

JULIAN CHAB

# DUNGEONS & DRINKS



MANUAL DE REGRAS

## INTRODUÇÃO

Em **Dungeons & Drinks** você é um herói pinguço que entra com seus amigos em uma masmorra cheia de perigos e monstros que não incomodavam ninguém.



Em cada partida os jogadores competem para ver quem é o melhor bebendo e matando monstros indefesos. Algo que seria muito simples... se os demais jogadores não estivessem te perturbando para impedir que cumpra seus planos.

## COMPONENTES



**30** cartas de Monstros



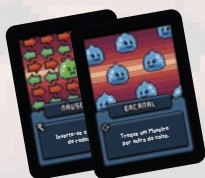
**7** cartas de Chefe



**6** Personagens



**30** marcadores de dano



**38** cartas de Feitiço



**30** cartas de Bebadeira



**1** marcador de jogador ativo

## ELEMENTOS DO JOGO



### Cartas de Monstro

Estavam tranquilos,  
sem incomodar ninguém,  
até que você os atacou!

### Cartas de Chefe

Cada partida termina com  
uma batalha ÉPICA contra  
um Chefe. São distinguíveis  
pela elegante cor dourada de  
suas cartas.



### Cartas de Feitiço

Poderosa magia (?)  
que os heróis podem  
usar para infernizar a  
vida dos outros heróis  
derrotar seus inimigos  
mais facilmente.



## Cartas de Bebedeira

Encheu a cara na taverna, durante o combate, enquanto descansava...

O que imaginou que fosse acontecer? Estas cartas representam os efeitos que a bebedeira vai causar na sua aventura.

## Bolachas de Personagem

Uma por jogador. Acomode os Monstros que matar e suas cartas de Bebedeira ao redor desta bolacha. Incluímos alguns símbolos que não fazem muito sentido a menos que lancemos uma expansão.



## Marcadores

Use-os para contar o dano causado pelos Monstros.

## Marcador de Jogador Ativo

Uma maneira elegante de lembrar de quem é a vez de jogar.





## PREPARAÇÃO DO JOGO



|  |  |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 2                                                                                 | 8                                                                                 |
| 3                                                                                 | 10                                                                                |
| 4                                                                                 | 12                                                                                |
| 5                                                                                 | 14                                                                                |
| 6                                                                                 | 16                                                                                |

1. Embaralhe todas as cartas de Monstro e separe aleatoriamente, viradas para baixo, a quantidade correspondente de acordo com o número de jogadores. Em seguida, coloque-as viradas para baixo no centro da mesa, formando o baralho de Monstros. Devolva para a caixa as cartas restantes.
2. Embaralhe as cartas de Chefe e escolha uma aleatoriamente. Sem vê-la, coloque-a virada para baixo embaixo do baralho de Monstros.
3. Embaralhe as cartas de Feitiço e coloque-as viradas para baixo, formando o baralho de Feitiços.
4. Embaralhe as cartas de Bebedeira e coloque-as viradas para baixo, formando o baralho de Bebedeira.
5. Distribua 1 bolacha de Personagem e 1 carta de Bebedeira a cada jogador. Coloque-as à sua frente, viradas para cima.

6. Distribua 3 cartas de Feitiço a cada jogador.  
Estas cartas são secretas.

Até que  
resolva  
usá-las!  
DUH

7. Revele as 3 primeiras carta do baralho de Monstros e coloque-as viradas para cima, formando a Masmorra.

8. Dê o marcador de Jogador Ativo ao último jogador que bebeu um copo d'água. Em caso de empate, desempate pelo último a ter bebido suco. Se o empate seguir, desempate com: refrigerante, vitamina, café, chá, milkshake e iogurte, nesta ordem.

## OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é ser o jogador com mais pontos depois que eliminarem o Chefe da Masmorra. Fácil, não?

A Masmorra  
tem **Monstros**

Os Monstros  
dão **pontos**



**Mate os Monstros!**  
(Ou impeça outros  
heróis de matá-los)

## O JOGO

A partir do jogador que ganhou o marcador de Jogador Ativo (ver Preparação do Jogo), todos os jogadores jogam seus turnos em sentido horário até que algum derrote o Chefe.

Um turno é composto pelas seguintes fases:

### 1. Fase de Início

- Se houver menos de 3 inimigos (Monstros e/ou Chefes) na Masmorra, encha-a comprando cartas do baralho de Monstro até completar 3. Se o baralho de Monstro estiver vazio, ignore este passo.
- Compre uma carta de Feitiço.
- Caso não tenha uma carta de Bebedeira (porque, por exemplo, não cumpriu a anterior) compre uma nova Carta de Bebedeira.

### 2. Fase de Ataque

Durante a Fase de Ataque você **DEVE** atacar um dos inimigos que estão na Masmorra:

- Escolha qual inimigo você irá atacar e aponte-o.
- Todos os jogadores (incluindo você) podem jogar as cartas de Feitiço que quiserem, em qualquer ordem, sempre respeitando suas regras próprias (ver **Cartas de Feitiço**). Assim que todos tiverem jogado (ou não) as cartas de Feitiço que queriam, continue a atacar o Monstro ou Chefe escolhido.



