



MINIQUEST ADVENTURES

REGLAMENT



MINIQUEST ADVENTURES

INDEX

Contingut.....	2	Equipament.....	12
Resum del Joc.....	3	Comportament Enemics (I.A.).....	13
Preparació.....	3	Components.....	15
Victòria i Derrota.....	3	Herois.....	19
Dificultat i Duració.....	4	Líders.....	21
Seqüència de Joc.....	5	Elits.....	22
Resoldre Enfrontaments.....	6	Característiques.....	23
Fase de Manteniment.....	11	Agraïments.....	27

CONTINGUT

- 8 x Cartes d'Herois
- 5 x Cartes de Líders
- 8 x Cartes d'Elits
- 53 x Cartes de Monstres
- 8 x Cartes de Torn d'Herois
- 68 x Cartes de Botí
- 6 x Cartes de Botí Èpic
- 33 x Cartes d'Habilitats de Líders i d'Elits
- 8 x Cartes d'Habilitats d'Herois
- 6 x Cartes d'Amenaça
- 4 x Fitxes de Personatge
- 2 x Daus de Combat
- 1 x Dau Numèric
- 76 x Fitxes
- 212 x Marcadors
- 2 x Llibres de Masmorres
- 4 x Reglaments



RESUM DEL JOC

MiniQuest Adventures és un joc *Dungeon Crawler* d'1 a 4 jugadors en format llibre al més pur estil videojoc 16 bits. Cada partida generarà una masmorra aleatòria que els jugadors hauran de superar per arribar al Líder i derrotar-lo. Els Herois rebran recompenses, tals com Armes o Equipament, que els permetrà fer front als Enemics, els quals aniran incrementant les seves estadístiques amb cada sala que completin amb èxit dins la masmorra.

PREPARACIÓ

1. Els jugadors escullen un color de Fitxa de Personatge i l'Heroi que es correspongui al color elegit.
2. Se separa l'**Equip Inicial** de cada Heroi (pàg. 19-20) de les Cartes de Botí i es barregen les altres restants per formar la pila de Botí.
3. Es barregen **per separat i formant diferents piles** les Cartes de Líder, Elit, Monstres, Amenaces y Botí Èpic.
4. Es col·loca el llibre de Masmorra al mig de la taula.
5. Es decideixen les Rondes que tindrà la partida segons la dificultat desitjada.
6. El jugador més jove començarà amb la Fitxa d'Inicativa.
7. En cas de ser menys de quatre jugadors, aquests hauran d'assumir el control de diversos Herois al mateix temps.

VICTÒRIA I DERROTA

Per guanyar la partida, els jugadors hauran de completar la masmorra amb èxit i seran derrotats quan tots ells caiguin morts en una mateixa sala.

Un jugador és **eliminat completament** després de quedar-se a 0 punts de vida tenint ja 3 marcadors de Mort acumulats o en obtenir un 4rt marcador de Mort.

DIFICULTAT I DURACIO

Abans de començar una partida, els jugadors hauran de decidir el mode de joc a superar per completar la partida. Cada mode de joc consta d'una o més rondes.

Una Ronda consta de 5 Enfrontaments i l'últim d'ells sempre consistirà en Enfrontar-se a un Líder o Elit, depenent de la Ronda en que ens trobem.

Cada Enfrontament està identificat amb un color i un símbol.



Per fer el joc més aleatori el llibre de masmorres té 6 versions d'un mateix Enfrontament amb diferents distribucions i número d'enemics.

En cada Enfrontament es llançarà el Dau Numèric i, segons el número que surti, s'obrirà la pàgina corresponent al resultat de l'Enfrontament.

Exemple: Si els jugadors han de generar la tercera sala i el resultat del Dau és un 2 obrirà la pàgina III-2.

Cada vegada que els jugadors completin una Ronda, el nivell de dificultat s'incrementarà destapant una nova Carta d'Amenaça y aplicant les noves característiques a tots els Enemics.

MODES DE JOC

Aventura Ràpida:

Molt recomanable per a les primeres partides.

1 Ronda - Sense cartes d'Amenaça.

1 Líder Final.

Els Herois juguen amb les Habilitats actives des de la primera sala.

Aventura:

Per a passar una bona tarda.

3 Rondes - 2 Cartes d'Amenaça.

2 Elits y 1 Líder Final.

Desbloquejar les Habilitats dels Herois en finalitzar la 1ª ronda.

Aventura Dificil:

Un desafiament per a jugadors exigits.

5 Rondes - 4 Cartes d'Amenaça.

4 Elits i 1 Líder Final.

Desbloquejar les Habilitats dels Herois en finalitzar la 3ª ronda.

Aventura Malson:

No recomanada si no t'agrada patir.

7 Rondes - 6 Cartes d'Amenaça.

5 Elits y 2 Líders. "1er Líder" 5ª Ronda,

"2on Líder" 7ª Ronda, la resta Elits.

Desbloquejar les Habilitats dels Herois en finalitzar la 3ª Ronda.

