

DWARVEN DIG!



Regras em Português

<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>



Dwarven Dig! – Regras em Português

Bem-vindo à Dig! (Escavação)! Na secular tradição da escavação, a vitória é daqueles que sobrevivem às profundezas. Como os anciões do clã nos disseram, aqueles que voltarem com as Gemas de Daanten honram os Espíritos Antepassados da Dwarvenkind (raça dos Anões). Saúdem todos o clã anão vitorioso!

VISÃO GERAL

Em Dwarven Dig!, cada jogador representa os Antepassados Anões de um clã anão. Cada jogador dirige e protege a sua equipa de quatro leais seguidores, enquanto estes tentam alcançar o centro da Montanha PedraDura e evitam os vários perigos ao longo do caminho. No coração da montanha estão as poderosas e mágicas Gemas de Daanten, que eles têm de obter e tirar antes da montanha, antes que os seus rivais o façam. A primeira equipa a escapar dos perigos da montanha com o tesouro nas mãos vence o jogo!

O clã anão de cada jogador é constituído por quatro seguidores anões, escolhidos para participar desta demanda. Esta equipa de seguidores consiste de um Ancião (Elder), um Engenheiro (Engineer), um Mineiro (Miner) e um Guerreiro (Warrior). Cada membro da equipa possui habilidades específicas que auxiliam ao sucesso da equipa.

PREPARAÇÃO DO TABULEIRO

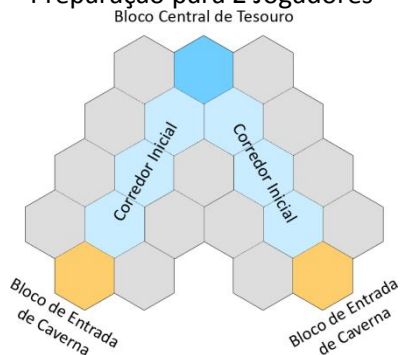
Encontra o Bloco de Tesouro (a peça hexagonal com o ouro). Coloca este bloco no centro da mesa. Os restantes blocos serão colocados à volta deste bloco central.

Coloca o número correto de marcadores de tesouro no bloco de tesouro central e determina o número de blocos de caverna necessários (vê o quadro abaixo).

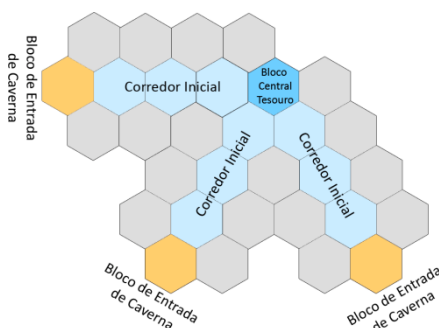
Número de Blocos		
Jogadores	Blocos de Caverna	Marcadores de Tesouro
2	19	1
3	27	2
4	35	2
5	42	3
6	48	3

Adiciona um Corredor Inicial e um Bloco de Entrada de Caverna para o 5º e 6º jogador.

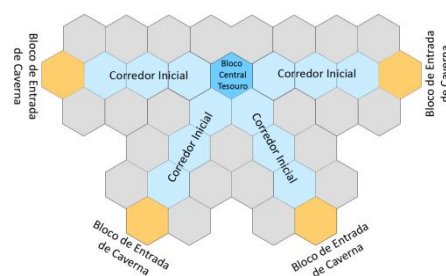
Preparação para 2 Jogadores



Preparação para 3 Jogadores



Preparação para 4 Jogadores



Deve ser construído um corredor inicial para cada jogador. Este corredor consiste de três blocos de caverna e uma entrada de caverna, saindo do bloco de tesouro central. Tira blocos de caverna à sorte do monte, coloca três blocos de caverna em fila, com a face para baixo a partir de um dos lados do bloco de tesouro. De seguida, para cada um dos restantes jogadores, faz o mesmo a partir de outro lado do bloco de tesouro central. Finalmente, no final de cada um desses corredores coloca um bloco de entrada de caverna com a face para cima. Cada um desses blocos tem três lados que mostram paredes de granito e o bloco deve ser colocado de forma a que a parede de granito central esteja virada para o corredor construído.

Baralha os restantes blocos e coloca um, com a face para baixo, ao lado de cada um dos blocos dos corredores iniciais. Continua a colocar blocos até que cada bloco dos corredores iniciais esteja completamente cercado por outros blocos. O tabuleiro encontra-se então pronto para jogar!

Lança o dado para determinar que será o jogador inicial. O vencedor recebe o bloco de Primeiro-Jogador e assume a responsabilidade de registar a progressão das Fases durante a Ronda. Cada jogador recebe uma Carta de Pedreira e uma pedra de Grit. Estás pronto a começar!

