

Componentes

- 63 cartas de Forte, sendo:
 - ◆ 41 Corredores Vazios
 - ◆ 22 Corredores com uma Criatura
- 12 Fichas de Tempo
- 4 Fichas de Livro de Magias
- 1 Ficha de Fala / Silêncio



Introdução e Objetivo

Em Knock, Knock! Dungeon!, monstros malignos apoderaram-se do Forte Amaldiçoado!

Vocês devem trabalhar juntos e explorar o local, cheio de perigos, sem serem notados.

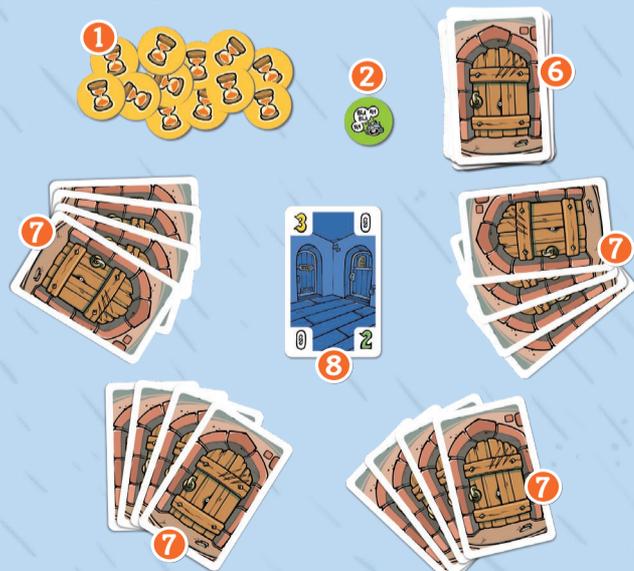
Surpreendam e derrotem as criaturas que encontrarem e preparem-se para enfrentar o desafio final: o Cavaleiro Negro – a criatura mais poderosa e ameaçadora do Forte.

Mas atenção: vocês só têm 6 minutos para vencer, antes que a maldição do Forte seja lançada contra vocês!

Entrem sem bater e nocauteiem seus inimigos neste jogo cooperativo, onde todo cuidado é pouco.

Preparação

- Forme uma reserva de fichas de Tempo de um lado da mesa.
- Coloque a ficha de Fala / Silêncio sobre a mesa com o lado da Fala (verde) para cima. Em uma partida solitária, esta ficha não é usada e pode ser devolvida para a caixa.
- Utilize um cronômetro (ou qualquer outra forma de marcar o tempo) e configure para **6 minutos**. Deixe-o em um local onde todos os jogadores consigam ver o tempo restante.
- Pegue a pilha de cartas e remova aquelas marcadas com um símbolo de torre (devolva-as para a caixa).
- Separe a carta do **Cavaleiro Negro**.
- Embaralhe a pilha de cartas e coloque o **Cavaleiro Negro** no fundo da pilha (última carta).
- Distribua para cada jogador as seguintes quantidades de cartas para formar sua mão inicial:
 - ◆ 6 cartas em uma partida solitária,
 - ◆ 4 cartas em uma partida entre 2 a 5 jogadores,
 - ◆ 3 cartas em uma partida entre 6 jogadores.
- Revele a primeira carta da pilha e posicione-a no centro da mesa. Se ela mostrar uma criatura, veja o item **Jogando uma Carta de Criatura**.
- Deixe as fichas de **Livro de Magias** na caixa.



Notas:

- ◆ Em sua primeira partida, recomendamos que você jogue sem limite de tempo.
- ◆ Certifique-se de haver espaço na mesa, pois o Forte crescerá rapidamente e ocupará muito espaço.
- ◆ Os jogadores não podem mostrar suas cartas uns aos outros.

O jogador que levou um susto há menos tempo joga primeiro e o jogo segue no sentido horário. Knock, Knock! Dungeon! é um jogo **cooperativo** no qual os jogadores devem se ajudar sempre que possível!

Quando todos estiverem prontos, dispare o cronômetro.

Turnos

Há 4 fases em cada turno:

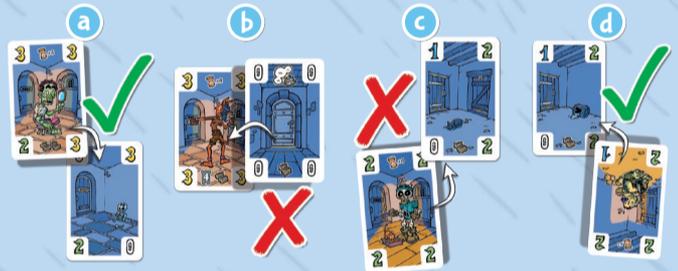
- Jogue uma Carta da Mão
- Avalie os Perigos
- Verifique o Alarme
- Compre uma Nova Carta



1. Jogue uma Carta da Mão

Em seu turno, o jogador deve escolher uma carta da mão e jogá-la para aumentar o Forte abrindo novos caminhos. As cartas devem ser posicionadas conforme as regras abaixo:

- A nova carta deve cobrir pelo menos um canto de uma carta de Forte jogada anteriormente.
- A nova carta não pode cobrir mais do que um canto da mesma carta, mas pode cobrir também um canto de cartas diferentes.
- A nova carta não pode entrar por baixo de outras cartas.
- Todas as cartas devem ser posicionadas no mesmo sentido, mas elas podem ser giradas 180°.