SEQUÈNCIA DE JOC

1. Preparar Enfrontament.
2. Resoldre l'Enfrontament en ordre d'Iniciativa.
3. Fase de Manteniment.

PREPARAR ENFRONTAMENT

1. El jugador amb la fitxa de Líder llença el Dau Numèric i obre la versió corresponent a l'Enfrontament que toqui resoldre.
2. Es destapa una Carta de Monstre per cada casella marcada en ordre d'esquerra a dreta i de dalt a baix.
3. Si es tracta d'una casella amb el símbol d'Elit, s'ha de destapar una Carta d'Elit o de Líder (segons la Ronda).
4. Es col·loquen les Fitxes Enemigues corresponents a les Cartes que hagin sortit en las caselles marcades, respectant el mateix ordre. Les Fitxes dels Monstres estan numerades per identificar fàcilment cada enemic en cas de ser el mateix.
5. Es col·loquen els Marcadors corresponents de Vida, Defensa y Poder sobre de las Cartes tant dels Herois com dels Enemics.
6. Es munta la Cua d'Iniciativa.

CUA D'INICIATIVA

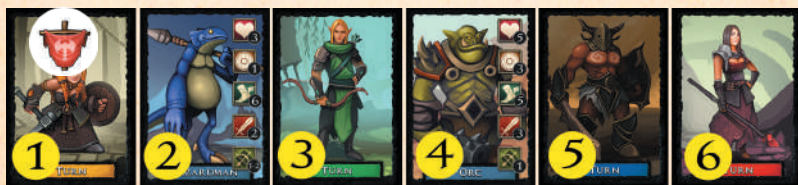
Es col·loquen les Cartes de Torn d'Herois juntament a les de Monstres formant una fila en l'ordre següent:

La primera carta que es col·loca a la cua serà la de Torn del jugador que tingui la Fitxa d'Iniciativa en aquell moment.

La segent serà la primera Carta de Monstre que s'hagi destapat inicialment.

La pròxima carta serà la del jugador que estigui col·locat al costat del que té la Fitxa d'Iniciativa (sentit horari).

Es repetirà el procés repetidament entre jugadors y Monstres fins acabar amb totes les Cartes destapades y les Cartes de Torn d'Heroi.



RESOLDRE L'ENFRONTAMENT

Abans de començar l'enfrontament, els jugadors poden intercanviar Objectes de la Bossa a l'Equipament o entre ells. Si no tenen espai hauràn de descartar -se les cartes sobrants.

L'Enfrontament es desenvolupa per torns segons la Cua d'Iniciativa d'esquerra a dreta.

En el seu torn, cada personatge pot realitzar **2 accions; 1 d'atac i 1 de moviment o 2 de moviment**. No importa l'ordre i tampoc és necessari realitzar ambdues accions. Abans de realitzar l'atac, opcionalment l'Heroi podrà **usar la seva Habilitat**.

ABAST

La masmorra està marcada per caselles que s'utilitzen per a determinar l'abast, distància de moviment i línia de visió entre personatges.

La distància es calcula en caselles horitzontals o verticals, mai en diagonal.



CASELLES

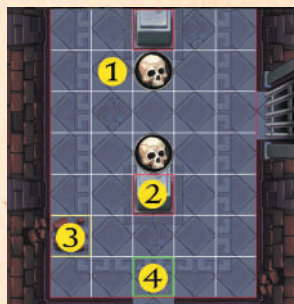
1. **Blanques:** caselles comunes. Els personatges poden moure's lliurement per elles. No es pot travessar una casella ocupada per un altre personatge ja sigui aliat o enemic.

2. **Vermelles:** caselles infranquejables. Els personatges no poden moure's ni tenen visió a través d'aquestes caselles.

3. **Grogues:** caselles de terreny difícil. Els personatges poden moure's a través d'aquestes caselles gastant 2 punts de moviment per cadascuna. Els personatges no poden acabar el seu moviment sobre d'aquestes caselles.

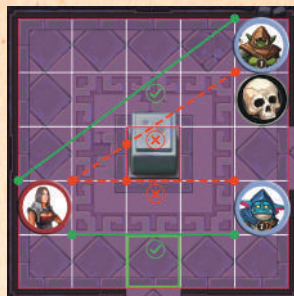
4. **Verda:** casella inicial. Els Herois començaran el seu moviment a partir de la casella verda. Cap personatge pot acabar el seu moviment sobre d'aquesta casella.

Els Herois poden atacar des de la casella inicial y abans d'acabar el seu torn moure's fora d'ella.



LÍNEA DE VISIÓ

Per a determinar que un personatge té **visió** s'haurà de **traçar una línia recta** des d'**una** de les quatre cantonades de la casella de l'atacant a una de les cantonades de la casella de l'objectiu. Això ha de realitzar-se **sense que la línia toqui una cantonada o atravessi una casella vermella o una casella ocupada per un altre personatge** ja sigui aliàt o enemic.



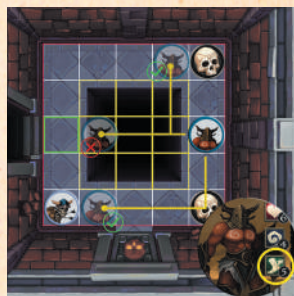
MOVIMENT

Els personatges poden desplaçar-se de manera horitzontal o vertical fins al màxim indicat pel seu moviment, mai en diagonal.

