



Evenfall

Regras



1 Trilha de Pontos de Vitória e de Mana



3 Regiões



52 Locais de Poder



58 Rituais



42 Especialistas ou Membros do Conselho



4 Marcadores de Pontos de Vitória



1 Marcador de Primeiro Jogador



1 Marcador de Rodada

12 Pedras de Poder



60 Recursos



20 Ervas



20 Conhecimentos



20 Elixires

1 Pedra de Poder Vermelha



24 Marcadores de Recursos (Conhecimento, Elixir e Ervas)



44 Catalisadores Frente: Foice Verso: Orbe



1 Automa

REGRAS

1. Se a Automa não pode executar uma ação, ela se move um passo adicional.
2. Se a Automa fosse receber o poder, ela recebe o poder no lugar.
3. Quando descobrindo Locais de Poder, a Automa escolhe da esquerda para a direita. Ela pode descobrir qualquer Local de Poder com sua última Bruxa.
4. Quando jogando Rituais, ela prioriza Locais de Poder com Bônus de Vinculação da esquerda para a direita.
5. Quando jogando Rituais, a Automa prioriza Rituais com maior custo da esquerda para a direita.
6. A Automa escolhe Pedras de Poder da esquerda para a direita e ignora seus tipos para posicionar em Rituais no final da partida.

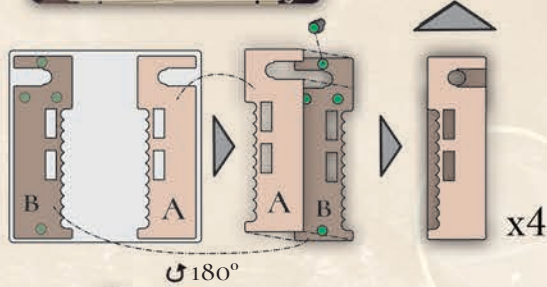


4 Tabuleiros de Coven:
O Círculo
A Cruz
A Lança
A Estrela

8 Marcadores de Coven
(dois por Coven)



4 Auxílios de Jogador



4 Locais Iniciais



16 Bruxas



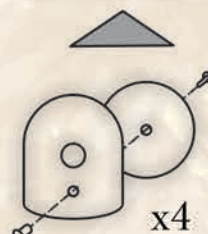
16 Anciões



16 Marcadores



4 Mostradores de Mana



x4

Preparação



1 Deixe as **Regiões** com o Lado correspondente à **Quantidade de Jogadores** voltado para cima. Posicione-as paralelamente umas às outras, no centro da mesa, deixando alguma distância entre elas. Os “Lagos do Norte” devem ficar acima, as “Montanhas Centrais” no meio e as “Encostas do Sul” abaixo. Caso esteja preparando uma partida solo ou apenas para dois jogadores, as “Encostas do Sul” são deixadas de fora do jogo.

2 Deixe a **Trilha de Pontos de Vitória** e de Mana acima das **Regiões** e posicione um **Marcador de Pontos de Vitória** por jogador no **Trono Encantado**. Deixe o **Marcador de Rodada** no primeiro campo do **Contador de Rodadas**.



3 Embaralhe os **Locais de Poder** formando o **Baralho de Locais**, posicionando-o com o verso para cima logo acima da **Trilha de Pontos de Vitória** e Mana. Revele 3 ou 4 **Locais de Poder** para cada **Região**, colocando-os acima da respectiva região (veja marcações).

4 Embaralhe os **Rituais** e **Especialistas** juntos, formando o **Baralho de Compras**. Posicione-o, da mesma forma, com o verso para cima logo acima da **Trilha de Pontos de Vitória** e Mana, deixando espaço para um monte de descarte ao seu lado.



5 Misture as **Pedras de Poder**, revelando aleatoriamente 4 em cada **Região**, com os símbolos visíveis. Pedras de Poder não distribuídas retornam para a caixa do jogo. A Pedra de Poder Vermelha só é necessária em partidas usando o Lado da Lua dos covens.

6 Posicione o **Marcador de Primeiro Jogador** no campo correspondente dos “Lagos do Norte”.



7 Deixe todos os **Recursos** (Ervas, Elixires e Conhecimento), **Marcadores de Recursos** e **Catalisadores** como um **Suprimento Comum** ao alcance de todos os jogadores, ao lado das **Regiões**.



PREPARAÇÃO DO JOGADOR



Decidam se a partida será com o **Lado do Sol** ou o **Lado da Lua**. Recomendamos o Lado do Sol para a primeira partida. O Lado da Lua oferece habilidades individuais (veja os detalhes a partir da pág. 16). Após a escolha, **cada jogador recebe:**



Um **Tabuleiro de Coven**, deixado com o lado escolhido (Sol ou Lua) à sua frente.



O **Marcador de Coven** da cor e tipo de partida (Sol ou Lua) correspondente, colocando-o com o lado ativo para cima do seu Tabuleiro de Coven.



O **Local Inicial** correspondente ao Coven, posicionado com o lado do tipo de partida (Sol ou Lua) voltado para cima ao lado do Tabuleiro de Coven, no Círculo Interno:

- A Estrela: Mina de Ngobantu
- O Círculo: Árvore Eterna
- A Cruz: Igreja dos Profetas
- A Lança: Arca de Longjiang



Quatro **Bruxas** na cor do Coven. Posicione as Bruxas no rebaixo superior do Tabuleiro de Coven (= Reserva).



Quatro **Anciões** na cor do Coven. Posicione os Anciões no rebaixo inferior do Tabuleiro de Coven (= Reserva).



Quatro **Marcadores** na cor do Coven:

- Um Marcador no campo mais baixo da Trilha do Coven;
- Um Marcador no campo 0 da Trilha de Mana;
- Um Marcador no campo 0 da Trilha de Pontos de Vitória de Dezenas;
- Um Marcador no campo 0 da Trilha de Pontos de Vitória de Unidades.



Um **Mostrador de Mana** e um **Auxílio de Jogador** na cor do Coven.

Monte os Mostradores de Mana com auxílio dos rebites plásticos antes de sua primeira partida.



Três **Ervas** e Três **Elixires**. Estes são seus Recursos iniciais.

