

NEVASCA



+14
anos



30
min



2 a 5
jogadores

Um mundo inteiro coberto de branco... **NEVASCA!**

O inverno rigoroso está chegando e para resistir a essa catástrofe, você precisa reunir em sua Cabana um estoque seguro de comida, enquanto ainda é possível buscar e armazenar recursos.

Para isso, você precisará encontrar artefatos místicos escondidos na neve que podem transformar sua sorte, recrutar Aliados e Companheiros Animais para defender sua Cabana das investidas inimigas, e planejar seus próprios ataques para roubar recursos dos outros jogadores. A cada rodada, enfrente os efeitos da impiedosa Nevasca e sobreviva!

OBJETIVO

Em Nevasca, o seu objetivo é **reunir 6 cartas de Comida, ou possuir mais cartas de Comida ao final de 8 rodadas**. Quem fizer isso sairá vitorioso dessa batalha gelada!

COMPONENTES



51 Cartas de **Cabana**



28 Cartas de **Comida**



31 Cartas **Especiais**



8 Cartas de **Nevasca**



4 Dados do jogador

PREPARAÇÃO

Ao se sentarem à mesa, os jogadores precisam se assegurar de deixar um espaço à sua frente para posicionar suas cartas durante a partida. Esse espaço é chamado neste manual de **Cabana** e cada jogador possui a sua.



Separe as cartas do jogo em **4 montes**, de acordo com o verso das cartas: **Cabana**, **Comida**, **Especiais** e **Nevasca**. Deixe um espaço para o monte de descarte de cada um. Cada jogador rola **2 dados** e quem obtiver a maior soma nos dados, será o primeiro jogador. A ordem segue em sentido horário. A partir do primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador **compra 4 cartas de Cabana**. Mantenha as cartas na sua mão. O primeiro jogador pode começar o seu turno.

COMO JOGAR

O jogo acontece em uma série de rodadas, até que uma das condições de final de jogo seja acionada:

- Um jogador possuir 6 cartas de Comida baixadas à sua frente no final do seu turno.
- Ao final da 8ª rodada.

Cada rodada consiste nos seguintes passos: 1. Fase de Nevasca e 2. Fase de Ações.

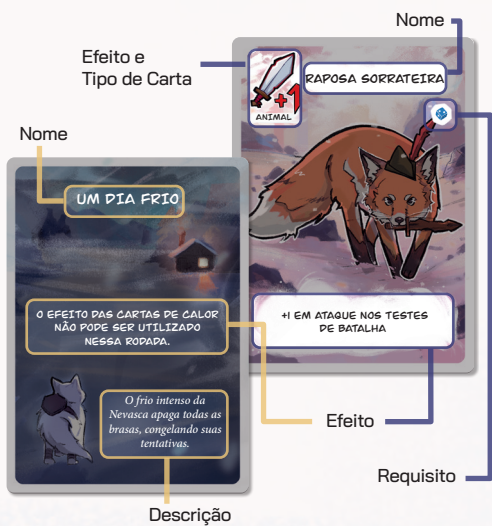
1. FASE DE NEVASCA

No início da rodada, revele a carta do topo de baralho de Nevasca (confira os efeitos no Apêndice de Cartas) e realize o efeito indicado. Em caso de efeitos conflitantes, a Nevasca tem prioridade sobre o efeito da carta Especial. Caso seja a última carta de Nevasca, o jogo se encerra no final desta rodada.

2. FASE DE AÇÕES

A partir do primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador realiza o seu turno, seguindo a seguinte ordem: **Comprar Cartas** e **Realizar Ações**.

ANATOMIA DE UMA CARTA



COMPRAR CARTAS

No início do seu turno, o jogador compra 3 cartas de qualquer um dos montes (podendo ser todas do mesmo monte ou de montes diferentes), menos do monte de Nevasca.

Caso um monte não tenha mais cartas, embaralhe as cartas do descarte do mesmo monte e use-as como um novo monte de compras.

Exemplo: Na sua vez, José compra 3 cartas, sendo 1 do monte de Cabana, 1 de Comida e 1 das Especiais.



REALIZAR AÇÕES

Em seguida, o jogador pode fazer até 3 ações e jogar quantas cartas especiais quiser. Escolha entre as ações disponíveis, podendo repeti-las (desde que siga as restrições de cada ação). Depois de finalizar as ações, o jogador encerra o seu turno.

