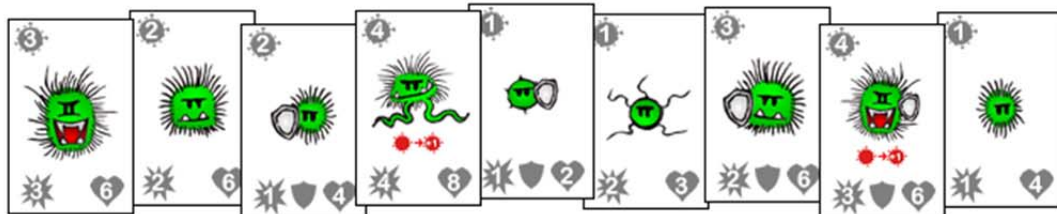


A INVASÃO DOS MONSTROS SEM NOME V 1.4

que comem tijolos

Objetivo do jogo

Essa não! Estamos sendo atacados por uma terrível horda de monstros sem nome que comem tijolos! Essas criaturas desprezíveis devoram tudo o que há pelo caminho - inclusive tijolos! Temos de erguer uma muralha para impedir seu avanço. E torres, para podermos jogar algo nos bichos, como por exemplo... tijolos... É péssimo, eu sei, mas não há saída. Se os monstros destruírem a muralha, vão invadir a cidade, o país, o universo inteiro! Isso não pode acontecer!



Componentes

1 baralho de monstros com 54 cartas
1 baralho de ações com 35 cartas
4 peças de torre
1 tabuleiro de jogo
5 fichas de escudo

5 fichas de dado
1 marcador de muralha*
1 marcador de invasão*
5 ou mais dados de seis lados*

*marcadores e dados não fazem parte deste suplemento e deverão ser adquiridos à parte

Preparação

Decida se você irá jogar com dois ou mais participantes ou **sozinho (modo solo)**. As regras a seguir serão para dois ou mais jogadores. As diferenças entre estas regras e as do modo solo são poucas e serão indicadas **em vermelho**. A preparação do jogo é feita da seguinte forma:

1 - Tabela de muralha e invasão

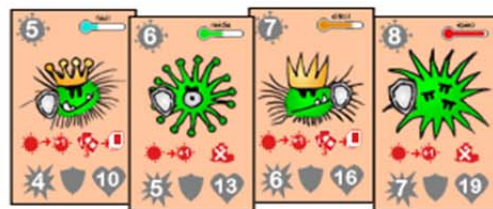
No tabuleiro de jogo, coloque um marcador na posição 30 da tabela de muralha e outro na posição 1 da tabela de invasão (marcadas em amarelo na imagem ao lado).



2 - Prepare o baralho de monstros

Separe as cinco cartas coloridas do baralho de monstros. Defina seu nível de dificuldade e selecione os monstros de dificuldade especial que você irá enfrentar, da seguinte forma:

- iniciante - você não precisa separar nenhum monstro especial
- fácil - separe o monstro "fácil"
- médio - separe os monstros "fácil" e "médio"
- difícil - separe os monstros "fácil", "médio" e "difícil"
- épico - separe todos os monstros, "fácil", "médio", "difícil" e "épico"



A seguir, embaralhe de face para baixo todas as cartas de monstros, incluindo os monstros de dificuldade especial que você separou. A única carta que deverá ficar de fora deste baralho será o monstro inicial (carta azul marcada com um i), que será o primeiro monstro que você vai enfrentar e fica aberto sobre a mesa.



Por último, revele as primeiras 10 cartas do baralho de monstros. Separe todas as cartas especiais (com símbolos vermelhos), embaralhe-as e coloque-as na BASE do baralho. As cartas restantes serão embaralhadas e colocadas no TOPO do baralho.

3 - Prepare o baralho de ações

Separe as duas cartas de CONSTRUTOR com fundo VERDE. Elas não farão parte do jogo. Embaralhe as cartas de ação restantes de face para baixo e distribua 3 delas para cada um dos jogadores.

MODO SOLO: Em partidas com apenas um jogador, as cartas de CONSTRUTOR com fundo VERDE deverão ser incluídas no baralho de ações. Nesse modo o número de cartas que o jogador receberá no início da partida SERÁ 5 EM VEZ DE 3.

