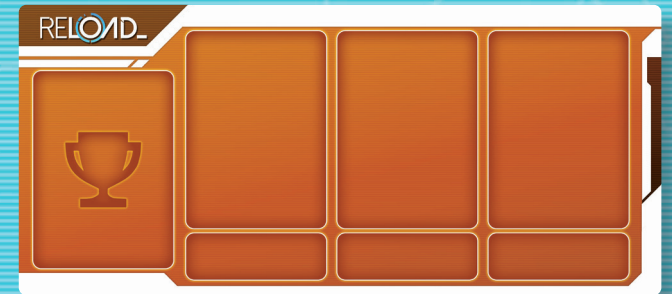


# RELOAD.

LUTE POR FAMA

## //OBJETIVO\_

O objetivo de RELOAD é ganhar mais fama! A fama é adquirida realizando proezas, carregando beacons, armando e desarmando armadilhas, infligindo ferimentos, ajudando seus companheiros de equipe e forçando seus adversários a dar RELOAD!



1 tabuleiro de Proezas

### 77 cartas de Equipamento

- 32 equipamentos de 1 estrela
- 30 equipamentos de 2 estrelas
- 15 equipamentos Ex-Tech de 3 estrelas



Ficha de Toxina

Ficha de Peso

Ficha de Atordoamento



Ficha de Domo

Ficha de Caixa de Suprimentos de 2 Estrelas

Ficha de Caixa de Suprimentos de 3 Estrelas



Ficha de Portal

Ficha de Muralha Neutra



Marcador de Zona

### 77 Fichas Diversas

- 18 fichas de Toxina
- 18 fichas de Caixa de Suprimentos de 2 Estrelas
- 16 fichas de Caixa de Suprimentos de 3 Estrelas
- 6 fichas de Atordoamento
- 6 fichas de Peso
- 6 marcadores de Zona
- 4 fichas de Portal
- 3 fichas de Muralhas Neutras

### 137 fichas de Fama

- 30 de Ferimentos
- 30 de Proezas
- 20 de Beacons
- 20 de Espírito de Equipe
- 20 de Armadilhas
- 15 de Reload
- 2 de Evento da Coroa

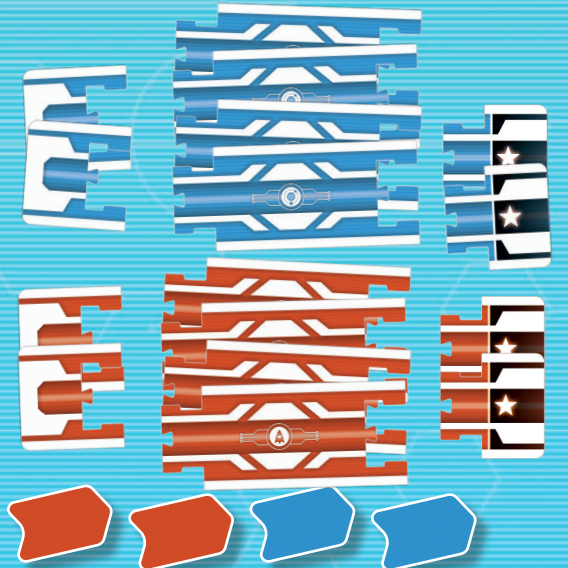
### 28 cartas de Evento 8 cartas de Proeza

- A carta de referências completa pode ser encontrada no auxílio ao jogador.



### 25 Dados

- 20 dados Pretos de Ação
- 4 dados brancos de Tiro
- 1 dado Verde de Impulso



### 4 conjuntos de Trilhas de Fama

- 8 peças do meio da Trilha de Fama (4 azuis, 4 vermelhas)
- 4 peças do início da Trilha de Fama (2 azuis, 2 vermelhas)
- 4 peças do final da Trilha de Fama (2 azuis, 2 vermelhas)
- 4 fichas ID de preenchimento da Trilha de Fama (2 azuis, 2 vermelhas)



### 4 conjuntos de componentes de Personagens

- 6 fichas de Armadilha (24 no total)
- 3 fichas de Muralha (12 no total)
- 1 carta de Referência de Ação (4 no total)
- 1 carta de Referência de Personagem (4 no total)
- 1 miniatura de Personagem (4 no total)
- 1 tabuleiro de Personagem (4 no total)
- 1 ficha de ID da Trilha de Fama (4 no total)
- 1 ficha de Esconderijo (4 no total)

### INCLUSO, MAS SEM AS IMAGENS

- 2 fichas de Auxílio dupla face
- 1 Livro de Mapas
- 1 Livro de Regras



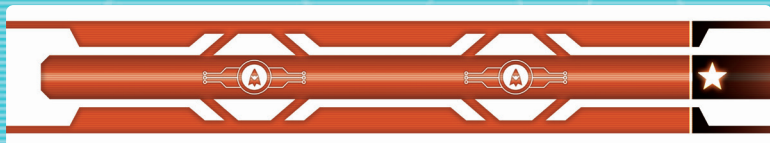
### 29 Hexágonos de Ilha

- Referência completa de todos os tiles pode ser encontrada na página 12.

## //PREPARAÇÃO

### 1. MODO DE JOGO

Escolha um dos seguintes modos de jogo:

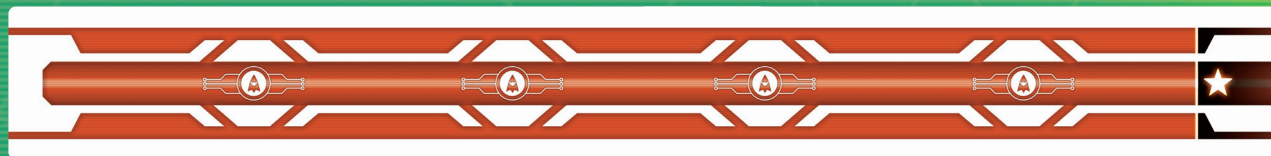


#### Battle Royale

Cada um por si! Vence o jogador com mais fama no final da partida! Battle Royale usa a trilha Padrão de Fama (1 peça do início, 2 peças do meio, 1 peça do final) ilustrada à esquerda. Se estiver jogando com 2 jogadores, é recomendado que se use a variante Team Royale de 2 jogadores.

#### Team Royale

Jogue com 2 personagens em cada equipe! Recomenda-se que este modo seja jogado com 4 jogadores, mas pode ser jogado por 2 jogadores, cada um controlando 2 personagens. Team Royale usa a trilha de Fama de Equipe ilustrada à direita (1 peça Inicial, 4 peças do Meio, 1 peça do Final).



Ao longo das regras, modificações ou acréscimos às regras padrão do modo Battle Royale serão indicadas em caixas verdes como esta.

**NOTA:** se estiver jogando um modo de jogo em equipes, certifique-se de que os companheiros de equipe estejam sentados na diagonal uns dos outros, pois a ordem dos turnos se move em sentido horário e os companheiros de equipe não podem jogar consecutivamente.

### 2. MAPA

Escolha um mapa do livro de mapas e pegue os hexágonos necessários na caixa colocando-os no centro da área de jogo, organizados conforme indicado. Adicione as fichas indicadas ao mapa, conforme mostrado na legenda localizada no canto superior esquerdo do mapa.

Para sua primeira partida, use o mapa Arcádia na página 1 do livro de mapas. Reúna 3 fichas de Muralhas Neutras, 14 fichas de Fama Beacon e 4 fichas de Caixa de Suprimentos de 2 Estrelas, conforme mostrado na legenda no topo do mapa. Coloque estas fichas como se segue:

- 1 ficha de Caixa de Suprimentos em cada hexágono de Aldeia.
- 1 ficha de Fama Beacon em cada hexágono de Selva, Montanha e Planície.
- 3 muralhas neutras colocadas em torno do hexágono da Torre Central.