SEQUÊNCIA DE RONDAS

Cara Ronda de Dwarven Dig! divide-se em quatro Fases. Estas são: a Fase de Escavação, a Fase de Batalha, a Fase de Força e a Fase de Grit. Cada fase é completada por cada jogador antes de se avançar para a próxima Fase. Por exemplo, todos os jogadores completam a sua Fase de Escavação, um de cada vez, antes de se iniciar qualquer Fase de Batalha.

Fase 1: A Fase de Escavação

A Fase de Escavação é onde acontece a maior parte da ação em Dwarven Dig!. Como tal, esta Fase é a que mais Passos e o maior número de opções. A Fase de Escavação está dividida em cinco Passos numerados, alguns com os seus sub-passos.

Como as equipas podem ser divididas no Dwarven Dig!, um jogador pode ter de jogar com várias equipas durante a Fase de Escavação. Nesses casos, o jogador tem de completar cada Passo NUMERADO para cada equipa antes de avançar para o próximo Passo numerado. Por exemplo, todas as equipas do jogador têm de escavar (ou não escavar) [Passo 2] antes de qualquer outra equipa do jogador se poder mover [Passo 3].

As equipas podem recolher ou largar marcadores de tesouro como última ação em qualquer um dos cinco Passos numerados. O jogador decide qual dos seus anões se torna o carregador-do-tesouro colocando o marcador sob a figura do mesmo.

Passo 1. Cartas

No início da Fase de Escavação de um jogador ele pode jogar Cartas de Pedreira da sua mão. É durante este passo que o jogador pode usar algumas habilidades ou outras ações denominadas "Ações Especiais", incluindo habilidade especial do Engenheiro - Marcha Forçada.

Quando o jogador tiver jogado todas as cartas e utilizado as Ações Especiais que desejar, por cada equipa, ele avança para o Passo 2.

Passo 2. Escavar!

Se o jogador não quiser escavar com qualquer uma das suas equipas, ele salta este Passo e avança para o Passo 3. Se o jogador escolher cavar, ele tem de seguir os sub-passos abaixo por cada equipa de escavação, uma equipa de cada vez. Antes de escavares, se a tua equipa tiver um Engenheiro, podes usar a habilidade Espreitar do Engenheiro. Podes ver qualquer bloco virado para baixo que esteja adjacente ao bloco onde se encontra a equipa que contém o Engenheiro.

- A)** Decide qual lado do bloco é que a equipa vai escavar. Se a equipa se estiver a mover para um bloco com a face para baixo, vira-o para cima. O jogador à tua direita pode virar esse bloco para a posição que desejar. Determina dificuldade da escavação verificando se a parede do bloco ocupado é de granito, basalto ou está aberta, e de seguida, fazendo o mesmo para a parede adjacente (se é de granito, basalto ou está aberta). Verifica a composição das duas paredes e procura o valor alvo no Quadro de Sucesso de Escavação. Se nenhum dos lados do bloco tiver parede (estiverem ambos abertos), não é necessária escavação para atravessar.

Quadro de Sucesso de Escavação	
Parede	Valor Alvo
Granito + Aberta	4+
Granito + Granito	4+
Basalto + Aberta	5+
Granito + Basalto	6+
Basalto + Basalto	7+

- B)** O Engenheiro e o Mineiro são especialistas de escavação, e portanto aumentam as possibilidades de uma escavação de sucesso. Por cada um destes anões que estiver presente, adiciona 1 ao valor do dado quando

escavas. Antes do dado ser lançado, o jogador pode adicionar quanto Grit desejar para aumentar o valor do lançamento.

C) O jogador lança o dado para verificar se a sua equipa escava com sucesso a parede em questão. Antes de lançar o dado, o jogador pode adicionar Grit. Lança o dado e adiciona 1 por cada pedra de Grit gasta e por cada especialista de escavação presente. Determina o sucesso ou o fracasso através do Quadro de Sucesso de Escavação. Se o resultado for maior ou igual ao valor alvo, os anões cavam com sucesso uma passagem para o bloco adjacente.

Nota: As equipas apenas podem tentar escavar se tiverem a capacidade de atravessar a parede. Uma equipa não pode escavar uma parede que lhes é impossível atravessar, apenas para obter mais grit (mais sobre isso à frente). Por exemplo, uma equipa que consiste de um Ancião e de um Guerreiro não pode tentar atravessar uma parede dupla de basalto porque necessitariam de +7 nos dados para ter sucesso. Todavia, se um marcador de grit for usado pelo jogador, esta equipa pode tentar escavar pois sempre teriam uma hipótese mínima de sucesso.

D) Sucesso e Fracasso: Se tiver sucesso, coloca um marcador de parede destruída ao longo dos dois blocos adjacentes, cobrindo as paredes destruídas. Em caso de fracasso, o jogador recebe um marcador de Grit e as paredes mantêm-se. Os valorosos anões falharam a escavação mas a sua determinação valeu-lhes um pouco de orgulho e honra.