Em seguida, cada jogador que tiver recebido uma ou mais cartas vermelhas poderá devolver estas cartas para o baralho de ações. O baralho é novamente embaralhado e novas cartas são distribuídas aos jogadores até cada um deles ter 3 cartas em sua mão. Esta troca de mão só pode ser feita UMA VEZ e as cartas vermelhas que restarem nas mãos dos jogadores após ela não poderão ser substituídas.

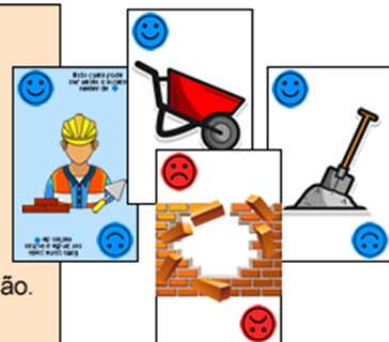


Combatendo os Monstros

O baralho de ações apresenta cartas com face azul e vermelha.

As cartas de face azul representam ferramentas e construtores, que, combinados permitem que você faça suas construções. As cartas de Construtores são as mais importantes e funcionam como curingas, podendo ser combinadas com outras cartas azuis no jogo. Fique de olho nelas!

As cartas de face vermelha representam problemas, paredes com defeito que podem acabar caindo e atrasos que fazem com que se perca tempo na construção. Evite-as, sempre que possível.



4 - Preparação da mesa

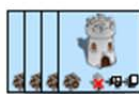
Coloque o tabuleiro de jogo na mesa e posicione os dois baralhos e a carta de monstro inicial (I) próximos ao tabuleiro. Deixe os dados, as peças de torre, fichas de dados e de escudo à disposição, para que possam ser usados no decorrer do jogo.

O jogador mais velho inicia a partida

Pronto! O jogo já pode começar.



DADOS E FICHAS



PEÇAS DE TORRE



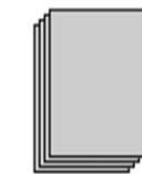
BARALHO DE AÇÕES



TABULEIRO E MARCADORES



MONSTRO INICIAL



BARALHO DE MONSTROS

Resumo do jogo

A **INVASÃO DOS MONSTROS SEM NOME** é um jogo COLABORATIVO, em que os jogadores devem tomar decisões e ajudar uns aos outros para poderem vencer os monstros, que não param de se multiplicar.

A cada rodada, um dos jogadores irá jogar uma carta de ação de sua mão no tabuleiro de jogo tentando obter uma combinação de cartas azuis (boas ações) que permitirá adquirir torres e jogar dados contra os monstros que estiverem espalhados pela mesa, eliminando-os.

Em seguida, os monstros restantes atacarão - destruindo partes da muralha - e novos monstros surgirão.

Se o valor da muralha dos jogadores chegar a 0 (zero), os jogadores perdem a partida.

Para vencer, os jogadores deverão derrotar TODOS os monstros do baralho de monstros, ou sobreviver até que o nível da invasão ultrapasse 15.

Sequência do turno

O turno de jogo de **INVASÃO DOS MONSTROS**... segue as seguintes etapas:

1 - JOGADA DO JOGADOR

a) JOGAR CARTAS DE AÇÃO

O jogador da vez escolhe e joga uma carta da mão no primeiro espaço disponível do tabuleiro de jogo. Se não houver nenhuma carta no tabuleiro, ele jogará sua carta no espaço 1. Se houver uma carta no espaço 1, ele jogará no espaço 2, e assim por diante. A seguir, ele compra uma nova carta do baralho de ações.

IMPORTANTE: Jogar cartas nos espaços do tabuleiro de jogo irá conceder algum tipo de bônus aos jogadores em grande parte das vezes, independente da cor da carta que tiver sido jogada. Confira como utilizar essas bonificações no decorrer deste manual.

b) REMOVER CARTAS DE AÇÃO DO TABULEIRO DE JOGO

Agora, aquele jogador poderá remover cartas de ação que já estiverem no tabuleiro de jogo para obter recompensas. Isso pode ser feito de duas formas:

- Remover 3 cartas azuis IGUAIS e trocá-las por uma TORRE (e uma FICHA DE DADO, se possível).

