

Os Desafios do Rei Mestiço: Uma aventura solo para Dwar7s



Jogando com Mestiços:

Mestiços conseguem coletar gemas tão bem quanto **anões**, enfrentar monstros à distância como **elfos** e são violentos como os **ogros**. Mas não possuem cartas de reinado ou mesmo um reino próprio. Eles também não podem ser promovidos para classes.

Apressados: Se você está jogando com os Mestiços, você começa o jogo com **4 ações**.

Imprudentes: Mestiços não temem ou se importam com os monstros. Ignore todas as habilidades de monstro.

Mineiros: Você só precisa alocar a quantia exata de meeple descrita nas minas para completar tarefas.

Mira Élfica: Seus meeple podem enfrentar monstros à distância. Para o propósito de derrotar um monstro, você também conta os meeple de mestiço em cartas adjacentes que não estejam bloqueadas por muralhas. Mesmo assim, é necessário ter pelo menos um mestiço na carta do monstro para derrotá-lo. Na fase de Resolução, remova apenas o(s) mestiço(s) da carta de monstro. O restante dos mestiços que ajudaram no combate à distância, permanecem em suas cartas e podem ser resolvidos (bem como completar outras tarefas) separadamente.

Violência dos Ogros: Ao custo de 1 ação, remova um de seus mestiços em jogo de volta à sua pilha. Ao fazer isso, remova 1 meeple inimigo da mesma carta de reinado.

Churrasco Épico: Mestiços consideram derrotar 3 monstros como um objetivo completo. Exemplo: Você dá início ao fim do jogo com 2 objetivos e 3 monstros derrotados.

3) Posicione as demais cartas de reinado aleatoriamente começando do topo superior esquerdo do mapa em todos os espaços vagos, sem rotacionar nenhum deles.

4) Selecione uma das 4 cores de meeple iniciais. Esses serão os 7 meeple que você usará para jogar. Pegue o restante dos meeple (das outras 3 cores) e aloeque um em cada mina de ambar e rubi em jogo, e 1 em cada monstro. (Você deverá fiar com 5 meeple sobrando guarde-os de volta na caixa).



5) Remova do baralho de ogros as cartas: "Ladrão" e "Confiscar"; Remova também todos os objetivos secretos.

6) Embaralhe os objetivos de troca e abra 4 ao invés de 3.

7) Posicione na mesa gemas e o restante das cartas de ogro. Pegue os 7 meeple que você separou e forme sua pilha.

A espiral do fim do mundo:



Todo turno, depois da fase de resolução, você descarta uma linha inteira de cartas de reinado conforme a imagem acima, bem como anões alocados nessas cartas. Seus anões retornam para sua pilha se descartados dessa maneira.

Como você pode ver, você tem 11 turnos até o término do jogo. É muito importante ser ágil e fazer o melhor possível com as ações que possui para vencer os desafios.

Preparação:

Posicione o mapa do reinado em sua mesa (se você não o possui, considere uma grade de 6x6 cartas).



1) Separe todos os armazéns dos 4 baralhos de cartas de reinado iniciais (azul, verde, amarelo e vermelho). Embaralhe todas as demais cartas desses baralhos juntas.

2) Posicione os armazéns no mapa como descrito na imagem acima.

Vencendo o jogo:

Escolha um dos desafios abaixo. Essas são suas condições de vitória para vencer a partida.

O Escudeiro (fácil): Faça pelo menos 30 PV e complete 2 objetivos de troca.

O Bárbaro (médio): Faça pelo menos 30 PV e derrote pelo menos 6 monstros.

O Mineiro (médio): Faça pelo menos 35 PV e complete 3 objetivos de troca.

O Líder Nato (difícil): Faça pelo menos 40 PV.

O Rei Lendário (muito difícil): Faça pelo menos 40 PV, derrote 6 monstros e complete 2 objetivos.



Requer Dwar7s
Outono para
jogar. Vendido
Separadamente.



0 603658 117641

MADE IN CHINA