Nota: Tot i que un jugador pot trobar-se al final d'un torn amb punts de moviment pendents, un personatge NO podrà:

1. Moure / 2. Aatacar / 3. Continuar el moviment

Això generaria un torn amb 3 accions separades, fet que no està permès.



ATAC

L'Ojectiu de l'atacant ha de trobar-se dins de l'abast de l'Arma o Encanteri. A més, per atacar a distància, els personatges hauran de tenir línia de visió amb el seu objectiu.

No es pot atacar a través de personatges aliats o enemics tot i que l'abast de l'Arma o l'Encanteri ho permetin.

Un atac es considera Cos a Cos quan es realitza amb una Arma de Rang 1 o 2.

Un atac es considera a Distància quan es realitza amb una Arma o Encanteri amb un abast màxim de 3 o més.

Per a colpejar, l'atacant llença dos Daus de Combat i n'escull un, es resol el resultat.

Els personatges que ataquin cos a cos causaran dany quan obtinguin un resultat de Impacte o Impacte Crític.

Els personatges que ataquin a distància causaran dany quan obtinguin un resultat de Tir o Impacte Crític.

Els Encanteris es consideren atacs a distància que consumeixen Poder. En cas de ser un **Encanteri beneficiós** com *Barrier* es pot escollir com a objectiu un aliàt o a un mateix i **tenen èxit automàtic**.

En algunes ocasions podrà donar-se una cadena d'impactes entre l'atacant i l'objectiu. En aquets casos, la cadena es trenca quan un dels dos és derrotat o el resultat del Dau no permet tornar a llençar-lo.



Impacte (2 Cares del Dau)

Aplicar el dany només Cos a Cos i acaba l'atac.



Tir (2 Cares del Dau)

Aplicar el dany només a Distància y acabar l'atac.



Impacte Crític (1 Cara del Dau)

Aplicar el dany de qualsevol tipus i després, **l'atacant** llençarà un **Dau** i es resoldrà el nou resultat.



Contraatac (1 Cara del Dau)

Si l'atac és Cos a Cos i el rival està a rang per a colpejar, **l'adversari** llençarà un **Dau** i es resoldrà el nou resultat a favor de l'objectiu. Si l'atac és a Distància, **el tir erra**.

Nota: Al llençar un atac ambdós daus han de tenir com a resultat el Contraatac per a que s'activi. D'altra banda, quan únicament es llença un sol dau derivat d'un Impacte Crític o un Contraatac només fa falta que la cara del dau sigui Contraatac per a activar-lo.

Exemple: És el torn del jugador que controla a Ralen i s'acosta a un *Skeleton* que està intacte a 3 caselles de distància. Com que Ralen es pot moure 5 caselles es col·loca a la casella adjacent al Monstre, acabant allà el seu moviment; seguidament decideix atacar y llença els dos Daus de Combat, obtenint un resultat de Impacte i un altre d'Impacte Crític. El jugador escull el Dau amb l'Impacte Crític i aplica el dany de la seva arma. Després, llença un Dau de Combat per representar l'Impacte Crític i obté un resultat de Tir. Com que l'arma que porta equipada es la *Great Sword*, aprofita la característica de Precisió y repeteix el Dau de Combat, obtenint el resultat de Contraatac. El jugador està obligat a quedar-se amb el nou resultat independentement de l'anterior, així que l'*Skeleton* realitza un Contraatac llençant un Dau de Combat. El resultat és un Impacte Crític, de manera que projecta el dany i torna a llençar el Dau. El nou resultat és un altre Contraatac, així que ara és Ralen qui colpeja i torna a tirar un Dau. El resultat és un altre Tir, però com que ja ha gastat en aquest mateix torn la propietat de Precisió i no disposa d'una altra carta amb la mateixa característica ja no pot tornar a llençar el Dau. S'acaba doncs, la cadena de cops amb una errada.

DANY

El Dany ve indicat en les Cartes d'Armes, Encanteris o Habilitats.

Per a causar dany als punts de Vida, s'hauran de destruir abans els punts de Defensa de l'objectiu en cas de no disposar de "Penetració" en els atacs.

Quan els punts de Defensa arribin a 0, es considera que s'ha destruït i el dany causat s'infligeix als punts de Vida.

Quan els punts de Vida d'un **Heroi** arribin a **0**, quedarà fora de combat. S'ha de col·locar un comptador de Mort en el Full de Personatge i la Fitxa no serà retirada fins acabar l'Enfrontament.

Quan els punts de Vida d'un **Enemy** arribin a **0**, es retirarà la Fitxa i la seva Carta de Monstre serà retirada a la seva pila de descart.

Els Herois que són objectiu de contraatacs **només podran contraatacar** en cas de portar equipada com a mínim una **Arma Cos a Cos amb el rang suficient**.

El dany total serà la suma de les Cartes d'Equip i Habilitats implicades en l'atac.

Per a representar el dany, es retiraran els marcadors de Defensa o de Vida que estiguin sobre de les Cartes que seran objectius, ja siguin Herois o Enemics.