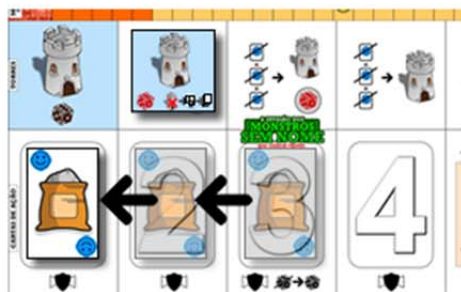
Por exemplo, se houver 3 cartas de PÁ, o jogador poderá removê-las do tabuleiro. Se fizer isso, ele irá receber uma TORRE, que será colocada na área de torres no topo do tabuleiro de jogo, além de uma FICHA DE DADO - apenas quando se colocar torres no primeiro ou segundo espaços.



Cartas de CONSTRUTOR - essas cartas são diferentes das demais e funcionam como curingas, podendo ser combinadas com quaisquer outras cartas azuis. Por exemplo, um jogador poderá remover 2 cartas PÁ e 1 carta CONSTRUTOR, ou 1 carta CARRINHO DE MÃO e 2 cartas CONSTRUTOR para receber uma torre. Também é possível remover 3 cartas CONSTRUTOR juntas.



As cartas que restarem deverão ser "recuadas" para as posições de números mais baixos possíveis no tabuleiro de jogo. Por exemplo, há 4 cartas no tabuleiro e a primeira, a segunda e a terceira são removidas. A quarta carta será deslocada para a posição 1 do tabuleiro. **IMPORTANTE:** Essa regra também vale para remoção de torres.



- Remover 5 cartas quaisquer.



Quando a QUINTA carta de ação for jogada no tabuleiro, o jogador que a jogou deverá **OBRIGATORIAMENTE** remover cartas. Se não conseguir remover uma combinação de 3 cartas azuis, aquele jogador deverá remover todas as 5 cartas, descartando-as.

Remover 5 cartas do tabuleiro de jogo concede as seguintes recompensas aos jogadores:

- o nível da muralha aumenta 10 e eles ganham e 1 ficha de dado; avance o marcador de muralha 10 posições (máximo 50)



- eles poderão escolher UM monstro da mesa PARA CADA carta azul que tiver sido removida desta forma e colocar os monstros escolhidos na BASE do baralho de monstros, em qualquer ordem



- eles poderão reembaralhar todas as cartas de ações da pilha de descarte no baralho de ações



c) ATACAR OS MONSTROS

Neste momento o jogador deve lançar dados para atacar os monstros que estiverem na mesa. Para fazer isso o jogador recebe e joga um número de dados igual ao número de TORRES que houver no tabuleiro de jogo (além das FICHAS DE DADOS - veja abaixo) - lembre-se que os jogadores começam com 1 TORRE (impressa no tabuleiro de jogo).



IMPORTANTE: Enquanto houver uma carta de ação colocada na posição 3 do tabuleiro de jogo, um dos dados poderá ser **RELANÇADO**.

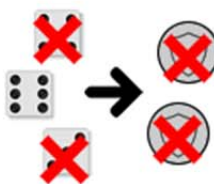


Em determinados momentos do jogo, os jogadores poderão receber FICHA DE DADOS. Cada uma dessas fichas poderá ser descartada a qualquer momento durante o ataque aos monstros, concedendo 1 LANÇAMENTO DE DADO extra aos jogadores naquele turno.



- Eliminando Escudos

Se houver ESCUDOS na mesa, o jogador deve usar uma quantidade de seus dados igual à quantidade de ESCUDOS. Cada dado elimina um escudo, independente do valor obtido no dado.



IMPORTANTE: ENQUANTO RESTAREM ESCUDOS NA MESA, OS MONSTROS NÃO PODERÃO SER ATACADOS!