Os jogadores devem deixar espaço ao redor de seus Tabuleiros de Coven para colocar novas cartas, que serão jogadas a cada Fase de Ações. Escolha um jogador inicial que recebe o Marcador de Primeiro Jogador dos “Lagos do Norte”. Você já pode começar a partida. Caso esteja jogando no modo solo, siga as instruções de preparação A1 a A3 da Preparação da Automa.

PREPARAÇÃO DA AUTOMA



Deixe a Automa ao lado ou acima de seu Tabuleiro de Coven com espaço suficiente ao redor dela.



Pegue os 4 **Marcadores** de Jogador de uma cor não utilizada na partida e posicione-os para a Automa:

- No campo mais baixo da Trilha do Coven;
- No campo superior, marcado em amarelo, do Rondel;
- No campo 0 da Trilha de Pontos de Vitória de Dezenas;
- No campo 0 da Trilha de Pontos de Vitória de Unidades.



Posicione as 4 **Bruxas** da cor escolhida nos respectivos campos da Automa. Os Anciões não são utilizados pela Automa.

A Automa também possui um espaço para Especialistas, um Círculo Externo e um Interno. Ela, porém, não joga nenhum Membro do Conselho, não precisando de espaço para eles.



Visão Geral e Objetivo



Você comanda um Coven através de um período de turbulência em Evenfall. A partida é dividida em três rodadas consecutivas. Uma rodada é subdividida em quatro fases.



Após a terceira rodada, a partida termina. O jogador com mais Pontos de Vitória (PVs) ganha o jogo e toma seu lugar no Trono Encantado, liderando o mundo para uma nova era!



FLUXO DO JOGO



Cada rodada possui quatro fases:



Fase de Receita

Fase de Ações

Fase de Conflito

Final da Rodada

Durante a Fase de Receita, os jogadores recebem Recursos, Mana e Cartas, de acordo com seus Tabuleiros de Coven. Durante a Fase de Ações, os jogadores se alternam continuamente em sentido horário, realizando cada vez uma ação principal e tantas ações livres quanto quiserem, até que todos os jogadores tenham passado ou não queiram mais realizar nenhuma ação. Em seguida ocorre um conflito em cada região, com o objetivo de receber recompensas e Pedras de Poder. O Final da Rodada prepara a próxima rodada ou administra o final da partida.

Fase de Receita



Todos os jogadores recebem simultaneamente Recursos, Mana e Cartas, conforme o indicado em seus Tabuleiros de Coven (veja ao lado).

Recursos são sempre recebidos do Suprimento Comum. Caso você receba Mana ou PVs, mova seu Marcador na Trilha correspondente. O limite de Mana é 20, caso receba mais do que o limite, ignore. Cartas são sempre compradas do Baralho de Compras (não há limite de cartas na mão).



Exemplo: Letícia e Gustavo estão jogando com o Lado do Sol. Cada um recebe 6 Cartas do Baralho de Compras, 3 Conhecimentos e 2 Manas.

Variante para jogadores experientes: na primeira rodada, compre duas Cartas adicionais, jogando em seguida, duas no descarte. Dessa forma você terá mais controle e pode formular, já no início da partida, uma estratégia a seguir.

Fase de Ações



A Fase de Ações é jogada em sentido horário, começando com o jogador inicial. Quando for seu turno, você realiza uma **Ação Principal**. Em seguida é o turno do próximo jogador em sentido horário.

Caso não queira ou não possa realizar uma Ação Principal, você é obrigado a passar e sai completamente do restante da fase atual. A Fase de Ações continua até que **todos os jogadores tenham passado** (você ainda recebe qualquer bônus que tenha direito fora do seu turno mesmo caso já tenha passado).

Você pode escolher uma entre as cinco **Ações Principais** a seguir:

1. Descubra um Local de Poder;
2. Ative seu Marcador de Coven;
3. Jogue uma Carta: Ritual, Especialista ou Membro do Conselho;
4. Ative um Campo de Ação;
5. Construa um Catalisador.

Adicionalmente à sua Ação Principal, você pode realizar **qualquer quantidade de Ações Livres**. Como uma Ação Livre você pode descartar duas Cartas de sua mão para receber 1 Recurso qualquer (Érva, Elixir ou Conhecimento).

Ações	
Descubra um Local de Poder	
Ative seu Marcador de Coven (🌀)	
Jogue uma Carta de sua mão: Ritual, Especialista ou Membro do Conselho	
Ative um Campo de Ação (🌟)	
Construa um Catalisador (qualquer quantidade):	
🌿 → 🌀	Copie o Resultado da Exploração de um Local de Poder
2 🌿 → 🌀	Avance na Trilha do Coven
Ação Livre (qualquer momento) 2 🗑️ → 🌿	



1. DESCUBRA UM LOCAL DE PODER

Através dessa Ação Principal você descobre um novo Local de Poder de uma das Regiões e o traz para seu Coven. Você utiliza Locais de Poder para receber Recursos, Mana e Cartas, e para jogar Rituais.

Escolha um Local de Poder, recolha a quantidade exigida de Bruxas (veja o símbolo na Carta) de sua Reserva e as posicione no espaço circular da respectiva Região. Em seguida, traga o Local de Poder para o **Círculo Externo**, ao lado direito de seu Tabuleiro de Coven (o espaço ficará vazio até o Final da Rodada).

Importante: Anciões não podem descobrir nenhum Local de Poder.

Nota: Não há limite de Locais de Poder em seu Círculo Externo nem no Círculo Interno.



Exemplo: (1) Letícia move duas Bruxas de sua Reserva para o espaço circular das Montanhas Centrais.

(2) Ela descobre o Pântano das Almas e o traz para seu Círculo Externo.

Círculo Externo: O Círculo Externo é a parte superior direita ao lado de seu Tabuleiro de Coven. Locais de Poder neste espaço podem ser explorados com seu Marcador de Coven (veja “2. Ative seu Marcador de Coven”). Locais de Poder e Rituais no Círculo Externo não somam PVs ao final da partida. Mais detalhes em “3A. Jogar um Ritual”.



2. ATIVE SEU MARCADOR DE COVEN

Através desta Ação Principal você ativa o efeito de seu Marcador de Coven. Deixe claro para todos os jogadores que você ativou seu Marcador de Coven (isso pode gerar efeitos para os oponentes). Realize o **efeito** mostrado e **vire o Marcador de Coven** para o lado inativo (com o símbolo de Sol ou Lua visível). O Marcador de Coven pode ser ativado apenas **uma vez por rodada**. No Final da Rodada o Marcador de Coven é novamente virado para o lado ativo.

