

# O CERCO DE RÜNEDAR

- REINER KNIZIA -



*Escaneie este  
QR Code se você  
preferir aprender  
a jogar assistindo  
nosso tutorial.*



## LIVRO DE REGRAS



Desde os tempos antigos, as minas de Runedar forneceram suprimento de ouro para gerações de anões. Nos dias atuais, resta apenas um punhado deles, fazendo guarda na fortaleza que cerca a entrada da antiga e esgotada mina... ao menos era o que se achava. Este grupo de anões teve a incrível sorte de acidentalmente se deparar com um novo veio do mais puro ouro e, agora, trabalham para extrair esta pequena fortuna.

Infelizmente, a alegria e as comemorações não foram tão longas. Alguns anões descuidados deixaram escapar este segredo e justamente quando eles estavam prontos para se dirigirem para a segurança da fortaleza mais próxima, eles descobriram que a fortaleza de Runedar estava cercada por Orcs dispostos a fazer qualquer coisa para colocar as mãos no precioso metal.

O plano é escapar do cerco e manter o ouro em segurança, mantendo os invasores na baía por tempo suficiente para que um novo túnel seja escavado por debaixo da montanha. Isso parece simples, mas problemas surgem no caminhar do plano: Goblins emergem da montanha desejando sua parte e um punhado de Trolls se junta à horda de Orcs. E, para completar, muitas das armas e das ferramentas que são necessárias para implementar o plano foram inutilizadas pelo passar do tempo, necessitando agora de reparos.

Será que este grupo de bravos anões irá sucumbir ao terrível cerco sob o qual foram submetidos ou eles conseguirão achar alguma forma de resistir e escapar, levando consigo o precioso tesouro?

## COMPONENTES

### 1 Fortaleza



Montada com a caixa do jogo, o insert e 13 peças cartonadas.

### 22 Figuras Cartonadas



2 Goblins

4 Anões

10 Orcs



4 Trolls

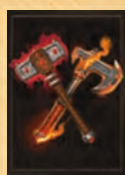


1 Catapulta

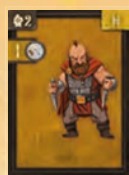


1 Torre de Cerco

### 143 Cartas



Verso das  
Cartas dos  
Anões



x12



x12



x12



x12



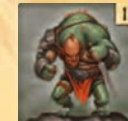
x15



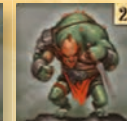
x10



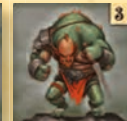
x10



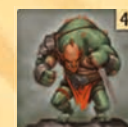
x10



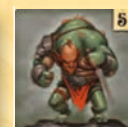
x10



x10



x10

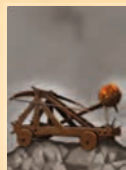


x10

50 Cartas de Cerco

83 Cartas dos Anões

5 Cartas de Catapulta



5 Cartas de Mercenário



# PREPARAÇÃO

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO PARA 3 JOGADORES



**R.** Depois da Fortaleza ter sido montada de acordo com a Ficha de Instruções de Montagem, coloque-a ao centro da mesa de forma que todos os jogadores tenham uma clara visão dela.

**B.** Dentro da Fortaleza, coloque as 10 peças de madeira na Carpintaria; as 10 peças de couro no Curtume; as 10 peças de metal na Fundição; e as 20 pepitas de ouro na Câmara Central.

**C.** Ordene as peças de Goblin pelo número de seus versos, criando 5 pilhas. Embaralhe-as separadamente sem revelá-las e aleatoriamente saque 2 fichas de cada número. Então coloque estes 5 pares de peças em seus locais correspondentes dentro de Túnel. Depois, cubra cada um dos pares de peças com a Seção do Túnel (bloco de madeira). Remova as peças de Goblin restantes da partida.

**D.** Organize em pilhas as Cartas de Cerco de acordo com o número em seus versos e embaralhe estes 5 decks separadamente. Em seguida, forme um único deck, de face para baixo, colocando uma pilha sobre a outra: coloque o deck 5 na base da pilha e siga em ordem decrescente até colocar o deck 1 no topo.

**E.** Crie uma reserva com as 10 figuras de Orcs, as 2 de Goblins e as 4 de Trolls distante da Fortaleza, e próximo à reserva coloque a Catapulta, a Torre de Cerco os 5 Dados e as 10 peças de Dano.

**F.** Embaralhe as 5 peças de Troll de face para baixo e coloque-as próximas à Fortaleza.

**G.** Embaralhe as 5 Cartas de Catapulta de face para baixo e forme um deck colocando-o próximo à Fortaleza.

**H.** Cada jogador escolhe uma das 4 figuras de Anão e a coloca na Câmara central da Fortaleza. Então os jogadores pegam as 12 Cartas Iniciais (as 12 cartas com as mesmas cores de fundo e com a mesma runa em seu canto superior direito, **incluindo as duas Cartas de Orc**) e sua peça de Descarte. Cartas Iniciais, Figuras e peças de Descarte que não forem utilizadas são removidas da partida.

**I.** Coloque o Tabuleiro de *Upgrade* em algum lugar da mesa de fácil acesso a todos os jogadores, mas sem obstruir o caminho. Verifique se ele está com o lado correspondente à quantidade de jogadores da partida de face para cima:

 > 1 jogador;  > 2 jogadores;  > 3 jogadores;  > 4 jogadores

**J.** Organize as Cartas de *Upgrade* de acordo com a cor do fundo da ilustração (vermelha, cinza e amarela), embaralhe de face para baixo cada um dos 3 decks separadamente e coloque-os em cada um dos espaços correspondentes sobre o Tabuleiro de *Upgrade*: o deck vermelho no espaço vermelho, o deck cinza no espaço cinza e o deck amarelo no espaço amarelo. Após, saque as 5 cartas do topo do deck amarelo e aleatoriamente coloque-as de face para cima sobre os 5 espaços do Tabuleiro de *Upgrade* que correspondam à quantidade de jogadores da partida.