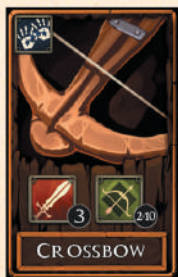
Quan el dany el rebí un Heroi, **el jugador escull quina part de l'equip rep l'Impacte**. Si els punts de Defensa de l'equipament arriben a 0, es capgira la carta fins a finalitzar l'Enfrontament

HABILITATS D'HEROI

Les Habilitats potencien els atacs combinant els seus efectes juntament a les Armes o Encanteris.

Els jugadors podran declarar fer ús de l'Habilitat sempre i quan tinguin Poder per a utilitzar-la abans de realitzar el seu atac.

Exemple: Durlan activa la Habilitat de *Accurate Blow* i es retira 1 marcador de Poder per a llençar un tir amb la seva *CrossBow*. L'Habilitat afegeix "Precisió" al tir a més d'incrementar els punts de dany.



EFFECTES ADDICIONALS

Existeixen certes Cartes que afegeixen efectes singulars a l'atac o permeten aturar-los.

Penetració: Si l'Impacte té èxit, el dany s'infligeix directament als punts de Vida ignorant la Defensa de l'Objectiu.

Precisió: Permet repetir un Dau de Combat per torn.

Nota: Si un Heroi té equipada més d'una carta amb Precisió, pot repetir tants Daus en aquest mateix torn com cartes amb la característica tingui, ja sigui Objecte o Habilitat.

Apunyalament per l'Esquena: Dobra el dany de l'arma principal amb la que es realitzi l'atac. Les Armes secundàries i les Habilitats no doblen el seu dany.

Lleuger: Si totes les peces equipades tenen la característica de "Lleuger", permet al jugador colpejar dues vegades en una mateixa acció d'atac.

Nota: Si s'utilitza l'Habilitat d'Heroi, es beneficia de les seves característiques fins finalitzar el torn.

El jugador haurà de llençar els dos Daus de Combat per a cada un dels cops per separat i resoldre'ls de manera independent.

No es pot escollir un objectiu diferent per al segon cop.

Tombar: Si té èxit, l'objectiu perd l'acció d'atac a l'inici del seu pròxim torn, ja que representa que gastarà la seva acció per aixecar-se. No obstant, podrà realitzar la seva acció de moviment amb normalitat.

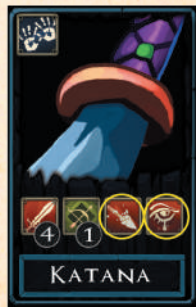
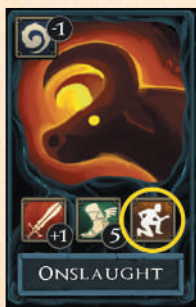
Creumar: Si té èxit, l'objectiu haurà d'intentar treure's l'estat o perdrà 1 punt de Vida a l'inici de cada torn com dany Penetrant fins alliberar-se'n.

Congelar: Si té èxit, l'objectiu haurà d'intentar treure's l'estat a l'inici de cada torn o el perdrà fins alliberar-se'n.

Parada: Permet bloquejar un atac per torn.

Nota: Si s'utilitza al rebre un Impacte Crític s'atura la cadena de Daus.

Nota": Si un Heroi té equipada més d'una carta amb Parada, pot bloquejar tants cops en aquell mateix torn com Cartes amb aquesta característica, ja sigui Objecte o Habilitat.



EFFECTES

FASE DE MANTENIMENT

1. En cas de completar l'Enfrontament Final i **no ser l'última Ronda de la partida**, s'ha de destapar una Carta d'Amenaça i sumar les noves característiques als Enemics que vagin apareixent.
2. Descans. Els Herois recuperen tots els punts de Vida, Defensa y Poder perduts.
3. Botí. El jugador amb la Fitxa d'Inicativa repartirà el Botí.
4. Si s'esgota la pila de Monstres o de Botí, es barreja la pila descartada per a formar una nova pila.
5. Passar la Fitxa d'Inicativa en el sentit de les agulles del rellotge al següent jugador.

DESCANS

Els jugadors posen cap per amunt les Peces d'Equip danyades.

Els Herois recuperen tots els punts de Vida, Defensa y Poder perduts.

Els únics marcadors que es mantenen en la Fitxa de Personatge són els de Mort.

BOTÍ

Quan els jugadors completin un Enfrontament rebran un Botí de recompensa.

El jugador amb la Fitxa d'Inicativa serà qui decideixi com repartir el Botí als seus companys o a ell mateix.

Existeixen dos tipus de Botí: Comú y Èpic

Botí Comú: S'agafen **dues Cartes de Botí**, i mínim **una** d'elles es **descarta**. Es rep després de completar els Enfrontaments I, II, III y IV.

Botí Èpic : S'agafen **tres Cartes de Botí**, i mínimo **una** d'elles es **descarta**. S'agafa **una** Carta de **Botí Èpic**.

Es rep després de completar l'Enfrontament Final de la Ronda en curs.

Nota: En cas de ser l'última Ronda del joc no es rep cap Botí.

FITXA D'INICIATIVA

Una vegada finalitzats els intercanvis, es donarà per acabat l'Enfrontament i es passarà la Fitxa d'Inicativa al següent jugador en el sentit de les agulles del rellotge.