Cada mapa mostra no lado esquerdo da página as quantidades necessárias de cada tile. Componentes específicos colocados nesses tiles, como fichas de Caixa de Suprimentos e fichas de Fama Beacon, devem ser colocados em cada tile conforme indicado. As fichas que têm uma configuração não uniforme, como fichas de Portal, são diretamente indicadas no mapa onde devem ser colocadas. As bordas coloridas mostradas no livro de mapas não aparecem nos tiles verdadeiros; elas simplesmente ajudam na preparação.

### 3. PERSONAGENS

O modo Battle Royale usa o lado de Autocura do tabuleiro de Personagem, consulte a pág. 4.

O modo Team Royale usa o lado sem Autocura do tabuleiro de Personagem.



Determine o Jogador Inicial de acordo com a escolha dos jogadores e, em seguida, começando com o Jogador Inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador seleciona 1 personagem para jogar. Ele então pega o conjunto de cartas de referência para aquele personagem e segue as instruções de preparação no verso da carta de referência do personagem.

### 4. PREPARAÇÃO DA ÁREA DE JOGO

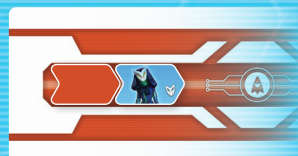
Prepare a área de jogo conforme mostrado na página 3.

#### A. Fichas e Trilhas

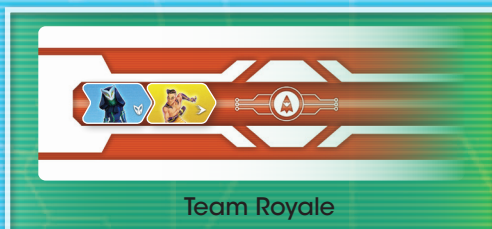
**A1.** Crie um suprimento de fichas e dados.

**A2.** Coloque o tabuleiro de proezas ao lado do mapa.

**A3.** Dependendo do modo de jogo escolhido, prepare a trilha de fama conforme mostrado acima na etapa 1. Os jogadores devem então colocar suas fichas de ID da Trilha de Fama de personagem na extremidade inicial de sua trilha de fama (Um Battle Royale é mostrado no diagrama de preparação na página 3).



Battle Royale



Team Royale

**NOTA:** os jogadores não devem usar as fichas de preenchimento da Trilha de Fama ao jogar Battle Royale com 2 jogadores.

#### B. Cartas

Separe as cartas usando o verso delas e prepare cada deck da seguinte maneira:

**B1. Preparação do Deck de Eventos - Crie o deck de eventos com base na tabela abaixo:**

2 jogadores: 2 Entregas de Suprimento + 14 eventos aleatórios

3 jogadores: 2 Entregas de Suprimento + 16 eventos aleatórios

4 jogadores: 2 Entregas de Suprimento + 18 eventos aleatórios

Coloque o deck com a face para baixo e devolva todas as cartas de evento não utilizadas para a caixa do jogo.

**B2. Cartas de Proeza** - embaralhe o deck e coloque-o com a face para baixo no espaço do deck no tabuleiro de proezas. Coloque as 3 cartas do topo com a face para cima nos espaços do tabuleiro de proezas à direita do deck e coloque 1 ficha de Fama Proeza no espaço abaixo de cada carta de proeza com a face para cima.

**B3. Cartas de Equipamento** - embaralhe cada deck e coloque-os com a face para baixo perto da área de jogo. Se algum dos decks de equipamento ficar sem cartas, embaralhe a pilha de descarte correspondente para formar um novo deck. Distribua o equipamento inicial para cada jogador. Agora você está pronto para jogar!



A1

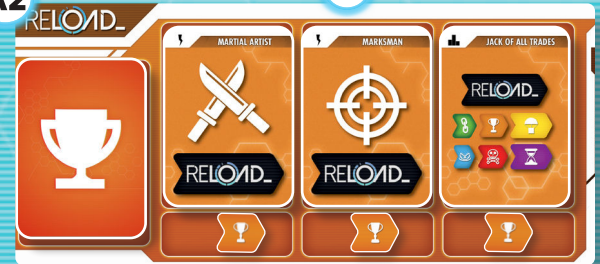


B3

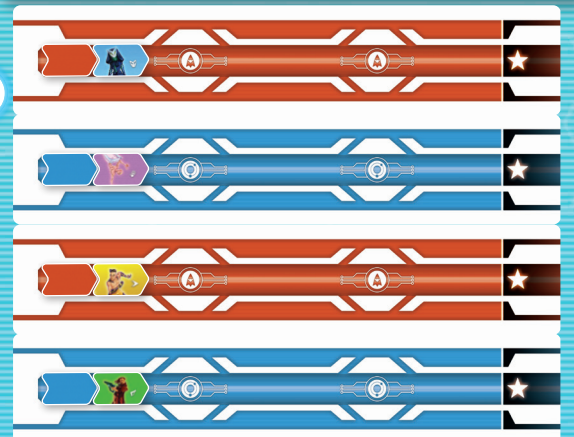
B1

A2

B2



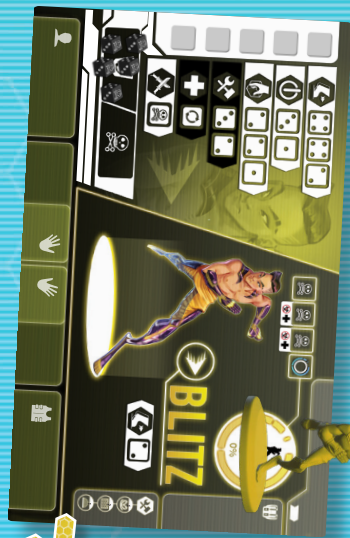
A3



### EQUIPAMENTO INICIAL



Todos os jogadores sacam 2 cartas de equipamento de 1 estrela e ficam com 1, colocando-a com a face para baixo em sua mochila à direita do tabuleiro de personagem, descartando a outra em seguida.



## //EQUIPAMENTO

Os jogadores adquirem muitos tipos diferentes de equipamentos durante uma partida de RELOAD. Embora não haja limite para a quantidade de cartas de equipamento que um jogador pode carregar com a face para baixo em sua mochila, os jogadores estão limitados a ter 2 mãos, 1 tronco e 1 cabeça equipadas por vez. **Atributos, habilidades e bônus indicam o que o equipamento faz e quando pode ser usado. Consulte o auxílio ao jogador para esclarecimentos sobre a iconografia no equipamento.**

ESPAÇO REQUERIDO PARA O EQUIPAMENTO

ATRIBUTO

HABILIDADE DO EQUIPAMENTO



MILITARY HELMET



V CANNON



ALCANCE

DADOS DE TIRO ROLADOS

AÇÃO DE COMBATE A DISTÂNCIA

BÔNUS

## //TABULEIRO DE PERSONAGEM

ZONA DE FERIMENTOS

(O lado de Autocura do tabuleiro de personagem mostrado aqui é usado no modo de jogo Battle Royale).

