

Diário  
do caçador

 DIA DA  
CAÇA

MANUAL DE REGRAS



deck de perigo

dados de combate



tokens:



civil /criatura (100)



protetores (40)



Vitalidade (8)



caçadores (4)

Pads de personagens (8)



tiles de estruturas (24)

# itens de caça (25)

## Forças do caos (20)




## Miniaturas de personagens (15)



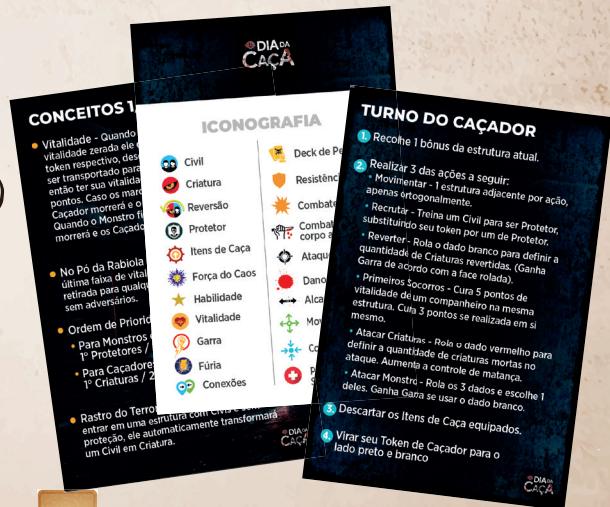
## Marcadores:

vitalidade (5) 

MATANÇA (1) 

fúria ou garra (5) 

## playeraid (5)





Bem vindo ao manual rápido de O Dia da Caça! Aqui iremos guiá-lo nesta caçada de forma direta e objetiva para que você consiga começar sua caçada o mais rápido possível.

## ENREDO

Uma cidade está sendo aterrorizada por uma ameaça monstruosa que ataca, mata e, pior, infecta seus cidadãos transformando-os em seres grotescos. Uma tradicional família de caçadores do extraordinário chega ao local para tentar deter a ameaça. Eles só podem contar uns com os outros e com um pequeno arsenal de itens especiais para salvar os habitantes, antes que o dia acabe e seja tarde demais.

Um desafio monstruoso para estes caçadores sobrenaturais que pode facilmente acabar se transformando no Dia da Caça.

## PARTICIPANTES

Pode ser jogado por no mínimo 2 e no máximo 5 participantes. Um dos jogadores sempre irá assumir o papel do Monstro, enquanto os outros atuarão como Caçadores.

A Caçada **sempre utilizará 4 Caçadores contra 1 Monstro**. Nas partidas com 2 a 4 jogadores, um ou mais jogadores deverão controlar mais de um Caçador.

## COMPONENTES

### Tiles de Estrutura

Estes tiles deverão formar o tabuleiro em uma grade 4x4 com os pontos de partida e as estações do metrô acima de cada uma das linhas mais externas da grade.

### Pad de Personagens

Este pads contém as informações de cada um dos personagens assim como os controles necessários.

Nos pads dos Caçadores, existem os slots para os Itens de Caça ativos, assim como o Mochila para guardar, no máximo 4, modificadores sobressalentes.

### Dados de Combate

Existem 3 dados diferentes que devem ser rolados de acordo com o tipo de ataque a ser executado (*Ver Gameplay >> Ações Básicas >> Atacar*).

Todos os dados possuem faces de 1 a 4 representando o dano a ser infligido. Além destas, cada dado possui 2 faces especiais:

### **Dado Preto**

Possui uma com o valor 3 e outra com o valor 4, ambas acompanhadas de uma estrela.

Sempre que a face com a estrela for rolada, além do dano indicado, a habilidade de combate do atacante será ativada.

### **Dado Branco**

Possui uma com o valor +1 e outra com o valor +2.

Sempre que a face com um número com o sinal “+” for rolada, este dado poderá ser considerado para o cálculo do dano com o valor sendo adicionado ao somatório.

Todas as faces deste dado possuem quantidades de pontos de Garra que devem ser adicionados ao controle de garra sempre que este dado for utilizado/escolhido.

### **Dado Vermelho**

Possui uma com o valor 3 acompanhada de uma estrela e outra com uma caveira.

Sempre que a face com a estrela for rolada, além do dano indicado, a habilidade de combate do atacante será ativada.