Todos os Marcadores de Coven com o **símbolo do Sol** no verso possuem o mesmo **efeito**:

- Explore cada Local de Poder de seu Círculo Externo (símbolo laranja).
- Receba 1 Erva e 1 Elixir.

Local de Poder



Bônus de Vinculação



Marcador de Coven:
lado ativo



Marcador de Coven:
lado inativo



Exemplo: (1) Letícia ativou seu Marcador de Coven. Com isso ela explora todos os Locais de Poder de seu Círculo Externo. Ela recebe 2 Ervas, 2 Elixires e 2 Manas ao todo.

(2) Em seguida, ela vira seu Marcador de Coven para o lado inativo. Ela não pode ativá-lo novamente nesta rodada.

3. JOGUE uma CARTA: RITUAL, ESPECIALISTA OU MEMBRO DO CONSELHO

Através dessa Ação Principal você joga cartas da sua mão em seu Coven. Existem três possibilidades de jogar cartas:

- A. Um RITUAL em um LOCAL DE PODER
- B. Um ESPECIALISTA à ESQUERDA de seu TABULEIRO de COVEN
- C. Um MEMBRO DO CONSELHO ABAIXO de seu TABULEIRO de COVEN

Verso:



RITUAL



ESPECIALISTA / MEMBRO DO CONSELHO



Dica: Cartas que mostram uma pessoa podem ser jogadas como Especialista ou Membro do Conselho.

A. JOGAR UM RITUAL

Pague o custo da carta para o Suprimento Comum. Posicione o Ritual sobre um Local de Poder de seu Coven, de modo a deixar a parte superior do Local de Poder visível. Cada Local de Poder pode contar com apenas um Ritual. Você pode ter múltiplas cópias de Locais de Poder e Rituais de mesmo nome.

Alguns Locais de Poder possuem um Bônus de Vinculação. Esse Bônus é ativado assim que um Ritual é jogado sobre ele.



Esse Bônus de Vinculação traz uma Erva. Caso o Ritual jogado seja um Artefato (veja Palavras-Chave), você recebe 2 PVs adicionais.

Existem três tipos de efeitos em um Ritual:



Esse efeito é permanentemente funcional. O texto descreve em quais situações ele é ativado.



Esse efeito instantâneo é ativado imediatamente quando o Ritual é jogado.



Alguns Rituais possuem um Campo de Ação. A partir do momento que este Ritual é jogado, esse Campo de Ação está disponível. Veja “4. Ative um Campo de Ação”.



Exemplo: (1) Leticia joga o “Castiçal da Transmutação”. Ela paga os custos (1 Erva e 2 Elixires) para o Suprimento Comum e joga o Ritual sobre o “Pântano das Almas”.

(2) Ela recebe 1 Erva e 2 PVs do Bônus de Vinculação, já que o Castiçal da Transmutação é um Artefato. Os PVs são recebidos diretamente na Trilha de Pontos de Vitória.

(3) O Ritual é colocado deixando os Resultados da Exploração e o Símbolo de Pedra de Poder do Pântano das Almas visíveis.

B. JOGAR UM ESPECIALISTA

Pague o custo da carta para o Suprimento Comum. Posicione o Especialista no espaço à esquerda do seu Tabuleiro de Coven. A partir de então, o efeito deste Especialista está ativo. Cada Especialista está presente duas vezes no Baralho de Compra. *Você não pode jogar 2 Especialistas iguais (mesmo nome), mas pode jogar um Especialista já presente no seu Coven como Membro do Conselho (ver em “C. Jogar um Membro do Conselho”).*

Existem três tipos de efeitos em um Especialista:



Esse efeito está sempre ativo. O texto descreve em quais situações ele é acionado.



Ação Livre: Gire esta carta e realize seu efeito. Este efeito pode ser realizado apenas uma vez por rodada.



Esse efeito só é ativado na Fase de Conflito.

Exemplo: (1) Letícia joga a Especialista Irene. Ela paga os custos (2 Conhecimentos e 1 Erva) para o Suprimento Comum e posiciona a carta no espaço à esquerda de seu Tabuleiro de Coven.

(2) A partir de então o efeito deste Especialista está ativo. Neste exemplo, ela explora imediatamente cada Local de Poder que ela descobre.



C. JOGAR UM MEMBRO DO CONSELHO

Pague o custo do Membro do Conselho para o Suprimento Comum. O custo de um Membro do Conselho está no Tabuleiro de Coven. O custo na carta é irrelevante quando você usa a carta como um Membro do Conselho. Por exemplo, jogando com o Lado do Sol, seu primeiro Membro do Conselho custa 1 Conhecimento, 1 Erva e 1 Elixir. Cada outro Membro do Conselho custará 2 Conhecimentos, 2 Ervas e 2 Elixires. Coloque a carta embaixo de seu Tabuleiro de Coven de modo que apenas seu efeito seja visível. As Palavras-Chave são, desta forma, cobertas e não possuem mais nenhuma utilização.

Existem três tipos de efeitos em um Membro do Conselho:



Esse efeito está sempre ativo. O texto descreve em quais situações ele é acionado.

Final da Rodada:

Este efeito é acionado ao final da rodada.

Final da Partida:

Este efeito é acionado uma vez ao final da partida.

Exemplo: (1) Letícia joga um Membro do Conselho. Como é o primeiro Membro do Conselho de seu Coven, ela paga 1 Conhecimento, 1 Erva e 1 Elixir para o Suprimento Comum e coloca a carta embaixo de seu Tabuleiro de Coven.

(2) A partir de agora, devido ao efeito permanente, ela recebe 2 PVs cada vez que descobrir um Local de Poder.



4. Ative um Campo de Ação

Pegue uma **Bruxa** ou um **Ancião** da sua Reserva e posicione-o em um **Campo de Ação** vazio. Em seguida, realize seu efeito. Campos de Ação são encontrados nas Regiões e em alguns Rituais. Cada **Campo de Ação** pode acomodar apenas uma **Bruxa/Ancião**. Um Campo de Ação com uma **Bruxa** ou um **Ancião** é considerado ocupado e não pode ser ativado novamente. Caso um Campo de Ação possa ser ativado mais de uma vez, você precisa posicionar uma **Bruxa** ou um **Ancião** adicional (exemplo: carta de ritual **Fóices Gêmeas**).



