



BEM VINDOS JOGADORES A BATALHA REAL DE ARCADIA QUEST!

OBJETIVO

Matar tudo que ver pela frente e se divertir....

PREPARAÇÃO

1 - Prepare o tabuleiro como demonstrado no mapa a seguir (dependendo do jogo que você possuir ou preferir utilizar).

Note que somente o tipo de monstro é mostrado no mapa, você pode colocar essencialmente qualquer monstro daquele tipo que você desejar, você pode misturar monstros do jogo base e expansões aqui. Além disso, ao colocar cópias de um mesmo monstro, distribua-os de forma mais simétrica possível por todo o tabuleiro, assim cada jogador enfrenta os mesmos monstros nos turnos iniciais..

2 - Prepare os tabuleiros pessoais e guildas da mesma forma que uma campanha regular mas somente 2 heróis podem ser escolhidos para cada jogador. Escolha aleatoriamente a ordem dos jogadores.

3 - Pegue todas as cartas de monstros para cada tipo de monstro que está sendo usado no tabuleiro. Monstros são de nível 2. O Vilão Maior final é de nível 6. Organize-os de forma que todos possam vê-los.

4 - Faça o draft das cartas de nível 1 como no jogo normal, cada guilda possui 10 moedas para poder comprar até 3 cartas.

5 - Embaralhe as cartas de itens e deixe na loja virada para baixo, a loja também possui 2 montarias viradas para cima, 2 pets, virados para cima e 2 heróis virados para cima, todas para poderem ser comprados por quem for a LOJA.

MALDIÇÕES INSTANTÂNEAS

Quando um Herói morrer, o herói compra uma carta de Maldição. Se ele já tiver uma carta de Maldição, ele fica com a de maior nível.

NÍVEL DOS MONSTROS

Os monstros evoluem a cada 2 respawn do tabuleiro de entrada de monstros, utilize um marcador de morte para indicar que o respawn já foi feito 1 vez.

CARTAS DE RECOMPENSA

Se um herói matar um Vilão ou (um Anjo) ele compra 2 cartas aleatória de recompensa e equipa 1 imediatamente em qualquer herói e descarta a outra.

DESCANSAR E RENACER

Ao Descansar sua guilda, se o Vilão Maior já estiver no tabuleiro, o Herói só poderá renacer na sua base.

LOJA

Assim como descansar, ir até a loja é uma ação, a guilda que decide ir a loja só poderá fazer isto no seu turno.

A loja inicia com o baralho de itens nível 2 e evolui junto com os monstros.

A guilda que for a loja poderá pegar 3 cartas de itens e comprar 1 das cartas disponíveis, ou pagar 1 moeda para pegar 3 cartas novas e poderá comprar 1 destas cartas.

Poderá compra 1 pet por 1 moeda (ou evoluir um pet, pagando a sua evolução em moedas), todos os pets da loja sempre são level 1.

Poderá comprar 1 montaria por 3 moedas.

Poderá recrutar 1 herói pra sua guilda por 2 moedas.

Também poderá pagar 1 moeda para atualizar toda a LOJA.

A HORA CHEGOU...FIM DO JOGO

Quando 2 Vilões Menores forem mortos, o VILÃO MAIOR FINAL (level 6) irá spawnar na FONTE DOS DESEJOS, empurrando qualquer monstro ou herói que estiver lá e causando 1 de dano a todos, o jogo acaba assim que este vilão maior for morto.



MATANDO UM HERÓI & EXTERMÍNIO

Matar um Herói concede 1 moeda. Além disso, se um Herói receber em um único ataque ferimentos que somem o dobro de sua vida (incluindo cartas de melhorias), ele morre permanentemente, descarte o herói e uma carta de melhoria aleatória que ele possua..

RECOMPENSA PELA CABEÇA

Ao Descansar, a guilda pode colocar (ou aumentar) a recompensa pela cabeça de qualquer herói inimigo ao colocar 1 moeda do banco em qualquer carta de herói. A recompensa pode ser coletada ao matar o herói. Se o herói for exterminado sobre a recompensa recebida.

MARCADORES DE EXPLORAÇÃO

Ao realizar o respawn de monstros, se os marcadores de exploração esgotarem no tabuleiro, também dê respawn em 1 marcador de exploração em espaço de entrada de monstros.(Maximo de 2 por local)

A FONTE DOS DESEJOS! PEÇAS A4 E 20A

O espaço no centro do tabuleiro é chamado de “A FONTE DOS DESEJOS”. Ao terminar o seu turno neste espaço o herói recebe 1 moeda. Para quaisquer outros efeitos o espaço do centro é considerado um espaço normal.