Sempre que a face com a caveira for rolada, o dado não poderá ser re-rolado em hipótese alguma e o atacante receberá imediatamente 1 ponto de dano e o dado será descartado, não podendo ser utilizado para aumentar a Fúria.

## **Tokens**

O jogo possui tokens com função e usabilidades distintas:

### **Civis e Criaturas**

Possui dois lados, um azul, representando os civis que formam a população da cidade, e um vermelho que representa uma um civil transformado em Criatura (*Ver Gameplay >> Ações Básicas >> Movimentar >> Rastro de Terror*).

### **Protetores**

Caçadores podem realizar a ação de Recrutar um Civil, treinando e transformando o mesmo em um Protetor. Após esta ação, o token do Civil é retirado do tabuleiro, sendo substituído por um Token de Protetor, que não poderá mais ser transformado em Criatura e caso seja morto, não contará para o placar de Matança do Monstro. Para cada ação de Recrutar executada, um destes tokens substituirá um Civil na estrutura. Caso existam inimigos (Criaturas ou Monstro) na estrutura protegida, o novo Protetor irá, respeitando a ordem de prioridades de ataques (*Ver Gameplay >> Ações Básicas >> Atacar >> Ordem de Prioridade dos Ataques*), causar um ponto de dano no inimigo em questão.

## Vitalidade

Sempre que um caçador tiver sua energia zerada, um destes marcadores deve ser entregue ao Monstro.

Caso o último marcador tenha que ser entregue, o caçador morrerá e o Monstro será vitorioso (*Ver Gameplay >> Ações Básicas >> Atacar >> Morte*).

## Caçadores

São tokens que possuem a imagem dos caçadores em ambos os lados, sendo um lado Ativo (colorido) e outro Inativo (preto e branco).

Estes tokens são utilizados para controlar quais caçadores já realizaram suas ações.

Sempre após o fim do turno do monstro e as ativações de criaturas e protetores, os Caçadores devem decidir qual caçador, dentre os que estão com o tokens ativos, irá realizar o seu turno. Após o fim do turno do caçador escolhido, ele deve virar o seu token para o lado inativo e só voltar a virar novamente para o lado ativo quando todos os outros caçadores já tiverem jogado.

## Deck de Perigo

As cartas desse deck apresentam vantagens para o Monstro. O deck é formado por 60 cartas, sendo 12 para cada um dos 4 monstros. Dessa forma apenas 12 cartas desse deck entrarão em jogo por partida.

O Monstro recebe 4 cartas do deck no início do jogo. Sempre que seu turno se iniciar, ele deverá revelar uma das quatro cartas de sua mão. A carta revelada influenciará todas as 3 jogadas do turno em questão (*Ver Gameplay >> Etapas do Jogo >> Início e Controle de Vez*). Ao final do seu turno ele deverá comprar uma nova carta e repor sua mão.

## Deck de Itens de Caça

Ao se iniciar um turno em determinadas estruturas, os caçadores poderão optar pelo bônus da estrutura que fornece itens de caça. Estes itens são armazenados na mochila e devem ser equipados no momento da execução da ação que demande a sua utilização. Os modificadores continuam válidos até que sejam descartados.

Após o fim do turno do Caçador, qualquer modificador equipado deve ser descartado.

## Deck de Forças do Caos

Este deck deve ficar ao alcance da visão de todos os jogadores com a face virada para baixo. Três de suas cartas devem ser abertas e disponíveis em uma linha de compra.

Antes de executar cada uma das suas ações, o monstro pode adquirir uma destas 3 cartas e ativá-la para incrementar sua próxima ação. Após o fim do turno do monstro toda carta equipada, utilizada ou não, deve ser descartada em uma pilha de descarte. A linha de compra deve ser repostada sempre que uma carta for comprada.