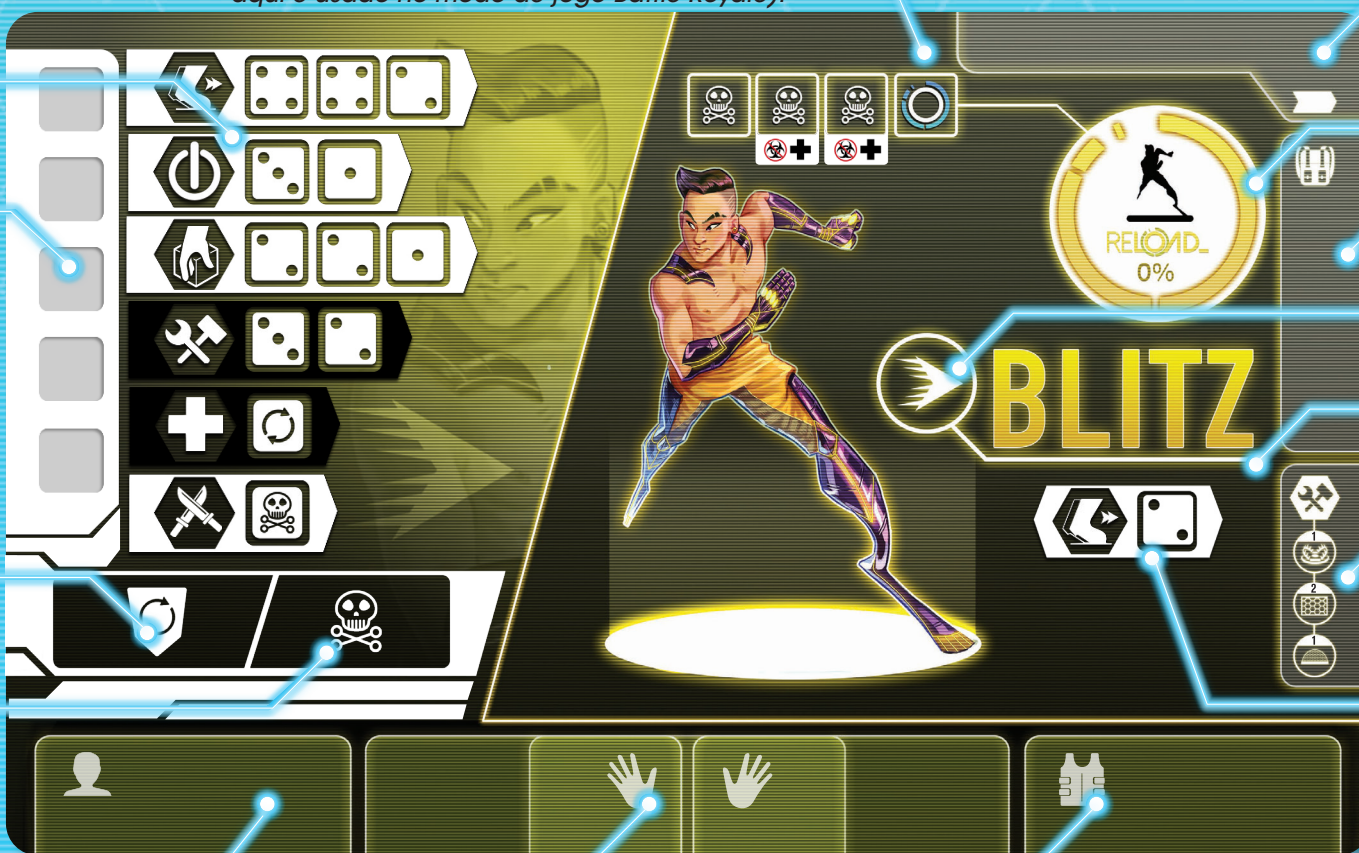
ESPAÇOS DAS AÇÕES

LINHA DE COMBATE

RESERVA DE DEFESA

RESERVA DE CAVEIRA

ESPAÇOS DE EQUIPAMENTOS



LOCAL DE ARMAZENAMENTO DE FICHAS DE FAMA

ZONA RELOAD

MOCHILA

ÍCONE DE PERSONAGEM

NOME DO PERSONAGEM

LOCAL DA FICHA DE PERSONAGEM

HABILIDADE DO PERSONAGEM

## //DADOS\_

Existem 3 tipos de dados em RELOAD; Ação, Impulso e Tiro. Todos os dados, independentemente do tipo, têm os mesmos valores, de 1 a 5 e uma caveira.



### Dados de Ação:

Em RELOAD, os jogadores usam dados de ação para realizar ações atribuindo-os a espaços de ação em seu tabuleiro de personagem ou ação de Ataque a Distância no equipamento. Para realizar uma ação, um jogador atribui um dado de ação ao espaço disponível mais à esquerda da ação que deseja realizar e ajusta seu valor para o valor indicado no espaço. Todos os jogadores começam com 5 dados de ação, mas a quantidade disponível para um jogador pode mudar conforme ele recebe e elimina ferimentos. Dados de ação não atribuídos são mantidos na reserva de defesa dos jogadores.



### Dado de Impulso:

Em RELOAD, o dado de impulso é um dado de ação temporário que os jogadores podem ganhar durante seu turno por meio de algumas cartas de equipamento. Enquanto um jogador tiver o dado de impulso, ele pode usá-lo como se fosse um dado de ação com as seguintes restrições:

- O dado de impulso não pode ser considerado um ferimento.
- O dado de impulso não pode ser rolado em combate.



### Dados de tiro:

Em RELOAD, sempre que um jogador realiza uma ação de Combate a Distância, ele rola dados de tiro. A quantidade de dados de tiro rolados é indicada na carta de equipamento que ele está usando para realizar uma ação de Combate a Distância. Além disso, alguns equipamentos e habilidades podem afetar a quantidade de dados de tiro rolados. Um jogador nunca pode rolar mais de 4 dados de tiro em uma ação de Combate a Distância.

## //FAMA E PROEZAS\_

### FAMA

Enquanto as megacorporações se preocupam com a lucratividade e a viabilidade de seus novos sistemas de armas e tecnologia, os competidores só se preocupam em ganhar a idolatria do público! Para os jogadores, fama é o nome do jogo, e o jogador ou equipe mais famosa no final da partida será o vencedor! Os jogadores ganham fama, representada por fichas de Fama, quando fazem coisas que agitam o público. Os jogadores alocam as fichas de Fama que ganharem em sua Trilha de Fama.



## RELOAD\_



### PROEZAS

Existem 2 tipos de proezas, a Próxima e a Maioria. Elas são resolvidas das seguintes maneiras::

**Próxima** : estas proezas têm a sua pontuação marcada durante a partida, recompensando o próximo jogador ou equipe que cumprir sua condição. O jogador que cumpre a condição pega a carta, adiciona todas as fichas de Fama de Proeza abaixo dela no tabuleiro de Proeza em sua Trilha de Fama e substitui a carta por uma nova do topo do deck.

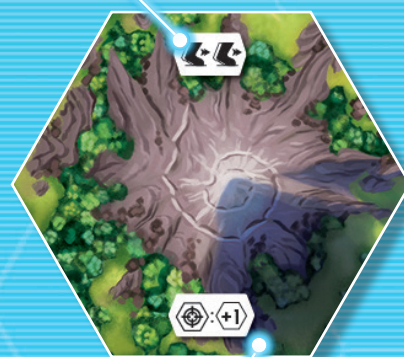
**Maioria** : estas proezas têm a sua pontuação marcada ao Final da Partida, recompensando o jogador ou equipe que cumprir sua condição. Durante o Final da Partida, elas são pontuadas uma de cada vez, começando com a proeza mais à esquerda.