A. CONVOCAR ALIADOS 1 ação por convocação.

Cartas de Aliados vão te ajudar a realizar mais facilmente os testes de Equipar Melhoria e aumentar sua força de Ataque ou de Defesa.

Para Convocar um Aliado, basta baixar uma carta da sua mão para a sua Cabana, **desde que** você tenha **mais** cartas de **Comida** equipadas **do que Aliados** já convocados.

Caso queira baixar um Aliado e você não consiga cumprir o requisito de Comida, você pode descartar um Aliado já convocado e convocar o novo em seu lugar.

Aliados não perdem seu efeito caso uma Comida seja roubada.



B. EQUIPAR MELHORIA (ANIMAL, COMIDA OU CALOR) 1 ação por teste.

O jogador pode tentar equipar uma carta de Melhoria, desde que passe no teste.

O teste funciona da seguinte forma:

- Revele na mesa uma destas cartas da sua mão.
- Role **dois dados** para tentar equipá-la.

A dificuldade depende de quantas cartas de mesmo tipo já estão equipadas na sua Cabana:

carta	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª ou +
número necessário	7	8	9	10	11	12

Você pode ter **bônus no teste**, de acordo com os **Aliados** convocados em sua Cabana da mesma classe da carta que deseja equipar:

Cozinheiro → Comida. Guardião → Animal de defesa. Caçadora → Animal de ataque.

Observação: Aliados convocados não aumentam a dificuldade de equipar cartas.

Se você alcançou o valor necessário, **passou no teste!** Coloque a carta na sua Cabana.

Se você não alcançou o valor mínimo indicado na tabela, **não passou no teste**.

Você pode virar para o verso 1 carta de Calor equipada na sua Cabana para refazer o teste sem gastar uma ação ou gastar uma ação para realizar o teste novamente. Se suas ações acabaram ou você desistir, você descarta **a carta de Melhoria** em seu respectivo monte de descarte.

Exemplo: Mariana quer equipar sua segunda carta de Animal, uma Raposa Sorrateira, que dará +1 na rolagem de dados de Ataque na Batalha. Ela já possui um Castor Construtor, que ajuda em sua defesa, então precisa tirar um número maior ou igual a 8 na soma dos dados. Ela rola os dados e obtém 4 e 4 (total 8), conseguindo assim equipar o Animal em sua Cabana.



C. REALIZAR UMA BATALHA 1 ação por teste.

Realizar uma Batalha é uma forma fácil e prática de conseguir uma carta de Comida de outros jogadores.

Escolha o jogador diretamente **à sua direita ou à sua esquerda** para atacar. Você só pode atacar cada jogador 1 vez por turno. Você não pode atacar os jogadores que não estão diretamente adjacentes ao seu lado.

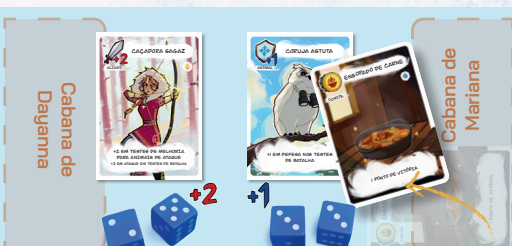
Em seguida, os dois jogadores que estão batalhando rolam **2 dados** cada e conferem os resultados.

O **Atacante** soma o resultado dos dados + os bônus de cartas de Animal de **ataque** + bônus de Aliados de ataque (caso tenha algum em sua Cabana).

O **Defensor** soma o resultado dos dados + os bônus de cartas de Animal de **defesa** + bônus de Aliados de defesa (caso tenha algum em sua Cabana).

Se o **Atacante vencer**, ele rouba e equipa 1 carta de **Comida equipada** do Defensor. Se o Defensor vencer ou se o resultado for empate, nada acontece.