# GAMEPLAY

## Preparação

- Separe os tiles do Hotel, Cemitério e as duas Estações do Metrô.
- Com os 16 tiles restantes monte uma grade retangular de 4x4 escolhendo os tiles aleatoriamente.
- Acima das duas peças centrais de uma das linhas mais externas da grade, coloque a peça do Hotel e uma das Estações do Metrô.
- Faça o mesmo com os Tiles do Cemitério e a outra estação do metrô, na outra linha mais externa.
- Coloque tokens de civis em cada uma das estruturas de acordo com as quantidades indicadas nas mesmas.
- Posicione os 3 dados de combate próximo à área de jogo.
- Defina os personagens que cada jogador irá utilizar e distribua os Pads de Personagens e os Tokens de Protetores correspondentes.
- Entregue para cada Caçador um marcador Verde e outro Vermelho. Posicione o marcador verde no número 20 do controle de energia e o marcador vermelho no número 2 do controle de Garra.
- Entregue também tokens de Vitalidade para cada caçador de acordo com as informações dos seus pads e os coloque na área correspondente no pad dos mesmos.
- Entregue para o jogador que controlará o Monstro os marcadores de Energia (verde), Fúria (vermelho) e Matança (branco).
- Embaralhe o deck de Itens de Caça e posicione próximo à área de jogo.
- Embaralhe o deck de Perigo, distribua 4 cartas para o Monstro e coloque as restantes próximo à área de jogo.



# Condições de Vitória

## Monstro

- Vence se matar 40 civis
- Vence se matar um caçador
- Vence quando a última carta do deck de perigo for utilizada e ainda estiver vivo após o segundo caçador jogar.

## Caçadores

- Vencem se matarem o Monstro antes do final da Caçada.

## Habilidades

Todos os personagens possuem dois tipos de habilidades:

### Habilidade de Caça

Está ativa durante todo o jogo, podendo ser utilizada sempre que for aplicável.

### Habilidade de Combate

Só será ativada durante a ação de Atacar, quando o atacante rolar e escolher uma face de um dado que possua uma estrela.

## Etapas do Jogo

### Início e Controle de vez

O Monstro irá sempre iniciar o jogo e deverá jogar sempre após 2 caçadores terem realizado suas jogadas.

### Detalhamento da Rodada

#### 1) Turno do Monstro

No seu turno, o Monstro deve:

- Escolher qual carta de Perigo em sua mão irá utilizar no turno
- Realizar suas 3 ações

- Repor sua mão comprando uma nova carta no Deck de Perigo
- Descartar qualquer carta de Força do Caos equipada

2) Ativação das criaturas existentes no tabuleiro.

3) Ativação dos protetores existentes no tabuleiro.

4) Turno dos 2 próximos Caçadores

Após o turno do Monstro e Ativações, os Caçadores devem decidir quais serão os dois próximos Caçadores a jogar (Apenas Caçadores com tokens ativos podem ser escolhidos). Então os Caçadores escolhidos devem:

- Realizar suas 3 ações
- Descartar os Modificadores equipados
- Virar o Token de Caçador para o lado inativo

## **Final da Caçada**

A Caçada irá durar enquanto houverem cartas a serem utilizadas no Deck de Perigo. Após o monstro utilizar a última carta, a rodada deve ser finalizada com o monstro e os dois próximos caçadores realizando suas últimas jogadas. A Caçada também pode terminar caso uma das condições de vitórias estabelecidas seja alcançada pelos jogadores antes do final do deck.

## **Ações Básicas**

Estas ações são comun a todos os tipos de Personagens.

### **Movimentar**

Os jogadores poderão se mover através das estruturas existentes no tabuleiro, executando ações de Movimento. Cada ação permite se movimentar para uma nova estrutura adjacente ortogonalmente. Não é permitido se movimentar em diagonal.

### **Restrição de Movimento**

Sempre que um Caçador estiver em uma estrutura com pelo menos um inimigo ( Monstro e/ou Criatura) será necessário incrementar a ação de movimento equipando um item de Skate ou Bike ou gastar uma ação de movimento extra para sair da mesma.

Já o Monstro precisará incrementar sua ação de movimento, pagando o preço em fúria e obtendo uma das cartas de poder especial, Agilidade Insana ou

Velocidade Colérica, ou gastar uma ação de movimento extra para sair da mesma.

Protetores e Criaturas precisam gastar duas ações de movimento para sair de uma estrutura que possua um inimigo.

### **Rastro de Terror**

Sempre que o Monstro entrar em uma estrutura com civis e **sem adversários (Caçadores ou Protetores)**, ele irá transformar um destes civis em uma Criatura instantaneamente.

### **Atacar**

A ação de Atacar pode ser executada contra diversos alvos diferentes, dependendo do executor e do cenário da mesma.

### **Ordem de Prioridade dos Ataques**

Em casos que Caçadores ou Protetores se encontrem em uma estrutura que possua Monstro e Criaturas, o ataque deverá sempre ocorrer primeiramente nas Criaturas. Apenas após todas as Criaturas serem eliminadas é que será possível dirigir um ataque ao Monstro.