## //HEXÁGONOS\_

### RESTRICÕES DE HEXÁGONOS



### HABILIDADES DE HEXÁGONOS



### ATRIBUTOS DE HEXÁGONOS

### RESTRICÕES DE HEXÁGONOS

O espaço no topo de um hexágono é onde todas as restrições do hexágono aparecem. As restrições são efeitos passivos que afetam a disponibilidade de ações e/ou requisitos de ação adicionais.

### ATRIBUTOS E HABILIDADES DE HEXÁGONOS

O espaço na parte inferior de um hexágono é onde as habilidades e atributos do hexágono, se houver, aparecem.

Habilidades são efeitos ativos, normalmente iniciados com uma ação de Ativar; um jogador pode realizar a ação necessária para resolver o efeito do hexágono.

Atributos são efeitos passivos dos quais os jogadores sempre obtêm o benefício, sem ter que gastar uma ação.

### ZONAS E MARCADORES DE ZONA

Na borda de cada hexágono mais externo no mapa está um Marcador de Zona que indica que o tile e seus tiles adjacentes compreendem essa zona específica. Cada zona compartilha um hexágono com ambas as zonas adjacentes. O número da zona é usado como referência ao rolar para entrar de paraquedas e para resolver cartas de Evento.



## //A PARTIDA

RELOAD é jogado ao longo de várias rodadas, com cada jogador jogando um turno por rodada.

### RODADA

Uma rodada começa com o Jogador Inicial realizando seu turno e termina depois que o último jogador na ordem da rodada completa o seu. A partida termina no final da rodada em que a última carta de Evento é revelada ou quando um jogador ou equipe atinge o status de Superstar.

**NOTA:** se as fichas de Fama de um jogador ou equipe se sobrepõem a qualquer parte da zona Superstar no final de sua Trilha de Fama, a partida termina imediatamente, com aquele jogador ou equipe vencendo. Nenhum outro turno é jogado ou os efeitos resolvidos.



## //TURNO DO JOGADOR

Durante o turno de um jogador, ele é considerado o jogador ativo. O turno de cada jogador consiste em 3 fases resolvidas na seguinte ordem:

1. Fase inicial
2. Fase de Ação
3. Fase Final

### 1. FASE INICIAL

A Fase Inicial é quando o jogador se prepara para seu próximo turno. Ele coloca todos os seus dados de ação, que não estão na zona de ferimentos, em sua reserva de defesa. Esses dados de ação não foram atribuídos e estão disponíveis para uso pelo jogador durante este turno. Execute essas etapas, na seguinte ordem, durante a fase inicial de cada jogador:

#### 1.1 Saltar de Páraquedas

Se a miniatura de um jogador não estiver no mapa no início de seu turno, ele deve saltar de paraquedas no mapa seguindo estas etapas:

1. Um jogador deve mirar na Torre Central ou em um hexágono adjacente a ela e colocar sua miniatura naquele local.
2. Ele rola 2 dados e compara o resultado com os marcadores de zona ao redor das bordas do mapa a fim de determinar como o vento afeta sua habilidade de pousar no hexágono alvo.
  - Se a rolagem resultou em valores que correspondam aos da mesma zona, ele pousa no hexágono alvo.
  - Se a rolagem resultou em valores que correspondam aos marcadores de zona diretamente opostos, ele pousa no hexágono alvo.
  - Se a rolagem resultou em valores que não correspondam à mesma zona nem às zonas diretamente opostas, o jogador deve escolher mover seu personagem 1 hexágono em direção a um marcador de zona que corresponda ao valor de um dos dados rolados.

#### 1.2 Escolha de Equipamento

O jogador decide quais das suas cartas de equipamento serão usadas para equipar no turno, colocando-as nos espaços de equipamento na parte inferior de seu tabuleiro de personagem. O jogador deve usar o equipamento que escolheu neste momento até o fim de seu turno. A única exceção a isso é quando um jogador ganha um novo equipamento durante seu turno, o qual ele pode equipar naquele momento. Um jogador não pode substituir uma carta de equipamento que tenha um dado atribuído a ela.

Os jogadores estão limitados a 1 cabeça, 1 tronco e 2 mãos equipadas ao mesmo tempo. Quando um jogador desequipa uma carta de equipamento, ela é colocada em sua mochila. Os itens especiais não têm ícones de espaço requerido para uso do equipamento na parte superior da carta e só podem ser usados diretamente a partir da mochila do jogador. Todas as cartas de equipamento na mochila do jogador são mantidas com a face para baixo, ocultas dos outros jogadores.

### 2. FASE DE AÇÃO

O jogador ativo realiza ações atribuindo dados a espaços de ação em seu tabuleiro de personagem e cartas de equipamento, e realizando ações livres. **Os dados NÃO são rolados, eles são atribuídos a espaços de ação e seu valor é ajustado para corresponder ao valor do espaço.**

#### 2.1 Ações Irrestritas

Ações Irrestritas são ações que podem ser realizadas por um jogador que esteja ou não no mesmo hexágono de um jogador adversário.



#### CORRER

Uma ação de Correr permite que um jogador se mova para um hexágono adjacente.



Se um jogador estiver em um hexágono com uma ficha de portal, ele pode mover-se diretamente para outro hexágono com uma ficha de portal usando uma única ação de correr.



#### ATIVAR

Uma ação de Ativar permite que um jogador use a habilidade singular de Ativar em seu hexágono atual. *Uma referência completa sobre hexágonos pode ser encontrada na página 12.*



#### SAQUEAR

Uma ação de Saquear permite que um jogador pegue 1 ficha de Caixa de Suprimentos ou 1 ficha de Fama em seu hexágono atual.

Quando um jogador abre uma ficha de Caixa de Suprimentos, ele a remove de seu hexágono atual, saca 2 cartas do deck de equipamentos correspondente, mantém 1 carta e descarta a outra próxima ao deck correspondente.



Quando um jogador pega uma ficha de Fama, ela é colocada na seção local de armazenamento de fichas de Fama no seu tabuleiro de personagem.

**1** Korat começa seu turno no hexágono de selva. Para sua primeira ação, ela executa uma ação de Correr para se mover em direção ao hexágono de montanha. A restrição do hexágono de montanha exige que ela atribua 2 ações de Correr a fim de que possa se mover para aquele espaço.

**2** Para sua segunda ação, ela realiza uma ação de Saquear para pegar a ficha de Fama Beacon, colocando-a no local de armazenamento de fichas de Fama em seu tabuleiro de personagem.

**3** Para sua terceira ação, ela realiza outra ação de Correr a fim de mover-se para o hexágono de aldeia.

**4** Para sua quarta ação, Korat realiza uma ação de Ativar a fim de resolver a habilidade do hexágono de aldeia. Ela saca 3 cartas de Equipamento de 1 estrela, descarta 1 e fica com as cartas restantes. Ela escolhe equipar com uma das cartas de equipamento e coloca a outra em sua mochila.

Sem mais dados de ação disponíveis, seu turno termina e ela segue para sua fase final.

## 2.2 Ações Restritas

Ações Restritas são aquelas que não podem ser realizadas por um jogador enquanto estiver no mesmo hexágono que um jogador adversário. As ações restritas podem ser identificadas por seu quadro de ação preto.

### CONSTRUIR



Uma ação de Construir permite que um jogador faça 1 das seguintes coisas:

- Colocar 1 de suas armadilhas com a face para baixo em seu hexágono atual se não houver nenhuma armadilha no hexágono.
- Colocar ou mover seu esconderijo para o hexágono atual se não houver nenhum esconderijo no hexágono.
- Colocar ou mover até 2 de suas muralhas ao longo das bordas vazias de seu hexágono atual.
- Derrubar 1 esconderijo ou 1 muralha na borda de seu hexágono atual, devolvendo-o (a) ao seu proprietário ou ao suprimento.