CAPTURAR A BANDEIRA

Cada guilda coloca o seu token de guilda na área inicial do jogo próximo a porta, considere estes tokens como marcadores de missão. Se um herói capturar a bandeira inimiga gastando 1 ponto de ação ele recebe 4 moedas e esta bandera é descartada.(coloque 1 moeda na ficha do herói que roubou a bandera, agora ele é procurado)

USANDO A EXPANSÃO BEYOND THE GRAVE

Você pode usar as cartas de Lápide do BtG. Durante a preparação remova as cartas “Acordar os Monstros” e “Julgamento”, distribua as demais cartas igualmente entre os jogadores. Cartas de Lápide são mantidas na mão, um jogador pode jogar 1 carta durante seu turno.

USANDO A EXPANSÃO PETS

As guildas começam o jogo sem pets. Durante a preparação, coloque um pet selvagem em cada um dos espaços designados. Pets só aumentam de nível se você evoluílos na **LOJA**. Pets Selvagens não fogem. Se usar pets, coloque a Vexia (nível 2) no primeiro espaço do tabuleiro de entrada de monstros.

USANDO ARCADIA QUEST INFERNO

Marcadores de Condenação concedem moedas negativas no final do jogo. Anjo só dão cartas de recompensas se forem mortos, Mas não dão cartas se forem salvos, em vez disso, eles se juntam à guilda do herói que os salvou.

MONTARIAS SELVAGENS

Montarias selvagens não atacam, bloqueiam a visão e não podem ser mortas, mas você pode tentar montar elas gastando 1 ponto de movimento, a montaria rola 5 dados de defesa, se ela não defender nada, ela estará domada e você poderá usá-la, a montaria rola 1 dado de defesa a menos por cada ferida que possuir, (pode ser ferida, mas não morta e não rola defesa quando atacada, somente quando você tentar domá-la)

FIM DE JOGO

O jogo termina imediatamente quando o VILÃO MAIOR FINAL for morto.

Neste momento o jogo encerra e os jogadores contam suas moedas, somando todos os equipamentos comprados, tesouros e moedas que ainda não foram gastos.

QUEM TIVER A MAIOR QUANTIDADE É A QUILDA VENCEDORA E MAS FODA DE ARCADIA...

Matando Geral

Para cada lacaio/herói morto = 1 moeda

Fonte dos Desejos

Terminar seu turno no centro do mapa = 1 moeda

Heróis Exterminados

Heróis que foram removidos do jogo = 3 moedas cada

Capturar a Bandeira

Para cada marcador de guilda = 4 moedas cada

Inferno somente

Remova 1 moeda para cada 2 marcadores de condenação que a guilda possuir.

As regras supracitadas prevalecem sobre as regras normais do jogo, se determinada regra não estiver especificada aqui, as regras normais de Arcadia Quest se aplicam.



ARCADIA QUEST BASE



MV Vilão Maior

mV Vilão menor

Mm Lacaio Maior

mm Lacaio menor

MAIS VARIANTES!

Se você possuir mais conteúdo que a caixa base do jogo você pode adicionar um Vilão Menor próximo de cada portal rosa (4 ao total) e colocar um Vilão Maior no primeiro espaço do tabuleiro de entrada de monstros durante a preparação, este Vilão Maior não começa no nível 6 e nem ativa o final do jogo ao ser morto.

6A	2B	7A
1A	4A	3A
8A	9B	5B

ARCADIA QUEST INFERNO



MV

Vilão Maior

mV

Vilão menor

Mm

Lacaio Maior

mm

Lacaio menor

PREPARAÇÃO RECOMENDADA

Coloque 2 Anjos em dois espaços no quadrado central do tabuleiro.

MAIS VARIANTES!

Se você possuir mais conteúdo que a caixa base do jogo você pode adicionar um Vilão Menor próximo de cada portal rosa (4 ao total) e colocar um Vilão Maior no primeiro espaço do tabuleiro de entrada de monstros durante a preparação, este Vilão Maior não começa no nível 6 e nem ativa o final do jogo ao ser morto.

13A	16B	15B
14B	20A	21B
19B	17A	18A