Com uma **Bruxa** você pode ativar **todos os Campos de Ação** de seu Coven e todos os Campos de Ação das Regiões.



Com um **Ancião** você pode ativar **APENAS os Campos de Ação** em seu **Círculo Interno**! Alguns efeitos permitem que você desrespeite esta regra.

Lembrando: O **Círculo Interno** é o espaço inferior direito ao lado de seu Tabuleiro de Coven.



Campo de Ação.

Os efeitos dos Campos de Ação podem estar associados a custos, que podem ser identificados por setas. Você deve, primeiro, pagar os custos à esquerda da seta e em seguida, acionar os efeitos à direita. Caso não exista uma seta, os efeitos podem ser ativados gratuitamente (veja exemplo a seguir).

Campos de Ação nas Regiões:



Lago do Norte

Descarte uma carta para receber 3 Recursos quaisquer.



Montanhas Centrais

Compre 3 cartas do Baralho de Compras
Ou
Realize uma Transferência e compre 2 cartas do Baralho de Compras.



Encostas do Sul

Pague um Recurso qualquer para receber 2 Recursos quaisquer e 3 Manas.



Transferência: Quando você receber uma Transferência através de um efeito, você pode mover um **Local de Poder** qualquer de seu **Círculo Externo** para seu **Círculo Interno**. Caso exista um **Ritual no Local de Poder**, ambas as cartas, incluindo eventuais **Catalisadores**, são **movidas juntas**. É permitido renunciar a uma Transferência recebida.

Lembrando: PVs mostrados em um Ritual só são recebidos no **Círculo Interno**! Além disso, você pode ativar Campos de Ação no **Círculo Interno** com **Anciões**.



Exemplo Bruxa: (1) Letícia ativa um Campo de Ação nos Lagos do Norte com uma Bruxa.

(2) Ela descarta uma carta e recebe 3 Recursos quaisquer, escolhendo 3 Conhecimentos.



Exemplo Ancião: (1) Letícia conseguiu trazer seu **Pântano das Almas** juntamente com o **Castiçal da Transmutação** para seu **Círculo Interno**. Dessa forma ela pode ativar o Campo de Ação com um **Ancião**. Ela pega um **Ancião** de sua Reserva e o coloca no Campo de Ação.

(2) Ela paga 2 Recursos quaisquer e recebe 3 Recursos quaisquer e um PV.

5. CONSTRUA UM CATALISADOR

Através dessa Ação Principal você constrói **qualquer quantidade** de Catalisadores (Foices ou Orbe) em seus Rituais. Cada Ritual possui pelo menos um local de construção. Pague o custo para cada Foice e para cada Orbe que você deseja construir com sua ação.



Local de Construção para um Catalisador. Aqui você pode construir uma Foice ou um Orbe.



Foice: Para construir uma Foice, pague uma Erva (veja o Auxílio de Jogador) e posicione uma Foice do Suprimento Comum em um Local de Construção vazio.

Uma Foice copia os Resultados da Exploração do respectivo Local de Poder durante uma Exploração (veja exemplo adiante).



Orbe: Para construir um Orbe, pague dois Elixires (veja o Auxílio de Jogador) e posicione um Orbe do Suprimento Comum em um Local de Construção vazio.

Para cada Orbe que você construiu, suba imediatamente uma posição na sua Trilha do Coven.



Trilha do Coven: Sua Trilha do Coven encontra-se no lado esquerdo de seu Tabuleiro de Coven. Sempre que você **subir na sua Trilha do Coven**, mova seu Marcador para o próximo campo acima. Você recebe imediatamente o que está mostrado. Por exemplo, você recebe 2 Manas como seu primeiro passo. No segundo passo você ganha três PVs.

Você ganha passos na Trilha do Coven através da construção de um Orbe ou de outros efeitos. Caso receba mais de um passo no mesmo turno, você recebe os bônus de cada passo individualmente.

Caso já esteja no topo da Trilha do Coven, receba 2 PVs para cada passo de movimento adicional.



Exemplo: (1) Letícia constrói três Catalisadores em seu turno, duas Foices (já que “Distorção Espacial” possui dois Locais de Construção) e um Orbe (para o Local de Construção em “Pilar de Energia”). Ela paga 2 Ervas e 2 Elixires para o Suprimento Comum e posiciona 2 Foices e 1 Orbe nos Locais de Construção vazios.

(2) Como construiu um Orbe, ela sobe um passo na sua Trilha do Coven, movendo seu Marcador um passo para cima e cobrindo um bônus de Transferência.

(3) Ela decide realizar a Transferência e move o “Santuário” com o “Pilar de Energia” e o Orbe para seu Círculo Interno.

Caso decida explorar o Pântano das Almas posteriormente, ela receberá 3 Ervas, já que cada Foice copia o Resultado da Exploração uma vez.

© Fase de Conflito



A Fase de Conflito começa após todos os jogadores terem passado na Fase de Ações. Agora você luta com seu Coven nas Regiões para receber Pedras de Poder e outras recompensas. Os conflitos são sempre realizados da mesma maneira e na mesma ordem:

Conflitos nos **Lagos do Norte**,
em seguida, nas **Montanhas Centrais**
e, por fim, nas **Encostas do Sul**.



Efeito:

Antes de entrar em um conflito, verifique se você possui algum efeito ativado nesta fase.

Você identifica esses efeitos pelo símbolo da Fase de Conflito.



Conflito: Você automaticamente entra em conflito caso possua pelo menos uma Bruxa ou um Ancião (devido a alguns efeitos) na Região de conflito atual (caso você não tenha, não participa do conflito). Todos os jogadores participantes do conflito pegam seu Mostrador de Mana e escolhem, secreta e simultaneamente, quanta Mana querem dispor para aumentarem sua força na Região. Você pode usar, no máximo, 9 Manas por conflito.

Assim que todos os participantes do conflito tiverem escolhido um valor, revelam simultaneamente seus Mostradores de Mana, reduzindo a quantidade de Mana gasta na Trilha de Mana. Por fim, o jogador com a maior força na região é definido.

A **força** é a soma da quantidade de **Bruxas** + **Anciões** + **Mana** (valor no Mostrador de Mana).

Exemplo: O Coven azul possui força 9 (2 Bruxas + 1 Ancião + 6 Mana).