### ESCONDERIJOS

Um jogador que termina seu turno no mesmo hexágono de seu esconderijo, do esconderijo pertencente a um companheiro de equipe ou do domo, obtém os seguintes efeitos:

- Coloca o dado de menor valor que estava em sua linha de combate em sua reserva de defesa.
- Fica a salvo de toxinas.

Se um esconderijo for removido do mapa, devolva-o ao suprimento do jogador ou ao de fichas.

**NOTA:** os jogadores não podem obter o benefício do esconderijo do Domo, de seu próprio ou do esconderijo de seus companheiros de equipe. Apenas um esconderijo é resolvido no final do turno de um jogador.

### MURALHAS

As muralhas percorrem toda a extensão da borda do hexágono em que são colocadas. Os jogadores não podem se mover ou atirar através delas, exceto daquelas que pertencem a eles ou à sua equipe.

Se uma muralha for removida do mapa, devolva-a ao suprimento do jogador ou ao suprimento de fichas.

**NOTA:** as regras que cobrem as muralhas e seus efeitos na determinação da linha de visão são abordadas na seção de ação de Combate a Distância na página 8.

As equipes compartilham o mesmo suprimento de muralhas. Independentemente da contagem de jogadores, há um limite de 6 muralhas por equipe.

### CURAR



Uma ação de Curar permite que um jogador cure a si mesmo ou um companheiro de equipe. Quando um jogador é curado, ele pega certa quantidade de dados de sua zona de ferimentos e os coloca em sua reserva de defesa.

Para realizar uma ação de Curar, um jogador tem como alvo si mesmo ou um companheiro de equipe. Ele então rola um de seus dados de ação disponíveis e o coloca em seu espaço de ação de Curar. Então, com base no alvo, resolve a ação de Curar da seguinte maneira:

- Se um jogador tem como alvo si mesmo, ele cura 1.
- Se um jogador tem como alvo seu companheiro de equipe, seu companheiro cura 2.



Um jogador que cura seu companheiro de equipe ganha uma ficha de Fama Espírito de Equipe. Um jogador que rola um valor de caueira ao realizar uma ação de Curar aumenta a quantidade curada em 1.



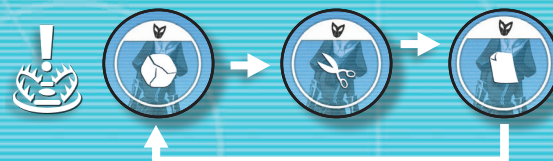
**NOTA:** os dados colocados na reserva de defesa do jogador ativo estão imediatamente disponíveis para uso durante seu turno.



Um jogador que constrói uma armadilha no mesmo hexágono que seu companheiro de equipe ganha uma ficha de Fama Espírito de Equipe.

### ARMADILHAS

Sempre que um jogador entra em um hexágono com uma armadilha pertencente a um jogador adversário, ele deve resolver imediatamente a armadilha escolhendo pedra, papel ou tesoura. A armadilha é então virada e resolvida da seguinte forma:



- **Desarmada (o jogador derrota a armadilha):** a armadilha é devolvida ao seu dono com a face para baixo e não tem efeito. O jogador adiciona 1 ficha de Fama Armadilha à sua Trilha de Fama.
- **Burlada (o jogador empata com a armadilha):** a armadilha é devolvida ao seu dono com a face para baixo e o jogador não pode realizar nenhuma ação adicional de Correr neste turno. O dono da armadilha adiciona 1 ficha de Fama Armadilha à sua Trilha de Fama.
- **Acionada (o jogador é derrotado pela armadilha):** a armadilha é devolvida ao seu dono com a face para baixo e o jogador ativo sofre 1 ferimento. O dono da armadilha adiciona 1 ficha de Fama Armadilha e 1 ficha de Fama Ferimento à sua Trilha de Fama. Se a armadilha fez com que o jogador tenha que dar RELOAD, o dono da armadilha adiciona 1 ficha de Fama RELOAD à sua Trilha de Fama em vez de 1 ficha de Fama Ferimento.

## 2.3 Ações do Personagem

Essas são ações específicas de certos personagens e só podem ser realizadas pelo jogador que o controla. Essas ações geralmente ainda exigem que o jogador atribua um dado de ação ao seu espaço no tabuleiro do personagem.

## 2.4 Ações Livres

Essas ações não requerem que um dado de ação seja atribuído para serem executadas, mas devem ser realizadas enquanto o jogador tiver pelo menos 1 dado de ação ainda não atribuído, a menos que seja indicado o contrário.

### Itens Especiais

Os itens especiais podem ser identificados pela falta de indicação do espaço requerido para uso do equipamento na parte superior da carta. Esses itens nunca podem ser equipados e devem ser usados a partir mochila do jogador, utilizando-se de uma ação livre. Itens especiais só podem ser usados durante o turno do jogador, a menos que a carta tenha o atributo QUALQUER (!), conforme mostrado na carta de item especial Pain Killer (Analgésico).

### Equipar um Companheiro de Equipe

Uma vez por turno, antes ou depois de resolver uma ação, o jogador pode dar, receber ou trocar com um colega de equipe 1 ficha de Fama Beacon ou 1 peça qualquer de equipamento da mochila do jogador.



## 2.5 Ações de Combate

As ações de Combate em RELOAD, divididas em Combate a Distância e Combate de Perto, são realizadas por jogadores que tentam ferir seus adversários ou forçá-los a dar RELOAD. As ações de Combate a Distância permitem que um jogador ataque um jogador adversário sem risco de se ferir. As ações de Combate de Perto permitem que um jogador atinja um jogador adversário no mesmo hexágono com o risco de retaliação. Se a qualquer momento durante a resolução de uma ação de Combate um jogador for forçado a dar RELOAD, a ação termina imediatamente.



### COMBATE A DISTÂNCIA

Para realizar uma ação de Combate a Distância, todas as seguintes condições devem ser preenchidas:

- O jogador ativo deve estar equipado com uma carta de equipamento de ataque a distância e ter disponível um espaço de ação.
- O alvo estar dentro do alcance da arma.
- O jogador ativo ter uma linha de visão desobstruída para o alvo.

### LINHA DE VISÃO (LDV)

Para determinar que um jogador tem outro jogador em sua LDV, ele deve indicar ao menos 1 dos caminhos mais curtos até o alvo sem obstrução de uma muralha neutra, de uma muralha de outro jogador ou de uma muralha de outra equipe.

- 1 Korat tem LDV em Duke e Blitz. A muralha de Korat não bloqueia sua própria LDV.
- 2 Blitz tem LDV em Duke e Korat. Existem 2 caminhos de mesma distância até Duke, um está bloqueado pela muralha de Korat mas o outro está desobstruído.
- 3 Duke tem LDV em Blitz. Existem 2 caminhos para Blitz, um está bloqueado pela muralha de Korat mas o outro está desobstruído. Duke não tem LDV em Korat, a muralha obstrui o caminho mais curto.



## 1. ETAPA DE ROLAGEM

Os jogadores rolam seus dados e aplicam os efeitos modificadores, se houver.

