

Nome do Jogo: Ainda por definir

Componentes:

9 dados

1 Deck de 20 cartas de Floresta

1 Deck de 20 cartas de Deserto

1 Deck de 20 cartas de Dungeon

Preparação do jogo:

Cada jogador começa no nível 1. Os decks de Floresta, Deserto e Dungeon são embaralhados separadamente e colocados no meio da mesa.

Turno de um jogador:

Em seu turno, o jogador faz o seguinte:

1. **Rolagem de Dados:** O jogador rola uma quantidade de dados baseada no seu nível (5 para níveis 1-3, 7 para níveis 4-6, 9 para níveis 7 e acima). Todos os resultados dos dados são revelados
2. **Rerrolar Dados:** O jogador tem a opção de rerrolar qualquer número dos dados obtidos na primeira rolagem, com exceção dos dados que mostram a face de Dragão.
3. **Realizar Ações:** O jogador pode usar os resultados dos dados para realizar várias ações. As ações disponíveis dependem dos resultados dos dados:
 - **Aventura** (Floresta, Deserto, Dungeon): Se o jogador obtiver um ou mais dados de Aventura, ele escolhe um dos locais (Floresta, Deserto, Dungeon) e pode retirar uma carta do deck correspondente, gastando o dado de Aventura relevante. Ao escolher um local, todas as outras faces de localidades nos dados do jogador devem ser descartadas.
 - **Espada:** Permite ao jogador derrotar monstros.
 - **Coleta:** Permite ao jogador coletar tesouros descobertos.

Consequências da Ação de Aventura:

Dependendo da carta retirada, os seguintes eventos ocorrem:

- **Tesouro:** O jogador revela a carta na mesa e pode decidir mais tarde se coleta o tesouro ou não, gastando uma face de Coleta.
- **Inimigo:** O jogador precisa gastar faces de Espada iguais ao nível do monstro para derrotá-lo. Se não tiver Espadas suficientes, o jogador é derrotado e perde todas as suas ações ainda não utilizadas. O inimigo e o tesouro permanecem na localidade e devem ser derrotados antes que outras cartas possam ser retiradas ali. Se o jogador tiver Espadas suficientes, ele derrota o monstro, pode continuar suas ações conforme o descrito pela carta do monstro derrotado e ganha pontos de vitória.

Se o jogador sobreviver e não tiver mais faces de Aventura, ele pode gastar suas faces de Coleta para coletar qualquer tesouro descoberto durante a sua aventura.

Fim do Turno e Progressão:

No final do turno, se o jogador foi bem-sucedido na sua aventura (ou seja, sobreviveu), ele sobe de nível.

Objetivo e Fim do Jogo:

O objetivo é chegar ao nível 10 com a maior quantidade de tesouros. O jogo termina quando um jogador chega ao nível 10 e todos os outros jogadores tiveram pelo menos mais uma jogada. O vencedor é o jogador com mais tesouros no final do jogo.