**K.** Coloque as 5 Cartas de Mercenário de face para cima próximas à Fortaleza.

**L.** Finalmente, coloque sobre o Pátio de entrada do Túnel uma quantidade de peças de Pedregulho equivalente ao nível de dificuldade que vocês desejam enfrentar durante a partida:

**6 Pedregulhos – Modo Fácil**

**8 Pedregulhos – Modo Normal**

**10 Pedregulhos – Modo Difícil**

**12 Pedregulhos – Modo Épico**

## JOGANDO A PARTIDA

*O cerco começou. Assuma o papel de um dos anões encarregados para a tarefa de defender as muralhas de Runedar e os tesouros que ela guarda. Você terá que enfrentar orcs, goblins e trolls, lutando em combate corpo-a-corpo contra aqueles que conseguirem atravessar as muralhas, atirando a distância naqueles que estão tentando entrar. Você tem que manter os invasores na baía por tempo suficiente para se construir um túnel pelo qual escapará do cerco e salvará o tesouro.*

Cada jogador embaralha suas 12 Cartas Iniciais (as 10 cartas de Armas e Ferramentas e as 2 cartas de Orc), saca 2 aleatoriamente, colocando-as de face para baixo sob a peça de Descarte. Com as 10 cartas restantes, os jogadores formam um Deck de saque de face para baixo devolvendo-o para a área de jogo. Em seguida, cada jogador saca cinco cartas para formar sua mão inicial.

**Os jogadores poderão falar livremente sobre as cartas em sua mão, mas nunca poderão falar fora de seu turno.**

Como de costume entre os anões, o menor jogador começa a partida (ou a escolha é feita aleatoriamente). O turno segue de um jogador para o outro em sentido horário.

## EM SEU TURNO

Em seu turno, realize na ordem indicada as seguintes ações:

- A. Ative a Torre de Cerco e/ou a Catapulta se elas estiverem em sua área de jogo.
- B. Jogue cartas de Orc se elas estiverem em sua mão.
- C. Jogue todas as cartas dos Anões de sua mão (uma ação para cada) para:
  - Mover
  - Trabalhar Recursos
  - Atacar
  - Escavar
  - Dar *Upgrade* nas Cartas
- D. Preencha o Tabuleiro de *Upgrade* se a Figura de seu Anão terminar o turno na Câmara Central.

### A. ATIVE A TORRE DE CERCO E/OU A CATAPULTA

*Os Orcs podem escalar com facilidade as muralhas da Fortaleza, mas os Trolls precisam de uma Torre de Cerco para atravessar sobre elas. Não deixe a Torre de Cerco se aproximar muito ou você ficará em apuros. Também, não perca de vista a Catapulta que ameaça de longe, se você permitir que ela atire, ela irá destruir você.*

Antes de tudo, você precisa verificar se a Torre de Cerco e/ou a Catapulta está(ão) em sua área de jogo. Se este for o caso, você tem que ativá-la(s):

- **Ative a Torre de Cerco:** revele a primeira peça de Troll da pilha e coloque-a junto de uma Figura de Troll no Pátio de entrada do Túnel, e devolva a Torre de cerco para a Reserva. **Se você revelar a última ficha de Troll, você perde a partida e também o tesouro.**



- **Ative a Catapulta:** revele a primeira carta do deck de Catapulta e coloque-a no Tabuleiro de *Upgrade* no espaço indicado pelo número, este espaço estará bloqueado pelo resto da partida. Se já houver uma carta neste espaço, remova-a da partida e devolva qualquer recurso que estiver sobre ela para suas respectivas Oficinas na Fortaleza. Adicionalmente, você perde uma Pepita de Ouro: pegue-a da Câmara Central e remova-a da partida. Finalmente, devolva a Catapulta para a Reserva. **Se você revelar a última carta de Catapulta, você perde imediatamente a partida e o tesouro.**



*Depois que a Catapulta for ativada, a carta de Catapulta 2 é revelada (A), a Carta de Upgrade do espaço 2 é removida da partida, e a Madeira sobre ela é devolvida para a Carpintaria (B). O espaço 2 é coberto pela carta de Catapulta, significando que ele estará bloqueado pelo resto da partida (C). Finalmente, uma Pepita de Ouro é removida da partida a partir da Câmara Central (D).*

### B. JOGUE CARTAS DE ORC

*Os orcs vão te submeter a constantes investidas; para cada um deles que você deixar alcançar a Câmara Central, onde o ouro está, você perderá uma pepita.*



O próximo passo de seu turno é verificar se você tem qualquer carta de Orc em sua mão. Se este for o caso, você tem que jogar essas cartas antes de qualquer outra. Elas são jogadas uma a uma, colocando-as de face para cima em sua área de jogo. Para cada carta de orc, você tem que revelar a carta do topo do Deck de Cerco e resolvê-la imediatamente. Remova as cartas de Cerco da partida. **Se você revelar a última carta de Cerco, você perde imediatamente a partida e o tesouro.**

## FEITOS DAS CARTAS DE CERCO



**ORC.** Aloque a quantidade de Figuras de Orc indicada na carta próximas à parte de fora da Muralha da Fortaleza também indicada na carta. **Se você tiver que alocar a última Figura de Orc da reserva, você perde imediatamente a partida e o tesouro.**




**FLECHA.** Mova todas as Figuras de Orc em jogo um passo em direção à Câmara Central da Fortaleza. De fora da Muralha para cima da Muralha; de cima da Muralha para uma Oficina adjacente (Carpintaria, Curtume e Fundição); ou das Oficinas para a Câmara Central. Cada Orc que conseguir entrar na Câmara Central rouba uma Pepita de Ouro imediatamente: O Orc é devolvido para a reserva e a Pepita de Ouro é removida da partida. **Se você tiver que remover a última Pepita de Ouro da partida, você perde imediatamente a partida e o tesouro.**



**TORRE DE CERCO.** Pegue uma Torre de Cerco da Reserva e coloque-a em sua área de jogo. Se a Torre de Cerco já estiver na área de jogo de outro jogador, ela é ativada imediatamente e devolvida para a Reserva (veja ATIVE A TORRE DE CERCO, p. 6).



