



LORDS  
OF  
RAGNAROK

MANUAL

# COMPONENTES:



TABULEIRO DE DUPLA FACE

## FICHAS:



RODA DE AÇÕES



7 TEMPLOS (E BASES DE PLÁSTICO)



4 TABULEIROS DE JOGADOR



5 PEÇAS DE HERÓI

## OUTROS:



8 ANÉIS GRANDES

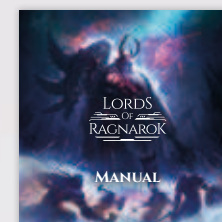
4 ANÉIS DE HERÓI



80 MARCADORES DE CONTROLE



O DADO DE MONSTRO



ESTE MANUAL



2 REINOS PARA 2 JOGADORES



24 DISCOS DE EXÉRCITO



6 FICHAS DE FORJA



36 FICHAS DE RUNA



6 FICHAS DE MATADOR



12 FICHAS DE ATRIBUTO



6 PEÇAS DE REINO

# CARTAS:



21 CARTAS DE EVENTO



35 CARTAS DE COMBATE



14 CARTAS DE ATAQUE DE MONSTRO



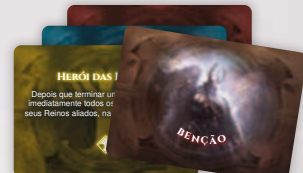
6 CARTAS DE ORIGEM



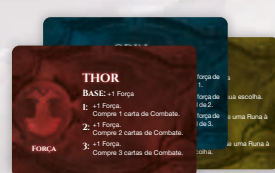
3 ARTEFATOS DIVINOS



6 ARTEFATOS DE MONSTRO



36 CARTAS DE BENÇÃO



3 CARTAS DE DIVINDADE



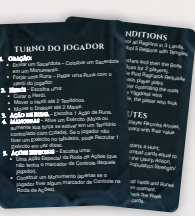
10 CARTAS DE REQUISITOS DE RAGNAROK



2 TRILHAS DE TEMPLO



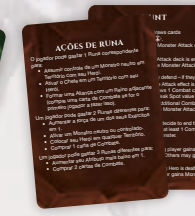
6 CARTELAS DE MONSTRO



4 CARTAS DE AJUDA PARTE 1



4 CARTAS DE AJUDA PARTE 2



4 CARTAS DE AJUDA PARTE 3



CARTELA DE CHEFE DO LOKI

# MINIATURAS:



MONUMENTO DE FREYA (DESMONTADO)



5 MINIATURAS DE HERÓI



24 MINIATURAS DE EXÉRCITO



MONUMENTO DE ODIN (DESMONTADO)



6 MINIATURAS DE MONSTRO



4 MINIATURAS DE DRAKKAR



MONUMENTO DE THOR (DESMONTADO)



1 MINIATURA DE CHEFE LOKI



16 MINIATURAS DE SACERDOTE

# VISÃO GERAL

## OBJETIVO DO JOGO

Em Lords of Ragnarok, os jogadores assumirão os papéis de Heróis da mitologia nórdica, conquistando territórios, combatendo Monstros ferozes e construindo grandes Monumentos para as Divindades Nórdicas. Cada jogador terá seu turno em sentido horário até que alguém vença ao cumprir 1 das 3 Condições de Vitória OU a partida terminar com o Ragnarok.

### AS TRÊS CONDIÇÕES DE VITÓRIA NO JOGO SÃO:

**GRANDE JARL** – Um jogador vence a partida imediatamente quando controlar todos os Territórios em 3 Regiões.



**GRANDE GOTHI** – Um jogador vence a partida imediatamente quando controlar 5 Territórios com Templos construídos. Quando um jogador controlar 4 Territórios com Templos, essa condição pode ser cumprida ao controlar um Território com um Templo ou construindo um Templo em um dos seus Territórios.



Em uma partida de 2 jogadores, os jogadores precisam controlar apenas 4 Territórios com Templos para vencer (em vez de 5).

**MATADOR** – Um jogador vence a partida imediatamente quando matar o Chefe (Loki). O Chefe só pode ser Caçado por jogadores que tiverem matado 2 Monstros. Se algum jogador for bem-sucedido em Caçar Loki, a partida termina imediatamente com a vitória daquele jogador.



Em uma partida de 2 jogadores, os jogadores só precisam matar 1 Monstro para começar a Caçar o Chefe (ao invés de 2).

### CHEFE

O Chefe é uma entidade poderosa que muda as regras do jogo. Antes de começar a partida, é importante que todos estejam familiarizados com as regras na cartela de Chefe. Se algum jogador matar o Chefe, ele cumpre a Condição de Vitória de Matador e vence a partida imediatamente. O Chefe segue as regras de caçada da mesma forma que os Monstros, porém o Chefe NÃO é um Monstro. Fora das caçadas, qualquer efeito que só funciona em Monstros não pode ser usado em um Chefe, a menos que seja explicitamente especificado (leia "Resolvendo uma Caçada - página 11).

Em cada partida só pode haver um Chefe – os jogadores escolhem qual será antes da partida começar. Loki é o único Chefe no jogo base, mas outros serão disponibilizados em expansões.

### RAGNAROK

O Ragnarok está chegando. O grande inverno está aqui e três galos estão prestes a cantar. Durante a partida, vários Requisitos de Ragnarok podem ser cumpridos. Toda vez que um Monumento for construído, os jogadores devem verificar se algum Requisito foi cumprido e, caso isso tenha acontecido, virar aquela carta de Requisito de Ragnarok para baixo. Quando pelo menos 3 delas estiverem viradas para baixo depois da Ação Especial de Construir Monumento, o Ragnarok começará.

Depois disso, cada jogador terá um último turno. Isso significa que o último turno da partida será jogado pelo jogador que fez a Ação Especial de Construir Monumento que ativou o Ragnarok. Depois disso, se nenhum dos jogadores tiver ganho por cumprir uma das Condições de Vitória (se algum jogador cumprir uma delas durante o Ragnarok, a partida termina imediatamente e aquele jogador vence). O jogador que controlar mais Territórios adjacentes a Yggdrasil (o espaço central do mapa com a Roda de Ações) vence. Em caso de empate, o jogador que primeiro tiver jogado seu último turno vence a partida.



## O TABULEIRO

O mapa em Lords of Ragnarok é dividido em três tipos de áreas separadas por fronteiras: Territórios, Reinos e Mares. A área redonda no centro do tabuleiro onde fica a Roda de Ações é Yggdrasil.



## TERRITÓRIOS E REGIÕES

**REGIÃO** – Consiste em 3 ou 4 Territórios da mesma cor (também identificados por um ícone específico). Considera-se que um jogador que controle todos esses Territórios tem o controle da Região. Controlar várias Regiões permite que jogadores vençam a partida através da Condição de Vitória de Grande Jarl ou cumpram alguns dos Requisitos do Ragnarok.

Os Territórios são o tipo de área mais comum do jogo. Os Territórios são identificados com números de 1 a 21 (ou 1 a 16 se os jogadores utilizarem o lado de 2 jogadores do mapa). Cada um deles tem um valor de Resistência Local e um ou mais símbolos:

**MONUMENTO** – Existem 3 Territórios com Monumentos representados por miniaturas de 4 peças que serão construídas durante a partida. Os jogadores podem enviar Sacerdotes para Monumentos para aumentar Atributos e receber outros bônus de Divindade. Cada Monumento começa em nível 0 (base) e pode ser construído até o nível 3. Existe também uma carta de Artefato Divino especial conectado a cada Monumento mostrado por um símbolo de Artefato naquele Território. O jogador que controlar um Território com o Monumento também ganha aquele Artefato.

**CIDADE** – Quando um jogador Ativar um Exército em um Território com uma Cidade, ele pode optar por aumentar a força do Exército. Também pode recrutar novos Exércitos no Território usando a Ação Especial de Recrutar.

**SANTUÁRIO** – Se um Território tiver um Santuário, o jogador que controlar aquele Território pode colocar um Templo ali usando uma das Ações Especiais. Cada Território com um Santuário só pode ter um Templo.