**IMPORTANTE:** Lembre-se que, fora do seu turno, você só pode jogar cartas de Feitiço RÁPIDO (com o símbolo ).

- Termine o ataque colocando um marcador de dano no Monstro/Chefe atacado.

**ATENÇÃO:** As habilidades e efeitos dos Monstros e/ou cartas de Feitiço jogados podem fazer com que você cause menos dano, ou falhe seu ataque, ou o obrigue a atacar um Monstro diferente, etc.

- Se logo depois de causar dano ao inimigo ele possuir tantos ou mais marcadores de dano quanto seu número de HP, você o derrotou! **Coloque o inimigo embaixo de seu personagem, descarte sua carta de Bebedeira atual e compre uma carta de Bebedeira nova**, a qual deverá ser lida em voz alta e colocada perto de sua bolacha de personagem, à vista de todos.



**IMPORTANTE:** Conforme for matando mais Monstros, sempre coloque as suas cartas de Monstros de forma que os pontos de Vitória fiquem à vista.



Se você acabou de matar o Chefe, o jogo termina imediatamente. Siga para o Fim de Jogo. Se não, siga para a fase de Fim de Turno.

### 3. Fase de Fim de Turno

- Se você tiver mais do que 3 cartas de Feitiço na mão, descarte até ter 3.
- Passe o marcador de Jogador Ativo ao jogador à sua esquerda, que então começa seu turno.

## CARTAS DE FEITIÇO

Estas cartas têm efeitos que te ajudam a matar Monstros mais facilmente... ou a impedir que outros heróis os matem.

Existem 3 tipos de carta de Feitiço: LENTO Ⓢ, RÁPIDO ⚡ e BÔNUS ✨.

- As cartas de Feitiço LENTO Ⓢ só podem ser jogadas durante o seu turno.
- As cartas de Feitiço RÁPIDO ⚡ podem ser jogadas a qualquer momento.
- As cartas de BÔNUS ✨ não podem ser jogadas, mas te dão benefícios (ou tiram pontos) se você as têm em mãos ao final da partida.

Quando um jogador joga uma carta de Feitiço, o efeito é aplicado imediatamente.

Se 2 ou mais jogadores jogam um Feitiço ao mesmo tempo, seu efeitos são resolvidos na ordem em que as cartas tocaram a mesa.

Caso duas ou mais pessoas tenham jogado suas cartas EXATAMENTE ao mesmo tempo, quem decide a ordem é o dono do jogo. Se você não gostou dessa regra... compre sua própria cópia ❤️.

## CARTAS DE MONSTRO

Os pontos de vida de um Monstro são o número de quadrados coloridos em sua barra de HP. Cada quadrado colorido representa 1 ponto de vida, **não importando qual a cor (exceto na variante de jogo DRINKING).**

3 pontos de vida  
HP 

4 pontos de vida  
HP 

7 pontos de vida  
HP 

- Os Monstros têm diferentes tipos de Habilidades que afetam as condições de jogo.

: Habilidades que têm efeito quando o Monstro é revelado do baralho.

: Habilidades que têm efeito quando o Monstro morre.

: Habilidades que têm efeito permanente enquanto o Monstro estiver em jogo.

- Os Feitiços e Habilidades que indiquem Monstros ou Chefes específicos apenas afetam o Inimigo que mencionam.

## CARTAS DE BEBEDEIRA

Estas cartas representam os efeitos do álcool no sangue dos heróis.

- Sempre que você tiver uma carta de Bebedeira à sua frente, você deverá cumprir a penalidade especificada na carta, seja um impedimento de fala, um comportamento estranho, etc.

*Spoiler:  
quase  
sempre*



Se em algum momento, pelo motivo que for, você deixa de cumprir a penalidade, coloque sua carta de Bebedeira embaixo do seu personagem, virada para baixo, junto com seus Monstros, indicando menos 1 ponto de vitória.



**IMPORTANTE:** Lembre-se que, no início de cada turno, se você não possuir uma carta de Bebedeira, deverá comprar uma nova.

Lembre-se também que sempre que matar um Monstro, deverá trocar sua carta de Bebedeira. Saúde!

## FIM DE JOGO

À medida que os jogadores vão matando os Monstros, pouco a pouco vão chegando perto da última carta do baralho de Monstros, a qual, se feita corretamente a preparação do jogo, será um Chefe.

Os Chefes são muito parecidos com Monstros comuns, com as seguintes diferenças:

1. Além de ter uma elegante borda dourada, os Chefes dão muitos pontos de vitória e possuem muitos pontos de vida.
2. As cartas que afetam APENAS Monstros não afetam os Chefes.  
As cartas que afetam APENAS os Chefes não afetam os Monstros.  
As cartas que afetam "Inimigos" afetam Chefes e Monstros.