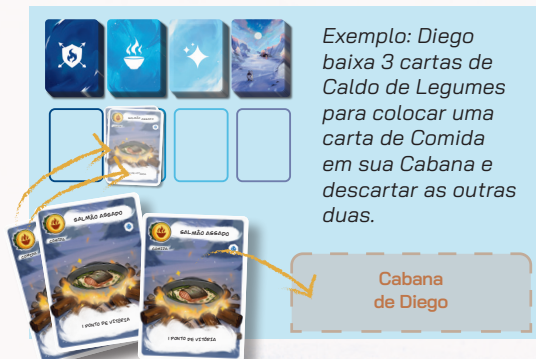
Exemplo: Dayanna quer atacar Mariana para roubar uma Comida. Ela rola um total de 7 e tem um bônus de +2 no Ataque por sua Caçadora Sagaz, totalizando 9. Mariana rola 6 no dado e tem um bônus de +1 por sua Coruja Astuta, totalizando 7. Dayanna vence a Batalha e rouba uma carta de Comida de Mariana, colocando em sua Cabana.



D. ARMAZENAR COMIDA

1 ação por Comida equipada.

Se você tiver **3 cartas de Comida** com o mesmo prato em sua mão, você pode equipar uma dessas cartas de Comida em sua Cabana, sem precisar fazer um teste. **Descarte** as outras **2** no seu respectivo monte de descarte.



Exemplo: Diego baixa 3 cartas de Caldo de Legumes para colocar uma carta de Comida em sua Cabana e descartar as outras duas.

E. COMPRAR CARTA

1 ação por Compra.

Compre uma carta de qualquer monte para sua mão.

CARTAS ESPECIAIS

Cartas Especiais dão bônus em testes de Melhoria e Batalhas ou vantagens durante a partida. Não custam ação e precisam ser descartadas após serem utilizadas. Confira os efeitos de cada uma no Apêndice de Cartas.

Ao final da Fase de Ações, os jogadores viram suas cartas de Calor com a frente para cima e uma nova rodada se inicia, com a Fase de Nevasca.

FINAL DE JOGO

Uma partida de Nevasca se encerra assim que uma das condições de final de jogo acontecer:

- Um jogador possui 6 cartas de Comida baixadas à sua frente. A partida se encerra no final do seu turno e este jogador é declarado vencedor.
- Ao final da 8ª rodada, quando acabarem as cartas do baralho de Nevasca. A partida termina e o jogador que possuir mais cartas de Comida é declarado vencedor. Em caso de empate, vence quem tiver mais cartas de Melhoria equipadas.

MODOS DE JOGO

Caso tenha jogado muitas vezes o modo normal e quer apimentar um pouco as suas partidas, temos 2 diferentes modos de jogo:

MODO FOMINHA!

Nesse modo, a única alteração de regra é o final de jogo por quantidade de cartas de Comida, que muda para 7 ou até 8 cartas. A quantidade deve ser decidida entre os jogadores antes da partida começar.

MODO RELÓGIO DE GELO

Mudanças na preparação: embaralhe as cartas de Nevasca, compre 5 e deixe-as em um monte virado para baixo, ao lado dos outros montes. Guarde as outras cartas de Nevasca na caixa do jogo, você não as usará nesta partida.

A partida é jogada normalmente, com uma única mudança: o jogo se encerrará somente ao final da rodada, em que a última carta de Nevasca for revelada, independente da quantidade de cartas de Comida que cada jogador tenha. Quem possuir mais cartas de Comida ao final da partida, vence. Em caso de empate, vence quem tiver mais cartas de Melhoria equipadas. Se o empate persistir, a vitória é compartilhada.

Caso queira, os jogadores podem fazer partidas com 6 ou mais cartas de Nevasca, o que aumentará a duração do tempo de jogo.

APÊNDICE DE CARTAS

CABANA: CARTAS EQUIPÁVEIS



Defesa (15): cartas que aumentam o valor da sua defesa em Batalhas, conforme indicado pelo símbolo . Exemplo: Coruja Astuta, Cão de Guarda e Castor Construtor.



Ataque (12): cartas que aumentam o valor do seu ataque em Batalhas, conforme indicado pelo símbolo . Exemplo: Águia Veloz, Dupla de Esquilos e Raposa Sorrateira.



Calor (12): ao falhar em um teste de Melhoria, use essa carta para refazê-lo. Após o seu uso, vire-a para o verso. Ao finalizar o seu turno, desvire-a.



Aliados (12): a Caçadora, o Guardião e Cozinheiro aumentam seu resultado no teste de Melhoria e somam bônus na Batalha, conforme sua descrição.

ESPECIAIS: EFEITOS DE USO ÚNICO



Runas (10): ativam efeitos únicos descritos nas cartas.