**FORJA** – No início da partida, os jogadores colocam aleatoriamente fichas de Forja nesses Territórios. Isso vai determinar que tipo de Runa pode ser obtida em cada Território. Uma ficha de Runa do tipo correspondente será colocada nesses Territórios no início da partida e mais uma vez quando alguém Construir um Monumento. Runas podem ser pegadas de Forjas por Heróis durante a fase de Oração ou os jogadores podem ganhá-las de seus Territórios quando forem Construir um Monumento. Fichas de Forja nunca podem ser retiradas do tabuleiro.

## RUNAS

Os jogadores podem obter Runas durante a partida de diversas formas. Existem 3 tipos de Runa no jogo: cada uma com um símbolo diferente; Uruz , Othala e Algiz .

Runas são geralmente obtidas de Forjas por Heróis durante a fase de Oração, mas os jogadores também podem obtê-las de formas diferentes. Quando um jogador ganha uma Runa da Forja, ele pega essa ficha específica de Runa e a coloca em sua Reserva. Se os jogadores obtiverem Runas de outras fontes, eles podem pegá-las do Suprimento (e, na maioria dos casos, podem escolher que tipo de Runa preferem) e colocá-las em sua Reserva .

## RESISTÊNCIA LOCAL E CONTROLE SOBRE TERRITÓRIOS

Os territórios podem ser neutros ou controlados por um dos jogadores (é considerado como seu Território) e identificado com um de seus marcadores de Controle. Só pode haver Exércitos de um único jogador em cada Território (Exceto no caso de uma Batalha). Se, no final de qualquer fase durante a partida, um jogador tiver Exércitos em um Território neutro com uma força total de Exército igual ou maior do que a Resistência Local de um Território, o jogador imediatamente obtém controle sobre o Território. Em seguida, esse jogador coloca um marcador de controle no Território de forma a cobrir a Resistência Local – ela não será mais relevante nessa partida.



O jogador verde Ativa um Exército e move-o para um Território adjacente (1). Como a força do Exército é 4 e a Resistência Local daquele Território também é 4, o jogador verde imediatamente obtém controle sobre aquele Território e cobre o número da Resistência Local com seu marcador de controle.

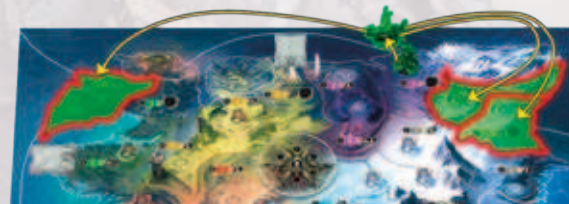
Territórios Controlados são tratados como se sua Resistência Local fosse 0. Isso significa que qualquer Exército pode controlar aquele Território simplesmente entrando nele. Se já houver um Exército ali, isso iniciará uma Batalha e, dependendo do resultado, o Território será tomado ou permanecerá sob controle do jogador original.

## REINOS E MARES

Além dos Territórios, há dois outros tipos de área no mapa:

**MAR** – Áreas de mar que circundam o mapa inteiro. Apenas Drakkars podem ficar em Mares ou se mover por eles. Drakkars de jogadores diferentes podem estar no mesmo Mar. Mares não podem ser controlados e não há Batalhas entre Drakkars.

Um jogador pode mover seus Exércitos e Herói usando seu Drakkar de um Território adjacente ao Mar para outro. Em termos de movimento de Exército e Herói (mas apenas para os propósitos de movimento) todos os Territórios adjacentes a um Mar com o Drakkar do jogador são considerados adjacentes para aquele jogador.



O jogador verde pode mover um Exército por Drakkar para todos os Territórios indicados.

**REINOS** – Áreas que não são parte de nenhuma Região. Nada pode ser movido para Reinos ou colocado neles, exceto marcadores de Controle que jogadores podem colocar ali para mostrar que têm uma Aliança com aquele Reino. Múltiplos jogadores podem ter uma Aliança com o mesmo Reino e cada jogador pode ter uma Aliança com múltiplos Reinos.


## FORMANDO ALIANÇAS


Jogadores podem formar Alianças com Reinos para obter bônus de Reinos durante Ações Especiais. A forma básica de fazer isso é ter um Herói em um Território adjacente a um Reino e gastar a Runa específica (ver Ações de Runa mais adiante). Para marcar que um jogador tem uma Aliança, coloque um marcador de controle no Reino. Se o jogador for o primeiro a formar uma Aliança com um Reino específico (se não tiver nenhum marcador de controle lá ainda), ele também compra 1 carta de Combate. Cada jogador pode formar uma Aliança com cada Reino apenas uma vez, e quando uma Aliança é formada, ela dura até o final da partida.


## HERÓIS

Heróis e seu desenvolvimento são uma das partes principais do jogo. Cada Herói tem uma Habilidade Especial em sua peça de Herói e um bônus de Origem de uma carta escolhida no início da partida. A Habilidade Especial funciona durante partida toda, enquanto o bônus de Origem é recebido pelo jogador apenas no início da partida.

Cada Herói tem três Atributos que começam com um valor de 2 e podem ser aumentados até o máximo de 6:

**AUTORIDADE**  – define a força inicial de cada Exército que o jogador Recrutar durante a partida.

**FORÇA**  – mostra quantas cartas de Combate o jogador comprará no início de cada Caçada. Além disso, define quais Territórios podem ser controlados pela Ação Especial de Usurpar. Heróis só podem Usurpar Territórios com Resistência Local (Territórios neutros) ou força Total de Exército (Territórios de outros jogadores) igual ou menor que sua Força.


**SABEDORIA**  – usada durante a Caçada ao verificar o valor de Ponto Fraco. Também define limites separados de cartas de Combate e Runas que os jogadores podem ter em sua Reserva a qualquer momento. Significa que um Herói com 2 de Sabedoria pode ter até 2 cartas de Combate e até 2 Runas ao mesmo tempo na sua Reserva. Um jogador pode exceder esse limite ao pegar uma carta de Combate ou Runa, mas precisa descartar Runas/cartas de Combate imediatamente depois de fazer isso até chegar ao seu limite de Reserva. A única exceção a essa regra é a Caçada, durante a qual jogadores podem ter uma quantidade ilimitada de cartas de Combate. Mas, assim que a Caçada terminar, precisarão descartar até ficar no seu limite de Reserva.

## OUTROS COMPONENTES DOS JOGADORES

**TABULEIRO DO JOGADOR** – tabuleiro com trilhas de Atributo, um lugar para peças de Herói, cartas de Origem, Sacerdotes e Runas que os jogadores tenham em sua Reserva.

**EXÉRCITO** – cada Exército é representado por uma miniatura com uma força de Exército de 1 a 6 mostrada em sua base. Essa força pode ser aumentada durante o jogo por uma Ativação de Exército ou de outras fontes. Ela também pode cair devido a perder Batalhas, Baixas, efeitos de cartas de Combate, Pisada de Monstro e Ataques a Território, bem como alguns outros efeitos. Quando a força de Exército é reduzida abaixo de 1 ele é destruído, e o jogador precisa retirá-lo do tabuleiro e colocá-lo de volta na sua Reserva. A força total de Exército é a soma das forças de todos os Exércitos de um jogador em um Território específico.

**DRAKKAR** – uma miniatura que se move apenas pelos Mares. Exércitos e Heróis podem usar o Drakkar como pontes durante o movimento, o que significa que todos os Territórios adjacentes ao mar com o Drakkar de um jogador são tratados como adjacentes para aquele jogador para os propósitos de movimento.

**SACERDOTE**  – cada Sacerdote é representado por uma miniatura. Jogadores ganham um Sacerdote daquela cor do Suprimento e o adicionam à sua Reserva (colocam no tabuleiro de jogador) como resultado de Construir Templos e Monumentos, ou como Recompensas durante uma Caçada. Sacerdotes da Reserva do jogador podem ser posicionados em qualquer Monumento (o jogador não precisa controlar o Território com o Monumento nem ter seu Herói lá) com um espaço vazio de Sacerdote durante a fase de Oração. Sacerdotes nunca são colocados em qualquer outro lugar do tabuleiro.