- Destruindo os Monstros

Após ter se livrado dos escudos, o jogador usa seus dados restantes para causar dano aos monstros - a "vida" de cada monstro é indicada em seu ícone de coração. O dano causado por cada dado será equivalente ao número obtido nele. As regras para aplicar o dano aos monstros são:

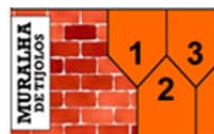
- o dano de cada dado deve ser causado a um ÚNICO monstro - não se pode DIVIDIR o valor de um dado e distribuí-lo entre dois ou mais monstros;
- pode se JUNTAR dois ou mais dados, causando dano a um único monstro igual à soma dos valores destes dados. Se um dado ou dados somados causar dano IGUAL ou MAIOR do que a "vida" de um monstro, aquele monstro é eliminado e você deverá colocar a carta dele de face para cima em uma PILHA DE MONSTROS DERROTADOS.

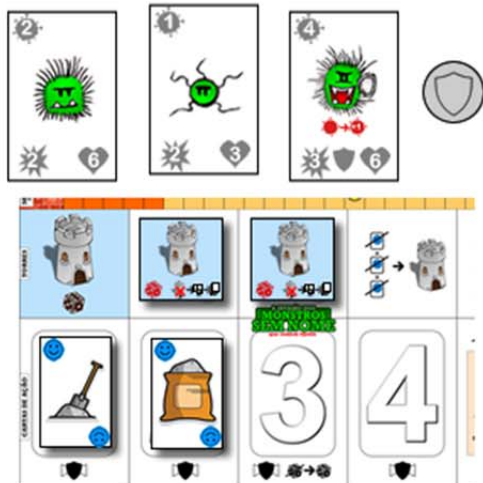


IMPORTANTE: Essa pilha de cartas NÃO poderá ser embaralhada ou ter sua ordem modificada durante a partida.

- Ampliando a Muralha

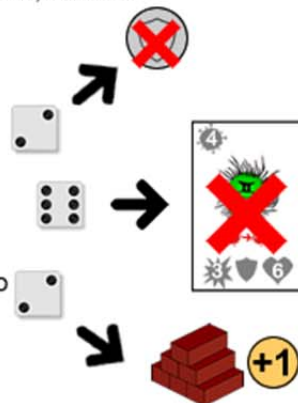
Às vezes podem sobrar dados cujos valores não foram suficientes para derrotar monstros, ou por não haver mais monstros na mesa. Neste caso, o jogador poderá AUMENTAR o valor do seu MARCADOR DE MURALHA em 1 PARA CADA DADO RESTANTE, independente do valor obtido no dado.





Vejamos um exemplo de combate contra os monstros: João e Maria têm 3 torres (incluindo a inicial) em seu tabuleiro de jogo e existem 3 monstros na mesa, um deles com 3 vidas e outros dois com 6, além de 1 escudo.

Em sua vez, Maria joga 3 dados contra os monstros, obtendo 2, 2 e 6. Ela então usa o primeiro dado 2 para destruir o escudo, e o dado 6 para eliminar um dos monstros com 6 vidas. Como o segundo dado 2 é muito fraco para causar dano aos dois monstros restantes, Maria usa-o para ganhar 1 muralha.



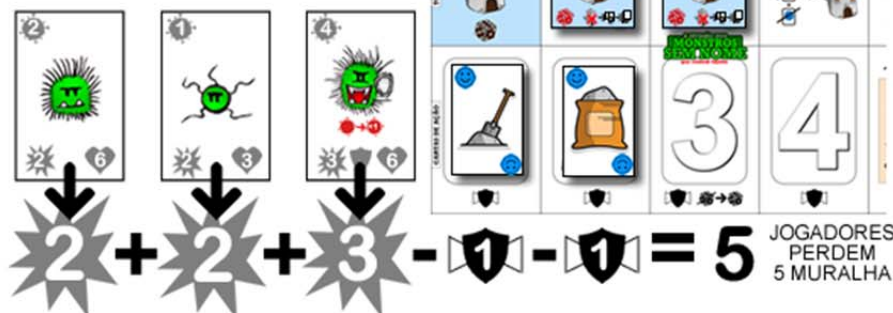
2 - JOGADA DOS MONSTROS

Após ter feito seu ataque, o jogador encerra sua jogada e passa a vez aos monstros, que de forma automática atacarão os jogadores destruindo a muralha e depois irão se proliferar.

a) OS MONSTROS ATACAM

O ataque dos monstros é feito à MURALHA dos jogadores. Se o valor de muralha chegar a 0 (zero), os jogadores PERDEM A PARTIDA.

