

HERE TO SLAY

REGRAS

INTRODUÇÃO

Bem Vindo a Here to Slay!

Neste jogo, você montará um grupo completo de heróis para matar monstros perigosos enquanto trabalha para evitar a sabotagem dos inimigos de seus amigos. O jogo também inclui itens que você pode equipar em seus heróis, cartas de desafio 1V1 e modificadores de rolagem para inclinar as probabilidades a seu favor.

O primeiro jogador a **MATAR** três Monstros, ou montar um Grupo completo com seis classes diferentes, ganha o jogo!

Um jogo típico de Here to Slay leva aproximadamente 30-60 minutos para ser concluído.

O QUE ESTÁ NA CAIXA

				
115 Cartas Padrão	6 Cartas Maiores de Líderes de Grupo	15 Cartas Maiores de Monstros	6 Cartas de Mini-Regras	2 Dados de seis lados

COMO COMEÇAR

Dentro desta caixa você encontrará os seguintes componentes:

- 115 Cartas padrão
- 6 Cartas Maiores de Líderes de Grupo
- 15 Cartas Maiores de Monstros
- 6 Cartas de Mini-Regras
- 2 Dados de seis lados

Comece fazendo com que cada jogador escolha um personagem Líder do Grupo para representá-lo durante o jogo. Coloque sua carta de Líder de Grupo em seu Grupo, que é a área de jogo à sua frente. Você pode rolar para determinar quem escolhe primeiro a carta de Líder do Grupo (ou apenas torná-lo um vale-tudo sem lei, porque isso é sempre divertido).

Cada jogador também pode pegar um cartão de referência de regras para fazer referência rápida às regras. Coloque todas as cartas de Líder de Grupo e cartas de referência de regras restantes de volta na caixa, eles não serão usados pelo resto do jogo.

A seguir, separe os diferentes tipos de cartões na caixa. Embaralhe as cartas padrão e distribua 5 cartas para cada jogador. Coloque a pilha restante de cartas viradas para baixo no centro da mesa para formar o baralho principal. Deixe espaço ao lado do baralho para uma pilha de descarte, onde você colocará as cartas que serão sacrificadas, destruídas e descartadas ao longo do jogo.

Embaralhe as cartas de Monstro e vire as 3 primeiras cartas de Monstro com a face para cima no centro da mesa. Coloque as cartas de Monstro restantes viradas para baixo para formar o baralho de Monstros.



Agora você está pronto para jogar Here to Slay! Quem escolheu a carta de Líder do Grupo por último é o primeiro a jogar e o jogo prossegue no sentido horário.

COMO JOGAR

Os jogadores se revezam girando a mesa no sentido horário. Você recebe três pontos de ação para gastar no seu turno e pode usá-los para realizar as ações abaixo em qualquer ordem. Você pode realizar a mesma ação mais de uma vez no seu turno se ainda tiver pontos de ação suficientes para fazê-lo.

As seguintes ações custam **um** ponto de ação:

- **COMPRE** uma carta do baralho.
- Jogue uma carta de Herói, Item ou Magia da sua mão.
- Jogue dois dados para usar o efeito de uma carta de Herói no seu Grupo. Você não pode rolar para usar o efeito da mesma carta de Herói mais de uma vez em um único turno, mesmo se você rolar sem sucesso na primeira vez.

As seguintes ações custam **dois** pontos de ação:

- **ATAQUE** uma carta de Monstro.

As seguintes ações custam **três** pontos de ação:





- **DESCARTE** todas as cartas da sua mão (se tiver alguma) e **COMPRE** 5 novas cartas.

Se o efeito de uma carta lhe disser para realizar uma ação imediatamente, isso significa que você não precisa gastar um ponto de ação adicional para realizar aquela ação.

Seu turno termina quando você não tiver mais pontos de ação ou decidir não realizar nenhuma ação adicional.

OS SÍMBOLOS DE CLASSE

Cada carta de Herói e Líder de Grupo possui uma classe. Neste jogo você encontrará seis classes, e cada classe é representada por um símbolo colorido. Um símbolo cinza é usado no jogo para indicar uma carta de Herói de qualquer classe:

						
Lutador	Guardião	Caçador	Ladrão	Mago	Bardo	Qualquer Herói

Essas classes são importantes porque você pode vencer o jogo montando um grupo completo que inclui seis classes diferentes. Algumas cartas de Monstro também exigem que você tenha uma carta de Herói ou Líder de Grupo de uma determinada classe em seu Grupo para **ATACALOS**.