## MOVIMENTO

A maioria das miniaturas pode ser movida durante a partida – Heróis, Exércitos, Drakkars, Monstros e o Chefe. Outras miniaturas (como Monumentos ou Sacerdotes) não podem ser movidas. As regras de movimento são diferentes para cada tipo de miniatura.

**MOVENDO UM HERÓI** – Heróis podem ser movidos para qualquer Território adjacente, independentemente de quem controla aquele Território ou quais outras miniaturas estão ali. Heróis podem ser movidos por Drakkar. Eles são movidos principalmente durante a fase de Herói.

**MOVENDO UM EXÉRCITO** – Exércitos podem ser movidos para qualquer Território adjacente, independentemente de quem controla aquele Território ou quais miniaturas estão lá. Quando um Exército é movido para um Território que tenha Exércitos de outros jogadores, uma Batalha começará imediatamente no final dessa fase do turno (ver resolução de Batalhas na página 12). Exércitos podem ser movidos por Drakkar e são movidos principalmente durante a fase de Manobras ou quando um jogador fizer a Ação Especial de Marchar. Exércitos não podem ser movidos para um Território que tenha Loki (essa é a sua regra especial de Chefe).

**RECUAR** – Exércitos às vezes precisam recuar. Isso significa que o jogador que controla esses Exércitos precisa movê-los do Território onde estiverem para qualquer Território adjacente controlado pelo jogador. Se não existir um Território assim, o jogador precisa destruir os Exércitos (removê-los do tabuleiro para sua Reserva). Durante uma recuada, Exércitos podem ser movidos por Drakkar. Na maioria dos casos, Exércitos precisam recuar depois de perder uma Batalha, mas alguns Monstros ou outros feitos no jogo também podem forçar jogadores a recuarem com seus Exércitos. Recuar não é considerado um movimento para efeitos dentro do jogo.

**MOVENDO UM DRAKKAR** – Drakkars podem ser movidos para qualquer Mar adjacente, independentemente de outros Drakkars. Eles são movidos principalmente durante a fase de Herói.

**MOVENDO UM MONSTRO** – eles podem ser movidos para qualquer Território adjacente, independentemente de quem controla aquele Território ou quais outras miniaturas estão lá. Monstros NÃO PODEM usar Drakkars durante sua movimentação. Eles são movidos durante sua ativação.

**MOVENDO UM CHEFE** – Cada Chefe tem opções diferentes de movimento descritas em sua cartela.

### MOVER E COLOCAR

Alguns efeitos de jogo instruem os jogadores a “colocar” componentes no tabuleiro. Colocar não é considerado um movimento, então qualquer efeito que se refira a movimento não se aplica nesse caso. Para “colocar”, o jogador pega a miniatura apropriada (do tabuleiro, Suprimento ou Reserva) e a coloca no tabuleiro em um espaço descrito pelo efeito.







## CONTROLE E RESERVAS DOS JOGADORES

Em Lords of Ragnarok, os jogadores podem controlar muitas coisas diferentes. Se um jogador controla algo, significa que é dele. Jogadores controlam todos os elementos em suas Reservas. Isso inclui Exércitos não colocados, Sacerdotes e Runas de sua Reserva (mas não os do Suprimento), bem como cartas de Combate em suas mãos e cartas de Artefato e Bênção que ganhem durante o jogo. Um jogador também controla todos os elementos que estão sob seu controle: Territórios com seu marcador de controle e Monstros com seus anéis. Jogadores não podem controlar Reinos, Mares ou Monumentos (mas podem controlar Territórios com eles), nem o Chefe. Tudo que não está no tabuleiro central ou nas Reservas dos jogadores faz parte do Suprimento comum.



# PREPARAÇÃO

## PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Coloque o tabuleiro principal na mesa com a face para cima apropriada para sua contagem de jogadores. O lado para 2 jogadores é marcado com .
2. Coloque as peças de Reino em seus lugares correspondentes. As peças de Nifheim e Jotunheim são diferentes para as partidas de 2 jogadores em relação às peças usadas em partidas de 3 ou 4 jogadores. Por isso, use as que forem apropriadas para a sua contagem de jogadores.
3. Coloque a Roda de Ações (com o lado correspondente à sua contagem de jogadores) no espaço de Yggdrasil de forma que as Ações apontem para os Reinos apropriados.
4. Pegue a carta de Templo apropriada para sua contagem de jogadores, escolha um dos seus lados (o lado com 2 palavras-chave de Seleção é sugerido para sua primeira partida) e coloque-a próxima do tabuleiro. Coloque os Templos nessa carta até que todos os espaços sejam preenchidos. Coloque quaisquer Templos não utilizados de volta na caixa.
5. Coloque aleatoriamente fichas de Forja viradas para cima em seus locais nos Territórios com símbolos de Forja. Coloque uma Runa do tipo correspondente em cada Forja.  
 Em partidas com 2 jogadores, use 3 Forjas com tipos diferentes de Runa entre elas e uma adicional aleatória do restante.
6. Coloque cada base de Monumento no Território com seu símbolo de Atributo correspondente (Odin no lugar com Autoridade , Thor – Força  e Freya – Sabedoria ). Mantenha o restante das peças de cada Monumento próximo do Território que tem sua base. Coloque as cartas de Divindade e de Artefato Divino apropriadas no tabuleiro do lado de cada Monumento.
7. Pegue as 6 cartelas de Monstro. Cada cartela de Monstro tem um símbolo de Runa no canto superior à direita. Pegue duas cartelas de Monstro com o mesmo símbolo de Runa e coloque-as, aleatoriamente, uma em cima da outra. Pegue o próximo par de cartelas de Monstro com a mesma Runa e coloque-as da mesma forma à direita do par anterior. Depois, faça o mesmo para o último par de cartelas de Monstro, e em seguida coloque as cartas de Artefato de Monstro e miniaturas de Monstro do lado das cartelas de Monstro correspondentes.
8. Coloque a cartela de Chefe (Loki) e sua miniatura próxima do tabuleiro.
9. Embaralhe cada um dos baralhos: cartas de Combate, cartas de Ataque de Monstro, cartas de Benção e cartas de Evento. Coloque todos eles próximos do tabuleiro.  
 Em partida para 2 jogadores, antes de embaralhar as cartas, devolva todas as cartas de evento com numeração acima de 16 à caixa do jogo.
10. Coloque todas as fichas de Runa próximas do tabuleiro para criar um Suprimento compartilhado.
11. Coloque 5 cartas de Requisitos de Ragnarok apropriadas para sua contagem de jogadores (conforme indicado pelo ícone de jogadores) acima do tabuleiro, viradas para cima em uma fileira.
12. Cada jogador pega 3 cartas de Ajuda, 3 fichas de Atributo e todos os componentes da sua cor escolhida (tabuleiro de Jogador, 6 miniaturas de Exército, 4 miniaturas de Sacerdote, 1 miniatura de Drakkar, 20 marcadores de Controle, 2 anéis grandes e 1 anel de Herói). Coloque os 4 Sacerdotes na Reserva e o restante desses componentes perto do tabuleiro de Jogador.
13. Compre uma carta de Evento e coloque a miniatura de Chefe (Loki) em um Território indicado pelo número na carta comprada. Coloque essa carta na pilha de descarte de Eventos.
14. Agora, compre cartas de Evento para posicionar alguns Monstros no tabuleiro. Compre uma quantidade de cartas equivalente ao número de jogadores. Compre a primeira carta de Evento e verifique a Runa onde diz “COLOCAR”; pegue a miniatura de Monstro com a Runa correspondente em sua cartela e coloque-a no Território indicado pelo número na carta de Evento comprada. Se ainda houver dois Monstros com a mesma Runa, use aquele cuja cartela esteja em cima da outra. Se não houver mais Monstros com a Runa correspondente (ambos já estão no tabuleiro), não faça nada. Independente do Monstro ter sido colocado no tabuleiro ou não, a carta comprada conta para o número total que precisa ser comprado. Coloque-a na pilha de descarte de Eventos. Repita essa fase até que o número de cartas compradas seja igual ao número de jogadores.
15. Faça a Seleção de Heróis conforme descrito na próxima página.