**CATAPULTA.** Pegue a Catapulta de Reserva e coloque-a em sua área de jogo. Se a Catapulta já estiver na área de jogo de outro jogador, ela é ativada imediatamente e devolvida para a Reserva (veja ATIVE A CATAPULTA, p. 6).

Se a carta de Cerco apresentar uma flecha  além dos Orcs, da Torre de Cerco ou da Catapulta, **os Orcs são os últimos a serem movidos. Recomendamos mover os Orcs em ordem, iniciando pelos que estão mais próximos da Câmara Central e finalizando com os que estiverem mais distantes, para ter certeza que você tenha movido todos.**

**R**



*A carta de Cerco revelada indica uma investida de Orcs e todos os Orcs em jogo são movidos (A). Primeiro, um novo Orc é alocado próximo à Muralha indicada (B), então o Orc na Carpintaria entra na Câmara Central e rouba uma Pepita de Ouro; o próximo Orc, fora da Muralha, é alocado na parte de cima da Muralha assim como o Orc que acabou de ser alocado (C).*

## C. JOGUE TODAS AS CARTAS DOS ANÕES

*Os anões podem se mover ao redor de toda a fortaleza para realizar diferentes tarefas: para trabalhar os recursos que os ajudam a melhorar suas armas e ferramentas, para escavar o túnel de fuga e, é claro, para lutar.*

Depois de jogar as cartas de Orc, continue jogando as cartas que sobraram em sua mão. Essas cartas podem ser de seu Deck Inicial ou Cartas de *Upgrade* que você tenha coletado durante o curso da partida. Jogue todas elas, realizando completamente a ação de uma antes de jogar a outra.

**Você só pode realizar uma ação por carta**, cada carta apresenta inúmeras ações em sua margem esquerda e você tem que decidir qual delas você quer realizar. Alternativamente, você pode jogar uma carta e decidir por não realizar nenhuma das ações que ela oferece.

## AÇÕES DAS CARTAS DOS ANÕES



### MOVER

Cada carta dos Anões te permite mover ao redor da Fortaleza, mas tente se equipar com uma Arma mágica ou uma Ferramenta que seu movimento será ilimitado.



*Locais para o quais sua Figura de Anão pode ser movida*

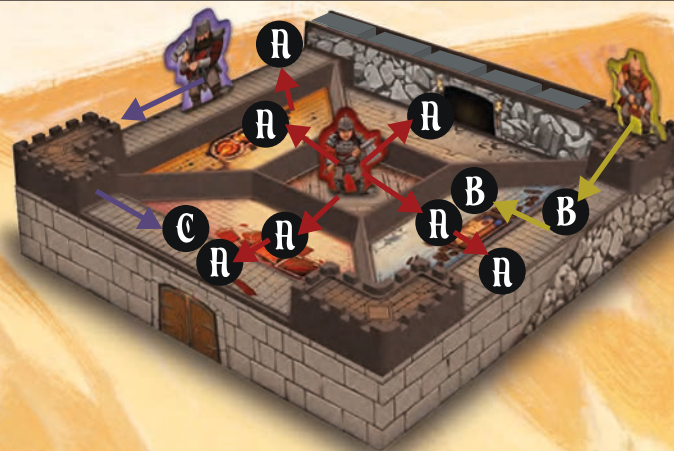
**2** Com esta ação, você pode mover no máximo 2 passos a sua Figura de Anão. Um passo consiste em mover sua Figura do local em que ela esteja para outro adjacente. Por exemplo, da Câmara Central para o Curtume, ou do Curtume para a Muralha adjacente; da Muralha para uma das Torres adjacentes; de uma Muralha para outra Muralha conectada por uma Torre, ou de uma Muralha para a parte de fora desta mesma Muralha.

- Para mover de uma Oficina para uma Torre adjacente, ou vice-versa, dois passos são necessários: **tem que subir ou descer a Muralha para ter acesso ou descer da Torre.**

- Para subir na Torre do Túnel a partir do Pátio de Entrada do Túnel, três passos são necessários: um para a Carpintaria, um para a Muralha e um para a Torre do Túnel.

- Para ir de uma Muralha para outra conectada por uma Torre, apenas um passo é necessário. Considera-se que o movimento acontece por uma passagem dentro da Torre, não havendo a necessidade de subir nela primeiro.

- Para descer de uma Muralha para fora dela, apenas um passo é necessário.



**Anão Vermelho:** Este Anão na Torre Central necessita de apenas um passo para se mover para qualquer um dos 4 Pátios e outro passo para se mover para uma das três Muralhas a partir das Oficinas (A). **Anão Amarelo:** Este Anão na Torre necessita de dois passos para alcançar a Carpintaria: um passo para chegar à Muralha e um passo para se mover da Muralha para a Carpintaria (B). **Anão Roxo:** este Anão na Muralha necessita de apenas um passo para se mover para a próxima Muralha, uma vez que não é necessário subir na Torre para atravessá-la para a próxima Muralha (C).



A carta de Arma mágica ou a Carta de Ferramenta **∞** permitem a você mover a Figura de seu Anão para qualquer local na Fortaleza **antes** de realizar uma das ações da carta. Estas cartas são as únicas pelas quais você pode realizar duas ações: mover e mais alguma outra ação da carta.