Em casos que Monstros ou Criaturas se encontrem em uma estrutura que possua mais de um alvo (Caçadores, Protetores ou Civis), o ataque deverá sempre ocorrer primeiramente nos Protetores, depois nos Caçadores e somente quando não houver mais nenhum outro alvo válido, será possível atacar (ou transformar) um Civil.

### **Dado Vermelho**

Em todas as situações onde for necessário rolar o dado vermelho, caso seja rolada a face da Caveira, o dado não terá efeito e o atacante sofrerá um ponto de dano.

### **Caçadores x Criaturas**

Para atacar uma criatura, os caçadores precisam indicar o alvo ao alcance de sua arma e então rolar o dado vermelho. A ação de ataque irá matar a quantidade de criaturas igual ao valor rolado no dado.

Caso seja rolada a face da Caveira, nenhuma criatura será morta e o Caçador sofrerá um ponto de dano. Esta ação deverá também registrar o número de criaturas mortas no Controle de Matança.

### **Caçadores x Monstro**

Os combates podem ocorrer Corpo a Corpo ou à Distância, desde que o Caçador possua arma ou habilidade que permita isso.

Um ataque a um Monstro que ocupe a mesma estrutura que o caçador, será considerado um combate corpo a corpo, independente da arma utilizada.

O atacante deve realizar uma ação de Atacar, rolar os 3 Dados de Dano para qualificar o ataque e então escolher um dos dados rolados.

**Será considerada a soma dos seguintes valores:**

- Dano da arma do Caçador
- Dano rolado no dado escolhido pelo Caçador
- Valor de adição, caso possam ser utilizados mais dados
- Item utilizado
- Habilidade do personagem, se ativada

**Desse somatório deve ser reduzido a soma dos seguintes valores:**

- Valor da Resistência do Monstro
- Considerar qualquer valor informado na Carta de Perigo Vigente.
- Habilidades do Monstro
- Redução de Dano obtida com Força do Caos

**O resultado final, deve ser deduzido da energia do Monstro.**

**Monstro x Civis**

Para atacar uma civil, o monstro precisa indicar o alvo ao alcance de seu ataque e então rolar o dado vermelho. A ação de ataque irá matar a quantidade de civis igual ao valor rolado no dado.

Caso seja rolada a face da Caveira, nenhum civil será morto e o Monstro sofrerá um ponto de dano.

Vale ressaltar que o ataque a civis só pode ser realizado se não houver Protetores nem Caçadores na estrutura.

Cada civil morto deve ser registrado no Controle de Matança.

**Monstro x Protetores**

Para atacar um Protetor, o monstro precisa indicar o alvo ao alcance de seu ataque e então rolar o dado vermelho. A ação de ataque irá matar a quantidade de protetores igual ao valor rolado no dado.

**Monstro x Caçadores**

Os combates podem ocorrer Corpo a Corpo ou à Distância, de acordo com as características do monstro atacante.

Um ataque a um Caçador que ocupe a mesma estrutura que o Monstro, será considerado um combate corpo a corpo.

O Monstro deve realizar uma ação de Atacar, rolar os 3 Dados de Dano para qualificar o ataque e então escolher uma dos dados rolados.

### **Será considerada a soma dos seguintes valores:**

- Força do Ataque do Monstro
- Dano rolado no dado escolhido pelo Monstro
- Valor de adição, caso seja rolado em um dos outros dados
- Considerar qualquer valor informado na Carta de Perigo Vigente
- Habilidade do personagem, se ativada
- Dano adicional obtido com Força do Caos

### **Desse somatório deve ser reduzido a soma dos seguintes valores:**

- Valor da Proteção do Caçador
- Item de Caça utilizado
- Habilidade do Caçador

**O resultado final, deve ser deduzido da energia do Caçador.**

### **Ativação de Criaturas**

Sempre que um turno do Monstro se encerrar, cada criatura existente será ativada e poderá realizar uma combinação de até duas ações, dentre as possíveis: Movimento e Ataque.

Ao executar uma ação de Ataque, a ativação da Criatura se encerrará logo após a execução da ação, desperdiçando assim eventuais ações restantes.

Ao realizar um Ataque, a Criatura deve seguir a Ordem de Prioridade de Ataque e irá causar 1 ponto de dano ao alvo. Se o alvo do ataque for um Caçador, sua resistência será ignorada sendo causado 1 ponto de dano. Caso seja um Protetor ou Civil, estes serão mortos e retirados do tabuleiro.