E) Se o jogador tiver outras equipas com as quais quiser tentar escavar, escolhe uma dessas e recomeça no sub-passo 2A. Caso contrário, inicia o Passo 3 - Movimento.

Passo 3. Movimento

Se o jogador não quiser mover os seus anões, ele avança para o Passo 4. Para mover, lê os sub-passos abaixo.

A) Se a equipa se for mover, decide para qual bloco se vai mover e quais os blocos adjacentes que vai atravessar.

B) Confirma que a passagem entre os blocos adjacentes está aberta (não existem paredes a bloquear o movimento para o bloco adjacente) ou que existe um marcador de parede destruída. Se o bloco para o qual te moves estiver com a face para baixo, o jogador à tua direita vira-o para cima e orienta-o como desejar. Se o caminho estiver bloqueado por uma parede de granito ou basalto, não te podes mover nessa direção.

C) Move quantos membros da equipa desejares para o novo bloco. Se quiseres separar a tua equipa, é neste Passo que o fazes. Um jogador pode mover uma parte da sua equipa para um novo bloco e deixar o resto no bloco original. Ele também pode mover uma parte da equipa para um bloco e os restantes para outro, desde que não existem paredes entre o bloco original e o novo.

D) Os anões controlados pelo mesmo jogador, que estão no mesmo bloco, são considerados da mesma equipa. Se equipas anteriormente separadas, controladas pelo mesmo jogador, ocuparem agora o mesmo bloco, passam a formar uma única equipa novamente.

Alguns blocos de perigo/armadilha, tais como a água ou a Barata de Fosso de Andesite podem separar membros da equipa. Nesses casos, tens de resolver cada perigo/armadilha antes de reunir os membros numa só equipa. Quando resolveres os blocos de perigo/armadilha (passo 4), os anões anteriormente separados, que agora se encontram no mesmo bloco, voltam a formar uma única equipa.

Movimento Extra: Algo que permita ao jogador realizar um movimento adicional para além dos normais, seja uma Carta de Pedreira, uso de uma habilidade especial ou uma Fase extra, é considerado um movimento extra. O jogador apenas pode usar um movimento extra por Ronda.

Passo 4. Resolver Bloco

Resolve quaisquer perigos/armadilhas do bloco para onde a tua equipa se moveu. O bloco irá indicar o valor alvo da Verificação de Habilidade necessário para superar o perigo, assim como quais os anões que podem contribuir para a

tentativa e modificar o lançamento. Vê a secção de perigos para obteres detalhes sobre cada tipo de bloco de perigo que podes encontrar.

Passo 5. Cartas

O jogador pode jogar Cartas de Pedreira e realizar Ações Especiais novamente. Vê o Passo 1 desta fase para uma descrição.

Fase 2: Batalha

Os clãs anões rivais batalham regularmente entre si, para tentarem roubar os tesouros que os outros carregam ou para enfraquecer a equipa adversária. A Batalha de Equipa consiste numa batalha entre uma equipa e outra rival no mesmo bloco. A habilidade especial do guerreiro (Duelo) inicia uma batalha apenas entre o guerreiro e um anão adversário no mesmo bloco. Estas duas formas de combate corpo-a-corpo podem resultar na morte de um anão derrotado e/ou no roubo do tesouro carregado. Onde de Choque é um ataque à distância - uma habilidade especial do Mineiro - que pode resultar na morte de um (ou mais) anões adversários. Uma onda de choque também pode resultar na morte de anões no espaço em que a equipa inicia o ataque. Não existe transferência de tesouros com uma Onda de Choque!

Na Fase de Batalha de um jogador, cada equipa de anões pode iniciar uma Batalha de Equipa, Duelo de Guerreiro ou Onda de Choque de Mineiro. Se escolheres Duelo ou Onda de Choque, o Guerreiro ou o Mineiro, respetivamente, têm de estar na equipa de ataque. Cada equipa apenas pode usar uma forma de ataque numa Fase de Batalha e não pode iniciar mais que um ataque nessa fase.

À medida que o jogo avança no sentido horário durante a Fase de Batalha, é possível que dois clãs lutem entre si duas vezes num turno, sendo o defensor de uma batalha o atacante na seguinte. Para resolver uma batalha, o jogador segue os seguintes passos:

Passo 1. Resolver Combate com Monstros

Resolve os combates com quaisquer monstros que possam estar no bloco que cada equipa ocupa antes de iniciares qualquer forma de batalha. Lutar contra um monstro não retira a possibilidade de se iniciar outro tipo de batalha. Vê a fonte do monstro (Carta de Pedreira) para obteres o valor de ataque do monstro. Determina o valor de ataque da equipa da seguinte forma: (lançamento do dado + força total dos Anões presentes + quaisquer Grit gasto). Vê o quadro Força dos Anões para descobrires a força dos vários tipos de anões. Os empates são relançados e o grit original conta para esses relançamentos. Pode ser adicionado mais grit entre lançamentos.