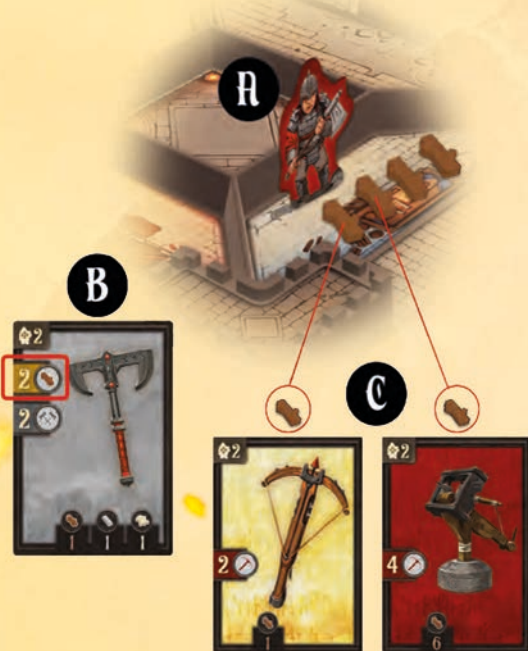
## TRABALHAR RECURSOS

**I** Você pode fazer essa ação se sua Figura de Anão estiver na Oficina que corresponda ao recurso indicado pelo ícone e **se não tiver nenhum Orc por lá**. Este sendo o caso, você pode trabalhar a quantidade de recurso indicado pela carta: Madeira na Carpintaria, Couro no Curtume e Metal na Fundição. Pegue aquela quantidade de recursos e as coloque no Tabuleiro de *Upgrade* sobre uma ou mais cartas que requeiram este tipo de recurso (veja *CARTAS DE UPGRADE*, p.11).

**I** Através desta ação você pode trabalhar qualquer tipo de recurso (Madeira, Couro ou Metal) em sua Oficina correspondente e na quantidade indicada.

- Se as cartas no Tabuleiro de *Upgrade* requerem menos recursos do que você trabalhar, pegue apenas a quantidade necessária; você nunca pode guardar recursos para serem utilizados posteriormente.
- Você não pode colocar mais recursos do que o necessário sobre uma carta no Tabuleiro de *Upgrade*.
- Se não houver recurso suficiente na Oficina na qual você está realizando a ação, você só pode pegar a quantidade de recurso disponível.

Recursos são necessários para que alguns Goblins parem de incomodar você. Ao distribuir os recursos no qual você trabalhou, você poderá utilizá-los para este propósito (veja *GOBLINS*, p.13).



*O Anão na Carpintaria pode trabalhar Madeira uma vez que não há nenhum inimigo presente (A). O jogador joga a carta que o permite trabalhar 2x Madeira (B). Após, ele decide distribuir as 2 Madeiras entre duas cartas diferentes no Tabuleiro de Upgrade (C).*

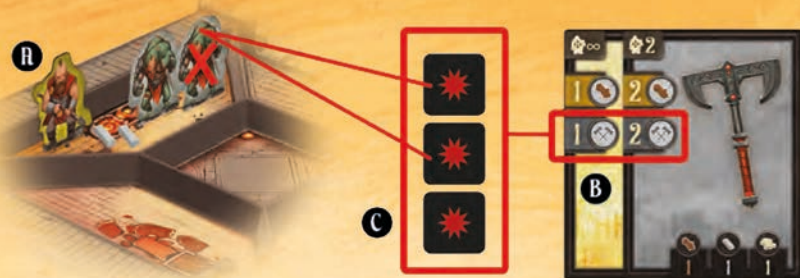
## ATACAR

*Os últimos anões em Runedar estão em menor número, mas eles são obstinados e persistentes, e irão derrotar os Orcs com alguma facilidade. Mas não seja convencido, se você deixar entrar na Fortaleza mais Orcs do que pode controlar, você acabará ficando sem ouro para defender...*

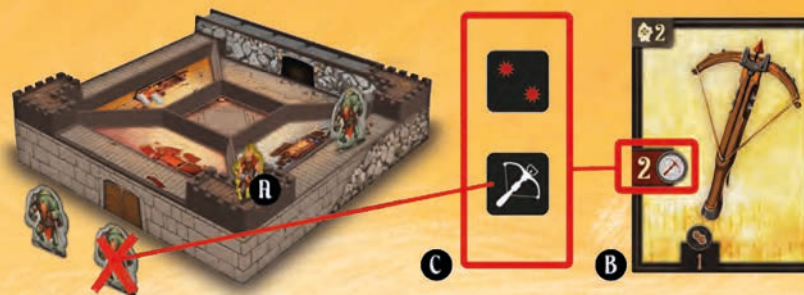
Normalmente, você tem que jogar uma carta de cada vez, mas tanto o ataque corpo-a-corpo quanto o ataque a distância são exceções a esta regra. **Quando você realiza uma destas ações, você pode jogar várias cartas de sua mão para pegar uma quantidade maior de Dados. Você nunca pode usar mais de cinco Dados. Através desta ação, você pode atacar tanto Orcs quanto Goblins e Trolls (veja p. 13).**

**I** **Ataque corpo-a-corpo.** Você pode realizar esta ação se sua Figura de Anão estiver no mesmo espaço de um Orc. Para fazer isso, pegue uma quantidade de Dados igual à quantidade indicada pelas cartas e os role. Em um combate corpo-a-corpo, **apenas Dados com resultado Impacto contam. Cada 2 impactos equivale a 1 dano e você precisa apenas de 1 dano para derrotar um Orc.** Você pode derrotar mais de um Orc com uma mesma rolagem se todos eles estiverem no mesmo espaço e se você obtiver a quantidade de impactos necessária, independente de como eles estiverem distribuídos nos Dados. Impactos em excesso são perdidos. Devolva os Orcs derrotados para a Reserva.