# COMO JOGAR

## SELEÇÃO DE HERÓIS

Escolha aleatoriamente o primeiro jogador – ele iniciará a Seleção de Heróis:

1. O jogador compra duas peças aleatórias de Herói e duas cartas aleatórias de Origem. Ele também recebe a carta de Origem Odinson/Odinsdottir.
2. Ele então escolhe 1 peça de Herói e 1 carta de Origem dentre as que comprou. Se o jogador não escolher a carta de Origem Odinson/Odinsdottir, ele a repassa para o jogador sentado à sua esquerda. O restante das cartas de Origem e peças de Herói (não escolhidas por um jogador) voltam para o Suprimento (embaralhe-as, porque outros jogadores podem comprá-las quando estiverem fazendo sua seleção).

Depois de escolher seu Herói e carta de Origem, o jogador irá:

3. Pegar a miniatura do Herói que escolheu e colocar o anel da sua cor na base do Herói.
4. Colocar todas as fichas de Atributo viradas para cima do lado ileso (sem um “2” nelas) no primeiro espaço de cada trilha de Atributo. O Espaço coberto por uma ficha de Atributo mostra o valor atual do Atributo (portanto, o valor inicial é 2).
5. Comprar 1 carta de Combate.
6. Colocar seu Drakkar em qualquer Mar à sua escolha (mesmo que já haja Drakkars de outros jogadores). Em seguida, coloque seu Herói e 2 Exércitos com força 1 em um Território adjacente ao mar onde o seu Drakkar está. O jogador não pode colocar seu Herói e Exércitos em um Território que tenha Exércitos ou marcadores de Controle de outro jogador. Se o Território que o jogador escolher tiver uma Resistência Local de 2, ele coloca seu marcador de Controle no Território e assume o controle dele.
7. Colocar a carta de Origem no seu tabuleiro de Jogador e aplicar todos os bônus dela.
8. Colocar a peça de Herói em cima da sua carta de Origem no seu tabuleiro.

Em sentido horário, cada jogador repete todos esses passos até que todos tenham completado a Seleção de Herói.

O jogador que escolher a carta Odinson/Odinsdottir será o 1º jogador da partida. Se ninguém escolheu essa carta de origem, o jogador que iniciou a Seleção de Heróis permanece como o primeiro jogador.

Os jogadores agora estão prontos para começar a partida.

## TURNO DO JOGADOR

Em Lords of Ragnarok cada jogador terá seu turno, prosseguindo em sentido horário, até a partida terminar. O jogador que estiver resolvendo seu turno é considerado o Jogador Ativo. O turno de um jogador é dividido em fases que precisam ser feitas em uma ordem específica. A única fase necessária é a de Ação Especial; as outras podem ser puladas se o Jogador Ativo preferir.

### 1. ORAÇÃO

O Jogador Ativo pode resolver uma das ações abaixo ou ambas:

**ENVIAR UM SACERDOTE** – O Jogador Ativo pode colocar 1 Sacerdote da sua Reserva em qualquer Monumento à sua escolha que tiver pelo menos um espaço vazio. Para colocar um Sacerdote, o jogador não precisa controlar o Território que contém o Monumento nem ter seu Herói lá. Uma vez que um Sacerdote é colocado em um Monumento ele fica ali (e bloqueia aquele espaço do Monumento) até que alguém faça a ação de Construir Monumento. Quando um jogador envia um Sacerdote para um Monumento, ele recebe bônus da Divindade representada por ele. Enviar um Sacerdote sempre aumenta permanentemente um dos Atributos, dependendo de qual Monumento o jogador escolher. Além disso, se o Monumento for de nível 1 ou acima, o jogador também recebe um bônus adicional descrito na carta da Divindade. Monumentos mais altos podem dar bônus poderosos, mas o aumento de Atributo continua sendo só de 1. O Jogador Ativo pode enviar um Sacerdote para um Monumento mesmo se não puder aproveitar todos os bônus correspondentes.



O jogador verde coloca um Sacerdote em um Monumento a Thor completo e aumenta seu Atributo de Força em 1 (neste exemplo, indo de 2 para 3). Além disso, o jogador verde compra 3 cartas de Combate, já que o Monumento está em nível 3.

**FORJAR RUNA** – se o Herói de um jogador estiver em um Território onde houver uma Forja e uma Runa, o jogador, o jogador pode pegar a Runa e colocá-la em sua Reserva. Cada vez que um jogador pega uma Runa que excede seu limite de Sabedoria, ele pode pegá-la, mas imediatamente descarta uma Runa à sua escolha para ficar dentro do limite da sua Reserva (Runas descartadas são colocadas no Suprimento).

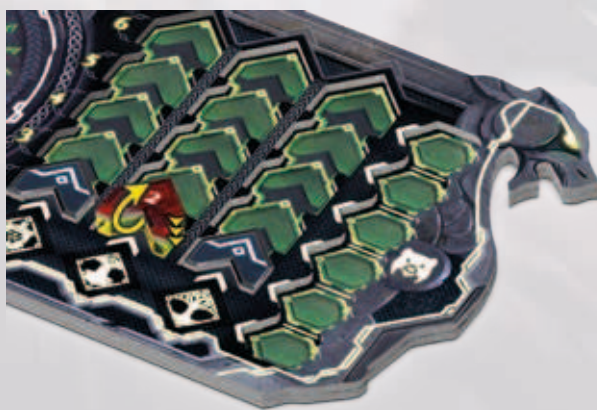
### 2. HERÓI

Durante essa fase, o jogador pode escolher uma das seguintes ações:

- A. Mover seu Herói até dois Territórios de distância.
- B. Mover seu Drakkar até dois Mares de distância.
- C. Curar 1 Ferimento de seu Herói, virando uma de suas fichas de Atributo que estava do lado Ferido. A ficha fica na mesma posição que estava na trilha de Atributo depois da Cura.

#### FERIMENTO E CURA

Quando um Herói recebe um Ferimento, vire uma ficha de Atributo ileso para seu lado Ferido sem mudar sua posição na trilha. Se um jogador já tiver as 3 fichas do lado Ferido, ele não recebe mais Ferimentos (ignore-os). Quando uma ficha de Atributo está do lado Ferido seu valor é 2, independente da posição na trilha. A ficha ainda pode ser movida se o Atributo for aumentado ou reduzido. Quando um jogador Cura um Ferimento, vire a ficha do seu lado Ferido para seu lado ileso.



### 3. AÇÕES DE RUNA

O Jogador Ativo pode gastar Runas da sua Reserva durante essa fase para executar UMA Ação de Runa, que custa de 1 a 3 Runas.

Todas as Ações de Runa que custam 1 Runa exigem que uma Runa específica seja gasta. Por exemplo, se um jogador quiser assumir controle de um Monstro, precisa gastar uma Runa com o mesmo símbolo que a Runa na Cartela do Monstro.

Ações de Runa mais caras exigem um conjunto de 2 ou 3 Runas. Nesse caso, todas as Runas nesse conjunto precisam ser de tipos diferentes (com símbolos diferentes nelas). Existem 9 Ações de Runa básicas diferentes, mas jogadores podem obter acesso a novas ações através de cartas de Benção ou outras fontes.

#### AÇÕES BÁSICAS DE RUNA:

1 Runa (igual à da cartela de Monstro/Chefe ou em um Reino):

- O jogador Ativa o Chefe em um Território com seu Herói.
- O jogador assume o controle de um Monstro neutro em um Território com seu Herói (para controlar Monstros, veja página 10).
- O jogador forma uma Aliança com um Reino adjacente ao Território onde o Herói está. Além disso, compra 1 carta de Combate se for o primeiro jogador a colocar seu marcador de Controle naquele Reino.

Conjunto de 2 Runas (de tipos diferentes):

- O jogador aumenta a força de um dos seus Exércitos do tabuleiro em 1 (o Exército não precisa estar em seu Território com uma Cidade).
- O jogador Ativa um Monstro que controla ou um neutro (para Ativação de Monstro veja a página 10).
- O jogador compra 1 carta de Combate.
- O jogador coloca seu Herói em qualquer Território.

Conjunto de 3 Runas (todas de tipos diferentes):

- O jogador aumenta um dos seus Atributos mais baixos em 1.
- O jogador compra 2 cartas de Combate.