O jogador que colocou o monstro no bloco lança um dado para o monstro e adiciona os valores desse monstro ao lançamento. Os valores de ataque, habilidades, se atacam ou não e os resultados do combate diferem do monstro para monstro. Vê a fonte do monstro (Carta de Pedreira) para detalhes.

Passo 2. Batalha de Equipa, Duelos e Ondas de Choque

Depois de resolveres as batalhas com monstros, declarar que equipas (se quiseres) atacam e quem é o alvo desse ataque. Escolhe se vais fazer um Duelo com o Guerreiro, Onda de Choque com o Mineiro ou fazer uma batalha de equipa. Os duelos e equipas de batalha apenas se podem realizar entre equipas no mesmo bloco. Segue os passos abaixo consoante o tipo de batalha.

Batalhas de Equipa e Duelos

A) Determinar a Força. Cada anão tem força diferente. Apenas a força dos anões presentes na equipa é adicionada ao total. Tanto o defensor como o atacante adicionam a força de cada anão presente para obter a força total da sua equipa. Num Duelo, o atacante tem de declarar que anão da equipa adversária é que vai atacar. Apenas a força do Guerreiro é utilizada pelo atacante e a força do anão escolhido é usada pelo defensor.

B) Adiciona Grit. Aqui, cada um dos jogadores pode adicionar uma qualquer quantidade de grit para aumentar a força do seu combatente. Eles podem adicionar grit por qualquer ordem, pois isto é uma licitação livre onde os jogadores podem aumentar a quantidade de grit para responder à licitação adversária. Todavia, nunca podem retirar grit. Quando os jogadores concordarem e terminarem as licitações de grit, segue para o sub-passo C.

C) Os Dados são lançados. Cada jogador lança o dado e adiciona o resultado ao valor da força do seu combatente e quaisquer grit adicionado. A força total dos anões + grit gasto + lançamento do dado = VALOR DE ATAQUE TOTAL. O valor total mais alto é o vencedor da batalha. Se existir um empate, relança, mantendo o grit original. Os jogadores podem adicionar mais grit antes de relançar se desejarem.

Quadro de Sorte	
# de Anões	Valor Alvo
4	6
3	5+
2	5+
1	4+

D) Recompensas de Grit e Lançamentos de Sorte. O jogador que perde o lançamento recebe imediatamente uma pedra de Grit. O derrotado também realiza um Lançamento de Sorte para determinar se alguém da sua equipa é morto na batalha. Se este Lançamento de Sorte fracassar, o jogador escolhe um membro da sua equipa de anões para remover de jogo. No caso de Duelo, trata o anão derrotado como uma equipa de um elemento, isto é, num lançamento de 1-3 ele morre e num lançamento de 4-6 ele safá-se. Se o Lançamento de Sorte fracassar, o derrotado no Duelo tem de morrer (vê o Quadro de Sorte para mais informações).

E) Resolve Tesouros. Se a equipa derrotada tinha em sua posse um tesouro, esse passa para a equipa vitoriosa, independentemente de anões terem ou não morrido na batalha. No caso de um Duelo, a equipa vitoriosa apenas recebe o tesouro se o alvo do ataque o carregava.

Se o jogador vitorioso já tiver anões que têm tesouros em sua posse, ele pode escolher largar um tesouro e recolher um novo, ou pode deixar o novo tesouro por reclamar no bloco. Em qualquer caso, a primeira equipa a terminar a fase de Escavação no bloco pode escolher recuperar o tesouro lá presente (vê Fase de Escavação). Um jogador apenas pode ter uma equipa de anões com uma ficha de tesouro e uma equipa de anões apenas pode carregar um tesouro.

Ataque Onda de Choque

Para usar a habilidade Onda de Choque o Mineiro tem de estar presente na equipa e não pode ter sido iniciado um ataque de Duelo ou de Equipa durante esta Ronda.

A) Determina o Bloco Alvo. A equipa atacante escolhe um bloco, que não o seu ou os blocos de entrada da caverna, como alvo da Onda de Choque.

B) Faz uma Verificação de Habilidade de Desastre. Qualquer jogador que tenha uma equipa no bloco alvo tem de fazer uma Verificação de Habilidade de Desastre de 5, tendo em conta a presença de especialistas de desastre (O Anciã e o Mineiro) e adicionando o grit desejado. Para além disso, independentemente do sucesso ou fracasso da Onda de Choque alvo, qualquer jogador que tenha uma equipa de anões no bloco ocupado pelo Mineiro que inicia a Onda de Choque, tem também de fazer uma Verificação de Habilidade de Desastre, com um alvo de 5. Isto inclui a equipa do anão que inicia o ataque.