**I** Equivalente a 2 impactos diretos em um combate corpo-a-corpo, sem precisar rolar os dados.



O Anão na Fundição não pode trabalhar Metal visto que 2 Orcs conseguiram chegar até lá e, por isso, o Anão deve eliminar os Orcs antes de continuar a trabalhar (A). Você decide usar duas cartas de sua mão para realizar um ataque corpo-a-corpo e rola 3 Dados (B). A rolagem resulta em 3 impactos, o que significa que você conseguiu derrotar um dos Orcs. O impacto que sobrou é perdido (C).



O Anão na Torre pode atacar o Orc que está sobre a Muralha, ou os dois Orcs fora dela (A). Você decide por atacar a segunda posição tendo em vista que as cartas que você jogou te permitem rolar 2 Dados e, por consequência, poder matar ambos os Orcs. Você rola os Dados e obtém apenas uma Balestra (B); entretanto, como você derrotou um dos Orcs da área atacada, você devolve um deles para a Reserva (C).

**1** **Ataque a distância.** Você pode realizar essa ação se sua Figura de Anão estiver sobre uma das 3 Torres da Fortaleza. Primeiro, escolha seu objetivo:

- A Catapulta ou a Torre de Cerco se ela estiver na sua área ou na área de jogo de um outro jogador.
- As Muralhas adjacentes à Torre na qual seu Anão se encontra, ou o espaço fora delas.

Pegue a quantidade de Dados indicada pelas cartas e role-os. **Em um ataque a distância, apenas dados com resultado Balestra contam. Cada Balestra equivale a 1 dano.**

- Se você tiver como objetivo a Catapulta ou a Torre de Cerco, você as derrota com apenas 1 dano. Se bem-sucedido, devolva a Torre de Cerco ou a Catapulta para a Reserva.
- Se o seu objetivo for a Muralha ou fora dela, você pode derrotar um Orc com apenas 1 dano. Você pode derrotar mais de um Orc com a mesma rolagem se todos eles estiverem no mesmo espaço de seu objetivo e se você obtiver a quantidade de Balestras necessária. Devolva os Orcs derrotados para a Reserva.

**Em um ataque a distância você não pode atacar nenhuma Oficina; os motivos veremos adiante. Você pode usar um ataque a distância ao Pátio de Entrada do Túnel a partir da Torre do Túnel (veja TROLLS & GOBLINS, P. 13).**

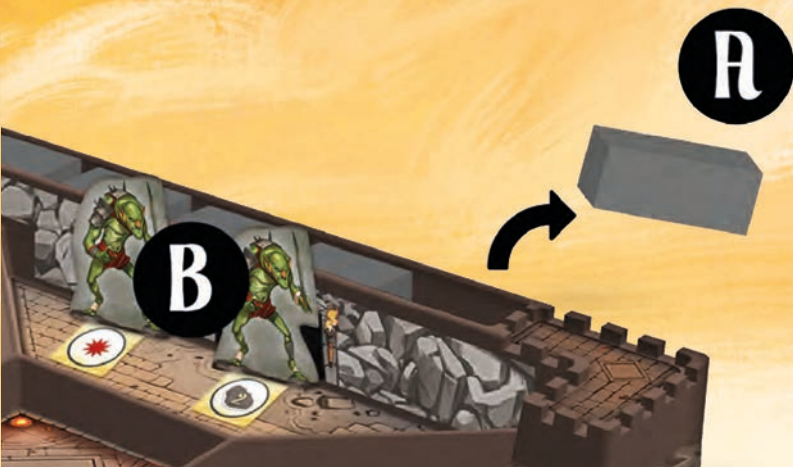
## ESCAVAR

*Embora este possa ser a mais tediosa tarefa, depois de tudo estar dito e feito, finalizar o túnel é a única maneira de se escapar. Lembre-se de que cada seção de túnel que você liberar significa que os Goblins que vivem debaixo da montanha serão capazes de chegar à Fortaleza. Eles não o deixarão passar com facilidade.*

**1** Você pode fazer essa ação se sua Figura de Anão estiver no Pátio de Entrada do Túnel e **se não houver nenhum inimigo por lá (Goblin ou Troll)**. Remova a quantidade de Pedregulho indicada na carta, devolvendo-os para a Reserva. É claro, você não pode remover mais Pedregulhos do que o Pátio contém.

**Seção de Túnel Finalizada:** Assim que você remover o último pedaço de Pedregulho do Pátio de Entrada do Túnel, **extraia a seção de Túnel mais próxima da Torre do Túnel e a remova da partida.** Isso irá revelar duas peças de Goblin, as quais devem ser colocadas no Pátio de Entrada do Túnel juntamente com duas Figuras de Goblin.

Você tem que eliminar ambos os Goblins para continuar a escavar a próxima seção de Túnel (veja GOBLINS, p. 13). Depois de eliminar os Goblins, coloque de volta no Pátio de Entrada do Túnel uma quantidade de Pedregulhos igual à quantidade do nível de dificuldade escolhido (6, 8, 10 ou 12), depois você poderá continuar a escavar a próxima seção de Túnel.



Depois de remover o último Pedregulho que ainda restava no Pátio de Entrada do Túnel através da ação Escavar, o jogador está apto a completar a nova seção de Túnel (A). Essa seção revela duas peças de Goblin que são colocadas de face para cima junto de suas respectivas figuras no Pátio de entrada do Túnel (B). Até que ambos os Goblins sejam eliminados, os pedregulhos correspondentes à próxima seção de Túnel não podem ser colocados no Pátio e, por isso, os jogadores não poderão escavar.

### CARTAS DE UPGRADE

As ferramentas e as armas que os anões possuem atualmente não são suficientes para defender a fortaleza pelo tempo necessário para se escapar, eles terão que gastar tempo e recursos para melhorar seu arsenal.

