de Terreno alcançável.”



Uma Carta de Terreno alcançável é aquela que está conectada a Carta de Terreno do jogador ativo por uma série ininterrupta de Cartas de Terreno (não importa quantas sejam).

Pode acontecer que alguns eventos permanentes (falésia, fúria rio, poço sem fundo, etc.) mostrando vários posicionamentos setas separam duas Cartas de Terreno. Neste caso, esses eventos apresentam uma ação cuja consequência é mover as figuras para a Carta de Terreno do outro lado do obstáculo.

Nota: algumas cartas referem-se aos pontos cardeais; Norte, Sul, Leste e Oeste. A respeito disso suponha que o texto e os símbolos da carta estejam orientados para ser lido de oeste para leste.



Importante: Se uma ação obrigatória pode ser vista em uma Carta de Terreno, os jogadores cujas figuras chegam a essa carta deve tomá-lo imediatamente (coletivamente, se aplicável), a menos que não possa mais ser tomado.

Detectando um número oculto

Algumas Carta de Terreno e Eventos Permanentes contêm números ocultos. Quando os jogadores encontram um, eles podem descartar a carta em que o viu e substitua-o pela carta com esse número.

Nota: um número oculto é sempre feito de 3 dígitos. No verso da carta correspondendo ao número oculto, você deve ver o número da carta em que você o viu. ???.

Não há espaço suficiente para colocar uma carta em jogo

Quando não há espaço suficiente na mesa para colocar uma carta em jogo, todos os personagens devem se encontrar na mesma Carta de Terreno e então os jogadores devem devolver as Carta de Terreno de suas escolha, juntamente com as cartas de evento Permanentes anexadas eles, certificando-se de que todas as Carta de Terreno restantes alcançável. As cartas restantes são reposicionadas para o centro da mesa.

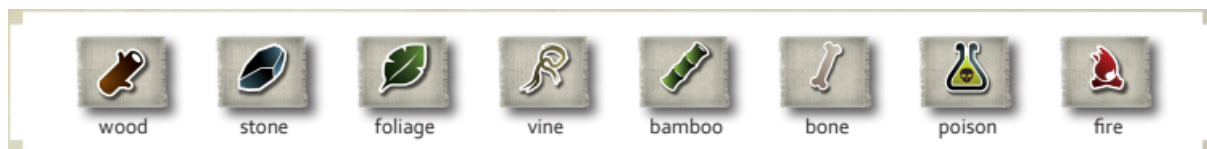
Se aplicável, os jogadores devem colocar novas cartas de Exploração em jogo em cada espaço adjacente vazio uma flecha em uma Carta de Terreno aponta para.

Itens

Encontrar um item

Quando um jogador revela uma carta de Aventura ou Exploração com o símbolo do dado, eles podem adicioná-lo ao seu inventário ou dá-lo para outro jogador envolvido, para que este jogador o adicione seu inventário.

Criando um item



A ação de artesanato disponível em certas cartas de Habilidade permite que você transforme aquela carta de Habilidade de sua mão em uma carta de item que vai para o seu inventário ou outro inventário do jogador envolvido.

Os itens que você pode criar são feitos de recursos. Quando esses recursos estiverem disponíveis na sua Carta de Terreno ou em um evento Permanente associado a ele, você



pode reduzir o número de cartas a serem retiradas durante a etapa de Custo de a ação de ofício por -X como mostrado na carta de Habilidade sob cada símbolo de recurso relevante.

Nota: você pode criar um item mesmo se o recursos de que é feito não estão disponíveis. Quando houver uma figura de fogo em sua Carta de Terreno, você tem o recurso de fogo.

Uma vez que a ação de artesanato tenha sido realizada com sucesso, o jogador ativo pode:

- Criar um novo item adicionando a carta de item ao inventário e colocando um dado nele, que mostra a face correspondente a durabilidade inicial do item;
- Combinar a carta de item com um item existente em seu inventário;

- Dar esta carta a outro jogador que esteve envolvido na ação, para que este jogador escolha uma das duas opções acima.