C) Recompensas de Grit e Lançamento de Sorte. Uma equipa que falhe a Verificação de Habilidade de Desastre recebe um Grit. A Equipa realiza agora um Lançamento de Sorte. O fracasso neste lançamento resulta na morte de um anão da equipa afetada (à escolha do jogador afetado).

D) O Tesouro não muda de mãos. Uma Verificação de Habilidade Falhada NÃO resulta na transferência de tesouros carregados. O tesouro apenas é largado se a Onda de Choque causar a morte do anão que carrega o tesouro.

Fase 3: Força

Durante a Fase da Força, o jogador pode escolher gastar duas pedras de grit para dar a uma das suas equipas uma Fase de Escavação extra ou uma Fase de Batalha extra. Esta Fase extra decorre como uma Fase normal desse tipo, mas APENAS para o jogador que gastou o Grit!

Cada jogador apenas pode ganhar uma Fase extra e apenas uma das suas equipas (se separou os seus anões) pode atuar nesta Fase. Designar uma Fase de Escavação ou Fase de Batalha extra, durante a Fase da Força, a uma equipa gaseada contará como a Fase em que eles não podem iniciar ações. Designar uma Fase de Batalha a uma equipa força-a a lutar novamente com os monstros do bloco.

Fase 4: Grit

Durante esta Fase, o jogador pode realizar as seguintes ações:

1. Recolher Grit

Todos os jogadores recebem uma pedra de Grit se o seu Ancião ainda estiver vivo e não estiverem no bloco de entrada.

2. Comprar Cartas de Pedreira

Os jogadores podem comprar até três Cartas de Pedreira, a uma pedra de Grit por carta. O número máximo de cartas que um jogador pode ter na sua mão é cinco. Os jogadores podem descartar quantas cartas desejar antes de comprar cartas.

3. Determinar Novo Jogador Inicial

Os jogadores lançam para verificar qual será o jogador inicial na Ronda seguinte. Pode ser gasto Grit por qualquer ordem e os jogadores podem gastar quanto desejarem. Quando os jogadores concordarem e terminarem as licitações de grit, cada jogador lança o dado, adicionando 1 por cada pedra de grit gasta. O maior lançamento torna-se o jogador inicial da Ronda seguinte (relança empates, adicionando novamente o grit gasto). O novo jogador inicial toma posse do Bloco de Jogador Inicial e assume a responsabilidade de organizar a progressão das Fases na próxima Ronda.

GRIT

Ao longo da história, a raça dos anões aprendeu que o fracasso leva a uma maior força; enrijece a alma e alimenta a vontade. Como tal, em Dwarven Dig!, o fracasso é recompensado com "Grit", através das pedras, que podem auxiliar a equipa. Existem várias formas de obter Grit ao longo do jogo:

1. Se a tua equipa tentar escavar e falhar, recibes uma pedra de Grit.
2. Se a tua equipa falhar na travessia de um bloco de perigo/armadilha, recibes uma pedra de Grit.
3. Se uma das tuas equipas for derrotada em batalha, recibes uma pedra de Grit.
4. Se não tiveres sucesso num evento de Carta de Pedreira, recibes uma pedra de Grit.
5. Um jogador recebe uma pedra de Grit da primeira vez que um dos seus anões é morto, duas da segunda e três da terceira (isto acontece apenas uma vez, imediatamente após a morte do anão).
6. Também recibes Grit a cada turno, se o teu Ancião estiver vivo (na Fase de Grit).

Os jogadores têm de ter uma hipótese de sucesso no que estiverem a tentar vencer para obter Grit no fracasso. Ações impossíveis (as que requerem um lançamento de 7 ou mais no dado) não oferecem ao jogador quaisquer Grit pelo fracasso. Não recibes Grit no fracasso de um Lançamento de Sorte.

Gastar Grit

A acumulação de Grit pode ajudar uma equipa que tenha tido azar. O Grit pode ser gasto das seguintes formas:

1. Para adicionar a um lançamento do dado:

A qualquer altura ANTES do lançamento do dado, o jogador pode adicionar Grit para aumentar o resultado do seu lançamento. Isto inclui tentativas de escavação, Verificações de Habilidade, batalhas, etc. Por cada pedra de Grit gasta, aumenta o resultado do lançamento por 1. Por exemplo, se um jogador adicionar duas pedras de Grit para tentar resolver um perigo de lava e lançar um 2, o resultado final é 4. O jogador tem de adicionar Grit ANTES do lançamento. O jogador nunca pode adicionar Grit ao Lançamento de Sorte.

2. Para comprar cartas na Fase de Grit:

Durante a Fase de Grit, o jogador pode gastar até três pedras de grit para comprar um máximo de três Cartas de Pedreira. Cada carta custa uma pedra de grit.

3. Pagar por cartas que necessitam de grit para serem jogadas:

A maior parte das cartas não têm custos para serem jogadas, mas algumas exigem que grit seja gasto. Este custo está indicado na Carta de Pedreira.