- Primeiro o jogador ativo rola a quantidade de dados de tiro indicada na carta de equipamento que está sendo usada. Depois de aplicar os efeitos modificadores em seus dados rolados, se houver, ele coloca seus dados de tiro com valores de caveira em sua reserva de caveira e organiza os valores numéricos em sua linha de combate em ordem decrescente.
- Depois o jogador alvo rola todos os dados de ação de sua reserva de defesa. Depois de aplicar os efeitos modificadores em seus dados rolados, se houver, ele coloca seus dados de ação com resultado caveira em sua reserva de caveira e organiza os valores numéricos em sua linha de combate em ordem decrescente.

## 2. ETAPA DE CAVEIRAS

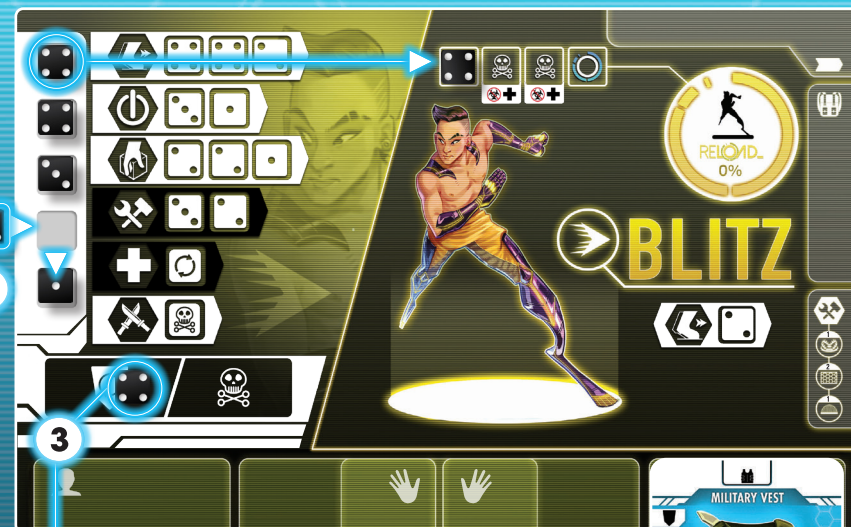
Os jogadores comparam suas reservas de caveiras.

- Se o jogador ativo tiver mais valores de caveira, ajustados por efeitos de armadura: o jogador alvo sofre 1 ferimento para cada valor de caveira que exceder sua quantidade, começando pelo dado de valor mais baixo em sua linha de combate.
- Se o jogador alvo tiver mais valores de caveira, ajustados por efeitos de armadura: o jogador ativo devolve 1 dado de tiro ao suprimento para cada valor de caveira que exceder sua quantidade, começando pelo dado de tiro de valor mais baixo em sua linha de combate.



Usando como referência o exemplo de LDV acima, Korat, como jogadora ativa, realiza uma ação de combate visando Blitz, usando sua Combat Shotgun (Escopeta) que está equipada. Ela rola 3 dados de tiro conforme indicado na carta, obtendo os resultados 5, 2 e uma caveira. Ela coloca a caveira em sua reserva de caveira (1), o 5 e o 2 em sua linha de combate (2).

Blitz, como jogador alvo, rola 1 dado de ação de sua reserva de defesa (3), obtendo um 2. Ele ajusta o dado em sua linha de combate, movendo o dado de ação de valor 1 para baixo (4).



Korat e Blitz comparam suas reservas de caveiras. Korat tem 1 dado que mostra um valor de caveira em sua reserva de caveira (1). Blitz tem 0 dados que mostra um resultado de caveira em sua reserva de caveira, no entanto, ele está equipado com um Military Vest (Colete Militar), que tem o atributo de armadura, permitindo que ele resolva sua habilidade e reduza a quantidade total de caveiras na reserva de caveiras de Korat em 1, perfazendo o total final de 0 caveiras para Korat e também 0 para Blitz.



### 3. ETAPA DE COMBATE

Começando pelo maior, os jogadores comparam suas linhas de combate, um conjunto de dados de cada vez.

- Se o dado de tiro do jogador ativo for de maior valor do que o dado de ação do jogador alvo, o jogador alvo coloca seu dado perdedor em sua zona de ferimentos.
- Se o dado de ação do jogador alvo for maior ou igual ao dado de tiro do jogador ativo, nada acontece.
- Para cada dado de tiro sem um oposto correspondente, se acontecer, o jogador alvo sofre 1 ferimento menor, reduzindo o valor do menor dado em sua linha de combate em 1 para cada pequeno ferimento menor.



Korat e Blitz comparam suas linhas de combate, começando com o conjunto de maior valor: 5 contra 4. O dado de tiro de valor 5 de Korat é maior do que o dado de ação de valor 4 de Blitz, desta forma Blitz considera o dado como um ferimento (1). O próximo conjunto, 2 contra 4, é comparado. O dado de ação de valor 4 de Blitz é maior do que o dado de tiro de valor 2 de Korat, então nada acontece.

Não há mais dados de tiro a serem comparados com os dados de ação, desta forma a fase de combate termina e os jogadores passam para a etapa de bônus.

### 4. ETAPA DE BÔNUS

Para cada valor do dado de tiro que corresponda ao valor de um dado de ação atribuído à carta de equipamento usada na ação de Combate a Distância, resolva o efeito de bônus da arma.

### 5. ETAPA DE LIMPEZA

Devolva todos os dados de tiro para o suprimento e quaisquer dados de ação na reserva de caveiras do jogador alvo para sua reserva de defesa. Os jogadores ganham todas as fichas de Fama obtidas neste combate.



Korat verifica os bônus de arma comparando os valores de seus dados de tiro com todos os seus dados de ação atribuídos à carta que ela usou durante este combate (1). Seu dado de tiro de valor 2 corresponde ao dado de ação de valor 2 atribuído à carta para que ela possa ativar o bônus uma vez. O efeito de bônus da Combat Shotgun (Escopeta) causa 1 ferimento. Blitz move o dado de menor valor de sua linha de combate para a zona de ferimentos.

O combate terminou. Korat devolve todos os dados de tiro para o suprimento.



Korat adiciona 1 ficha de Fama Ferimento à sua Trilha de Fama por causar 1 ou mais ferimentos à Blitz durante este combate.



## COMBATE DE PERTO

Para realizar uma ação de Combate de Perto, o jogador ativo atribui um de seus dados de ação disponíveis ao espaço de ação de Combate de Perto de seu tabuleiro de personagem. Se um jogador realizar uma ação de Combate de Perto, ela sempre será a última ação do turno.



Ansioso por vingança, Blitz entra no hexágono de Korat e a atinge com uma Ação de Combate de Perto.

Blitz rola os dados de ação de sua reserva de defesa e todos os seus dados de ação atribuídos com um valor de caveira (1), tendo como resultado uma caveira, 5 e 1.

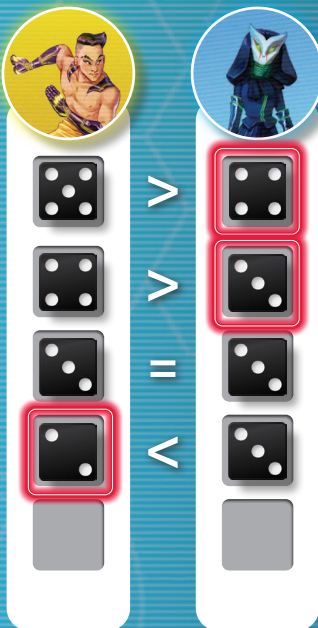
Blitz escolhe usar o efeito modificador

de seu Collapsible Baton (Bastão Flexível) para transformar seu dado de menor valor em um dado de valor 3 (2). Tendo aplicado todos os seus efeitos modificadores disponíveis, ele coloca seu dado de valor de caveira em sua reserva de caveiras e organiza seus dados rolados com seus dados já atribuídos em sua linha de combate, em ordem decrescente. Isso o deixa com 1 dado em sua reserva de caveiras e uma linha de combate de 5, 4, 3, 2.