Combinando um item

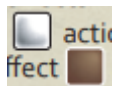
Quando uma carta de Item é encontrada ou criado, o jogador pode combiná-lo com um item existente em seu inventário para formar um único item, sem exceder o limite de “empilhamento” permitido, que depende da contagem de jogadores (conforme indicado na carta “Satchel & Journal”). Nesse caso, a carta de item recém-combinado é colocado na parte inferior do coluna à qual é adicionado, na última posição, certificando-se de que o parte inferior da carta permanece visível (efeitos e palavras-chave). Se a carta de item recém-combinado compartilhar pelo menos uma palavra-chave com a carta de Item sobre a qual o dado está (no topo da coluna), seu valor de durabilidade é adicionado ao valor desse dado.

Nota: o interesse de combinar cartas de itens é triplo, ter mais cartas em seu estoque, tornar o item inicial mais eficiente/versátil e aumentar sua durabilidade.

Renunciando a um item

Um jogador pode abrir mão de um item de seu inventário a qualquer Tempo. Neste caso, o dado é removido dele e todas as cartas em que consistia são descartados. Não é permitido desconstruir um item voluntariamente apenas descartar uma carta de um item que é composto de várias cartas, a menos que seja parte do efeito da carta de Item (ex.: as “Bolas” são descartadas após o uso).

Usando um item



Um jogador pode usar um item em seu inventário – diminuindo sua durabilidade por 1 - ou para aplicar alguns ou todos dos efeitos do item quando eles estão envolvidos em uma ação de qual o efeito do item se aplica, ou para realizar uma ação apresentada neste item.

Usar um item permite que o jogador escolher livremente aplicar alguns ou todos os efeitos de um ou mais Cartões de item em que consiste.

Dar ou trocar um item

Personagens que estão na mesma Carta de Terreno podem dar ou trocar um ou mais itens completos (ou seja, todos os cartões de item do item consiste em) para/com o outro.

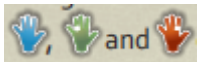
No entanto, eles devem descartar 2 cartas do Deck de Ação cada vez que um item é dado ou dois itens são trocados. Um jogador não pode combinar um item que recebe de outro jogador com outro item em seu inventário.

Salvando o jogo

Os jogadores podem suspender e salvar o jogo a qualquer momento, desde que todas as miniaturas de personagem estejam na mesma Carta de Terreno e nenhum jogador está realizando uma ação ou forçado a tomar uma ação obrigatória.

1. Descarte todas as cartas do Tabuleiro para o Passado, exceto para a Carta de Terreno, todas as figuras dos personagens estão de pé.
2. Empilhe as cartas restantes na seguinte ordem (de baixo para cima) e coloque-os atrás do botão “Salvar” divisor na caixa do jogo:

Para cada personagem, sua carta de Personagem, com as seguintes cartas abaixo:



- a) Todas as cartas de habilidades, condição e bônus, e cartas que tem em mãos; Para cada item em seu inventário, use uma carta Save (orientado de tal forma que a durabilidade do item aparece na parte superior da carta) com as cartas que o item consiste embaixo disso;
- b) a carta Save “Pilha de Descarte”, com todas as cartas da Pilha de Descarte embaixo dela;
- c) a carta Save “Deck de Ação”, com todas as cartas do Deck de Ação embaixo dele;
- d) a carta “Satchel & Journal”, com todas as Quests cartões de itens armazenados sob ele;
- e) a Carta de Terreno onde as figuras estavam.

Retomando o jogo

Quando você retoma um jogo após suspendê-lo:

1. Devolva todas as cartas do Passado ao seu lugar em seus respectivo Deck original (Aventura ou Exploração);
2. Coloque a Carta de Terreno salva de volta em jogo. Coloque o figuras de todos os personagens que participam da aventura para ele e uma carta de Exploração na frente de cada flecha;
3. Coloque a carta “Satchel & Journal” de volta em jogo, com as cartas que contém por baixo;
4. Coloque o Deck de Ação novamente em jogo;
5. Coloque a Pilha de Descarte novamente em jogo;
6. Cada jogador pega todas as suas cartas e de volta na mão;
7. Cada jogador coloca os itens de seu inventário de volta ao jogo, definindo o dado de cada item para o valor mostrado na parte superior da carta Salvar do item;
8. Devolva todos os cartões Save para a caixa do jogo.