4. Para repetir uma Fase:

Durante a Fase da Força, o jogador pode gastar até duas pedras de Grit para repetir uma Fase. Apenas a Fase de Escavação e a Fase de Batalha podem ser repetidas.

VENCER O JOGO

Existem três formas de vencer o jogo.

1) Se uma equipa que tem um marcador de tesouro terminar o seu movimento EM QUALQUER UM dos blocos de entrada de caverna, o jogador vence o jogo.

2) Se, a qualquer altura, apenas um jogador tiver anões to tabuleiro, esse jogador vence o jogo.

3) Se todos os anões do jogador forem mortos (os últimos anões morrem em simultâneo), o jogador com mais pedras de Grit vence.

Se nenhuma das condições de vitória acima mencionadas for atingida, o jogo é um empate. Baralha os blocos e começa um novo jogo de Dwarven Dig!

SORTE

Para um anão, a sorte não substitui o treino constante, a prática e o condicionamento. Mas os anões também sabem receber quem os ajuda. E isso acontece com a intervenção dos Anões Antepassados - através da Sorte.

O Fracasso merece um pouco de Sorte

Se uma equipa fracassar num lançamento contra um perigo ou um evento, ou perder uma batalha, as regras pedem um lançamento no Quadro de Sorte (na Carta de Referência). Este lançamento é usado para verificar se algum dos teus anões é morto, levado pela corrente ou qualquer outro efeito associado ao perigo. É possível falhar num perigo e não ter anões afetados. Quando tentas um Lançamento de Sorte, determina o número de anões presentes na equipa afetada e lança o dado. Um lançamento igual ou superior ao valor alvo é um sucesso. Novamente, não recibes Grit se falhares um Lançamento de Sorte.

O Grit nunca pode ser adicionado ao Lançamento de Sorte. se o jogador alcançar o alvo do Lançamento de Sorte, os seus anões escaparam ao destino e ficam mais sábios por isso. Se o jogador falhar o alvo, as consequências vão desde a captura até à morte, consoante a situação.

PERIGOS/ARMADILHAS

As câmaras dentro da Montanha Pedradura contêm vários perigos que podem atravessar-se no caminho dos anões. Um jogador tem de resolver um bloco de perigo sempre que estiver nesse bloco durante o Passo de Resolver Blocos da Fase de Escavação, mesmo que já tenha resolvido esse perigo. Por exemplo, se o jogador ultrapassar com sucesso um perigo de lava, mas falhar a escavação na Ronda seguinte, ele tem de fazer uma Verificação de Habilidade para esse perigo novamente.

Os Blocos de Perigo indicam a Verificação de Habilidade necessária, incluindo o valor alvo do perigo e os especialistas que podem ajudar a resolver esse perigo específico. Um lançamento de dado acrescido do número de Especialistas e do grit gasto tem de ser igual ou maior ao valor alvo para evitar que a equipa sofra as consequências. os perigos são detalhados abaixo.

Se o carregador do tesouro for morto ou levado pela corrente como resultado de um Lançamento de Sorte fracassado, o tesouro é largado no bloco onde o anão iniciou. Se todos os anões forem levados pela corrente, aprisionados ou mortos, o tesouro é deixado no bloco.

ÁGUA

Se um jogador entrar num bloco de perigo de água, ele tem de lançar para verificar se um dos anões da equipa é levado pela água de uma corrente subterrânea. Se tiver sucesso na Verificação de Habilidade de Água, a equipa atravessa o perigo sem problemas. Se fracassar, tem de tentar um Lançamento de Sorte. Se tiver sucesso



nesse Lançamento de Sorte, a equipa evita perder membros. Se falhar, o anão à escolha do jogador é levado pela corrente. Recebe uma pedra de Grit pelo fracasso e lança o dado novamente para Sorte - é possível que outro anão seja levado pela corrente! Isto continua até que o jogador consiga ter sucesso num Lançamento de Sorte ou até que todos os seus anões sejam levados pela corrente.

Os anões que forem levados pela corrente vão ter ao bloco de perigo de água mais próximo. Se existirem dois blocos de perigo de água à mesma distância, o jogador à direita do jogador afetado escolhe para qual irão os anões parar. Nem todos os anões levados pela corrente têm de ir parar ao mesmo bloco. Se não existir outro bloco de perigo de água no tabuleiro, os anões vão reaparecer no bloco de onde foram levados no final da fase de movimento, na próxima Fase de Escavação do jogador afetado.

LAVA

Quando encontra um bloco de perigo de lava, o jogador tenta uma Verificação de Habilidade de Lava. Se o jogador falhar essa verificação, tem de fazer um Lançamento de Sorte para verificar se algum dos seus anões morre. Se este lançamento fracassar, o jogador que controla a equipa escolhe qual dos seus anões perece e é removido do jogo. O jogador recebe grit pela morte deste anão (vê a secção Grit para detalhes).