O cálculo de ATAQUE dos monstros é simples. Some o valor de ATAQUE (explosão) de todos os monstros que houver na mesa e então SUBTRAIA 1 para cada carta de ação que os jogadores tiverem nas posições de 1 a 4 do tabuleiro de jogo (marcadas com ESCUDOS). O valor final será o ATAQUE TOTAL dos monstros e deverá ser SUBTRAÍDO do número marcado na TABELA DE MURALHA.



b) OS MONSTROS SE PROLIFERAM

Após o ataque, se a muralha ainda resistir, novos monstros vão surgir. Isso acontece da seguinte forma:

1) Os jogadores revelam as 3 cartas do topo do baralho de monstros.

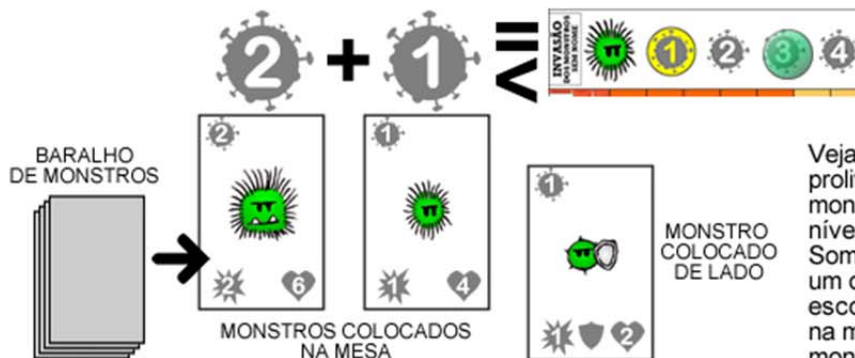
2) Os jogadores comparam os níveis dos monstros revelados (número no topo à esquerda da carta) ao número que estiver marcado na TABELA DE INVASÃO. O nível dos monstros que serão colocados na mesa deve SE APROXIMAR TANTO QUANTO POSSÍVEL do valor indicado na tabela de invasão, sem ultrapassá-lo, mesmo que os jogadores tenham de SOMAR os níveis de mais de um monstro para chegar a esse valor.

Se os níveis de um ou mais monstro somados forem IGUAIS OU MENORES que o número marcado na tabela de invasão, TODOS esses monstros deverão ser colocados na mesa.

No caso de mais de uma combinação de monstros somados ser igual ou menor que o número na tabela de invasão, os jogadores poderão escolher quais monstros serão colocados na mesa.

Os monstros restantes são deixados de lado enquanto durarem as etapas a seguir.


- Nesta etapa, para cada monstro com ESCUDO que tiver sido posto na mesa, uma ficha de escudo deverá também ser colocada na mesa, junto aos monstros.




Veja um exemplo: Durante a etapa de proliferação, João e Maria revelam dois monstros diferentes de nível 1 e um de nível 2. O marcador de invasão está em 3. Somados, os valores do monstro nível 2 e de um dos de nível 1 somam 3. João e Maria escolhem um dos monstros nível 1, colocando-o na mesa junto com o monstro de nível 2. O outro monstro nível 1 é colocado de lado.

3) As HABILIDADES ESPECIAIS dos monstros revelados são usadas, caso eles as tenham, INDEPENDENTE DESSES MONSTROS TEREM SIDO COLOCADOS NA MESA OU NÃO.


- **ELEVE O NÍVEL DA INVASÃO** > se um ou mais monstros tiverem esta habilidade, os jogadores devem aumentar em 1 o valor indicado na TABELA DE INVASÃO, movendo o marcador para o número seguinte.
IMPORTANTE: Isso só acontece uma vez por turno, mesmo que mais de um monstro com essa habilidade especial tenha sido revelado.



- **SALVE 3 MONSTROS** > para CADA monstro revelado que tiver essa habilidade, os jogadores deverão pegar as 3 cartas de monstro do topo da PILHA DE MONSTROS DÉRROTADOS (os 3 monstros que tiverem sido eliminados por último) e colocá-las em qualquer ordem na BASE do baralho de monstros.