Agora você está pronto para ir novamente!

Vença ou Morra

Vitória: O jogo termina e os jogadores ganham coletivamente se conseguirem para levantar todas as maldições que eles escolheram para lutar no início do jogo. O jogo vai deixar você saber claramente quando isto acontece.

Modo Fácil: Se você gosta mais de explorar do que de sobreviver, você pode escolher jogar no modo “fácil”. Nesse caso, pegue um 777 carta antes de começar o jogo.

Modo Difícil: Mesmo se você conseguir levantar uma maldição, você ainda pode tentar jogar com ele novamente mais tarde no modo “hardcore”. Se você sentir vontade, pegue uma carta de 650 antes de começar o jogo.

Personagem Eliminado: Um personagem é eliminado se a consequência aplicável de uma ação em que estão envolvidos afirma “Sua aventura está acabado”. O jogador pode continuar a aventura com um novo personagem.

Neste caso, o jogador deve: descartar todas as cartas de Habilidade e Bônus que eles possuem em mão; descartar todas as cartas de Item em seu inventário (eles não podem trocar e/ou dá-los com/para outro jogador); devolver todas as cartas de Estado que tenham em mãos e banir todas as cartas de Habilidade mostrando a face (se eles estão no Deck de Ação ou na Pilha de Descarte).

Derrota: O jogo termina imediatamente e os jogadores perdem coletivamente se ocorrer uma das seguintes situações:

- Um jogador revela uma carta de Maldição comprada ou revelada da Pilha de Descarte enquanto o Deck de Ação estiver vazio;
- A consequência aplicável de uma ação todos os personagens estão envolvidos em estados “Sua aventura acabou”.

Sair ou entrar em um jogo em andamento

Sair de um jogo em andamento

Se o jogador sair de vez, aplique o “eliminado regra do personagem”.

Caso contrário, o jogador deve guardar suas cartas, após trocar itens com os outros jogadores, se desejarem, e devem então devolver todas as cartas de Habilidade específicas de seu personagem que estão no Baralho de Ação e/ou na Pilha de Descarte (aqueles em sua mão e/ou inventário são salvos, não devolvidos).

Qualquer uma das cartas de Habilidade específicas de personagem deste personagem que estão no inventário de outro jogador não serão devolvidos até eles são descartados, a menos que o personagem tenha entrado no jogo novamente até então.

Entrando em um jogo em andamento

Um jogador pode facilmente entrar em um jogo em andamento ou continuar a aventura com seu grupo se seu personagem foi eliminado.

Para isso, eles escolhem qualquer personagem que quiserem ser, pegue a carta de Personagem correspondente e embaralhe as 5 cartas de Habilidade específicas para este personagem na Ação Área coberta. Aplique imediatamente a nova mão e o tamanho do inventário limites, descartando quaisquer cartas e/ou itens em excesso em cada mão e/ou inventário do jogador.

A figura do novo personagem é colocada na Carta de Terreno como as outras figuras.

Regras facilmente esquecidas

1. Toda vez que você colocar uma Carta de Terreno em jogo, coloque uma carta de Exploração (com o lado nebuloso para cima) em cada espaço uma seta aponta para.
2. Um jogador pode criar um item mesmo que os recursos feito principalmente de não estão disponíveis. Os recursos sendo presente simplesmente torna mais fácil criar o item.
3. Quando um jogador aplica a consequência, a Carta de Terreno para o qual eles querem mover sua figura deve ser conectado à sua Carta de Terreno atual por um série ininterrupta de Cartas de Terreno.
4. Os jogadores sempre podem comprar mais cartas do que o necessário pela ação, a menos que a ação esteja bloqueada.
5. símbolos “Sucesso” e “Lucky 7” na faixa esquerda das cartas de Habilidade só são levadas em consideração quando cartas são reveladas durante a etapa de Resultado de uma ação.
6. Durante cada ação, no máximo um jogador envolvido pode levar em mãos no máximo uma carta de Habilidade, independentemente o número de cartas retiradas e o número de jogadores envolvidos.
7. Se mais de um jogador estiver envolvido em uma ação que é uma falha, o jogador ativo deve pegar uma carta de 100 – tornando-se paranóico - logo após a aplicação a consequência da ação

Definições

Deck de Ação: contém a ação azul cartas que os jogadores comprem para realizar ações.