BARATA DE FOSSO DE ANDESITE

Quando encontra um bloco que é a casa de uma Barata de Fosso de Andesite, o jogador tem de tentar uma Verificação de Habilidade de armadilha. Se ele falhar a verificação e o posterior Lançamento de Sorte, ele tem de escolher um anão da sua equipa para ser aprisionado pela barata de fosso. Coloca um marcador de aprisionado sob um desafortunado anão.

O anão aprisionado pode tentar escapar nas Rondas posteriores, no final do Passo Resolver Blocos da Fase de Escavação do jogador (os anões não podem tentar escapar no mesmo Passo em que foram aprisionados). Os Anões que estiverem aprisionados não podem usar as suas habilidades especiais ou serem alvos de Cartas de Pedreira, batalha ou poderes especiais. Todavia, os jogadores podem usar como alvo, outros anões do mesmo bloco que não estejam aprisionados.



A barata de fosso vai continuar a capturar anões que tentaram atravessar o seu território. Os anões que tenham sido aprisionados pela barata de fosso não interagem de qualquer forma. Uma barata de fosso nunca leva o tesouro. Se o jogador escolher o anão que carrega o tesouro para ficar aprisionado, o tesouro é largado e deixado no bloco, para ser recolhido.

Escapar

Quando o prisioneiro (ou prisioneiros) tentarem escapar durante o Passo Resolver Bloco de qualquer Fase de Escavação, cada um tem de lançar um dado. Os resultados da sua tentativa de escapatória são listados aqui:

Quadro de Escape	
Valor do Dado	Resultado
1-2	Devorado
3-4	Continua Aprisionado
5-6	Liberdade!

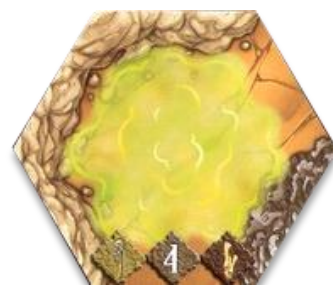
Devorado: Remove o anão aprisionado do jogo. O jogador recebe Grit pela morte deste anão (vê secção Grit para detalhes).

Continua aprisionado: O anão continua aprisionado mas pode tentar outra fuga durante o seu próximo Passo Resolver Bloco da Fase de Escavação. O jogador recebe grit pelo fracasso do lançamento (vê secção de Grit para detalhes).

Liberdade: Este anão é libertado no bloco. Resolve o destino dos outros anões aprisionados antes que os anões aliados se reúnam no mesmo bloco.

GÁS

Os jogadores que encontram gás têm de fazer uma Verificação de Habilidade de Gás. Se falharem tanto a verificação como o Lançamento de Sorte, a equipa é gaseada. Coloca um marcador de gaseado na equipa. Uma equipa gaseada não pode iniciar quaisquer ações durante as suas próximas fases de Escavação e Batalha. As fases de Escavação e Batalha extra iniciadas durante a Fase da Força contam para este total. Uma equipa gaseada pode defender-se de um ataque mas nenhum dos anões da equipa gaseada pode usar habilidades especiais ou mover-se de qualquer forma (incluindo o uso de Cartas de Pedreira). Fracasso numa verificação de Gás não resulta na perda do tesouro carregado.



OS ANÕES

Para o clã de anões aventureiros que busca as Gemas de Daanten, as hipóteses aumentam quando usam trabalho de equipa e os poderes especiais de cada um dos seus membros. Como cada anão é um especialista da sua área, os vários perigos e desafios da Montanha Pedradura são facilmente ultrapassados se usada uma combinação das várias habilidades dos membros. Quando uma Verificação de Habilidade é necessária, adiciona 1 ao lançamento por cada especialista relevante no bloco.

Por exemplo, o Mineiro e Guerreiro são especialistas de lava, o que aumenta as suas hipóteses de atravessar a lava com sucesso, enquanto que o Engenheiro e o Mineiro são especialistas de escavação, que ajudam na abertura de paredes. O fracasso ou sucesso nas tentativas de escavação, travessia de perigos e armadilhas e sorte depende dos dados - cujo resultado é comparado aos valores alvo na Carta de Referência Rápida Dwarven Dig, Cartas de Pedreira ou blocos. Cada anão também tem uma habilidade especial que pode ser usada, como descrito no perfil de cada anão.

O ANCIÃO

Força:2

Habilidade Especial: Reunião

O Ancião é representado pelo ícone do bastão. Embora ele seja um guerreiro vivido, as suas habilidades de luta são inferiores às do mais jovem e ágil Guerreiro. A sua experiência e idade dão-lhe vantagem quando faz decisões estratégicas e na sua defesa.



Se o Ancião estiver vivo no final do teu turno, recibes um grit (Nota: A habilidade Reunião do Ancião não pode ser usada quando o mesmo está no bloco de entrada da caverna).