Korat rola os 2 dados de ação de sua reserva de defesa, obtendo 3 e 3 (1). Ela não possui nenhum equipamento que tenha efeito modificador, então ela os organiza em sua linha de combate. Isso a deixa com uma linha de combate de 4, 3, 3, 2.

Blitz e Korat comparam suas reservas de caveiras. Blitz tem 1 dado que mostra um valor de caveira em sua reserva de caveiras. Como Korat não tem nenhum dado com valores de caveira em sua reserva de caveiras, o Military Vest (Colete Militar) de Blitz não tem efeito, perfazendo o total final de 0 caveiras para Korat e 1 caveira para Blitz. Tendo 1 caveira a menos que Blitz, Korat sofre 1 ferimento e move seu dado de menor valor, o de número 2, para sua zona de ferimentos (3).

Blitz e Korat agora comparam suas linhas de combate, começando com o conjunto maior de dados de ação.



1. O 5 de Blitz vence o 4 de Korat. Korat sofre um ferimento, movendo o 4 para sua zona de ferimentos.
2. O 4 de Blitz vence o 3 de Korat. Korat sofre um ferimento, movendo o 3 para sua zona de ferimentos.
3. O 3 de Blitz empata com o 3 de Korat. Nada acontece.
4. O 3 de Korat vence o 2 de Blitz. Blitz sofre um ferimento, movendo o 2 para sua zona de ferimentos.
5. Não há dados para comparar no conjunto final, no entanto, se houvesse um dado em qualquer lado, o jogador sem um dado sofreria 1 ferimento menor, reduzindo o valor do dado de menor valor em sua linha de combate em 1.

Sem mais dados para comparar, a etapa de combate termina.

Blitz e Korat movem os dados de ação de sua reserva de caveiras para a reserva de defesa.



Blitz e Korat adicionam 1 ficha de Fama Ferimento às suas Trilhas de Fama por causarem 1 ou mais ferimentos durante este combate.

## 1. ETAPA DE ROLAGEM

Ambos os jogadores rolam todos os dados de sua reserva de defesa e quaisquer dados de ação já atribuídos com um valor de caveira, começando pelo jogador ativo. Depois de aplicar os efeitos modificadores em seus dados rolados, se houver, os jogadores colocam seus dados de ação com valores de caveira em sua reserva de caveira. O jogador ativo move seus dados de ação rolados para sua linha de combate, atribuindo-os a ela, e ambos os jogadores combinam os valores numéricos de seus dados em suas linhas de combate com os valores ordenados do maior para o menor.

## 2. ETAPA DE CAVEIRAS

Os jogadores comparam suas reservas de caveiras.

- O jogador que tiver mais valores de caveira, ajustados por efeitos de armadura, causa 1 ferimento para cada valor de caveira que exceder a quantidade de seu adversário, começando pelo dado de valor mais baixo de sua linha de combate.

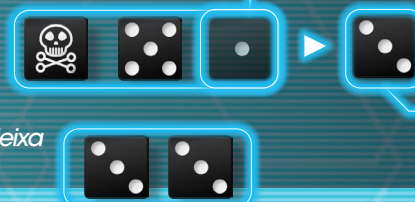
## 3. ETAPA DE COMBATE

Começando pelo maior, os jogadores comparam as linhas de combate, um conjunto de dados de cada vez.

- Se o dado de ação de um jogador for de maior valor do que o dado de ação do jogador adversário, o jogador com o dado de valor mais baixo coloca o dado perdedor em sua zona de ferimentos.
- Se os dados de ação dos jogadores forem de igual valor, nada acontece.
- Para cada dado sem um oposto correspondente, se acontecer, o jogador sem um dado para comparar sofre 1 ferimento menor, reduzindo o valor do menor dado em sua linha de combate em 1 para cada ferimento menor sofrido.

## 4. ETAPA DE LIMPEZA

Os jogadores devolvem quaisquer dados de ação de suas reservas de caveiras para sua reserva de defesa. Os jogadores ganham todas as fichas de Fama obtidas neste combate.



### FERIMENTOS

Depois que um jogador sofre 1 ou mais ferimentos, ele coloca uma quantidade de dados de ação em sua zona de ferimentos, da esquerda para a direita, igual à quantidade de ferimentos sofridos.

A menos que seja especificamente instruído de outra forma, como ao comparar dados durante a etapa de combate como parte de uma ação de combate, o jogador ferido adiciona dados de ação à sua zona de ferimentos de acordo com a Hierarquia de Ferimentos:

- Dados de menor valor em sua Linha de Combate.
- Qualquer dado não atribuído de sua reserva de defesa.
- Qualquer dado atribuído de sua escolha



Sempre que um jogador causar QUALQUER quantidade de ferimentos, ele adiciona 1 ficha de Fama Ferimento à sua Trilha de Fama.

**NOTA:** se um jogador fizer com que outro jogador tenha de dar RELOAD ele NÃO ganha uma ficha de Fama Ferimento, em vez disso ele ganha uma ficha de Fama RELOAD.

### FERIMENTOS MENORES

Depois que um jogador sofre um ferimento menor, ele reduz o número do dado de menor valor de sua Linha de Combate em 1 para cada ferimento menor sofrido.

Se um jogador sofrer um ferimento menor e ele tiver que reduzir o número de um dado de ação de valor 1, aquele dado é considerado um ferimento.

Sempre que ferimentos menores resultarem em um dado que é considerado um ferimento e ainda há pequenos ferimentos a serem sofridos, eles são aplicados ao próximo dado de valor mais baixo da Linha de Combate do jogador até que todos os ferimentos menores tenham sido sofridos.

Um jogador sem dados em sua Linha de Combate não pode sofrer ferimentos menores.

### DAR RELOAD

Se todos os espaços da zona de ferimentos de um jogador estiverem preenchidos, o jogador é imediatamente forçado a dar RELOAD. Se isso ocorrer durante uma ação de Combate, o combate termina imediatamente.

Quando um jogador tiver que dar RELOAD, siga estas etapas:

1. Coloque todos os beacons que o jogador carregava sobre seu hexágono atual.
2. Coloque a miniatura do jogador na zona RELOAD em seu tabuleiro de personagem.
3. Coloque todo o equipamento que o jogador carregava na pilha de descarte, de acordo com o tipo de equipamento.
4. O jogador saca 2 cartas de equipamento de 2 estrelas, mantém 1, colocando-a com a face para baixo em sua mochila e descarta a outra.
5. O jogador responsável por causar o ferimento final adiciona uma ficha de Fama de RELOAD à sua Trilha de Fama.

RELOAD



Se um jogador força um adversário a dar RELOAD no mesmo hexágono que um companheiro de equipe, ele recebe uma ficha de Fama Espírito de Equipe

### 3. FASE FINAL

Depois que um jogador tiver resolvido tudo que pode ou deseja, ele prossegue para a Fase Final. Resolva a Fase Final de um jogador seguindo estas etapas:

1. Devolva o dado de impulso para o suprimento, se aplicável.
2. Coloque todos os dados de ação atribuídos, com valores numéricos, em sua Linha de Combate, organizados em ordem decrescente.
3. Coloque todos os dados, exceto os da Linha de Combate ou da zona de ferimentos do jogador, em sua reserva de defesa.
4. Se o jogador estiver no mesmo hexágono que seu esconderijo, ele coloca o dado de menor valor de sua Linha de Combate em sua reserva de defesa.
5. Se o jogador não estiver a salvo de toxinas, ele sofre 1 ferimento.
6. Todos os outros jogadores que estão a salvo de toxinas e têm 2 ou mais ferimentos, curam 1 ferimento.