Jogador ativo: o jogador cujo turno é (aquele que realiza uma ação).

Cartas de habilidade avançada: nova habilidade cartas que os jogadores podem comprar em certos momentos da aventura (o jogo irá avisá-lo quando você pode) passando a experiência pontos que eles ganharam.

Deck de Aventuras: contém o verde e cartas de Aventura numeradas em ouro.

Banir: remove uma carta do jogo uma vez e para todos. A carta entra no jogo caixa, atrás das “Cartas banidas” divisor e será devolvido no final do jogo, depois que os jogadores ganhou ou perdeu.

Tabuleiro: a área formada pela Carta de Terreno e Cartas de Eventos Permanentes que são jogando.

Cartas bônus: cartas positivas que os jogadores obtêm ao longo da aventura e segure na mão.

Personagem: um personagem interpretado por um jogador. “Caráter” é muitas vezes sinônimo de “jogador”.

Cartas de dicas: cartas que os jogadores escolhem antes de começar a aventura e que fornecem uma dica de como levantar o maldição correspondente.

Custo: o número mínimo de Ações cartas que devem ser sacadas para realizar a ação.

Cartas de Maldição: cartas do Deck de Ação que pode fazer com que os jogadores percam.

Descartar: move uma carta de Ação (verso azul) para a Pilha de Descarte ou um Carta de Aventura/Exploração ao Passado.

Pilha de Descarte: a área de jogo na qual os jogadores descartam cartas de Ação (verso azul).

Draw: pegue a(s) carta(s) do topo do Baralho de Ação.

Durabilidade: o número de vezes que um item pode ser usado antes de ser destruído.

Pontos de experiência: cartas de aventura cujo efeito permite que os jogadores gastem pontos de experiência em determinados momentos o jogo para comprar Avançado Cartas de habilidade.

Deck de Exploração: contém o Cartas de exploração (costas nebulosas) que os jogadores devem resolver/descartar para continuar explorando o continente.

Mão: a Habilidade, Bônus e Cartas de estado/personagem que um jogador tem em mão.

Inventário: a área de jogo em que um jogador coloca suas cartas de Item.

Personagem envolvido: um jogador que uma ação ou um personagem que está envolvido em uma ação tomada por outro jogador.

Cartas de Itens: cartas no inventário que foram criados ou encontrados ao longo do aventura. Eles podem ser usados para aplicar seu(s) efeito(s).

Palavra-chave: palavra que pode ser vista na parte inferior de certos cartões, que alguns ações e efeitos podem se referir. Também é usado para combinação de itens.

Caixa de numeração: o símbolo verde-escuro no qual o número de uma carta pode ser visto.

Passado: a área de jogo em que os jogadores descartar Aventura (verso verde ou dourado) e cartas de Exploração (costas nebulosas).

Custo de compra: o número de pontos de experiência que devem ser gastos para comprar uma carta de Habilidade Avançada.

Cartas de itens de missão: cartas que fornecem jogadores com informações e efeitos que os ajudam em sua busca. Eles estão armazenados sob a carta “Satchel & Journal” e os jogadores podem olhar através a qualquer momento durante o jogo e usá-los à vontade.

Recurso: um componente (madeira, pedra, osso, etc.) disponível em uma Carta de Terreno, Carta de evento permanente, etc., que pode diminuir o custo da ação de ofício.

Retornar: coloque uma carta de volta em seu lugar na seu baralho original (no Adventure Baralho, ordene as cartas por número e verde cartas sempre vêm antes de qualquer ouro cartões com o mesmo número).

Satchel & Journal: a carta sob quais jogadores armazenam qualquer item de missão cartas que obtêm.

Cartas de habilidade: cartas com as quais os jogadores começar a aventura. Existem 35 habilidades cartas comuns a todos os personagens e 5 cartas de habilidade específicas para cada personagem, que apenas esse personagem pode tomar em mão.

Cartas de condição: cartas nocivas que os jogadores obtêm ao longo da aventura e segure na mão.