### 4. MANOBRAS

O Jogador Ativo pode Ativar um Exército durante essa fase. Se não tiver um Exército no tabuleiro, ele pode, em vez disso, Recrutar um Exército.

#### ATIVANDO E RECRUTANDO UM EXÉRCITO

Ativar 1 Exército – toda vez que um jogador Ativar um Exército, ele pode fazer uma das seguintes ações:

- Mover um Exército para qualquer Território adjacente.
- Aumentar a força do Exército em 1, mas apenas se o Exército estiver num Território com Cidade controlado por aquele jogador.

Recrutar 1 Exército – cada vez que um jogador Recruta um Exército, ele coloca um Exército novo da sua Reserva no tabuleiro, com força de Exército igual ao seu atributo de Autoridade. O Exército Recrutado pode ser colocado em qualquer Território adjacente ao seu Drakkar ou em um Território com Cidade controlado pelo jogador. Ele pode colocar seu Exército em um Território que tenha Exércitos de outros jogadores (se aquele Território for adjacente ao Mar onde seu Drakkar estiver), mas isso iniciará uma Batalha.



## 5. AÇÕES ESPECIAIS

Nessa fase, o Jogador Ativo precisa escolher uma Ação Especial da Roda de Ações, colocando seu marcador de Controle no espaço de Ação. Para escolher a Ação Especial, o jogador precisa poder resolver seu efeito (por exemplo, o jogador não pode escolher a Ação Especial de Recrutar quando todos os seus Exércitos já estiverem no tabuleiro). Um jogador pode escolher uma Ação que tenha marcadores de Controle de outros jogadores, mas não uma que tenha seus próprios marcadores. Se tiver marcadores de Controle de outros jogadores, o jogador coloca o seu marcador no topo da pilha (todos os marcadores de Controle em cada espaço de Ação da Roda de Ações devem ser empilhados um em cima do outro).

Se esse for o primeiro marcador de Controle colocado naquele espaço de Ação, todos os jogadores que tenham uma Aliança com o Reino correspondente àquela Ação podem ganhar um bônus daquele Reino, começando com o jogador à esquerda do Jogador Ativo (de modo que o Jogador Ativo será o último a obter o bônus).



O jogador verde coloca um marcador de Controle na Ação Especial de Monstro. Os jogadores verde e vermelho podem obter bônus de Reino, já que esse é o primeiro marcador de Controle colocado na Ação e ambos estão aliados ao Reino conectado àquela Ação (nesse caso Muspelheim). O jogador vermelho ganhará o bônus antes do jogador verde.

Se houver um ou mais marcadores de Controle em um espaço de Ação, o jogador cujo marcador de Controle acabou de ser coberto ganha 1 Runa à sua escolha do Suprimento.



O jogador vermelho coloca um marcador de Controle em cima do marcador de Controle verde. Isso significa que o jogador verde imediatamente ganha 1 Runa à sua escolha.

Os Jogadores recebem Runas ou resolvem bônus de Reino antes de resolver uma Ação Especial escolhida.

A Ação Especial de Construir Monumento é uma exceção e funciona de forma diferente. Ela só pode ser escolhida por um jogador que tenha pelo menos um marcador de Controle em qualquer espaço da Roda de Ações. O Jogador Ativo não coloca um marcador de Controle quando decide fazer a Ação Especial de Construir Monumento. Além disso, nenhum bônus de Reino é ganho – não há espaço para um marcador de Controle, e nenhum Reino está associado à Ação Especial de Construir Monumento.

Depois que os jogadores resolverem sua Ação Especial escolhida, seu turno termina. Em seguida, é a vez do próximo jogador em sentido horário começar seu turno.

## AÇÕES ESPECIAIS

As 7 Ações Especiais estão descritas abaixo:

### A. RECRUTAR

O Jogador Ativo Recruta 1 Exército (ver Ativando e Recrutando um Exército na página anterior).

### B. MARCHAR

O Jogador Ativo quantos dos seus Exércitos ele quiser do tabuleiro (pelo menos um). Depois de resolver todas as Ativações, verifique se o jogador ganha controle de qualquer Território neutro e então resolva quaisquer Batalhas em Territórios que tenham Exércitos de dois jogadores diferentes. Caso mais de uma Batalha tenha que ser resolvida, o Jogador Ativo escolhe em que ordem deseja resolvê-las.

### C. PREPARAR

O Jogador Ativo escolhe duas vezes dentre as seguintes opções (ele pode escolher a mesma opção duas vezes):

- Curar 1 Ferimento.
- Comprar 1 carta de Combate.
- Ganhar 1 Runa à sua escolha (do Suprimento).
- Aumentar a força de um Exército em 1, mas somente se aquele Exército estiver em um Território com Cidade controlado por aquele jogador.

### D. CONSTRUIR TEMPLO

O Jogador Ativo escolhe um dos seus Territórios com um Santuário e que não tenha um Templo. Ele pega um Templo do espaço com o número coberto mais baixo da trilha de Templo e o coloca naquele Território. Em seguida, o jogador recebe 1 Sacerdote. Se eles acabaram de revelar a palavra-chave de Seleção na trilha de Templo, a Seleção de Bençãos começa.

#### SELEÇÃO DE BENÇÃOS

A Seleção de Bençãos é ativada quando alguém Constrói um Templo e assim revela a palavra de Seleção em uma trilha de Templo. O jogador que acabou de Construir um Templo compra uma quantidade de cartas equivalente ao número de jogadores mais um, e em seguida as coloca viradas para cima no centro da mesa. O Jogador Ativo escolhe e coloca uma das cartas perto do seu tabuleiro de Jogador. Depois, prosseguindo em sentido anti-horário, cada jogador escolhe uma das cartas de Benção e a coloca próxima do seu tabuleiro de Jogador. Uma vez que cada jogador tenha escolhido uma das cartas, a Seleção de Bençãos termina e a carta de Benção remanescente, que não foi escolhida, é descartada.

Bençãos dão aos jogadores habilidades únicas que durarão até o final da partida.

### E. MONSTROS

O Jogador Ativo escolhe um:

- Ativar 1 ou 2 Monstros diferentes em uma ordem à sua escolha. Ele pode escolher entre os Monstros que controla ou neutros.
- Caçar um Monstro que esteja no mesmo Território do seu Herói (para resolução de Caçadas, veja página 10).
- Caçar o Chefe, se ele estiver no mesmo Território do seu Herói, isso pode ser feito apenas se aquele jogador já tiver matado dois Monstros (ou um, em uma partida de 2 jogadores).

#### MONSTROS MORTOS E FICHAS DE MATADOR

Quando um Monstro é morto, o jogador que causou o último Ferimento naquele Monstro ganha sua Miniatura e a deixa próxima do seu tabuleiro de Jogador. Além disso, se algum outro jogador tiver pelo menos 4 marcadores de Controle nos espaços de Ferimento daquela cartela de Monstro, ele também ganha uma ficha de Matador. Tanto miniaturas de Monstros mortos quanto fichas de Caçador contam como requisitos para começar a Caçar o Chefe. Assim, um jogador que tenha duas miniaturas de Monstro, uma miniatura de Monstro e uma ficha de Caçador ou duas fichas de caçador pode começar a Caçar o Chefe.

## F. USURPAR

O Jogador Ativo pode fazer essa Ação Especial apenas se seu Herói estiver em um Território sem outros Heróis. Ele pode fazer isso em um Território neutro se seu atributo de Força for igual ou maior do que a Resistência Local daquele Território. Exércitos de outros jogadores naquele Território precisam recuar. O Jogador Ativo ganha o controle sobre aquele Território e pode imediatamente Recrutar um Exército ali.

Também é possível executar essa Ação Especial em um Território controlado por outro jogador. Para fazer isso, o atributo de Força do jogador precisa ser igual ou maior que a força Total de Exército naquele Território, se houver algum Exército ali. Todos esses Exércitos precisam recuar do Território. Se o Controlador daquele Território não tiver Exércitos ali, então Usurpar pode ser feito independentemente do valor de Força do Herói. De qualquer modo, o jogador Usurpador assume controle daquele Território e pode imediatamente Recrutar um Exército ali.