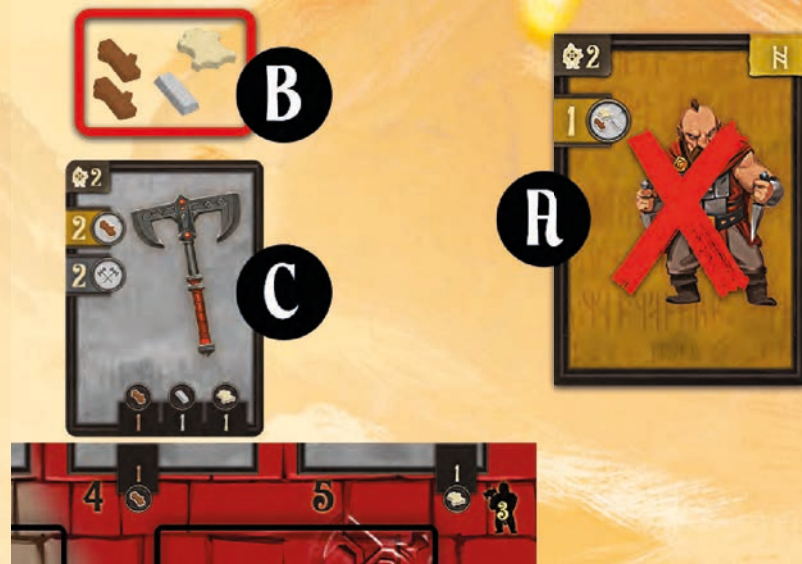
No exemplo anterior, 2x Madeira, 1x Metal e 1x Couro são os requisitos para completar o Upgrade da Carta.

O Upgrade da carta pode ser completado no decorrer de vários turnos e por diversos jogadores. Uma vez completado o upgrade da carta, ela estará disponível para qualquer jogador, mas apenas em seu próprio turno. Não há limite de turnos que a carta pode ficar no Tabuleiro de Upgrade.

**Pegue uma carta do Tabuleiro de Upgrade:** a qualquer momento durante seu turno, você pode pegar uma ou mais cartas do Tabuleiro de Upgrade cujo upgrade tenha sido completado. **Para cada carta que você pegar do Tabuleiro de Upgrade, você tem que remover da partida uma carta de sua mão que ainda não tenha sido utilizada a qual nunca poderá ser uma Carta de Orc.** Desta forma, seu deck sempre será composto por 12 cartas: 10 Armas e Ferramentas e 2 Orcs. Quando você pega uma carta do Tabuleiro de Upgrade, devolve os recursos utilizados no Upgrade para suas respectivas Oficinas. Um vez obtida uma carta do Tabuleiro de Upgrade, a carta se torna parte de sua mão e **você a joga no mesmo turno em que a obteve.**



Para completar o Upgrade de uma carta que esteja no Tabuleiro de Upgrade, é necessário que todos os recursos requeridos sejam colocados sobre ela, quais sejam: aqueles indicados na parte de baixo da carta, mais aqueles indicados no espaço onde a carta está colocada.



Em seu turno, você decide pegar a carta Machado, a qual o upgrade foi completado. Primeiro, você remove da partida uma das cartas da sua mão que você não tenha utilizado (A). Depois, os recursos são devolvidos para suas respectivas Oficinas (B). Em seguida, você pega a carta Machado e a coloca em sua mão (C). Assim como qualquer outra carta em sua mão, você irá jogar o Machado durante o corrente turno.

## D. PREENCHA O TABULEIRO DE *UPGRADE*

Se, ao final do turno, a Figura de seu Anão estiver na Câmara Central da Fortaleza, você pode preencher os espaços vazios do Tabuleiro de *Upgrade*, em qualquer ordem, com cartas novas dos decks de sua escolha, levando em consideração que as cartas de Armas e Ferramentas do Deck Vermelho são mais poderosas, mas elas requerem uma quantidade maior de recursos pelo *upgrade*; as cartas do Deck Cinza são um pouco menos poderosas, mas requerem menos recursos para terem o *upgrade* completado; e as cartas do deck Amarelo são as mais fracas, porém mais fáceis de serem completadas.

Antes de preencher os espaços, você pode pegar quaisquer cartas completas ou incompletas do Tabuleiro de *Upgrade* e as remover da partida para abrir espaço para as novas cartas. Todos os recursos que estas cartas possuíam são devolvidos para as respectivas Oficinas.

## FIM DO TURNO



Ao final de seu turno, forme um deck com as 5 cartas que você acabou de jogar e as coloque de face para baixo sob a Peça de Descarte. Se ainda estiver sobrando 5 cartas em seu Deck de Saque, saque-as imediatamente, elas serão as cartas de sua mão para o próximo turno. Se não houver nenhuma carta em seu Deck de Saque, ou seja, se suas 12 cartas estiverem sob a Peça de Descarte, proceda com a mesma operação realizada no início da partida: embaralhe suas 12 Cartas, saque 2 aleatoriamente colocando-as de face para baixo sob a peça de Descarte, forme o Deck de Saque de face para baixo com as 10 cartas que sobraram e saque 5 delas. Esta será sua mão de cartas para o próximo turno. A partida segue com o turno do próximo jogador à sua esquerda.

## MERCENÁRIOS

*Em momentos especialmente difíceis, você pode contar com a ajuda de Mercenários Forasteiros, sempre levando em consideração que eles não são seus amigos ou aliados e, por isso, você terá que pagá-los por seus serviços.*

**Ativar Cartas de Mercenário:** a qualquer momento durante seu turno, você pode ativar uma ou mais cartas de Mercenário. Para tanto, você tem que remover da Câmara Central a **quantidade de Pepitas de Ouro indicada na carta ativada**. Cada carta de Mercenário pode ser ativada apenas uma vez, vire-a de face para baixo depois de utilizá-la.