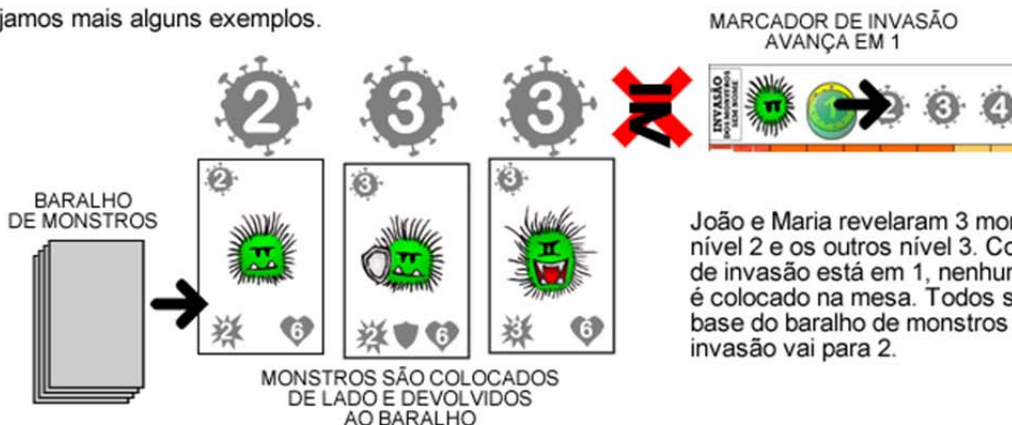


- **DESTRUA 1 TORRE** > para CADA monstro revelado que tiver essa habilidade, os jogadores deverão REMOVER UMA DE SUAS TORRES do tabuleiro de jogo. A torre inicial não poderá ser removida.
IMPORTANTE: A habilidade especial da torre poderá ser usada neste momento.



4) Os monstros revelados e que não tiverem sido postos na mesa serão colocados na BASE do baralho de monstros, em qualquer ordem que os jogadores escolham.
IMPORTANTE: Se NENHUM dos monstros revelados tiver sido colocado na mesa e o marcador de invasão NÃO TIVER SIDO MOVIDO pelo efeito "eleve o nível da invasão" de um monstro nesta etapa, O MARCADOR SERÁ MOVIDO PARA O PRÓXIMO NÍVEL DE INVASÃO.

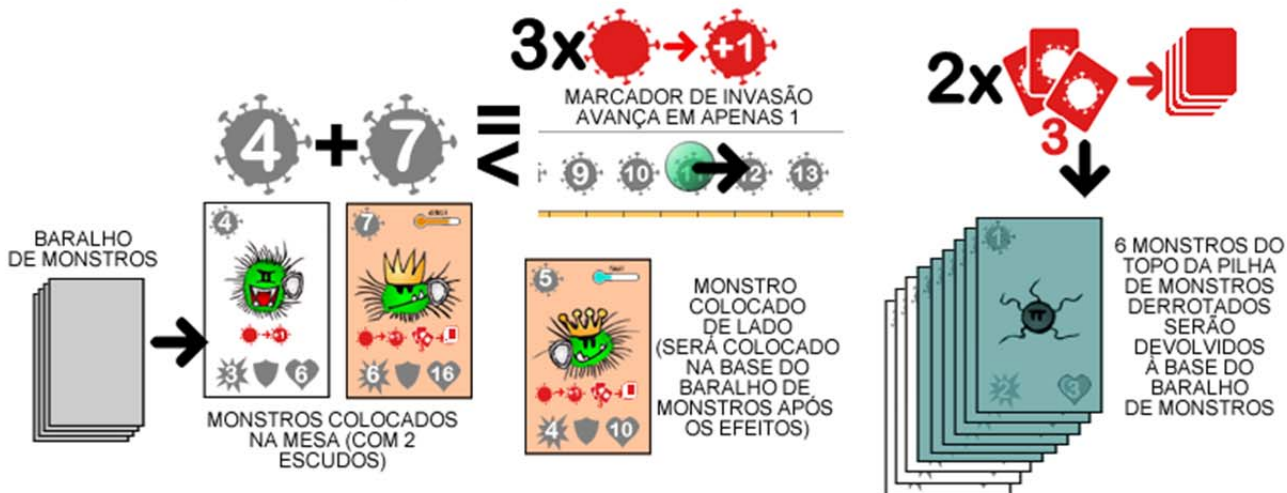
Vejamos mais alguns exemplos.