O jogador verde escolhe a Ação Especial de Usurpar, colocando um marcador de Controle na Roda de Ações. O jogador compara o valor do Atributo de Força com a Resistência Local do Território onde seu Herói está. Como ambos os valores são 2, o jogador verde coloca um marcador de Controle naquele Território e Recruta 1 Exército ali (com força igual ao atributo de Autoridade).

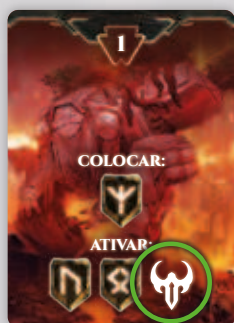
## G. CONSTRUIR MONUMENTO (🏰)

Para escolher essa Ação Especial, o jogador precisa ter pelo menos um marcador de Controle em qualquer espaço de Ação na Roda de Ações. Quando um jogador executa essa Ação Especial, ele segue os passos abaixo em ordem:

1. Escolha um dos Monumentos e adicione o próximo nível nele (adicione a próxima parte da miniatura). Um jogador não pode escolher um Monumento que já terminou de ser construído (com todos os 3 níveis já construídos).
2. Verifique todas as cartas de Requisitos de Ragnarok viradas para cima. Se algum requisito estiver cumprido, vire aquela carta para baixo. Caso tenha então pelo menos 3 cartas de Requisitos de Ragnarok viradas para baixo, o Ragnarok começa (ver Objetivo do jogo, página 4).
3. Todos os jogadores:
  - Removem todos os seus Sacerdotes de todos os Monumentos e os colocam de volta no Suprimento (não em suas Reservas).
  - Removem seus marcadores de Controle da Roda de Ações.
  - Recarregam todos os seus Artefatos.
4. Renove todas as Forjas, adicionando as Runas correspondentes àquelas que estiverem vazias.



5. O jogador que estiver construindo o Monumento ganha 1 Sacerdote em sua Reserva para cada Templo nos Territórios que controla. Além disso, o jogador recebe as Runas das Forjas em Territórios que controla.
6. Compre e resolva uma carta de Evento:
  - O Jogador Ativo verifica o símbolo de Runa na seção Colocar da carta de Evento comprada. Se ainda houver um Monstro com esse símbolo de Runa em sua cartela que não esteja no tabuleiro nem tenha sido morto, coloque esse Monstro em um Território indicado pelo número na carta de Evento comprada (parte do topo). Se ambos os Monstros com aquele símbolo de Runa ainda estiverem disponíveis, pegue aquele cuja cartela de Monstro esteja acima da outra (ver Preparação, fase 7). Se não houver mais Monstros com o símbolo correspondente de Runa (ambos já estão no tabuleiro ou mortos), não coloque um novo Monstro no tabuleiro.
  - Vá para a seção Ativar da carta de Evento comprada e verifique o primeiro símbolo de Runa (a partir da esquerda). Ative todos os Monstros com o símbolo correspondente de Runa que já estiverem no tabuleiro, começando com aquele cuja cartela de Monstro esteja acima da outra. Em seguida, faça o mesmo com o segundo símbolo de Runa na seção de Ativar da carta de Evento.
  - Se a carta de Evento comprada tiver um símbolo de Chefe – Ative o Chefe (Loki).



# MONSTROS E CAÇADAS

## ATIVANDO E CONTROLANDO MONSTROS

Quando um Monstro é Ativado, ele vai se mover ou fazer um Ataque a Território. Se o Monstro for controlado por algum jogador, aquele jogador decide o que ele fará. Se o jogador escolher resolver um Ataque a Território, precisa resolver todos os efeitos, mesmo se algum dos efeitos se aplicar ao próprio jogador. Se um Monstro neutro foi Ativado, o Jogador Ativo deve rolar o dado de Monstro para determinar o que o Monstro fará. O dado tem três resultados possíveis:



- ➡ - O Jogador Ativo move o Monstro para o Território adjacente escolhido. Mover um Monstro pode ativar uma Pisada.
- 🔥 - Resolva o Ataque a Território do Monstro (descrito em sua cartela). Se alguma decisão precisar ser tomada, o Jogador Ativo decide.
- ➡🔥 - O Jogador Ativo pode escolher tratar esse resultado como ➡ ou 🔥.

Todas as decisões que forem necessárias sobre Monstros neutros são tomadas pelo Jogador Ativo. Todas as decisões sobre Monstros controlados são feitas por seus controladores.

### PISADA

Cada vez que um Monstro se move para um Território que contenha Exércitos, reduza a força de um desses Exércitos em 1. Se houver mais de um Exército, o jogador que moveu o Monstro (o Jogador Ativo ou o controlador do Monstro) decide qual Exército perderá força. Se o Monstro for controlado por um jogador, ele pode optar por não resolver a Pisada quando o Monstro se move. Monstros Neutros sempre usam a Pisada quando entram em um Território com Exércitos.



O jogador verde Ativa o Draugr e rola o dado de Monstro, já que nenhum jogador controla aquele Monstro. O resultado do dado é movimento, então o Draugr precisa ser movido para um Território adjacente. O jogador verde decide mover o Draugr para o Território (19) que contém o Exército do jogador vermelho. Esse movimento ativa a Pisada, então a força daquele Exército é reduzida em 1.

## CONTROLANDO MONSTROS

O controle sobre um Monstro é marcado por um anel da cor do jogador que o controla. Cada jogador só tem dois anéis, o que significa que pode controlar no máximo dois Monstros de cada vez. Se o jogador já tiver dois Monstros sob seu controle e quiser controlar um novo Monstro, terá que remover seu anel de um dos seus Monstros (e perder controle sobre ele imediatamente). Um jogador nunca pode assumir controle de um Chefe ou Monstro que já esteja sob controle de outro jogador.

## COMEÇANDO UMA CAÇADA

A Caçada é um combate entre um Herói e um Monstro/Chefe. Para iniciar uma Caçada, o Herói do jogador precisa estar no mesmo Território que o Monstro/Chefe que ele deseja Caçar. Em seguida, o Jogador Ativo precisa fazer a Ação Especial de Monstros. Durante uma Caçada, os jogadores ignoram o limite de cartas de Combate do seu atributo de Sabedoria.



**CARTAS DE COMBATE** – Essas cartas são usadas por jogadores em Batalhas entre Exércitos e quando estão em Caçadas de Monstros/Chefes.

Cada carta de Combate tem:

1. Símbolo de arma.
2. Valor.
3. Efeito em Caçada.
4. Efeito em Batalha.
5. Símbolos de Baixas (presentes apenas em algumas cartas de Combate).



**CARTAS DE ATAQUE DE MONSTRO** – Cartas que representam Ataques de Monstros.

Cada uma dessas cartas tem:

1. Força de Fúria.
2. Valor de Ponto Fraco.
3. Compra do Monstro.
4. Efeito do ataque.



**CARTELAS DE MONSTRO** – cartelas que contêm todas as informações importantes sobre um Monstro.

1. Espaços de Ferimento do Monstro.
2. Runa do Monstro.
3. Ataque a Território.
4. Ataque Especial.
5. Recompensas.

## ESPAÇOS DE FERIMENTO E RECOMPENSAS

Esses espaços representam a resistência do Monstro e a dificuldade de derrotá-lo. Jogadores cobrirão esses espaços com seus marcadores de Controle quando causarem Ferimentos ao Monstro durante Caçadas. Cada espaço tem um símbolo de Arma, que precisa estar presente na carta de Combate jogada durante uma Caçada para que um Ferimento seja causado ao Monstro. Alguns espaços de Ferimento têm uma Recompensa associada. Os jogadores podem obter essa Recompensa durante a Caçada depois de causarem esse Ferimento. Existem 4 tipos de Recompensa:

**REINO** – O jogador coloca seu marcador de Controle em qualquer Reino que não tenha seu marcador. Essa Recompensa é considerada como uma formação de Aliança. Em seguida, o jogador imediatamente compra 1 carta de Combate se colocar seu marcador de Controle em um Reino que não tenha marcadores de Controle de outros jogadores.