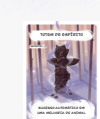
Brisa Favorável (Vento da Sorte) (6): concede bônus de 1 ou 2 nos dados ao fazer 1 teste de Melhoria.



Presente (Presentão) do Castor (6): permite rerrolar um ou dois dados ao fazer 1 teste de Melhoria.



Bola de Neve (6): soma +1 no valor de ataque em Batalhas.



Totem de Espírito (3): permite equipar sem testes, uma carta de Animal na sua Cabana, ao custo de uma ação de Melhoria.

COMIDA: PONTOS DE VITÓRIA



Comida (28): cada carta equipada conta como 1 ponto de vitória.

CARTAS DE NEVASCA

No início de cada rodada, uma nova carta de Nevasca é revelada, gerando efeitos que alteram regras durante uma rodada.



1 - Um Dia Frio
O efeito das cartas de Calor não pode ser utilizado nessa rodada.



2 - Portas Abertas
Os bônus de defesa dos Animais e Aliados não podem ser utilizados nesta rodada.



3 - Cortina Branca
Nesta rodada não é possível atacar outro jogador.



4 - Sozinho na Neve
Nenhum bônus dos seus Aliados podem ser utilizados nesta rodada.



5 - Nada Especial
Os jogadores não podem usar os efeitos de cartas especiais nesta rodada.



6 - Vento Cortante
Todos os ataques têm bônus de +1 nos testes de Batalha durante esta rodada.



7 - Vizinhos Atentos
A defesa de todos os jogadores ganha +1 nos testes de Batalha nesta rodada.



8 - Viajante Perdido
Nesta rodada todos os testes de Melhoria têm bônus de +1 nos dados.

GUIA RÁPIDO DE RODADA

Início da partida: Cada jogador compra 4 cartas de cabana.

1. FASE DE NEVASCA

Revele a carta do topo do baralho de Nevasca e realize o efeito indicado. Caso não existam mais cartas de Nevasca, o jogo se encerra.

2. FASE DE AÇÕES

A partir do primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador realiza o seu turno, seguindo a seguinte ordem: Comprar 3 Cartas e Realizar 3 Ações.

AÇÕES:

a) Convocar Aliados (1 ação por convocação): baixe 1 Aliado se tiver mais cartas de Comida equipadas do que Aliados convocados. Pode descartar um Aliado para substituir.

b) Tentar Equipar Melhoria (Animal, Comida ou Calor, 1 ação por teste): role 2 dados e some bônus/cartas especiais. Dificuldade: 7+/8+/9+/10+/11+/12 para 1 a 6 cartas do mesmo tipo já equipadas.

- Sucesso: equipe na Cabana.
- Falha: descarte ou tente de novo.

c) Realizar uma Batalha (1 ação por ataque): escolha o jogador à direita ou à esquerda (no máximo 1 ataque por turno a cada jogador adjacente). Ambos rolam 2 dados e somam bônus.

- Atacante vence: rouba e equipa 1 Comida do defensor.
- Defesa vence ou empate: nada acontece.

d) Armazenar Comida (1 ação por Comida): baixe 3 cartas de Comida iguais da mão. Equipe 1 na Cabana (sem teste) e descarte as outras 2.

e) Comprar Carta (1 ação por compra): compre uma carta de qualquer monte para sua mão, exceto o de Nevasca.

Cartas especiais: não custam ação e são descartadas após serem utilizadas.

Ao final da Fase de Ações, os jogadores desviram suas cartas de Calor e uma nova rodada se inicia, com a Fase de Nevasca.

FINAL DE JOGO

- 6 cartas de Comida baixadas ou após a 8ª rodada.
- Vence quem tiver mais cartas de Comida.
- Empate: mais Melhorias equipadas.

Autores

Arthur Deboni e Matheus Mascarello

Ilustrações

Daisy Haas

Design gráfico e diagramação

Daisy Haas, Gerson Lopes e Rodrigo Suemitsu

Edição e Desenvolvimento

Diego Bianchini

Revisão

Renato J. Lopes e Dayana Moreira

Glyp Games LTDA.

CNPJ:53.273.552/0001-30.

Rua Manoel Pires de Moraes, 18.

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

atendimento@meeplebr.com

meeplebr.com