OS TIPOS DE CARTAS

O baralho principal, que é composto por todas as cartas de tamanho padrão com verso creme, contém cinco tipos diferentes de cartas: cartas de Herói, Item, Magia, Modificador e Desafio.

CARTAS DE HERÓI: Seus Heróis são bravos aventureiros e cada carta de Herói tem uma classe e um efeito. Você só pode jogar cartas de Herói da sua mão durante o seu turno, e jogar uma carta de Herói custa um ponto de ação. O efeito de cada carta de Herói tem um requisito de rolagem. Para usar o efeito de uma carta de Herói, você deve lançar dois dados e obter uma pontuação igual ou superior ao requisito de rolagem desse efeito.

Quando você joga uma carta de Herói da sua mão para o seu Grupo, você pode lançar imediatamente dois dados para usar seu efeito. Uma vez que a carta de Herói esteja em seu Grupo, você poderá usar um ponto de ação para tentar usar seu efeito uma vez por turno. Se você rolar sem sucesso, você não receberá o ponto de ação de volta.

Não há limite para o número de cartas de Herói que você pode ter no seu grupo.

CARTAS DE ITEM: As cartas de item são armas e objetos encantados que podem ser equipados em uma carta de Herói. Você só pode jogar cartas de Item da sua mão durante o seu turno, e jogar uma carta de Item custa um ponto de ação. A maioria das cartas de Item conferem benefícios positivos, como bônus em jogadas ou proteções para a carta de Herói equipada; no entanto, algumas cartas de Item, chamadas de cartas de Item Amaldiçoado, fornecem efeitos negativos e podem ser equipadas em cartas de Herói inimigas para lhes dar desvantagens. As cartas de Item Amaldiçoado ainda são consideradas cartas de Item para efeitos de efeitos de cartas.

Ao jogar uma carta de Item, você deve equipá-la imediatamente em uma carta de Herói. Para equipar uma carta de Item, selecione uma carta de Herói e deslize-a para baixo, com o texto da carta de Item ainda aparecendo.

As cartas de item só podem ser equipadas em cartas de Herói (e não em cartas de Líder de Grupo). Apenas uma carta de Item pode ser equipada em uma carta de Herói por vez, e você não pode substituir uma carta de Item por outra. Se uma carta de Herói com uma carta de Item equipada for destruída, roubada ou devolvida à sua mão, essa carta de Item também se moverá com a carta de Herói.

CARTAS MÁGICAS: As cartas mágicas são feitiços poderosos com efeito único. Você só pode jogar cartas mágicas da sua mão durante o seu turno, e jogar uma carta mágica custa um ponto de ação. Se você jogar uma carta mágica, mova-a para a pilha de descarte imediatamente após usar seu efeito.

CARTAS MODIFICADORAS: As cartas modificadoras podem ser usadas para inclinar as probabilidades a seu favor. Você pode jogar uma carta Modificadora instantaneamente da sua mão quando qualquer jogador lançar os dados (incluindo você) para modificar a jogada pelo valor indicado na carta Modificadora. Se você jogar uma carta Modificadora, mova-a para a pilha de descarte imediatamente após usar seu efeito. Jogue uma carta Modificadora não custa nenhum ponto de ação.

Algumas cartas Modificadoras oferecem duas opções (ex. +1 ou -3). Ao jogar uma carta Modificadora com duas opções, simplesmente declare a opção que deseja usar na jogada atual.

Ao decidir se deseja ou não modificar a jogada de outro jogador, você pode esperar até que esse jogador escolha seus alvos (se aplicável) antes de decidir se deve ou não usar sua carta Modificadora.

Ao modificar uma jogada de Desafio, você pode esperar até que ambos os jogadores tenham feito a rolagem antes de decidir se deve ou não usar sua carta Modificadora.