O ENGENHEIRO

Força: 1

Habilidades Especiais: Marcha Forçada e Espreitar

O Engenheiro é representado pelo ícone do pergaminho. Ele compreende os diferentes tipos de rocha, os seus pontos fracos e fortes, o que lhe permite determinar facilmente qual a melhor forma de escavar a montanha. Ele também pode encontrar formas de evitar gases venenosos e atravessar veios de água perigosos.



A habilidade Marcha Forçada pode ser usada durante o segmento Cartas da Fase de Escavação. Ao usar a Marcha Forçada, o Engenheiro pode mover-se um bloco extra. Os outros anões e o tesouro também podem mover-se um bloco extra, pagando uma pedra de grit por cada um. Esta habilidade especial não permite às equipas escavar e deve haver uma passagem aberta ou marcador de parede destruída para que se possa fazer a travessia. Esta ação conta como um movimento extra, estando disponível uma vez por Ronda para o jogador.

A segunda habilidade do Engenheiro, Espreitar, permite-lhe planear as escavações da equipa. Durante o passo Escavar da Fase de Escavação, um Engenheiro pode verificar um dos blocos com a face para baixo adjacentes ao bloco onde ele se encontra.

O MINEIRO

Força: 2

Habilidade Especial: Onda de Choque

Este especialista identifica-se pelo ícone de picareta. A sua especialidade torna a escavação rápida e fácil. Ele também tem habilidades na travessia de perigos de lava e desastres inesperados.



Durante a Fase de Batalha, o mineiro pode fazer um ataque usando os seus explosivos. O jogador que inicia a Onda de Choque escolhe um qualquer bloco no tabuleiro como alvo. Quaisquer equipas de anões que estejam nesse bloco têm de fazer uma Verificação de Desastre com 5 de alvo (o Ancião e o Mineiro são os especialistas). Se eles falharem

esta verificação, têm de ter sucesso num Lançamento de Sorte ou um dos anões da equipa afetada é morto e removido do jogo. O jogador que falhou o Lançamento de Sorte escolhe qual o anão que é removido.

O ataque Onda de Choque também afeta o bloco onde o Mineiro que o iniciou se encontra. Quaisquer equipas de anões que estejam nesse bloco também têm de fazer uma Verificação de Desastre com 5 de alvo, como descrito acima - incluindo a equipa do anão que iniciou o ataque. Um bloco apenas pode sofrer um ataque Onde de Choque por ronda.

O GUERREIRO

Força: 3

Habilidade Especial: Duelo

Este Guerreiro endurecido pelas batalhas é representado pelo ícone da espada e prefere-a à picareta. As suas habilidades de luta são indispensáveis à equipa quando defrontam monstros ou outros clãs de anões.



Durante a Fase de Batalha, o Guerreiro pode iniciar um Duelo ao invés de uma Batalha de Equipa. Num Duelo, o Guerreiro luta contra um anão da equipa adversária num combate um-a-um. O jogador que inicia o Duelo escolhe qual dos anões adversários é chamado para o Duelo. Este confronto resolve-se da mesma forma que uma batalha de equipa (força + grit gasto + lançamento do dado). Vê a secção de Batalha para detalhes.

CRÉDITOS

Desenvolvimento: Japji Khalsa e Anthony J. Gallelga

Desenvolvimento adicional: Jeremy Holdcomb

Editores: Anthony J. Gallelga, Jeremy Holdcomb e Clarissa Shovan

Ilustrações por: Keith DeCesare (incluindo capa), Brendon e Brian Fraim, Ben Hall, Japji Khalsa e Jennifer "Jiffy" Burke; com direção de Bob Burke, trabalho adicional por Mark Plemmons, design da capa por Anthony J. Gallelga e cores da capa por Scott Kester

Disposição Gráfica: Jennifer "Jiffy" Burke, Phil Lacefield Jr., Anthony J. Gallela, Japki Khalsa e Dan Tibbles

Testes originais: Galen Ciscell (agradecimentos especiais), Andrek Lockwood, Josiah Freeman, Seth Grano, Robyn Sanderson, Dane Cordsen, Anne Nutwell, Gwen Bishop, Dan Tibbles, Gabriel Vega, Jamie LaFountain, David Nitka, Kevin O'Hare, Tom, Shane, Hargobind Khalsa, Swawn, Steve e Sam Meldrum

Testes da Edição Kenzer: Eric Engelhard, Paul Glozeris, Brian Jelke, Don Morgan, David Kenzer, Noah Kolman, Josef Zimmerman e D. M. Zwerg

Copyright Bucephalus Games, 7509 Aurora Ave N. Seattle, Wa, 98103 E.U.A. Dwarven Dig!, Bucephalus Games e outros logótipos são marcas registadas da Bucephalus Games nos E.U.A. e outros países. Todos os direitos reservados. Por favor regista os detalhes da empresa para referência futura.

Regras em Português

<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt>