EQUIPMENT

Si un Heroi porta més d'una Arma o Encanteri equipat, el jugador decidirà amb quin atacar.

Es considera que una Carta està equipada quan es col·loca en alguna de les caselles d'*Equipment*.

Els Encanteris es col·loquen sobre els Objectes que permeten equipar-los. Els Encanteris també poden col·locar-se a la *Bag*, ocupant una casella.

Nota: Els Objectes que estiguin a la *Bag* no poden portar Encanteris.

De la mateixa manera que les Habilitats, els Objectes Secundaris combinen els seus efectes amb l'Arma o Encanteri equipat. Es diferencien perquè apareix un (+) en els punts de Dany com es el cas del *Sorcerer Tome*.

Els Objectes Secundaris no poden atacar ni contraatacar.

Després d'agafar les Cartes de Botí corresponents, els jugadors podran intercanviar-les de l'*Equipment* a la *Bag*, de jugador a jugador o descartar-les, en caso de no tenir espai a les *Bags*.

Es pot intercanviar dos Objectes que puguin portar Encanteris. Els Encanteris passen d'un Objecte a l'altre.

Nota: Si un dels dos Objectes no pot portar Encanteris, aquests hauran de tornar a la *Bag* o descartar-se.

Els Objectes que estan cap per avall no es poden utilitzar.

El mínim d'Objectes equipats pot ser **una sola carta**.



FITXA DE PERSONATGE

Existeixen 3 tipus de comportament segons si l'enemic ataca a Distància, Cos a Cos o és una Elit o Líder de la Masmorra.

MONSTRES COMUNS

Cos a cos (Rang 1-2)

1. "1^a Acció": Si es troba a rang de...
 - ...un objectiu: Atacar y realitzar el pas 3.
 - ...diversos objectius: Atacar un objectiu aleatori i realitzar el pas 3.
 - ...cap objectiu: Moure's cap a l'objectiu més proper i realitzar el pas 2.
2. "2^a Acció": Si es troba a rang de...
 - ...un objectiu: Atacar y realitzar el pas 3.
 - ...diversos objectius: Atacar un objectiu aleatori i realitzar el pas 3.
 - ...cap objectiu: Realitzar el pas 3.

3. Finalitza el torn.

A Distància (Rang 3 o +)

1. "1^a Acció": Si es troba a rang de...
 - ...un objectiu: Atacar y realitzar el pas 2.
 - ...diversos objectius: Atacar un objectiu aleatori i realitzar el pas 2.
 - ...cap objectiu: Realitzar el pas 2.
2. "2^a Acció": Moure el personatge el més lluny possible del seu enemic més proper i realitzar el pas 3.
3. Finalitza el torn.

LIDERS I ELITS

1. Destapa la primera Carta de la seva pila d'Habilitats i passar al pas 2.
2. "1^a Acció": Si l'Habilitat es troba en rang de...
 - ...el/s objectiu/s: Aplicar l'Habilitat, ja sigui enemic/s o a un mateix i realitzar el pas 4.
 - ...cap objectiu: Moure cap a l'objectiu més proper i passar al pas 3.
3. "2^a Acció": Si es troba en rang de...
 - ...el/s objectius: Aplicar l'Habilitat, ja sigui enemic/s o a un mateix i realitzar el pas 4.
 - ...cap objectiu: Realitza paso 4.
4. Finalitza torn.

A DISTÀNCIA

1^a ACCIÓ



2^a ACCIÓ



Els Líders i els Elits tenen la seva pròpia pila d'Habilitats que s'hauran de remenar per a l'Enfrontament.

Les Habilitats dels Líders i les Elits tenen èxit automàtic sempre i quan tinguin abast per a executar l'acció.

Independentment que hi hagi Cartes que es mantinguin diversos torns, cada nou torn l'Elit o Líder n'agafarà una de nova de la pila d'Habilitats.

En el cas que l'Habilitat es mantingui durant diversos torns, no s'ha de descartar la carta fins haver esgotat els comptadors de Temps. En iniciar el torn de l'Elit o el Líder es retira un comptador de Temps fins a esgotar-los.

Quan finalitzi el torn, es descarten les cartes d'Habilitat si no tenen comptadors de Temps a sobre.

Al finalitzar el torn, si totes les Cartes d'Habilitat s'esgoten, es tornaran a barrejar per formar una nova pila.

Si hi ha una carta activa durant diversos torns, quan s'esgoten les Cartes d'Habilitat, aquesta roman activa i no es barreja amb la resta, ja que no es descarta mentres duri el seu efecte.

Consultar les piles d'Habilitats de cada Enemic (pág. 21-22).

Els Monstres, igual que els Herois, llencen els dos Daus de Combat i **sempre escullen el millor resultat favorable** per a ells.

En cas d'haver-hi més d'un objectiu, es llençarà el Dau Numèric per a determinar l'Objectiu.

Si el Monstre pot contraatacar; ho fa amb el Dany de la seva Carta de Monstre.

Si un Líder o una Elit està a una casella dels Herois, els contraatacs causen **tres punts de Dany**. Si està a dues o més caselles de distància, no poden contraatacar.