## **Criaturas x Civis**

Criaturas podem atacar Civis caso estejam em uma estrutura com estes e ainda possuam ação disponível.

Para tal, basta executar a ação e remover o Civil da estrutura, registrando a morte no Controle de Matança.

## **Criaturas x Caçadores**

Da mesma forma, ao alcançar uma estrutura com Caçadores, a Criatura poderá dirigir um ataque ao mesmo, caso possua ação disponível para tal.

Este ataque irá causar 1 ponto de dano ao Caçador, ignorando a proteção do Caçador.

## **Criaturas x Protetores**

Ao alcançar uma estrutura com Protetor, a criatura poderá efetuar um ataque a um Protetor, desde que possua ação disponível, matando este Protetor e removendo seu token da estrutura.

## **Ativação de Protetores**

Sempre que um turno do Monstro se encerrar, após a ativação das Criaturas, cada Caçador deverá ativar seus protetores simultaneamente.

Cada Protetor existente poderá realizar uma combinação de até duas ações, dentre três possíveis: Movimento, Ataque ou Resgate.

Caso o Caçador decida executar uma ação de Ataque ou Resgate, a ativação do Protetor se encerrará logo após a execução da ação, desperdiçando assim eventuais ações restantes.

Ao atacar, o Protetor irá causar 1 ponto de dano ao alvo e deve seguir a Ordem de Prioridade de Ataque.

Se o alvo do ataque for um Monstro, sua resistência será ignorada e será causado 1 ponto de dano por ataque recebido.

Ao resgatar um civil existente, este deve ser removido do tabuleiro sem contar para o controle de matança.

## **Morte**

Toda vez que um Caçador for abatido (tiver sua vitalidade zerada), ele deverá entregar um token de vitalidade para o Monstro, descartar seus itens da mochila e então escolher entre ser enviado para o Hotel ou para o Hospital, tendo sua energia restabelecida para 15 pontos.

Caso um personagem seja abatido e entregue o seu último token de vitalidade para o Monstro, ele estará morto e o jogo será encerrado com vitória do Monstro.

## No Pó da Rabiola

Toda vez que um personagem sofrer um ataque que faça sua vitalidade ultrapassar o limite inferior do marcador de energia, ele poderá bater em retirada para qualquer estrutura do mapa que não possua um adversário.

## Ações Especiais

Estas ações são realizadas apenas por um dos dois tipos de personagens:

### Recrutar

Quando um Caçador alcançar uma estrutura que possua civis, ele pode realizar a ação de Recrutar, treinando um destes civis e substituindo seu token por um token de Protetor da sua guarnição.

Sempre que um Protetor é alocado em uma estrutura que possua adversários ele realiza um ataque, respeitando a Ordem de Prioridade dos Ataques.

Após ser treinado para ser Protetor, o antigo civil, caso seja morto, não contará mais para o Controle de Matança do Monstro.

Ao final do turno do Monstro, todos os Protetores serão ativados e controlados simultaneamente pelos Caçadores que os recrutaram.

### Reverter

Ao alcançar uma estrutura com Criaturas, um Caçador poderá desfazer a transformação, revertendo-as para Civis novamente. Para tal, ele deverá rolar o Dado Branco. O número rolado no dado irá definir a quantidade máxima de criaturas que poderão ser revertidas naquela estrutura.

O Caçador poderá, além de reverter as criaturas, somar também os pontos de garra obtidos ao seu controle.

### Primeiros Socorros

Quando dois Caçadores estiverem na mesma estrutura do tabuleiro, é possível executar uma Ação de Primeiros Socorros que irá restaurar até 5 pontos de energia do companheiro, desde que não ultrapasse o limite do marcador de energia.

Um personagem também pode executar a ação de Primeiros Socorros em si mesmo, recuperando até 3 pontos de energia com esta ação, desde que não ultrapasse o limite do marcador de energia.

Esta ação só pode ser executada em caçadores com menos de 20 pontos de energia.

### Convocar

Durante o seu turno, o Monstro pode gastar uma de suas ações para convocar até 3 criaturas de qualquer local do mapa para a estrutura onde se encontra.

**LUDO**  
**VIA**  
estúdio



 **DIA DA**  
**CAÇA**

Um jogo de arrepiar!

EM BREVE NA  
[meeplearter.com.br](http://meeplearter.com.br)