Os jogadores pulam a etapa 6 no modo Team Royale.



A salvo de toxinas significa em um hexágono sem uma ficha/ícone de toxina ou em um hexágono com um esconderijo amigável (incluindo o Domo).

### //EVENTOS

Após a Fase Final de um jogador, antes do próximo jogador realizar seu turno, o jogador que acabou de completar seu turno revela e resolve a carta do topo do deck de eventos. Se um jogador não puder fazer isso, prossiga para o Fim da Partida. Caso contrário, o próximo jogador começa seu turno.

**NOTA:** pule a fase de eventos até que o último jogador tenha completado seu primeiro turno.

*O primeiro evento sempre será resolvido antes que o jogador inicial inicie seu segundo turno.*

### //FIM DA PARTIDA

A partida termina em 1 das 2 formas:

1. Um jogador ou uma equipe alcançando o status de Superstar. Superstars vencem a partida imediatamente. Não conceda proezas.
2. No final de uma rodada em que o último evento foi resolvido. Os jogadores procedem à concessão de proezas.

#### Proezas

Cada proeza de Fim de Partida é atribuída ao jogador ou equipe, se aplicável, que a obteve. Essas proezas são concedidas uma de cada vez, da esquerda para a direita. Se houver um empate para uma condição de proeza, todos os jogadores ou equipes ganham a proeza.

**NOTA:** jogadores ou equipes não podem ganhar o status de superstar durante a concessão de proezas.

Depois de todas as proezas terem sido concedidas, se aplicável, os jogadores ou equipes comparam a posição final das Fichas de Fama em suas Trilhas de Fama vencendo a partida o jogador ou a equipe com maior Fama.

Em caso de empate, o jogador ou equipe empatada que ganhar mais fichas de Fama de Proezas vence. Se ainda houver um empate, o jogador ou equipe empatada com mais fichas de Fama RELOAD em sua Trilha de Fama vence. Se ainda houver empate, os jogadores ou equipes empatadas dividem a vitória, e a torcida aguarda ansiosamente uma revanche no próximo episódio de RELOAD!

Devido ao aspecto narrativo visual da pontuação em RELOAD, o vencedor é determinado pela extensão das fichas de Trilha de Fama que um jogador ou equipe acumulou. No entanto, se houver qualquer dúvida ou disputa sobre a pontuação final, segue abaixo a quantidade de fama concedida por cada tipo de ficha:



FAMA  
3 PROEZAS



FAMA  
4 EVENTO



FAMA  
7 RELOAD



FAMA  
4 BEACON



FAMA  
3 FERIMENTOS



FAMA  
2 ARMADILHA



FAMA  
2 ESPÍRITO DE EQUIPE

### //CRÉDITOS

Designer: Jean-Marc Tribet, François Rouzé

Ilustrador: Jacqui Davis

Design Gráfico: Chris Byer

Suporte de Design Gráfico: Anthony Questel

Desenvolvedor: Chris Hamm, Chris Byer

Produção: Zongxiu Yao-Charpentier

Tradução: Marcelo Oliveira e Paula Ambrosio

Revisão: Kleber Bertazzo e Cristiano Cuty

## //REFERÊNCIAS DE HEXÁGONOS\_



### TORRE CENTRAL (1)

- Realize uma ação de Ativar para pontuar todas as fichas de Fama Beacons que o jogador possui atualmente OU derrubar 1 muralha neste hexágono.
- A ação de Construir não pode ser realizada neste hexágono.



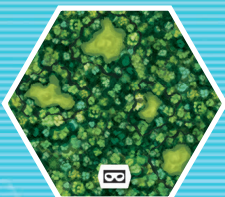
### CENTRAL DE COMUNICAÇÕES (1)

- Realize uma ação de Ativar para colocar uma ficha da Caixa de Suprimentos de 2 Estrelas ou uma armadilha em qualquer hexágono que não seja a Central de Comunicações.



### ESTAÇÃO S.A.Ú.D.E.

- Realize uma ação de Ativar para curar 3 ferimentos tendo como alvo você ou um companheiro de equipe no mesmo hexágono.



### SELVA (6)

- Um jogador em um hexágono de selva ganha furtividade.
- Jogadores com furtividade não podem ser alvos de ações de Combate a Distância, a menos que o jogador ativo esteja no mesmo hexágono.



### LABIRINTO (1)

- Realize uma ação de Ativar para construir até 1 muralha E derrubar até 1 muralha em qualquer hexágono.
- Quando um jogador entra neste hexágono, ele não pode realizar uma ação de Correr até o final de seu turno.



### MONTANHA (4)

- É necessário atribuir 2 ações de Correr para entrar.
- Aumente o alcance máximo das ações de Combate a Distância em 1 hexágono.



### PLANÍCIES (8)

- Sem efeito.



### ALDEIA (6)

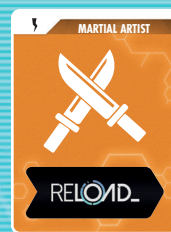
- Realize uma ação de Ativar para sacarsacar 3 cartas de 1 Estrela do deck de equipamentos. Fique com 2 e descarte 1.



### ARMAZÉM (1)

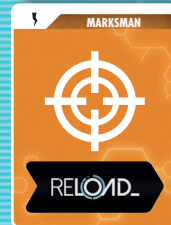
- Faça uma ação de Ativar para sacar cartas de equipamento que somem 4 estrelas, fique com uma quantidade que some 2 estrelas e descarte as restantes.

## //Proezas



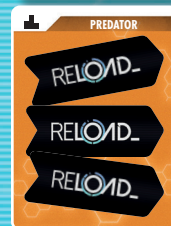
### MARTIAL ARTIST (ARTISTA MARCIAL)

Seja o PRÓXIMO jogador a fazer um adversário dar RELOAD no combate de perto.



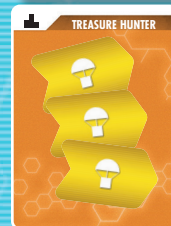
### MARKSMAN (ATIRADOR)

Seja o PRÓXIMO jogador a fazer um adversário dar RELOAD no combate a distância.



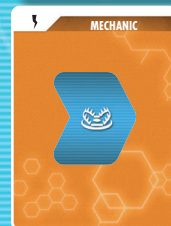
### PREDATOR (PREDADOR)

No final da partida, o jogador ou a equipe com a MAIORIA das fichas de Fama RELOAD em sua Trilha de Fama.



### TREASURE HUNTER (CAÇADOR DE TESOUROS)

No final da partida, o jogador ou a equipe com a MAIORIA das fichas de Fama Beacon em sua Trilha de Fama.



### MECHANIC (MECÂNICO)

Seja o PRÓXIMO jogador a ganhar uma ficha de Fama armadilha.



### JACK OF ALL TRADES (O FAZ-TUDO)

No final da partida, o jogador ou equipe que possuir a MAIOR variedade (em cores) entre todas as fichas em sua Trilha de Fama.



### COLLECTOR (COLECIONADOR)

No final da partida, o jogador que possuir a MAIORIA das cartas de equipamento de 3 Estrelas tanto equipadas quanto em sua mochila.



### DOUBLE TROUBLE (PROBLEMA EM DOBRO)

Seja o PRÓXIMO jogador a ganhar 2 fichas de Fama Ferimento durante o mesmo turno.