Tombar un Monstre, Elit o Líder anul·la la seva Acció d'atacar però manté l'Acció de moviment quan es retira el marcador.

Congelar un Monstre, Elit o Líder anul·la el seu torn fins que consegueixi alliberar-se al principi del seu torn actiu.

Les Cartes d'Amenaça que es destapin incrementaran les característiques dels Monstres, Elits i Líders de forma permanent fins el final de la partida.

COMPONENTS



4X FITXES DE PERSONATGE

Cada fitxa té un color distintiu: verd, vermell, blau i groc.

1. *Bag*. caselles per a guardar Cartes de Botí.

2. *Character*. Un espai per a col·locar la Carta d'Heroi del mateix color de la fitxa.

3. *Equipment*. Cinc caselles per a portar l'equip actiu.

Dues caselles per Cartes d'una mà.

Una casella discontinua per Cartes de Dues Mans.

4. Un casella per l'Armadura o Roba.

5. Una casella per l'Habilidad d'Heroi.

6. Tres caselles per als marcadors de Mort.



2X LLIBRES DE MASMORRA

Cada llibre té 30 sales diferents repartides en 5 grups de 6 sales cadascun.

1. Número de la Sala: I, II, III, IV, Líder.
2. Número de la versió de la Sala: 1, 2, 3, 4, 5, 6.
3. Tipus d'Enemies:

Líders  Elits  Monstres 



2X DAUS DE COMBAT

S'utilitzen per a l'Atac.



1X DAU NUMÈRIC

S'utilitza per a escollir la versió de la Sala, per a determinar l'èxit o fracàs de certes característiques com Tombar, Cremar, Congelar o Bloquejar i per a seleccionar un objectiu a l'atzar.



8X CARTES D'HEROI

Existeixen quatre colors d'Heroi: verd, vermell, blau i groc.

1. Símbol i color d'Heroi.
2. Imatge de l'Heroi.
3. Nom de l'Heroi.
4. Característiques (Vida, Poder y Moviment).



5X CARTES DE LÍDER

1. Símbol del Líder.
2. Imatge del Líder.
3. Nom del Líder.
4. Característiques (Vida, Poder y Moviment).



8X CARTES D'ELITs

1. Símbol delELIT.
2. Imatge delELIT.
3. Nom delELIT.
4. Característiques (Vida, Poder y Moviment).



53X CARTES DE MONSTRES

1. Símbol del Monstres.
2. Imatge dels Monstres.
3. Nom del Monstre.
4. Característiques (Vida, Defensa, Moviment, Dany i Rang).



8X CARTES DE TORN

S'utilitzen en la cua d'Iniciativa per sàpigner l'ordre entre jugadors i enemics.
Cada Heroi té la seva pròpia Carta de Torn.



68X CARTES DE BOTI

1. Dors dels Objectes.
2. Imatge de l'Objecte.
3. Nom de l'Objecte.
4. Característiques de l'Objecte.



6X CARTES DE BOTI ÈPIC

1. Dors dels Objectes Èpics.
2. Imatge de l'Objecte Èpic.
3. Nom de l'Objecte Èpic.
4. Característiques de l'Objecte Èpic.



8X HABILITATS D'HEROI

1. Dors d'Habilitats d'Heroi.
2. Imatge de l'Habilitat.
3. Nom de l'Habilitat.
4. Característiques de l'Habilitat.



33X HABILITATS DE LÍDERS I ELITS

1. Dors d'Habilitats dels Enemics.
2. Imatge de l'Habilitat.
3. Nom de l'Habilitat.
4. Característiques de l'Habilitat.



6X CARTES D'AMENACA

Al final de cada ronda es destapa una carta.
S'apliquen les noves característiques a la nova
ronda.



76X FITXES

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 8x Fitxes d'Heroi | 5x Fitxes de Líder |
| 8x Fitxes d'Elits | 53x Fitxes de Monstre |
| 1x Fitxa d'Iniciativa | 1x Fitxa MiniQuest |

Nota: Les Fitxes de Monstre van numerades per si es repeteix el mateix tipus d'enemic en una sala.



212X MARCADORS

- | | |
|-------------|-------------|
| 70x Vida | 12x Temps |
| 70x Defensa | 6x Cremar |
| 30x Poder | 6x Congelar |
| 12x Mort | 6x Tombar |

Nota: Hi ha marcadors d'1, 2, 3, 5 y 10 per a les característiques més comunes. Els marcadors numerats són reversibles essent de valor 1 en el dors.



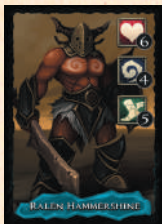
HEROIS

Els Herois són els protagonistes de l'aventura. Els jugadors hauran d'encarnar a un o diversos d'ells per a jugar.

Cada Heroi té el seu Equip Inicial d'Objectes que haurà d'agafar-se de la Pila de Botí juntament amb l'Habilitat d'Heroi i col·locar-los a la seva Fitxa de Personatge.

Sempre ha de jugar-se amb quatre Herois independentment del número de jugadors.

No es pot jugar amb dos Herois del mateix color.