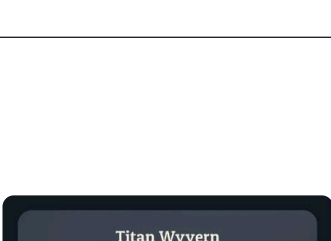
Você pode jogar múltiplas cartas modificadoras no mesmo lançamento, e vários jogadores também podem jogar cartas modificadoras no mesmo lançamento. Depois que todos os jogadores terminarem de jogar suas cartas modificadoras, combine a alteração total de todas as cartas modificadoras e ajuste o total do lançamento de acordo.

CARTAS DE DESAFIO: As cartas de desafio podem ser usadas para tentar impedir outro jogador. Você pode jogar uma carta de Desafio imediatamente no turno de outro jogador quando esse jogador tentar jogar uma carta de Herói, Item ou Magia de sua mão para iniciar um DESAFIO. Jogar uma carta de Desafio não custa nenhum ponto de ação.

Quando você **DESAFIAR** outro jogador, cada um de vocês deve lançar dois dados. Se o seu lançamento for igual ou superior ao lançamento do outro jogador, esse jogador deve mover imediatamente a carta que tentou jogar para a pilha de descarte (e esse jogador não recebe de volta um ponto de ação). Se o resultado desse jogador for maior, ele poderá continuar jogando sua carta conforme planejado.

Cada carta só pode ser desafiada uma vez; isso significa que se outro jogador já tiver desafiado a carta que está sendo jogada, você não poderá jogar uma segunda carta de Desafio para iniciar um segundo desafio.

AS CARTAS DE LÍDER DO GRUPO



As cartas de Líder de Grupo são cartas grandes com verso colorido, e cada carta de Líder de Grupo tem uma classe e também uma habilidade que lhe dá uma vantagem única ao longo do jogo.


Cartas de Líder de Grupo não são consideradas cartas de Herói. Ao contrário dos efeitos da carta de Herói, que só podem ser usados uma vez por turno, a habilidade da sua carta de Líder de Grupo pode ser usada sempre que as condições para essa habilidade forem atendidas.

Por exemplo, uma carta de Líder de Grupo pode indicar o seguinte:

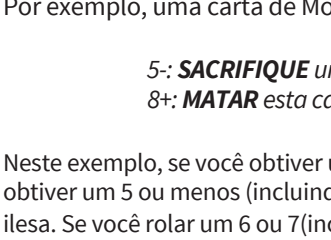
Cada vez que você jogar uma carta mágica, **COMPRE** uma carta.

Esta habilidade pode ser usada sempre que você jogar uma carta mágica, mesmo se você jogar várias cartas de Magic no mesmo turno. Porém, se você não usar a habilidade no momento em que a condição for atendida, você não poderá voltar mais tarde e fazê-la, então não se esqueça!

Sua carta de Líder de Grupo fica permanentemente em seu Grupo e não pode ser sacrificada, destruída, roubada ou devolvida à sua mão.

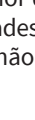
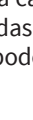
NOTA: Você não pode usar  como sua carta de Líder de Grupo em partidas de 2 jogadores.



AS CARTAS DE MONSTRO



Se você matar três monstros com sucesso, você ganha o jogo, mas atacar um monstro pode ter um preço.

As cartas de Monstro são cartas grandes com verso azul marinho e, para **ATACAR** uma carta de Monstro, você deve primeiro atender aos requisitos do Grupo listados nessa carta de Monstro. Algumas cartas de Monstro exigem que você tenha um certo número de cartas de Herói em seu Grupo, enquanto outras podem exigir que você tenha uma determinada classe representada em seu Grupo para **ATACAR** aquela carta de Monstro.

Por exemplo, se um requisito do Grupo para **ATACAR** uma carta de Monstro for  , você

deve ter um Mago em seu Grupo (seja uma carta de Herói ou a carta de Líder de Grupo de Mago) além de uma carta de Herói de qualquer classe. Observe que uma carta de Herói Mago pode cumprir um dos requisitos  , mas não pode cumprir ambos.

Algumas cartas de Monstro também exigem múltiplas cartas de Herói no seu Grupo. Por exemplo, se uma carta de Monstro exigir que você tenha pelo menos três cartas de Herói de qualquer classe em seu Grupo para **ATACAR**, você verá nessa    carta de Monstro.