Recompensa: Todos os jogadores envolvidos no conflito recebem uma ou mais recompensas, dependendo da sua força. No lado direito de cada região existe uma lista de recompensas. Para receber uma recompensa, sua força deve ser, no mínimo, tão alta quanto o valor mostrado. Por exemplo: com uma força 4 você recebe a recompensa ao lado de 4+ e com força 6 você recebe **tanto** a recompensa 4+ **quanto** a 6+. Com uma força 8 ou mais você recebe as três recompensas.



Pedra de Poder: Adicionalmente às recompensas, o jogador com a maior força escolhe uma Pedra de Poder dentre as disponíveis na Região e a traz para seu Coven. Em caso de empate na força, o jogador com o maior valor em seu Mostrador de Mana entre os empatados, é o ganhador. Caso o empate persista, o ganhador é o jogador mais próximo do primeiro jogador atual em sentido horário.

Pedras de Poder possuem a habilidade de **duplicar** os PVs de um **Ritual no Círculo Interno**. Isso, porém, só vale caso o símbolo no Local de Poder (abaixo do nome) corresponda com o símbolo da Pedra de Poder. Ao final da partida, posicione cada Pedra de Poder sobre um Local de Poder correspondente. Pedras de Poder não posicionadas não possuem nenhum efeito.



Adicionalmente ao recebimento das Pedras de Poder e outras recompensas, o jogador com mais força nos **Lagos do Norte** também recebe imediatamente o **Marcador de Primeiro Jogador**. Observe que isso pode interferir em possíveis desempates de conflitos nas Montanhas Centrais e nas Encostas do Sul. Caso não haja um conflito nos Lagos do Norte, o Marcador de Primeiro Jogador fica com o jogador que atualmente o possui.

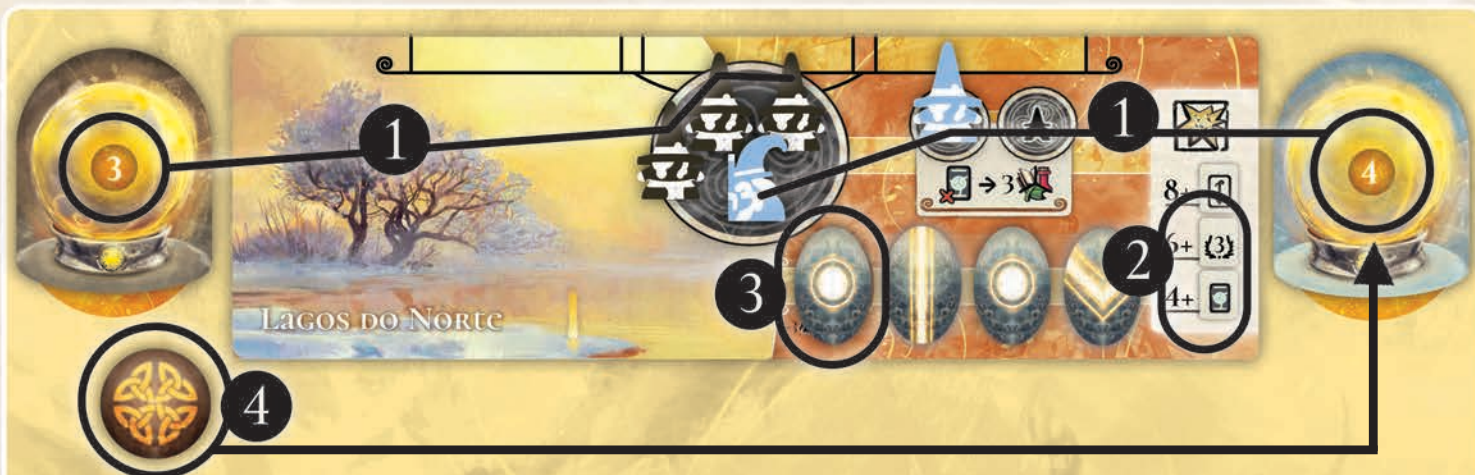


Após todos os passos do conflito em uma Região terem sido resolvidos, siga para a próxima Região. A Fase de Conflito termina após a resolução do conflito nas Encostas do Sul (ou das Montanhas Centrais, em apenas 2 jogadores).

EXCEÇÃO:

Caso participe sozinho de um conflito, você ganha automaticamente e pode escolher uma Pedra de Poder. Você ainda pode aumentar a sua força usando Mana, para receber melhores recompensas.

Caso uma Região não possua nenhuma Bruxa ou Ancião, simplesmente pule o conflito daquela Região.



Exemplo de Conflito:

(1) Letícia (azul) e Gustavo (preto) têm um conflito nos Lagos do Norte. Letícia tem força 6 (1 Bruxa, 1 Ancião e 4 Manas) e Gustavo, também tem força 6 (3 Bruxas e 3 Manas). Ambos reduzem a Mana gasta na Trilha de Mana.

(2) Letícia e Gustavo recebem as recompensas 4+ e 6+ (1 Carta e 3 PVs).

(3) Ambos possuem força 6, mas como Letícia gastou mais Mana, ela é a ganhadora e escolhe uma Pedra de Poder presente na Região.

(4) Como esse foi o conflito dos Lagos do Norte, Letícia também recebe o Marcador de Primeiro Jogador.

© Final da Rodada



Nessa fase você prepara o jogo para a próxima rodada.

Ao final da primeira e da segunda rodada, todos os jogadores realizam os seguintes passos, simultaneamente:

- Ativar os respectivos efeitos de Final da Rodada (em qualquer ordem);
- Preencher os espaços vazios das Regiões com novos Locais de Poder provenientes do Baralho de Locais;
- Trazer todas as Bruxas e Anciões de volta para as respectivas Reservas nos Tabuleiros de Coven;
- Virar o Marcador de Coven para o lado ativo;
- Girar todas as cartas com símbolo  novamente para sua posição normal;
- Mover o Marcador de Rodada um campo à frente;

Comece uma nova Rodada com a Fase de Receita.

Ao final da terceira rodada ative todos os efeitos de Final da Rodada (em qualquer ordem) e siga imediatamente para o Final da Partida.

Final da Partida

O jogo termina após três rodadas. Descarte todas as cartas da sua mão e devolva todos os seus Recursos para o Suprimento Comum. Posicione suas Pedras de Poder em Locais de Poder correspondentes em seu **Círculo Interno** para duplicar os PVs dos **Rituais** vinculados. Cada Local de Poder pode conter apenas uma Pedra de Poder para efeitos da Pontuação Final.