Você pode ativar uma carta de Mercenário a qualquer momento durante seu turno, mesmo no meio de uma ação. Por exemplo, você pode ativar uma carta de Mercenário que derrota todos os Orcs nas Oficinas depois de revelar a Carta de Cerco que faz os Orcs avançarem, mas antes de mover os Orcs. No entanto, não é permitido mover alguns Orcs, ativar a carta de Mercenário e depois mover o restante dos Orcs. **As ações que são disponibilizadas pelos Mercenários são independentes, elas não são associadas a nenhum Anão e não exigem a utilização de nenhuma carta de sua mão.**



Derrote **todos os Orcs** nas Oficinas (Carpintaria, Curtume e Fundição).



Derrote **um Troll** no Pátio de Entrada do Túnel.



Derrote **um Goblin** no Pátio de Entrada do Túnel.



Não revele uma carta de catapulta quando a Catapulta for ativada, a Catapulta é devolvida para a reserva.



Cancele os efeitos da Carta de Cerco que você acabou de revelar.

## TROLLS & GOBLINS

*Tanto trolls quanto goblins ao entrar na fortaleza se posicionarão na entrada do túnel para bloqueá-lo, impedindo que você avance com a escavação. Trolls são desajeitados, mas difíceis de serem derrubados. Vocês terão que trabalhar duro para derrotá-los. Goblins, por outro lado, são mais astutos e, mesmo que tenham que lutar contra alguns deles, muitos permitirão que vocês continuem com suas tarefas se aceitarem seus termos na negociação.*

**TROLLS:** já sabemos que quando a Torre de Cerco é ativada, um Troll entra em jogo: uma peça de Troll é sacada aleatoriamente e colocada, juntamente com uma Figura de Troll, no Pátio de Entrada do Túnel. Vários Trolls podem ocupar o Pátio de Entrada do Túnel ao mesmo tempo.



Cada peça de Troll contém uma certa quantidade de dano (círculos) que você deve infligir (cobrir com Fichas de Dano) para conseguir derrotá-lo. Cada um destes círculos indica a quantidade de impactos necessária para causar dano (na ilustração anterior, a peça indica 3 danos – círculos – com 2 impactos em cada). Você deve cobrir todos estes círculos com Peças de Dano para derrotar o Troll. Depois de fazer isso, devolva a Figura do Troll para a Reserva e remova a peça da partida.

**Para infligir 1 dano a um Troll em um combate corpo-a-corpo,** a Figura de seu Anão deve estar no mesmo espaço do Troll e **na rolagem você deve obter a quantidade de impactos indicada pelo círculo da Peça do Troll.** Você pode infligir vários danos com apenas uma rolagem se você obter impactos suficientes: para cada dano infligido, cubra o círculo com uma Peça de Dano. Impactos em excesso são perdidos.

**Para infligir 1 dano a um Troll em um ataque a distância,** a Figura de seu Anão deve estar **na Torre do Túnel** e na rolagem você deve obter ao menos uma Balestra: **cada Balestra equivale a um dano.** Você pode infligir vários danos com apenas uma rolagem se você obter várias Balestras: para cada dano infligido, cubra o círculo com uma Peça de Dano.

**GOBLINS:** nós já sabemos que ao final de cada seção de túnel existem 2 Goblins esperando e que você deve derrotar ambos antes de continuar escavando. Cada Peça de Goblin possui um círculo que indica como derrotá-lo. Depois de derrotado, devolva a Figura do Goblin para a Reserva e remova a peça da partida.

*Alguns Goblins esperam negociar em paz: os círculos em suas Peças indicam recursos (Madeira, Couro, Metal). Para se livrar destes Goblins, você deve Trabalhar esses recursos em suas respectivas Oficinas e colocá-los próximos à Peça de Goblin. Depois de trabalhar todo o recurso necessário indicado na peça, devolva a Figura de Goblin para a Reserva, remova a peça da partida e devolva os recursos às suas respectivas Oficinas.*



Dê a quantidade de recursos indicada (Madeira, Couro, Metal).



Dê a quantidade de recurso indicada em qualquer combinação (Madeira, Couro, Metal).

*Alguns Goblins irão apenas solicitar a remoção de uma certa quantidade de Pedregulhos que os incomoda. Depois de cumprir esta tarefa, eles irão parar de incomodá-lo.*



Coloque a quantidade de Pedregulho indicada próxima à Peça de Goblin correspondente. Você deve remover todos os pedregulhos através da ação Escavar para se livrar deste Goblins. Esses pedregulhos não fazem parte de nenhuma seção de Túnel, neste caso você pode escavar mesmo que Goblins e Trolls estejam presentes.

Finalmente, você também encontrará Goblins mais agressivos, que apenas desejam roubar seu Ouro, não oferecendo nenhuma escolha a não ser o combate.



Se a peça de Goblin indicar este ícone, ele deve ser derrotado da mesma forma que os Trolls, utilizando ataques corpo-a-corpo ou a distância.

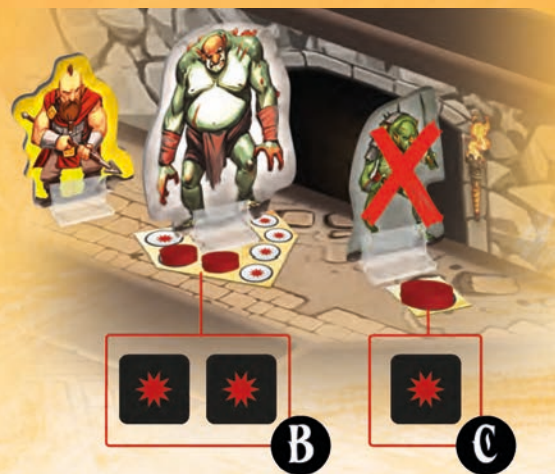
Se houver vários Trolls e Goblins no Pátio de Entrada do Túnel que, para derrotá-los, seja necessário o ataque, você pode fazer isso na ordem que desejar.

Quando você rola os Dados, você está atacando a área, e não um inimigo em específico. Então, depois de rolar os Dados, você tem que decidir onde aplicar os danos obtidos, tendo em mente que você pode distribuí-los entre vários inimigos.