Observe que sua carta de Líder de Grupo não é considerada uma carta de Herói e não conta para este requisito de Grupo.

Você só pode **ATACAR** cartas de Monstro que estejam viradas para cima no centro da mesa. Atacar uma carta de Monstro custa dois pontos de ação.

Cada carta de Monstro também possui um requisito de rolagem. Para **MATAR** aquela carta de Monstro, você deve lançar dois dados e obter uma pontuação igual ou superior ao requisito de rolagem daquela carta de Monstro. Mas esteja avisado: cada carta de Monstro tem uma faixa de rolagem na qual elas reagirão e, se você pontuar dentro dessa faixa, terá que pagar o preço.

Por exemplo, uma carta de Monstro pode indicar o seguinte:

5-: **SACRIFIQUE** uma carta de Herói
8+: **MATAR** esta carta de Monstro

Neste exemplo, se você obtiver um 8 ou mais (incluindo cartas Modificadoras), você **MATOU** com sucesso a carta de Monstro. Se você obtiver um 5 ou menos (incluindo cartas Modificadoras), você deverá **SACRIFICAR** uma carta de Herói, e a carta de Monstro permanecerá ílesa. Se você rolar um 6 ou 7 (incluindo cartas Modificadoras), nada acontece, mas você não recupera seus pontos de ação.

Cada vez que você **MATA** com sucesso uma carta de Monstro, seu grupo ganha uma nova habilidade (listada na parte inferior da carta de Monstro) pelo resto do jogo. Adicione a carta de Monstro morto ao seu Grupo ao lado da carta de Líder do Grupo. As habilidades das cartas de monstro funcionam exatamente como as habilidades da sua carta de líder do grupo. As cartas de Monstro do seu Grupo não podem ser roubadas, destruídas, atacadas ou devolvidas à sua mão.

Cada vez que você **MATAR** com sucesso uma carta de Monstro, vire outra carta de Monstro do baralho de Monstros para cima no centro da mesa.

TERMOS IMPORTANTES

Aqui está uma lista de termos definidos que você verá no jogo.

TERMOS DE CONFIGURAÇÃO

GRUPO: A área à sua frente onde você joga cartas de Herói e Item.

BARALHO: A pilha de cartas de tamanho padrão com verso de cor creme das quais os jogadores **COMPRAM** durante o jogo.

PILHA DE DESCARTE: A pilha de cartas viradas para cima que foram sacrificadas, destruídas e descartadas durante o jogo.

BARALHO DE MONSTROS: A pilha de cartas grandes com verso azul marinho, da qual uma nova carta de Monstro é virada para cima cada vez que um jogador MATA uma carta de Monstro.

TERMOS DE JOGO

COMPRAR: Pegue a carta do topo do baralho e adicione-a à sua mão.

DESCARTAR: Mova uma carta da sua mão para a pilha de descarte.

DESTRUIR: Mova uma carta do Grupo de outro jogador para a pilha de descarte.

SACRIFÍCIO: Mova uma carta do seu próprio Grupo para a pilha de descarte.

ROUBAR: Mova uma carta do Grupo de outro jogador para o seu próprio Grupo.

DESAFIO: Tente impedir outro jogador de jogar uma carta de Herói, Item ou Magia. Você e aquele jogador devem lançar os dados dois. Se o seu lançamento for igual ou superior ao do outro jogador, a carta desafiada é movida para a pilha de descarte. Se o resultado desse jogador for maior, ele poderá continuar jogando sua carta de Herói, Item ou Magia.

ATAQUE: Role para MATAR uma carta de Monstro.

MATAR: Adicione ao seu grupo uma carta de Monstro que você atacou com sucesso.

COMO GANHAR

Existem duas maneiras de ganhar o jogo:

- Opção 1: **MATAR** três cartas de Monstro.
- Opção 2: Termine seu turno com um Grupo completo, o que significa que seu Grupo (incluindo sua carta de Líder de Grupo) representa seis classes diferentes.

Parabéns, você pode se gabar oficialmente de ser o melhor aventureiro e matador de monstros do mundo inteiro! Mas não fique muito convencido, porque seu status de campeão será redefinido na próxima vez que você embaralhar o baralho.