Jogando uma Carta de Criatura

Se a carta jogada mostrar uma Criatura, coloque a quantidade de fichas de Tempo indicada na carta em cima da mesma. Se não houver fichas de Tempo suficientes restantes, então a partida acaba em derrota para os jogadores.



Nota: qualquer carta sem criatura é uma carta de Corredor Vazio.

Se a carta jogada tiver o símbolo ao lado, a ficha de Fala / Silêncio é virada para o outro lado. Durante a partida, a face mostrada nesta ficha determina se os jogadores podem ou não falar uns com os outros.



Os jogadores **podem falar** uns com os outros quanto quiserem.



Os jogadores **não podem falar** uns com os outros, mas **podem gesticular**.

2. Avalie os Perigos

Assim que a carta for jogada, o jogador da vez deve avaliar o nível de perigo de **cada carta de Forte parcialmente coberta pela carta que ele jogou**. O nível de perigo de uma carta corresponde à soma total dos seus **4 cantos**.

Avaliando Corredores Vazios

Se o nível de perigo for menor ou igual a 5, então tudo corre bem e os jogadores não são notados.

Se o nível de perigo for 6 ou mais, o grupo fez muito barulho. As criaturas ouvem os aventureiros e disparam o alarme. A partida acaba em derrota para os jogadores.



$$0 + 2 + 2 + 0 = 4$$



$$2 + 1 + 2 + 2 = 7$$

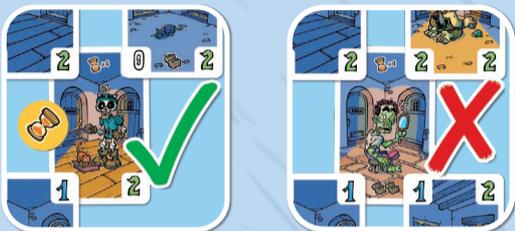
Avaliando Criaturas

Se o nível de perigo de uma criatura for menor ou igual a 5, a criatura é derrotada e o grupo continua sua aventura. A criatura permanece no Forte, mas as fichas de Tempo sobre a carta são devolvidas à reserva.

Notas:

- ◆ Quando uma criatura for derrotada, sua carta torna-se um corredor vazio. Deste momento em diante, se o nível de perigo da carta exceder 5, a partida termina em derrota.
- ◆ A avaliação do Cavaleiro Negro (a última e mais forte criatura a ser enfrentada) segue as mesmas regras das outras criaturas.

Se o nível de perigo de uma criatura for 6 ou mais, a luta continuará enquanto ainda restarem fichas de Tempo sobre a criatura.



3. Verifique o Alarme

Remova uma ficha de Tempo de **cada criatura** colocada em turnos anteriores que ainda tiver pelo menos uma ficha sobre si. Devolva as fichas removidas para a reserva. Se a última ficha de uma criatura for removida, a criatura dispara o alarme e a partida acaba em derrota para os jogadores.

4. Compre uma Nova Carta

O jogador da vez compra uma nova carta e coloca-a em sua mão.

Importante:

- ◆ Como regra especial, em uma partida solitária, se o jogador joga uma carta com símbolo de Silêncio no Forte, ele não compra outra carta no final do turno.
- ◆ Se um jogador, em sua vez, mostrar uma carta da mão a outros jogadores, ele deverá jogar aquela carta.
- ◆ Quando um jogador compra o Cavaleiro Negro, ele deve jogá-lo imediatamente. Então, o próximo jogador recebe a vez.
- ◆ A qualquer momento do jogo, os jogadores podem decidir usar uma ficha de Livro de Magias obtida durante uma aventura anterior (veja o item Variante da Aventura) e aplicar seus efeitos imediatamente. A ficha é, então, descartada. Lembre-se que, às vezes, vocês não podem conversar entre si.

Final da Partida

Há várias maneiras de uma partida acabar:

Os jogadores **vencem** quando:

- ◆ O Cavaleiro Negro for derrotado em até 6 minutos.