Lembre-se que enquanto houver Trolls e Goblins em jogo você não pode escavar a próxima seção de Túnel.



A Figura de seu Anão está no Pátio de Entrada do Túnel e está atacando corpo-a-corpo com três dados o Troll e o Goblin ali presentes (A).



Você consegue 3 impactos na rolagem e decide por atribuir 2 impactos ao Troll, infligindo 2 danos (B), e o impacto que restou ao Goblin, o qual é derrotado uma vez que era necessário apenas 1 dano (círculo) de 1 impacto (C).



Em seu próximo turno, você escala a Torre do Túnel para atacar a distância o Pátio de Entrada do Túnel com dois dados: você obtém uma Balestra, que equivale a 1 dano, o qual atribui ao Troll que ainda permanece por lá (D).

## FIM DA PARTIDA

### VITÓRIA OU DERROTA?

Mesmo que você remova a última rocha e veja a luz do sol, você não poderá se dar por vitorioso. Infelizmente você terá que superar um último obstáculo.

**VITÓRIA.** Quando você acabar de remover a última seção de Túnel, dois Goblins ainda estarão esperando por você ao final dele, e estes Goblins são especialmente perigosos. Você deve derrotar estes dois

últimos Goblins para estar apto a salvar o que sobrou do tesouro e vencer a partida. Grave sua partida nas Crônicas de Runedar para que as futuras gerações possam se lembrar de seu feito heroico. Quanto mais ouro salvar, maior o reconhecimento recebido.

**DERROTA.** Você perde imediatamente a partida e o Tesouro se:

- Revelar a última Carta de Cerco
- Revelar a última Carta de Catapulta
- Revelar a última Peça de Troll
- Colocar em jogo o último Orc da Reserva
- Perder todas as Pepitas de Ouro

Mesmo que você não tenha sido capaz de suportar os ataques de seus inimigos, a bravura demonstrada merece ser lembrada na história e, por isso, você também tem o direito de escrever as Crônicas de Runedar. Quanto mais Goblins você tiver derrotado, mais reconhecido você será.

## DICAS E RECOMENDAÇÕES

*O Cerco a Runedar* é um jogo cooperativo. Aqui algumas dicas para serem bem-sucedidos cooperativamente.

- É importante que todas as ações sejam discutidas e coordenadas entre todos os jogadores.
- Durante seu turno, os outros jogadores podem dar sua opinião e conselhos, mas lembre-se que a decisão final sempre será sua.
- É importante que você substitua o mais brevemente possível suas Cartas Iniciais por cartas mais poderosas. Tente fazer que essa atitude seja tomada por todos os jogadores de forma balanceada para que nenhum jogador seja deixado com um deck fraco.
- Dependendo da situação, haverá cartas no Tabuleiro de *Upgrade* que serão mais úteis para você do que para os outros jogadores, não hesite em descartar as menos relevantes para abrir espaço para outras mais úteis.
- O tempo é curto existindo várias formas de você ser derrotado, e apenas uma de se sagrar vitorioso. Felicidade não cai do céu, então cave, cave e cave!

## MODO SOLO

Se você ousar a enfrentar este desafio com nenhuma outra companhia senão a de seu machado, você terá que jogar cada turno, um depois do outro, com um único Anão e um único deck de cartas. Tanto as regras quanto a preparação não são alteradas, exceto pelas mudanças que se seguem, as quais afetam apenas a Catapulta e a Torre de Cerco:

- Quando você revelar uma Carta de Cerco que apresenta a Catapulta ou a Torre de Cerco, coloque a Figura correspondente em sua área de jogo como de costume, **mas deitada**.
- Se no início do próximo turno, você ainda estiver com a Catapulta e/ou a Torre de Cerco em sua área de jogo, **coloque-a de pé, mas não a ative**.
- Se no início do turno subsequente a Catapulta e/ou a Torre de Cerco ainda estiverem de pé em sua área de jogo, **então elas são ativadas**.
- Desta forma, você terá duas oportunidades (dois turnos) de eliminar a Catapulta e/ou a Torre de Cerco antes delas serem ativadas.

vSe a Catapulta ou a Torre de Cerco aparecerem em uma Carta de Cerco quando elas já estiverem presentes em sua área de jogo, **deitadas ou de pé**, ative-as imediatamente.

## CRÉDITOS

**Autor:** Reiner Knizia

**Ilustrações:** Andrew Bosley

**Design Gráfico layout:** David Prieto

**Desenvolvimento e Regras:** Juan Luque & Rafael Sáiz

**Tradução:** Kleber Bertazzo

**Revisão:** Cristiano Cuty, Laís Feres Valle e Paula Ambrosio

**Layout Brasileiro:** Cristiano Cuty

Reiner Knizia gostaria de agradecer a todas as pessoas que contribuíram para o desenvolvimento deste jogo, em particular: Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Sebastian Gieger, Florian Gratzler, Florian Ionescu, Simon Kane, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer e Peter Wimmer. Agradecimento especial a Philipp Winter por seu trabalho duro na mecânica do jogo. Ludonova gostaria de agradecer a Paco Cantarero, Alberton Martínez, Antonio Varela e David Ferrero pela colaboração no teste do jogo.

©Dr. Reiner Knizia, 2021. Todos os direitos reservados.

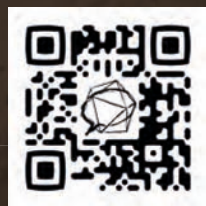
©Ludonova S.L., 2021. Todos os direitos reservados.

San Pablo 22 – Córdoba – Spain

[www.ludonova.com](http://www.ludonova.com)

Distribuído no Brasil por Conclave Editora

[www.conclaveweb.com.br](http://www.conclaveweb.com.br)



*Escaneie este QR Code se você preferir aprender  
a jogar assistindo nosso tutorial.*