**SACERDOTE** – O jogador ganha 1 Sacerdote do Suprimento e o coloca em sua Reserva.

**EXÉRCITO +1** – O jogador aumenta a força de um dos seus Exércitos em 1 (esse Exército não precisa estar em um Território com Cidade que o jogador controle).

**RUNA** – O jogador ganha 1 Runa à sua escolha do Suprimento, colocando-a em sua Reserva.

### ESPAÇOS DE FERIMENTO DE CHEFE

Cada espaço de Ferimento do Chefe tem dois símbolos de Arma ao invés de um. Isso significa que o jogador precisa jogar duas cartas de Combate com os dois símbolos de Arma correspondentes ao mesmo tempo para causar um Ferimento no Chefe.

## RESOLVENDO UMA CAÇADA

Cada Caçada é dividida em uma série de rodadas, alternando entre um Monstro/Chefe e um Herói. Durante a Caçada, as ações e decisões de um Monstro/Chefe são tomadas pelo seu controlador ou pelo jogador sentado à direita do jogador que está na Caçada. Antes de uma Caçada começar, os jogadores devem seguir os passos abaixo:

1. Jogar e resolver todo efeito que diga “no início de uma Caçada”.
2. O jogador que estiver caçando compra uma quantidade de cartas de Combate equivalente ao seu atributo de Força.
3. O jogador que controla o Monstro embaralha todas as cartas do baralho de Ataque de Monstro e compra 2 delas.

Agora a caçada começa com a primeira rodada do Monstro. A Caçada continua até que uma das condições de término seja cumprida. Observe que o Chefe não é um Monstro. Mesmo assim, todas as regras de Caçada, efeitos de Combate e Efeitos no ataque de Monstros também se aplicam ao Chefe, exceto se especificado o contrário.

### TERMINANDO A CAÇADA

A Caçada termina em sucesso quando um Monstro é morto, ou seja, quando o último espaço de Ferimento em sua Cartela de Monstro

estiver coberto. Nesse caso a Caçada termina em sucesso.

A Caçada termina em fracasso quando:

- A. O Herói receberia um Ferimento e já está com todas as suas fichas de Atributo viradas para o lado Ferido.
- B. O baralho de Ataque de Monstro estiver vazio no início da rodada do Monstro.
- C. O efeito da carta de Ataque de Monstro diz que a Caçada acabou.
- D. O jogador que está na Caçada não pode ou não quer causar pelo menos um Ferimento durante sua rodada.

Quando a Caçada termina em fracasso (o Monstro ainda está vivo), o Herói recebe 1 Ferimento.

### TERMINANDO A CAÇADA DO CHEFE

Se algum jogador terminar a Caçada do Chefe matando-o, o jogo termina imediatamente e aquele jogador vence. Caso contrário, se depois da Caçada o Chefe ainda estiver vivo, ele imediatamente se regenera – remova todos os marcadores de Controle dos espaços de Ferimento na cartela de Chefe.

## RODADA DO MONSTRO

Nessa rodada, o Monstro ataca e o Herói tenta se defender. Siga os passos abaixo para cada rodada do Monstro:

1. Verifique se o baralho de Ataque de Monstro está vazio – se estiver, a Caçada termina imediatamente (em fracasso).
2. O Monstro escolhe uma carta de Ataque de Monstro da sua mão e joga essa carta. Em seguida, ele descarta o restante de cartas de Ataque de Monstro da sua mão.
3. O Herói pode jogar cartas de Combate para se defender dos efeitos do Ataque de Monstro. O jogador que está caçando pode jogar quantas cartas de Combate quiser (inclusive nenhuma). Para se defender com sucesso, o valor total das cartas jogadas precisa ser igual ou maior que o valor de Fúria da carta de Ataque de Monstro jogada. Como alternativa, o herói pode usar cartas de Combate com o símbolo de Escudo, que bloqueia a maioria dos efeitos dos Ataques de Monstro e ignora seu valor de Fúria.
4. Se o Herói conseguir se defender, ignore os efeitos do Ataque de Monstro da carta de Ataque de Monstro – caso contrário, resolva-os.
5. O jogador na Caçada compra 1 carta de Combate.
6. Agora adicione o valor da Sabedoria do herói ao valor de todas as cartas de Combate jogadas para se defender dos efeitos do Ataque de Monstro. Se a soma for igual ou maior que o valor de Ponto Fraco da carta de Ataque de Monstro, o jogador na Caçada compra 1 carta de Combate adicional.



O jogador que controla o Monstro escolhe jogar a carta de Ataque de Monstro “Ataque Especial”. O jogador na Caçada descarta 2 cartas de Combate com valor total de 4. Não é o suficiente para se defender com sucesso, mas também permite que o jogador na Caçada compre uma carta de Combate adicional, já que o valor total das cartas descartadas de Combate (4) mais o valor da Sabedoria (3) é igual ao valor de Ponto Fraco do Ataque Especial (7).

7. No final da rodada do Monstro, o Monstro compra novas cartas de Ataque de Monstro do baralho. O número de cartas que deve ser comprado é mostrado na carta de Ataque de Monstro jogada nessa rodada. Depois disso, coloque aquela carta na pilha de descarte. Em seguida, começa uma rodada de Herói.

### BARALHO DE ATAQUE DE MONSTRO

O baralho nunca é reembalhado durante uma Caçada. Quando não houver mais cartas no baralho e o Monstro precisar comprar cartas, ele compra quantas puder. Antes de cada Caçada, os jogadores embaralham todas as 14 cartas para formar o baralho de Ataque de Monstro daquela Caçada.

## RODADA DO HERÓI

Durante essa rodada, o Herói causa Ferimentos no Monstro. Para isso, o jogador na Caçada precisa jogar cartas de Combate com um símbolo de Arma correspondente a qualquer espaço de Ferimento descoberto na cartela de Monstro. Quando joga a carta Combate, o jogador pode resolver seus efeitos de Caçada e colocar um marcador de Controle em um espaço de Ferimento escolhido com um símbolo que corresponda ao da carta de Combate jogada. Se o espaço de Ferimento coberto tiver uma Recompensa, o jogador na caçada ganha essa Recompensa imediatamente.

O jogador pode causar qualquer número de Ferimentos em um Monstro durante sua rodada. A rodada do Herói termina com uma das três condições abaixo:

1. O Herói não pode ou não quer causar um Ferimento no Monstro. Nesse caso, a Caçada termina imediatamente em fracasso.
2. Depois de causar um Ferimento, todos os espaços de Ferimento na cartela de Monstro estão cobertos – isso significa que o Monstro foi morto e a Caçada termina imediatamente (em sucesso).
3. O Herói decide terminar sua rodada depois de causar pelo menos um Ferimento no Monstro. A Caçada continua, mas a rodada do Herói terminou e uma nova rodada do Monstro começa.

## MATANDO UM MONSTRO

Quando o último espaço de Ferimento na cartela de Monstro é coberto, aquele Monstro foi morto. O jogador que cobriu o último espaço de Ferimento ganha a miniatura do Monstro e a coloca próxima do seu tabuleiro de jogador. Qualquer outro jogador que tenha pelo menos 4 marcadores de Controle naquela cartela de Monstro pega uma ficha de Matador. Em seguida, remova todos os marcadores de Controle daquela cartela de Monstro e a coloque de volta na caixa.

### CAUSANDO FERIMENTO FORA DA CAÇADA

Existem maneiras de causar Ferimentos em Monstros fora da Caçada. Quando um jogador causa um Ferimento em um Monstro fora da Caçada, ele não obtém Recompensa por isso e nem pode ganhar uma carta de Artefato de Monstro dessa forma. Monstros podem ser mortos fora de uma Caçada se o último espaço de Ferimento for coberto, o jogador responsável por isso ganha aquela miniatura de Monstro. Além disso, qualquer outro jogador que tenha pelo menos 4 marcadores de Controle naquela cartela de Monstro ganha uma ficha de Matador.

## RECOMPENSA DE ARTEFATO

Se, depois da Caçada (quer o Monstro tenha sido morto ou não) ainda houver uma carta de Artefato associada àquele Monstro (ninguém a obteve antes) e todos os espaços de Ferimento sem Recompensas estiverem cobertos, o Herói ganha aquela carta de Artefato de Monstro.