MARCADOR DE INVASÃO AVANÇA EM 1


João e Maria revelaram 3 monstros, um deles nível 2 e os outros nível 3. Como o marcador de invasão está em 1, nenhum desses monstros é colocado na mesa. Todos são colocados na base do baralho de monstros e o marcador de invasão vai para 2.

Em uma outra situação, João e Maria revelaram 3 monstros com habilidades especiais. Um deles é um monstro nível 4 com escudo e "eleve o nível da invasão". Os outros dois são os monstros "coroa", que possuem "eleve o nível da invasão" e "salve 3 monstros". Como o marcador de invasão está em 11, os monstros nível 4 e 7 (cujo nível total soma 11 e é o mais próximo do valor de invasão) devem ser colocados na mesa. Em seguida, o marcador de invasão é movido para 12 e os 6 monstros do topo da pilha de monstros derrotados são colocados na base do baralho de monstros. Por fim, o monstro nível 5 que não foi colocado na mesa também é colocado na base do baralho.



3x  → +1

MARCADOR DE INVASÃO AVANÇA EM APENAS 1

2x  → +1

MONSTRO COLOCADO DE LADO (SERÁ COLOCADO NA BASE DO BARALHO DE MONSTROS APÓS OS EFEITOS)

6 MONSTROS DO TOPO DA PILHA DE MONSTROS DÉRROTADOS SERÃO DEVOLVIDOS À BASE DO BARALHO DE MONSTROS

Pronto! A vez dos monstros acabou e o jogador seguinte poderá fazer sua jogada.

3 - SIMBOLOGIA - REFERÊNCIA RÁPIDA

Estes são os significados e funcionamento dos principais símbolos e ícones usados no jogo.

a) Peças de torres

Além de fornecer mais dados para os jogadores combaterem os monstros, as torres que forem colocadas no tabuleiro de jogo também possuem uma habilidade extra - elas poderão ser removidas do tabuleiro de jogo A QUALQUER MOMENTO da partida. Quando isso acontece, os jogadores poderão ESCOLHER até 2 dos monstros na mesa e COLOCÁ-LOS EM QUALQUER ORDEM NA BASE DO BARALHO DE MONSTROS. Torres que forem removidas ficam disponíveis para serem adquiridas novamente pelos jogadores



b) Símbolos dos monstros

Ao revelar um monstro com este símbolo, eleve o nível de invasão em 1 (só se pode elevar o nível de invasão uma vez por turno)

Ao revelar um monstro com este símbolo, coloque as 3 cartas do topo da pilha de monstros derrotados em qualquer ordem na base do baralho de monstros

Ao revelar um monstro com este símbolo, remova uma das torres do tabuleiro

c) Símbolos do tabuleiro de jogo

Enquanto houver uma carta de ação neste espaço, os jogadores ganham um ESCUDO e evitam 1 ponto de ATAQUE dos monstros

Enquanto houver uma carta de ação neste espaço, o jogador pode relançar 1 dado durante seu ataque aos monstros

Remova 3 cartas de ação azuis com figuras iguais (ou combinações de cartas azuis iguais com coringas "Construtor") para receber uma Torre - e uma ficha de dado, se possível

Quando houver 5 cartas de ação no tabuleiro de jogo, os jogadores deverão obrigatoriamente remover cartas. Se todas as 5 cartas forem removidas (A), os jogadores receberão os seguintes bônus: B) ganhar 10 muralhas (máximo 50) C) ganhar 1 ficha de dado D) pode-se reembaralhar todas as cartas de ações da pilha de descarte no baralho de ações E) PARA CADA carta azul removida pode se escolher UM monstro da mesa; as cartas dos monstros escolhidas serão colocadas na BASE do baralho de monstros em qualquer ordem

Um jogo de Fabian Balbinot

 **MagicJebb**
Tradução e Design

www.magicjebb.com.br

#JOGUEEMCASA