Pontuação Final: Adicionalmente aos PVs marcados na Trilha de Pontos de Vitória, some:

1. PVs de todos os Especialistas em seu Coven;
2. PVs de efeitos de Final da Partida de seus Membros do Conselho;
3. PVs de Rituais e Locais de Poder no seu Círculo Interno (duplicados pela presença de uma Pedra de Poder).

Caso seu Marcador ultrapasse 100 PVs na Trilha de Pontos de Vitória, pegue o Marcador de Pontos de Vitória do Trono e contabilize os PVs adicionais a partir de 0.

O jogador com mais PVs ganha a partida. Em caso de empate, ganha o jogador com mais Mana na Trilha de Mana. Caso o empate persista, os jogadores empatados dividem a vitória.

Exemplo de pontuação final de uma partida. O diagrama mostra a Trilha de Pontos de Vitória com um marcador em 79. À esquerda, as cartas de especialistas: Alvin, o Ganancioso (2 PVs), Invocadora Hawa (2 PVs) e Hoa, Foice da Colheita (3 PVs). À direita, as cartas de rituais e locais de poder: Ruínas (2 PVs), Gato Conselheiro (3 PVs), Fontes Místicas (2 PVs), Mina de Noobantu (1 PV), Elefante Místico (2 PVs), Caldeirão do Coral (2 PVs) e Santuário (2 PVs). No topo, a carta de 'A Estrela' com um marcador em 100. No fundo, a carta de 'Final da Partida' com um marcador em 100. Linhas numeradas 1, 2 e 3 indicam as fontes de pontuação: 1 para especialistas, 2 para membros do conselho e 3 para rituais e locais de poder.

Exemplo: Letícia possui 79 PVs na sua Trilha de Pontos de Vitória ao final da partida. Adicionalmente:

- (1) 6 PVs de seus três especialistas;
- (2) 8 PVs de seu Membro do Conselho;
- (3) 12 PVs de seus Rituais e 3 PVs de seu Santuário.

Dessa forma, Letícia soma 108 PVs. Seu "Gato Conselheiro" não adiciona PVs porque está no Círculo Externo.

ALGUNS EFEITOS DE CARTAS EM DETALHE

Para mais informações,
siga este link para nosso FAQ:
www.meeplebr.com/product/everfall



3 × em seu Coven.

Receba 3 PVs para cada Foice (Orbe) em seu Coven. Para isso, considere-se todas as cartas à esquerda, direita e abaixo de seu Tabuleiro de Coven.

2 × em seu Círculo Interno.
Pedras de Poder e Ícones.

Receba 2 PVs para cada Pedra de Poder e para cada símbolo de Pedra de Poder que esteja em seu Círculo Interno.



Campo de Ação do Ritual:

Remova um Ritual jogado em seu Coven (coloque-o, juntamente com eventuais Catalisadores, na caixa do jogo). Receba 2 PVs, 1 Elixir e 1 Erva e mova todas as Bruxas/Anciões presentes naquele Ritual novamente para sua Reserva. Essas Bruxas/Anciões estão novamente disponíveis para você utilizar.



Efeito Imediato do Ritual:

Receba 2 Manas imediatamente. Adicionalmente, mova todas as Bruxas/Anciões de um Ritual para uma Região. Cada figura movida aumenta sua força na Fase de Conflito em 1. Essas figuras não podem ser usadas para ativar um Campo de Ação na região. O Campo de Ação em seu Coven, em contrapartida, está novamente livre.



Efeito do Membro do Conselho:

Assim que você explorar um Local de Poder, receba imediatamente 1 PV. Caso explore mais Locais de Poder, receba 1 PV para cada um. Isso também vale para Locais de Poder que você explora através de efeitos, até mesmo para Locais de Poder em outros Covens.



Efeito do Membro do Conselho:

Assim que descartar uma carta, você recebe 1 PV.

Lembrando: Você pode, a qualquer momento, descartar 2 cartas para receber 1 Recurso qualquer. Cartas removidas não contam como descartadas para a ativação deste efeito.



Efeito do Membro do Conselho:

Ao final da partida, conte todos os símbolos de Recursos visíveis em todos os Locais de Poder de seu Círculo Externo e Interno. Para cada símbolo receba 1 PV. Caso possua uma Foice em um Local de Poder com um símbolo de Recurso, receba 1 PV adicional.



Efeito Imediato do Ritual:

Receba, imediatamente, 1 PV para cada Familiar em seu Coven. Para isso são contabilizadas todas as cartas com a Palavra-Chave "Familiar" visíveis no seu Coven (Especialistas e Rituais nos Círculos Externo e Interno).



Efeito Imediato do Ritual:

Escolha uma Região. Preencha essa Região com Locais de Poder provenientes do Baralho de Locais. Em seguida descubra um Local de Poder desta Região. Esse efeito permite descobrir um Local de Poder sem utilizar uma Bruxa.



Efeito do Especialista:

Caso construa Catalisadores em seu turno, você tem a possibilidade de, para cada Catalizador, no lugar de pagar os custos regulares, gastar 2 ou 3 Manas para construir uma Foice ou um Orbe, respectivamente.

Lembrando: Você pode construir quantos Catalisadores quiser em um mesmo turno.



Efeito do Especialista:

Após sua ativação (girar a carta), posicione um Ancião da sua Reserva sobre um Especialista de um oponente. Enquanto o Ancião estiver sobre o Especialista, o efeito dele também é ativado para você. Ao Final da Rodada, retorne o Ancião para a sua Reserva.



Efeito do Especialista:

Após todos os jogadores terem revelado seus Mostradores de Mana em um conflito, você pode alterar o valor mostrado no seu Mostrador em até 2 pontos para cima ou para baixo, gastando ou recebendo a mesma quantidade de mana (máx. 9 mana no total). Você também pode manter o valor escolhido. Caso mais de um jogador possua este efeito, ambos o realizam simultaneamente. Caso você participe de conflitos em todas as três Regiões, este efeito será ativado três vezes.

Você pode jogar Evenfall com o lado assimétrico da Lua. Se escolher jogar assim, na preparação da partida, sempre pegue todo o material com o símbolo da Lua. Cada Coven possui efeitos e habilidades únicas no Lado da Lua. Todas as regras permanecem inalteradas e suas exceções são tratadas por símbolos ou textos descrevendo os efeitos, ou habilidades dos Covens.