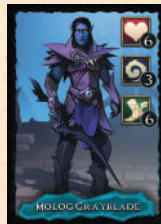


RALEN HAMMERSHINE

Vida: 6 Poder: 4 Moviment: 5

Equip Inicial: *Sword, Hardened Leather*

Habilitat: *Whirlwind*

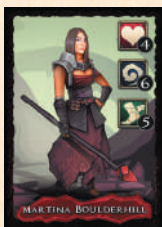


MOLOG GRAYBLADE

Vida: 6 Poder: 3 Moviment: 6

Equip Inicial: *Sword, Hardened Leather*

Habilitat: *Bloodlust*



MARTINA BOULDERHILL

Vida: 4 Poder: 6 Moviment: 5

Equip Inicial: *Wand, Arcane Shot, Cloth*

Habilitat: *Drain*

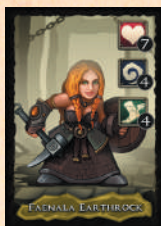


TATIANA EARTHROCK

Vida: 5 Poder: 6 Moviment: 4

Equip Inicial: *Wand, Arcane Shot, Cloth*

Habilitat: *Funnel*

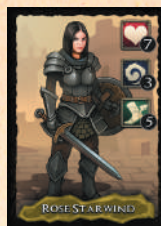


FAENALA EARTHROCK

Vida: 7 Poder: 4 Moviment: 4

Equip Inicial: *Short Sword, Light Shield, Armor*

Habilitat: *Onslaught*

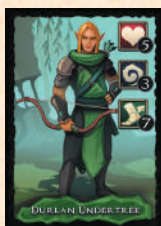


ROSE STARWIND

Vida: 7 Poder: 3 Moviment: 5

Equip Inicial: *Short Sword, Light Shield, Armor*

Habilitat: *Block*

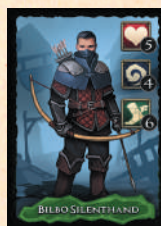


DURLAN UNDER TREE

Vida: 5 Poder: 3 Moviment: 7

Equip Inicial: *CrossBow, Leather Armor*

Habilitat: *Accurate Blow*



BILBO SILENTHAND

Vida: 5 Poder: 4 Moviment: 6

Equip Inicial: *CrossBow, Leather Armor*

Habilitat: *Gloomy Blow*

LIDERS

Cada Líder i Elit té la seva pila d'Habilitats. El següent llistat correspon a les Habilitats de cadascú.

Quan es destapi un d'ells es prepara la seva Pila d'Habilitats.

Nota: *Mark of Death* es col·loca un marcador de Mort en la Fitxa de Personatge objectiu i aquest queda fora de combat. Si és el 4rt comptador que rep, queda eliminat del joc.

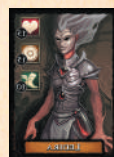
MARUN

Habilitats: *Mark of Death, Raise Undead, Drain Life, Void, Onrush, Slice*



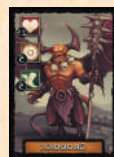
LEDIRA

Habilitats: *Mark of Death, Raise Undead, Void, Dark Barrier, Trap, Slice, Leap*



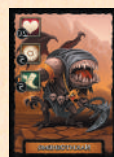
GRODOKK

Habilitats: *Mark of Death, Blow Club, Break Blow, Leap, Thunderous Blow*



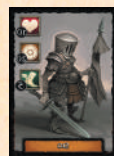
NAKHTOSHENQ

Habilitats: *Mark of Death, Growl, Abyssal Gaze, Claws, Vomit*



SIG

Habilitats: *Mark of Death, BreaksBones, Onrush, Break Blow, Mold Explosion*



ÉLITES

Nota: *Autodestruction*, a l'inici del 3er torn s'executa l'habilitat, no abans.

LICH

Habilitats: *Raise Undead, Drain Life, Dark Barrier, Void*

GUARDIAN

Habilitats: *Lethal Ray, Slice, Repair, Autodestruction*

WEREWOLF

Habilitats: *Claws, Howl, Leap, Bite*

GOLEM

Habilitats: *Fortify, Throw Rock, Onrush, Thunderous Blow*

CYCLOPS

Habilitats: *Blow Club, Break Blow, Trap, Gob of Spit*

ABYSSAL HORROR

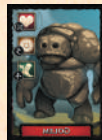
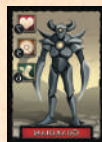
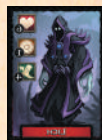
Habilitats: *Growl, Combustion, Dimensional Gap, Abyssal Gaze*

ABOMINATION

Habilitats: *Tentacle, Vomit, MoldExplosion, Regeneration*

TROLL

Habilitats: *Harden, Grab, BreaksBones, Savage*



CARACTERISTIQUES

PRINCIPALS



Vida

Punts de Vida.

Retirar els marcadors de la carta objectiu després de cada Impacte per a representar els punts de Vida perduts.



Defensa

Punts de Defensa.

Retirar els marcadors de la carta objectiu després de cada Impacte per a representar la Defensa perduda.



Poder

Punts de Poder.