Os jogadores **perdem** quando:

- ◆ O nível de perigo de um corredor atingir 6 ou mais.
- ◆ O nível de perigo de uma criatura que não tem mais fichas de Tempo sobre si atingir 6 ou mais.
- ◆ Os jogadores forem colocar fichas de Tempo sobre uma criatura recém-jogada, mas não houver mais fichas suficientes na reserva.
- ◆ Se o Cavaleiro Negro ainda não tiver sido derrotado quando o tempo de 6 minutos se esgotar.

Opção de Marcação de Pontos: a Caça por Baús

Certos corredores do Forte contêm tesouros abundantes escondidos em baús (encontrados em algumas cartas)! 

Vocês podem deixar o desafio mais emocionante tentando conseguir o maior número de pontos. Tentem criar a maior cadeia de cartas contendo baús para coletar o máximo de tesouros! Uma cadeia de cartas é uma sequência de cartas colocadas na mesa, onde todas elas possuem baús.

Quanto maior a cadeia, mais riquezas vocês levarão do Forte. Só a cadeia de cartas com baú mais longa e ininterrupta valerá pontos.

Se vocês vencerem, cada carta de baú lhe dará 1 ponto para cada baú mostrado em cada carta.

Variante da Aventura

A Variante da Aventura permite aos jogadores experimentarem uma cruzada eletrizante através de 4 Fortes com níveis de dificuldade diferentes. As regras do jogo são as mesmas do jogo padrão com algumas exceções.

Durante a preparação, forme uma reserva de fichas de Livro de Magias. Estas fichas devem ser embaralhadas e mantidas com a frente virada para baixo. 

Ao final de cada Forte, se os jogadores derrotaram o Cavaleiro Negro, a equipe pode pegar uma ficha de Livro de Magias aleatória. Esta ficha poderá ser usada para ajudar no restante da aventura. Se os aventureiros já tiverem ficha(s) não utilizada(s) de aventuras anteriores, esta nova ficha é adicionada à(s) ficha(s) anterior(es) para serem utilizadas a qualquer momento.

Notas:

- ◆ Se os jogadores tiverem várias fichas de Livro de Magias, eles podem usar quantas quiserem durante a vez de cada um.
- ◆ Após o uso, a ficha de Livro de Magias é devolvida à reserva. Ela pode ser ganha novamente em outras partidas.

Durante a preparação, as cartas correspondentes ao nível do Forte sendo atacado devem ser incluídas no baralho (indicados pelos ícones de torre, conforme imagem ao lado). Não inclua as cartas de níveis anteriores.



Por exemplo, se forem atacar o Forte de nível 3, incluam as seguintes cartas no baralho:



Pequenos Extras

É possível salvar o jogo entre 2 Fortes. Para isto, os jogadores anotam o nível do próximo Forte e as fichas de Livro de Magias que possuem em uma folha de papel. Quando quiserem retomar, eles começam naquelas condições anotadas.

Fichas de Livro de Magias



Bola de Fogo: livre-se imediatamente de uma criatura (a carta é removida do Forte e as fichas de Tempo são devolvidas à reserva). Atenção, o Cavaleiro Negro é imune a esta magia!



Raio de Gelo: faz uma criatura ser congelada. Todas as fichas de Tempo sobre ela são devolvidas à reserva e a ficha do Raio de Gelo é colocada sobre a criatura.



Este inimigo ainda deve ser derrotado antes do término da partida, antes de derrotar o Cavaleiro Negro, mas a situação não é mais tão urgente como antes.



Veneno: os jogadores envenenam uma criatura. Esta ficha é colocada sobre um dos 4 cantos da carta de Criatura. O valor daquele canto coberto torna-se zero. Além disso, se este canto for coberto por outra carta, a ficha é recolocada por cima, de forma a zerar também o valor da nova carta naquele canto.



Esfera do Silêncio: a ficha de Fala / Silêncio pode ser virada e o poder da fala é restaurado.

Um Pequeno Guia para o Explorador

◆ Não se desespere com as derrotas: quanto mais jogar, mais experiência você terá com o jogo.

◆ Conversem entre si o máximo possível, desde que seja permitido! É vital trabalhar em equipe.

◆ Lute contra apenas uma criatura por vez sempre que possível. A luta será mais fácil.

◆ Preparem-se para a chegada do Cavaleiro Negro. Livre-se do máximo possível de criaturas em jogo e considere guardar algumas cartas 0/0/0/0 em jogo e na mão para a luta final.

◆ Na Variante da Aventura, os Fortes vão ficando mais e mais difíceis. Comece com o primeiro antes de enfrentar os próximos.



CRÉDITOS

Tradução: Gabriel C. Schweitzer. Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino.

Edição e Produção: Eduardo Cella. Diagramação: Gil Martiniano

Versão Original © 2020 Blue Orange Edition. Knock, Knock! Dungeon! e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange Edition, França. Todos os direitos reservados.

PAPERGAMES

Versão Brasileira © 2023 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site:

www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)