HABILIDADES e EFEITOS DOS COVENS

☾ A ESTRELA

- (1) Na Fase de Receita, você recebe 9 cartas do Baralho de Compra.
- (2) Na ativação do Marcador de Coven, explore todos os Locais de Poder no Círculo Externo.
- (3) Como Ação Livre, você pode descartar uma carta para receber um Recurso qualquer ou uma Mana, a qualquer momento.
- (4) A Trilha do Coven é idêntica a do Lado do Sol.
- (5) Seu primeiro Membro do Conselho não custa nenhum Recurso. Os demais Membros do Conselho custam 5 recursos quaisquer.
- (6) Seu Local Inicial possui um Bônus de Vinculação. Descarte uma carta para receber 3 Recursos quaisquer.



☾ A CRUZ

- (1) Na Fase de Receita, você recebe 5 cartas do Baralho de Compra, 3 Conhecimentos e 2 Manas.
- (2) Na ativação do Marcador de Coven, explore todos os Locais de Poder no Círculo Externo e escolha um bônus da sua Trilha do Coven que você já tenha alcançado (incluindo a posição atual) com seu Marcador.
- (3) Em sua Trilha do Coven você encontra diversas bonificações com um símbolo "/". Isso significa que você deve escolher apenas uma entre elas.
- (4) Seu Coven possui um Campo de Ação adicional que pode ser ativado com uma Bruxa: Suba um passo na Trilha do Coven e substitua a "/" por um "+", ou seja, receba ambas as bonificações.
- (5) Os custos de Membros do Conselho são idênticos aos do Lado do Sol.
- (6) Seu Local Inicial possui um Bônus de Vinculação. Suba um passo na Trilha do Coven e substitua a "/" por um "+", ou seja, receba ambas as bonificações.





O CÍRCULO

(1) Na Fase de Receita, você recebe 6 cartas do Baralho de Compra, 3 Conhecimentos e explore o Círculo Externo.

(2) Na ativação do Marcador de Coven, receba 1 Mana para cada Local de Poder no Círculo Externo.

(3) A Trilha do Coven é diferente do Lado do Sol. O primeiro bônus, por exemplo, significa: Compre um Local de Poder do Baralho de Locais e o posicione em seu Círculo Externo.

(4) Você pode usar Anciões para ativação de Campos de Ação no Círculo Externo, como uma habilidade.

(5) Os custos de Membros do Conselho são idênticos aos do Lado do Sol.

(6) O texto em seu Local Inicial não é um Bônus de Vinculação, mas sim um auxílio para preparação. No início da partida a Árvore Eterna e a Caverna sem Bônus de Vinculação já se encontram em seu Círculo Externo.



A Lança

(1) Na Fase de Receita, você recebe 5 cartas do Baralho de Compra, 3 Conhecimentos e 3 Manas.

(2) Na ativação do Marcador de Coven, explore todos os Locais de Poder no Círculo Externo.

(3) A Trilha do Coven é idêntica a do Lado do Sol.

(4) Os custos de Membros do Conselho são idênticos aos do Lado do Sol.

(5) Como Ação Livre você pode usar Pedras de Poder para ativar um de seus Campos de Pedras de Poder. Cada Campo só pode ser ativado uma única vez e as Pedras de Poder posicionadas nos Campos de Pedras devem ser mantidas no Campo até o final da partida. Ao final da partida você ainda pode usar suas Pedras de Poder para duplicar os PVs de Rituais.

(6) Seu Local Inicial possui um Bônus de Vinculação. Receba a Pedra de Poder Vermelha do Suprimento Comum.



A Pedra de Poder Vermelha pode ser usada para ativar um de seus Campos de Pedras de Poder e assim, como as demais Pedras de Poder, também para duplicar os PVs de um Ritual no Círculo Interno. A Pedra de Poder Vermelha funciona como um Curinga e pode ser posicionada em qualquer Local de Poder que tenha um símbolo de Pedra de Poder.



Automa



Você também pode jogar Evenfall contra a Automa. Embora o fluxo de jogo continue o mesmo, em uma partida contra a Automa você deve se atentar a algumas alterações nas regras.

Nas Fases de Receita e de Final da Rodada a Automa está inativa (ela não recebe nenhum Recurso nem efeito). Na Fase de Ações você é sempre o jogador inicial, mesmo que a Automa ganhe um conflito nos Lagos do Norte. Desta forma você sempre joga um turno e a Automa joga logo após você.



Fase de Ações da Automa



Assim que a Automa tiver um turno, realize os seguintes passos:

- Revele a primeira carta do Baralho de Compra e a deixe com a frente para cima, no monte de descarte.
- Mova o Marcador de Jogador no Rondel tantos passos quanto os PVs mostrados na carta revelada, em sentido horário.
- O Marcador SEMPRE para nos campos marcados em amarelo (posição superior e inferior) do Rondel, mesmo que tenha passos de movimento adicionais.
- Realize a ação do local onde o Marcador terminou seu movimento. Caso a Automa não possa fazer a ação do local, mova o Marcador para o próximo local.

Após a realização da ação, você volta a ter um turno. Caso passe, a Automa também passa. Isso significa que a Automa irá realizar a mesma quantidade de turnos na Fase de Ações que você. Siga para a Fase de Conflito.



LAGOS DO NORTE



MONTANHAS CENTRAIS



TRILHA DO COVEN



Descubra um Local de Poder nos Lagos do Norte ou nas Montanhas Centrais. Escolha o local mais à esquerda disponível e posicione as Bruxas da Automa necessárias na Região. Com sua última Bruxa, a Automa pode descobrir Locais de Poder que necessitem de duas Bruxas.

Suba em sua Trilha do Coven. A Automa recebe o bônus mostrado.

Compre a carta superior do Baralho de Locais e a posicione no Círculo Externo.



Explore o Círculo Externo. A Automa recebe sempre PVs no lugar de Recursos, Mana ou Cartas.

Campos destacados em amarelo NUNCA podem ser pulados. Assim que você mover o Marcador para um desses campos, ele permanece lá e a ação dele será realizada.



APENAS COM RITUAL

Transfira um Local de Poder com um Ritual. A Automa prioriza os PVs e, em caso de empate, da esquerda para a direita.