Els punts de Poder **es consumeixen en usar Habilitats o Encanteris**. El cost es mostra en la part superior esquerra de la carta. Retira els marcadors de la Carta de l'Heroi després de consumir Poder.



Moviment

Punts de Moviment màxims del personatge. Els jugadors poden decidir quantes caselles moure's dins del seu límit.



Dany

Punts de Dany que causa l'Arma, Encanteri o Habilitat.



Abast

Abast de les Armes, els Encanteris i les Habilitats.

SECUNDÀRIES



1 Mà

Ocupa una casella de Mà.



2 Mans

Ocupa la casella especial de 2 mans.

Representa que ocupa las dues caselles d'1 mà.



Lleuger

Pot **colpejar dues vegades** en usar l'acció d'atac **si totes les peces** equipades són Lleugeres.



Pesat

L'Heroi **no pot usar dues vegades l'acció de moviment** en un mateix torn **si una o més peces** d'equip són Pesades.



Perforant

Ignora els punts de Defensa de l'objectiu i fa que el Dany de l'arma s'apliqui directament als Punts de Vida.



Precisió

Permet **repetir un Dau de Combat per torn** en Atacar i quedar-se amb el segon resultat.



Tombar

L'Atacant llença un Dau, amb un resultat de **3-6** l'objectiu cau al terra. **L'objectiu perd la seva acció d'atac** a l'inici del seu torn. D' **1-2** sense efecte.

Es col·loca el marcador sobre de la Carta Objectiu fins el final del torn de l'objectiu que s'haurà de retirar.



Apunyalament per l'esquena

Quan es realitza un atac, si es té un aliat adjacent a l'objectiu, es **dobra el dany de l'arma principal**.

Només és vàlid en atacs Cos a Cos.



Parada

Pot **bloquejar un atac per torn** si iguala o supera el número indicat en la característica, es llença el Dau Numèric.



Encanteri

S'equipa en un Objecte Llançador d'Encanteris o Llibre d'Encanteris. Es poden guardar a la Bossa.



Llançador d'Encanteris

Permet portar un Encanteri.
Permet llençar el/s Encanteri/s equipat/s.



Portador d'Encanteris

Permet portar un Encanteri addicional.
L'Encanteri es col·loca sobre de la Carta de l'Objecte.



Mort

Marcadors de Mort.
Es col·loquen en la Fitxa de Personatge, sota de la seva imatge.



Objectius

El número d'objectius que poden impactar les Armes, Habilitats o Encanteris que tinguin aquesta característica.



Temps

L'efecte perdura en el número indicat de torns.
Col·locar els marcadors totals sobre de l'Habilitat o carta Objectiu.
Retirar un marcador de Temps a linici de cada torn fins a finalitzar el seu efecte.



Aleatori

L'Objectiu és aleatori llençant el Dau Numèric.
2 Objectius: (1-3) / (4-6).
3 Objectius: (1-2) / (3-4) / (5-6).
4 Objectius: 1/2/3/4 (5-6 llença de nou el dau).



Creumar

L'Objectiu **llença un Dau** a l'inici del seu torn. Amb un resultat d'**1-2** l'objectiu perd **un punt de Vida** i repeteix el procés a l'inici del seu següent torn. De **3-6** l'Objectiu **perd un punt de Vida** i desapareix l'efecte de "Creumar".

Es col·loca un marcador a l'Objectiu fins acabar el seu efecte.



Congelar

L'Objectiu **llença un Dau** a l'inici del seu torn. Amb un resultat d'**1-2** l'Objectiu perd el seu torn i repeteix el procés a l'inici del seu següent torn. De **3-6** l'Objectiu **perd la seva acció d'atac** i desapareix l'efecte de "Congelar".

Es col·loca un marcador a l'Objectiu fins acabar el seu efecte.



Aixecar Morts

S'afegeix un *Skeleton* a l'Enfrontament, es col·loca la carta en l'última posició d'Iniciativa i es barreja la pila de Monstres restant.

Nota: es col·loca una Fitxa d'*Skeleton* en una casella Blanca i lliure dins de l'abast de l'habilitat.

THANKS TO ALL OUR BACKERS FOR MAKING THIS POSSIBLE!

A very special thanks to:

Derek Sheridan
Miri MakesMeow
Matthias Leo Webel
Julien Lhomme
Julien Gournay
Jordi Illas Medalla
Anna Amorós
Gokhan Kocaman
Tony Frenzy
Elisabetta Colombo
Andrea Tiberi
Riccardo Manara

spanish forum “www.darkstone.es” community

our kickstarter community

for helping us.

This project has been possible thanks to all of you, a huge hug to
our entire community.

Víctor A., Jose Antonio A.

MINIQUEST ADVENTURES



THIS PRODUCT IS NOT A TOY.

NOT RECOMMENDED FOR PERSONS
13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.



Players



1-4

Time



45'

Ages



14+



MADE IN SPAIN

CREATED BY VÍCTOR AMORÓS

WWW.MINIQUESTADVENTURES.COM



8 437021 082999



"MiniQuest Adventures"
is a registered trademark
of JancuSoft S.L.

JancuSoft S.L.
Av. Can Lluich 21 1-3
Santa Coloma de Cervelló
08690, Barcelona, Spain