# BATALHAS E OUTRAS REGRAS

## BATALHAS

Uma Batalha é uma disputa entre os Exércitos de dois jogadores. Uma Batalha precisa ser resolvida no final de qualquer fase em que dois ou mais Exércitos de jogadores diferentes estejam no mesmo Território. Quando mais do que uma Batalha tiver que ser resolvida, elas são resolvidas uma por uma na ordem escolhida pelo Jogador Ativo.

### SEQUÊNCIA DA BATALHA:

- JOGANDO CARTAS DE COMBATE:** Começando com o defensor, cada jogador pode jogar uma carta de Combate ou passar a vez. Depois de jogar uma carta de Combate, o jogador imediatamente resolve seu efeito de Batalha e coloca a carta na sua frente. O valor de todas as cartas colocadas na frente do jogador aumenta o valor de Batalha daquele jogador durante a próxima fase. Cartas com símbolos de Baixa só podem ser jogadas se o número total de símbolos de Baixa jogados nessa Batalha não exceder a força Total de Exército dos Exércitos daquele jogador no Território onde acontece a Batalha. Depois que um jogador passa a vez, ele não pode mais jogar nenhuma carta de Combate durante a Batalha. Seu oponente pode continuar jogando quantas cartas quiser. Quando ambos os jogadores tiverem passado, prossiga para a próxima fase da Sequência de Batalha.
- CONTANDO O VALOR DE BATALHA:** Cada jogador soma os valores das cartas de Combate que jogou, a força total de Exército dos seus Exércitos no Território da Batalha, bem como quaisquer outros efeitos relevantes (Artefatos, Bênçãos e Habilidades Especiais de Heróis). O resultado total é a sua força de Batalha. O jogador com a maior força de Batalha vence. Em caso de empate, o defensor vence.
- BAIXAS (LADO PERDEDOR):** Primeiro, o jogador que perdeu a Batalha precisa atribuir uma Baixa para cada Exército no Território da Batalha. Cada um dos Exércitos no Território perde 1 de força. Em seguida, o jogador perdedor reduz a força de seus Exércitos em 1 para cada símbolo de Baixa em cartas de Combate que jogaram durante a Batalha. Um jogador pode decidir livremente como atribuir Baixas de cartas de Combate jogadas (não as Baixas resultantes de perder a Batalha) entre todos os seus Exércitos no Território. Em casos raros, pode acontecer de ter mais Baixas do que o jogador é capaz de distribuir. Se isso acontecer, todos os Exércitos são mortos (removidos do tabuleiro e colocados de volta na Reserva do jogador) e o jogador ignora qualquer Baixa adicional.
- RECUAR:** O jogador que perdeu precisa recuar todos os seus Exércitos do Território da Batalha. Todos os Exércitos precisam recuar para um único Território adjacente.
- BAIXAS (LADO VENCEDOR):** O vencedor precisa distribuir suas baixas das cartas de Combate que jogou entre seus Exércitos como o defensor fez na fase 3 (mas não sofre as Baixas por perderem a Batalha).
- CONTROLE DO TERRITÓRIO:** Finalmente, os jogadores verificam se o vencedor da Batalha assume controle do Território. Se a força total de Exército do vencedor for igual ou maior à Resistência Local daquele Território, o jogador assume controle dele.

#### MATANDO UM EXÉRCITO

Se a força de um Exército tiver que ser reduzida abaixo de 1 ou o Exército não puder recuar, remova aquele Exército do tabuleiro e coloque-o na Reserva do seu respectivo jogador.



*O jogador verde Ativa um Exército e move-o para um Território adjacente que contém um Exército do jogador vermelho. A fase de Marchar do jogador verde termina e agora é hora de resolver a batalha. O jogador vermelho joga uma carta de Combate "Lança" (+2 de força em Batalha). O jogador verde joga a carta de Combate "Espada" (+3 de força de Batalha). O jogador vermelho passa e o jogador verde também passa. O jogador verde vence a batalha com uma força total de Batalha de 7 (a força de Batalha do jogador vermelho é 6). O jogador vermelho reduz a força do seu Exército em 1 por perder a Batalha e recua com aquele Exército. O jogador verde reduz a força do seu exército em 1 por causa do símbolo de Baixa na carta de Combate que usou. O jogador verde assume controle desse Território.*

## ARTEFATOS

Quando um jogador obtém uma carta de Artefato, ele vem Carregado. Jogadores podem exaurir (girar a carta em 90 graus) quaisquer de suas cartas de Artefato para usar seu efeito no momento descrito pela carta de Artefato.

Há dois tipos de carta de Artefato no jogo. Elas funcionam exatamente da mesma forma, mas podem ser obtidas de jeitos diferentes:

**CARTAS DE ARTEFATO DE MONSTRO** – cada uma delas está associada a um Monstro específico. Os jogadores podem obter Artefatos de Monstro depois de uma Caçada (mesmo que o Monstro ainda esteja vivo) quando todos os espaços de ferimento sem Recompensas estiverem cobertos por marcadores de controle. Isso só pode acontecer se essa carta de Artefato de Monstro ainda não tiver sido pega por outro jogador.

**CARTAS DE ARTEFATO DIVINO** – esses itens poderosos estão associados a Territórios com Monumentos. Quando algum jogador assume o controle de um Território assim (independente do nível do Monumento), esse jogador pega o Artefato Divino associado àquele Monumento – mesmo se estiver em posse de outro jogador. O jogador recebe o Artefato Divino Carregado.

## CARTAS E PILHAS DE DESCARTE

Existem 4 baralhos no jogo: cartas de Evento, cartas de combate, cartas de Ataque de Monstro e cartas de Bênção. As cartas de Bênção, Evento e Combate devem ser embaralhadas quando o baralho estiver vazio e um jogador precisar comprar mais uma carta. Pegue todas as cartas da pilha de descarte correspondente, reembarralhe essas cartas e crie um novo baralho de compra. Todas as cartas de Ataque de Monstro são sempre reembarralhadas antes de cada Caçada. A qualquer momento da partida, os jogadores podem olhar as cartas que estiverem na pilha de descarte de qualquer baralho.

## COMPONENTES LIMITADOS

Durante a partida, os jogadores utilizam vários componentes como Runa, Exércitos, Templos, Sacerdotes, etc. Esses recursos são limitados; então, se algum deles acabar durante a partida, nenhum jogador poderá obter aquele recurso. Os únicos componentes ilimitados são os marcadores de Controle dos jogadores. No caso raro em que alguém esgotar todos os seus marcadores, use algum substituto.



**DESIGN DO JOGO:** Adam Kwapiński

**LÍDER DE DESENVOLVIMENTO DO JOGO:** Ernest Kiedrowicz

**TESTES E DESENVOLVIMENTO:** Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Michał Lach, Paweł Samborski, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz

**MANUAL:** Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Adam Kwapiński

**DIREÇÃO DE ARTE:** Patryk Jędraszek, Marcin Świerkot

**ILUSTRAÇÕES:** Dominik Mayer, Ewa Labak, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Piotr Orleański

**DESIGN GRÁFICO:** Adrian Radziej, Michał Lechowski, Klaudia Wójcik, Karolina Łaski, Patrycja Marzec

**DTP:** Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Jędrzej Cieślak

**GRÁFICOS 3D:** Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Michał Lisek, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

**EDITOR:** Tyler Brown

**REVISÃO:** Tyler Brown, Justin Nnorom

**PRODUÇÃO:** Olga Baraniak, Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Dawid Przybyła, Michał Matłosz, Witold Chudy

**AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:** Przemysław Kotliński com sua equipe de teste. Ken Cunningham e CodedCardboard por criar um protótipo no TTS.

Todas as pessoas que dedicaram seu tempo e esforço testando, testando às cegas e participando do desenvolvimento do jogo.

Edição Brasileira:

**EDIÇÃO:** Thiago Leite

**TRADUÇÃO:** David Lehmann

**REVISÃO:** Equipe Rook (Ivar Jr. e Luciana Boldorini) e Márcio Botelho

**DIAGRAMAÇÃO:** Gerson Lopes