JOGUE DO TOPO

Compre uma carta do Baralho de Compra e jogue no Coven da Automa gratuitamente:

Especialista: Coloque a carta à esquerda da Automa. O efeito do Especialista não é ativado para a Automa, mas a carta traz PVs ao final da partida.

Ritual: Posicione a carta em um Local de Poder com Bônus de Vinculação. Escolha o Local de Poder disponível mais à esquerda. Caso um Bônus de Vinculação seja ativado, a Automa recebe sempre PVs no lugar de Recursos, Mana ou Cartas. Ela também recebe PVs de Palavras-Chave correspondentes. Caso não existam Locais de Poder com Bônus de Vinculação, ela coloca o Ritual no Local de Poder livre mais à esquerda.

Efeitos de Rituais são inativos para a Automa.



TRILHA DO COVEN

A Automa recebe X PVs e sobe um passo na Trilha do Coven. O valor de PVs depende do grau de dificuldade escolhido para a Automa:

X = 1 → Aprendiz

X = 3 → Feiticeira

X = 4 → Mestra

X = 5 → Herdeira do Trono



Exemplo do Turno da Automa: (1) Ela revela uma carta com 3 PVs, colocando-a no monte de descarte. (2) Em seguida, ela move o Marcador 3 campos adiante no Rondel. O movimento termina em “Montanhas Centrais”, onde ela descobrirá um Local de Poder. (3) Ela posiciona 2 Bruxas na Região, já que prioriza Locais de Poder da esquerda para a direita. (4) Ela pega o Local de Poder e o posiciona no seu Círculo Externo.

☯ Fase de Conflito da Automa ☯

A Fase de Conflito funciona com as regras usuais. Primeiro, escolha sua **força**, escolhendo um valor para seu Mostrador de Mana. A **força da Automa** é a soma da:

- Rodada (veja o Marcador de Rodada);
- Quantidade de Bruxas;
- Compre tantas cartas do Baralho de Compras quanto Bruxas a Automa tiver na Região e some seus valores de PVs.

A Automa recebe **recompensas** (PVs no lugar de Cartas, Recursos e Mana) de acordo com sua força. Caso a Automa ganhe o conflito, ela recebe uma **Pedra de Poder** (da esquerda para a direita). Em casos de empate, você ganha o conflito.



Exemplo de Conflito com Automa: (1) Você escolhe 4 Manas no Mostrador de Mana, somando uma força 6. (2) Ela compra 2 cartas, já que possui 2 Bruxas na Região. A soma dos PVs é 4. Como você está na primeira rodada, a força da Automa é 7 (4 PVs, 1ª rodada, 2 Bruxas). (3) Ambos recebem recompensas e a Automa também recebe uma Pedra de Poder. O Marcador de Primeiro Jogador permanece, porém, com você.

☯ Final da Partida com a Automa ☯

A Automa recebe PVs ao final da partida da seguinte forma:

- PVs de todos os Especialistas em seu Coven;
- PVs de Rituais e Locais de Poder em seu Círculo Interno. Posicione **Pedras de Poder** nos Locais de Poder de maior PVs, ignorando os símbolos nos Locais de Poder (use os versos das Pedras de Poder para facilitar).

Caso possua mais PVs que a Automa, você ganhou a partida. Em caso de empate, a Automa ganha.

Resumo

3 RODADAS, cada uma com 4 Fases:

 Fase de Receita: Cada jogador recebe (veja Tabuleiro de Coven): Cartas, Recursos, Mana e demais efeitos.

 Fase de Ações: Cada jogador realiza uma Ação Principal. A fase termina quando todos os jogadores tiverem passado.

- Descubra um Local de Poder (envie Bruxas para uma Região e traga um Local de Poder para seu Círculo Externo).
- Ative seu Marcador de Coven: use todos os efeitos de seu Marcador de Coven e vire-o para o lado inativo.
- Jogue uma carta: Ritual (sobre um Local de Poder), Especialista ou Membro do Conselho (à esquerda ou abaixo do seu Tabuleiro de Coven).
- Ative um Campo de Ação: use uma Bruxa em um Campo de Ação para realizar seu efeito (Anciões no Círculo Interno).
- Construa Catalisadores (quantos quiser): veja auxílio do jogador.

 Fase de CONFLITO: Lagos do Norte → Montanhas Centrais → Encostas do Sul

- Todos os participantes escolhem um valor no Mostrador de Mana e o revelam simultaneamente.
 - Verifique sua força: Bruxas + Anciões + Valor do Mostrador de Mana.
 - Todos os participantes recebem recompensas.
 - O ganhador recebe uma Pedra de Poder. Empates: Maior valor no Mostrador de Mana seguido de ordem de turno.
- Lagos do Norte: Marcador de Primeiro Jogador!

 FINAL DA RODADA: Prepare a próxima rodada.

- Efeitos de Final da Rodada;
- Preencha Regiões;
- Traga Bruxas e Anciões para o Tabuleiro de Coven;
- Vire o Marcador de Coven para o lado ativo;
- Gire cartas com  para posição normal;
- Mova o Marcador de Rodada.

FINAL DA PARTIDA

Descarte cartas e recursos. Posicione Pedras de Poder.

PONTUAÇÃO FINAL

PVs de Especialistas;

PVs de efeitos de Final da Partida;

PVs de Rituais no Círculo Interno (Pedra de Poder: 2x).

ICONOGRAFIA e TERMINOLOGIA

BÔNUS DE VINCULAÇÃO: Efeito em Local de Poder ativado assim que um Ritual é jogado sobre ele.

TRILHA DO COVEN: Trilha no lado esquerdo de seu Tabuleiro de Coven. Sempre que receber um movimento nele, mova seu marcador um passo para cima e receba o bônus correspondente.



Bruxa ou Ancião

Bruxa: Pode acionar um Campo de Ação em um Coven ou Região e pode descobrir Locais de Poder.

Ancião: Pode ativar um Campo de Ação em seu Círculo Interno.



Campo de Ação.



Explore todos os Locais de Poder de seu Círculo Externo.



Orbe: Suba um passo na Trilha do Coven.



Foice: Copie um Resultado da Exploração de exploração.



Transfira um Local de Poder do Círculo Externo para o Interno.



Gire uma carta para ativar seu efeito.



Efeito imediato único.



Efeito contínuo.