Exemplo: Um jogador joga o Feitiço Cafeína para curar todos os Monstros e, sem perceber, cura também o Chefe. Os outros jogadores dizem: "Parou Edu, tu tá doidão: o texto dessa carta diz **ESPECIFICAMENTE** que só cura Monstros". Edu percebe seu erro e cura os Monstros, mas não o Chefe. Os outros jogadores analisam mentalmente se ainda vale a pena continuar convidando Edu para as jogatinas.

3. Quando o Chefe for eliminado, a partida termina **IMEDIATAMENTE**. Se algum Monstro continua em jogo sem ter sido eliminado, devolva-o para a caixa.

A contagem de pontos começa imediatamente:



para cada estrela em cada inimigo (Monstro ou Chefe) que você derrotou.



para cada carta de Feitiço que conceda pontos em suas mãos.



para cada carta de Bebedeira que você descumpriu.



para cada carta de Feitiço que tire pontos em suas mãos.

## VARIANTE "DRINKING"

Neste modo, os jogadores escolhem uma (ou mais) bebidas, e escolhem um tipo de bebida e uma quantidade específica de goles para cada uma das cores dos pontos de vida dos Monstros.



1 gole de cerveja  
3 goles de cerveja  
1 shot de vodka



2 2 2 2  
3 3 3 goles de cerveja  
goles de cerveja

Alguns exemplos:

Cada vez que um jogador fizer um dano a um Monstro, deverá beber a quantidade de goles de acordo com a cor do dano que tenha feito.

Caso um jogador faça mais do que um dano em um mesmo ataque, deverá beber por cada dano feito.



Os pontos de vida são contados DA DIREITA PARA A ESQUERDA.

Nem é preciso dizer que o tipo e a natureza das bebidas a serem usadas são deixados ao livre arbitrio dos jogadores, e que a Buró recomenda que este modo seja jogado apenas por adultos responsáveis. E se esses adultos responsáveis se filmarem enquanto jogam e postarem em suas redes nos marcando, ficaremos muito felizes.

## VARIANTE "CHEFE TRIPLO"

Porque um Chefe só não é o suficiente!

Jogue este modo igual ao modo básico, com a exceção de que durante o ponto 2 da Preparação, separe três Chefes em vez de um.

Quando o primeiro dos três Chefes aparecer na Masmorra, descarte qualquer Monstro que ainda esteja com vida e preencha a Masmorra com os outros dois Chefes colocados no fundo do baralho de Monstro.

O jogo continua até que os TRÊS chefes tenham sido derrotados.

## VARIANTE "SOU UM JOGADOR DE EURO MUITO SÉRIO"

Jogue este modo igual ao modo básico, mas sem cartas de Bebedeira.

Sempre que alguma carta fizer menção à uma carta de Bebedeira, ignore-a.

## ESCLARECIMENTOS SOBRE MONSTROS E FEITIÇOS

Se o efeito de alguma carta (seja de Feitiço, de Monstro, de Chefe, etc.) te impede de realizar uma ação (como por exemplo atacar), simplesmente não a faça.

Exemplo: Querem roubar uma carta sua e você não tem nenhuma em mãos. Não te roubam nada.

Você quer atacar um Monstro e não existe nenhuma opção viável. Você não atacará.

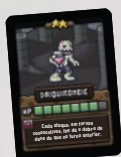
Caso se trate de uma ação necessária (como atacar), a ação é omitida.

Exemplo: Se jogam a carta VIP sobre todos os inimigos em jogo, os outros jogadores jogarão seus turnos sem poder atacar.



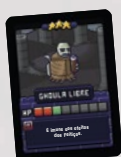
### **Happy Hour + Trago Amargo**

As duas cartas combinadas te permitem fazer um total de 4 danos em um ataque.



### **Daquirombie**

Ataques múltiplos dentro de um mesmo turno também contam como ataques consecutivos.



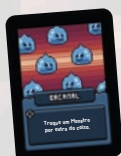
### **Ghoula Libre**

Imune aos efeitos de Feitiços: ataques múltiplos não o afetam, ataques que causam mais de um dano não o afetam, não pode ser atacado mais de uma vez por turno, etc. Nenhum efeito que venha de um Feitiço pode afetá-lo de nenhuma maneira.



### **Jelly Shot**

Quando há mais de um jogador empatados com a menor quantidade de pontos, todos são o "jogador com menos pontos". Se um jogador tem 4 pontos, outro 3, e outros dois jogadores têm 1 ponto cada um, qualquer um dos últimos dois poderá atacá-lo.



### **Bacanal**

Trocar um Monstro significa remover este Monstro de jogo e colocar em seu lugar um Monstro fora de jogo (da caixa) escolhido aleatoriamente.

## **Créditos**

**Autor e Ilustrador: Julián Chab**

**Projeto Gráfico: Luisa Kühner**

**Edição e Manual: Michel Fischman**

**Coordenação Geral: Antonio Sá Rego**

**Revisão: Flávia Najor**