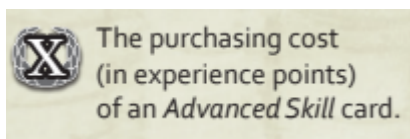
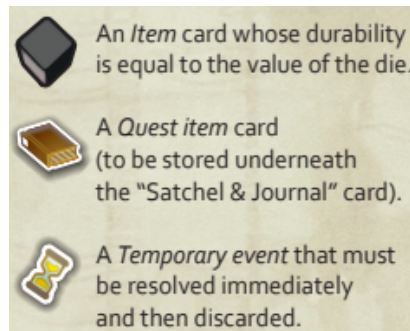
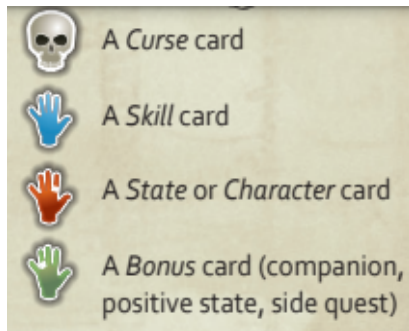
Sucessos: símbolos necessários para ter sucesso ao realizar uma ação.

Carta de Terreno: uma carta que representa uma parte do continente.

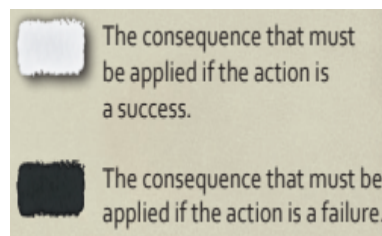
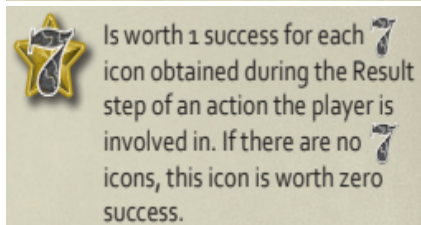
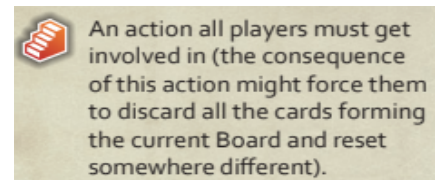
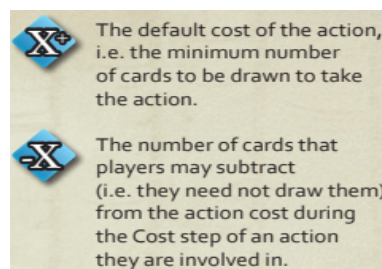
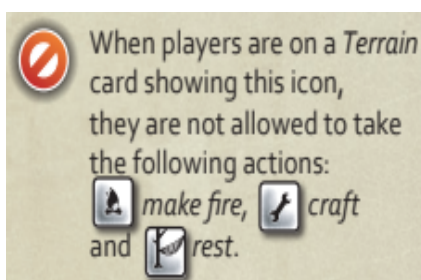
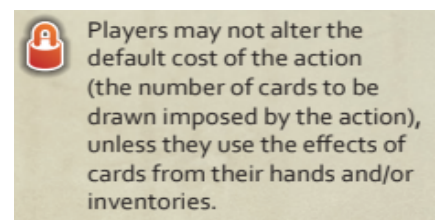
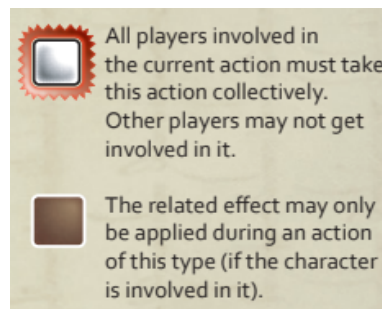
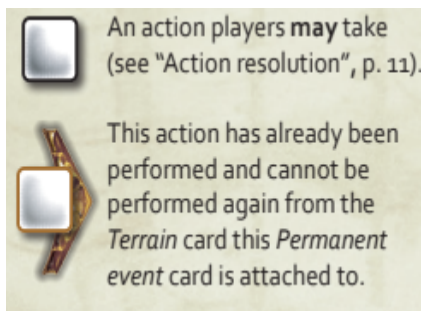
Decks



Tipos de Cartas



Ações



Consequências e Efeitos

