ELVENTROLLS

a floresta silenciosa

As florestas da Suécia estão inquietas, o número de ataques de Trolls vem aumentando a cada noite, devido a escassez de comida pelo aumento da população Élfica, forçando-os a saírem das florestas em busca de alimento, perturbando a paz das aldeias vizinhas próximas a elas.

ELVENTROLLS é jogado em duplas, onde os jogadores representam Druidas contratados pelos aldeões locais, que precisam junto com seu parceiro restabelecer o equilíbrio natural entre os Elfos e Trolls atraindo-os para a grande "Floresta Silenciosa", onde os guiarão noite adentro entre as trilhas tortuosas da floresta até chegarem às suas "Clareiras" para um embate de Runas mágicas, onde os Trolls vencendo a contenda, devorarão seus rivais Elfos, e os Elfos por sua vez tentarão distraí-los até a aurora, para que se transformem em pedra.

Componentes

24 cartas de Trolls (1)
24 cartas de Elfos (2)
04 cartas de Druidas (3)
02 cartas de referência


(1)


(2)


(3)

Preparação

Defina através de sorteio o baralho de "Raça" inicial de cada dupla (Elfos ou Trolls). Cada jogador da dupla se senta um de frente para o outro e distribua em segredo 6 cartas do baralho escolhido para cada jogador da dupla. Agora distribua secretamente 1 carta de Druida para cada jogador, essas cartas são reveladas e cada jogador coloca sua carta em sua área de jogo a sua frente chamada de "Clareira". O jogador com a carta de Druida com a Runa (R) inicia o turno da primeira rodada da partida, e os turnos dos jogadores seguirão em sentido horário.

Objetivo do Jogo

Ao final da 12ª rodada, a dupla que tiver o menor número somado entre a diferença de suas duas pilhas de cartas de "Elfos Devorados" e de "Trolls de Pedra" em suas "Clareiras", será a dupla vencedora da partida.

Andamento da Partida

O primeiro jogador de cada rodada pega sua carta de Druida de sua "Clareira" (área de jogo) e a coloca no centro da mesa, pois essa carta determinará a "Runa Ativa" (trunfo da rodada), assim ele escolhe uma das cartas de sua mão e a joga também no centro da mesa (abaixo de seu Druida), passando a vez para o jogador à sua esquerda, que deverá igualmente escolher e jogar uma de suas cartas de sua mão. A rodada segue dessa forma até que o quarto jogador tenha jogado uma de suas cartas de sua mão.
Quando um jogador jogar uma carta independente de seu valor, caso ela possua a mesma Runa de alguma outra carta já jogada anteriormente nesta mesma rodada, a carta jogada pelo jogador tem seu valor anulado. Caso a carta possua a mesma Runa da "Runa Ativa" da rodada, o jogador ainda poderá executar o efeito especial da carta de Druida da "Runa Ativa" como veremos mais a seguir. Caso um jogador jogue uma carta de mesmo valor que uma carta jogada por seu parceiro nesta rodada (independente das Runas das cartas) sua carta passa a ser válida anulando o valor da carta jogada pelo parceiro (mesmo sendo de uma Runa igual a de outra carta já jogada anteriormente nessa rodada).

Efeitos das Runas dos Druidas

Sempre que um jogador jogar uma carta que possua a mesma Runa da "Runa Ativa" da carta de Druida que esta no centro da mesa naquela rodada, ele poderá executar imadiatamente o efeito descrito na carta.

Resolução de Poder

Quando o último jogador da rodada jogar, inicia-se a resolução de "Poder" onde os valores de cada carta são comparados e o jogador que jogou a carta de menor valor, deverá escolher uma das 4 cartas jogadas nessa rodada em enviar para a "Clareira" de qualquer jogador. Já o jogador que jogou a carta de maior valor vence a "Vaza" e deverá recolher todas as 3 cartas restantes para sua própria "Clareira".

Em caso de cartas com o mesmo valor, siga os seguintes critérios de desempate:

1- As cartas que possuam a mesma Runa da "Runa Ativa" do Druida da rodada (Trunfo), sempre vencem qualquer outra carta de mesmo valor com runas diferentes. 2- Para cartas de mesmo valor com runas que não sejam a mesma da "Runa Ativa" da rodada, o desempate de cartas pelo maior valor vence as cartas de Trolls. Já o desempate de cartas pelo menor valor, vence as cartas de Elfos.

Resolução da Maldição das Runas

Após as resolução de "Poder" a carta de Druida volta para a "Clareira" do primeiro jogador daquela rodada e inicia-se a resolução da "Maldição das Runas"; Em uma "Clareira" onde existam 3 ou mais cartas com os mesmos tipos de runas, (contanto Elfos,Trolls e o Druida) essas cartas são imediatamente derrotadas (exeto o Druida) e colocadas viradas com seu verso para cima na "Clareira" daquele jogador, formando uma pilha de cartas derrotadas para cada "Raça" tornando-se cartas de "Elfos Devorados" e cartas de "Trolls de Pedra".

Resolução do Amanhecer

Após a resolução da "Maldição das Runas" inicia-se a resolução do "Amanhecer", onde é feita a checagem do valor somado das cartas de Elfos e das cartas de Trolls que cada jogador possui em sua "Clareia". Todas as cartas da "Raça" com o menor valor são derrotadas imediatamente e viradas com seu verso para cima em sua "Clareira" adicionando a pilha de cartas de "Elfos Devorados" ou a pilha de cartas de "Trolls de Pedra". *Obs: Caso haja empate na soma das cartas, elas não são derrotadas, permanecendo na "Clareira" do jogador.*

A Floresta Silenciosa

Em ELVENROLLS não é permitido falar de forma alguma, (nem por mímicas), com exceção apenas no final da 6ª e da 12ª rodadas, onde os jogadores deverão contar e declarar o número de cartas nas suas pilhas de "Elfos Devorados" e "Trolls de Pedra". O jogador que infringir essa regra do silêncio, será punido pelo jogador à sua esquerda que poderá escolher apontando com o dedo uma carta de Elfo ou Troll da "Clareira" do jogador infrator para ser derrotada, ou uma carta de Elfo ou Troll de sua própria "Clareira" ou na de seu parceiro para ser derrotada.
Obs: Ignore essa regra se for a primeira vez de algum jogador jogando ELVENROLLS.

Fim da Rodada

Logo após que a resolução do "Amanhecer" ser concluída, o jogador que venceu a "Vaza" (com a carta de maior valor) inicia a próxima rodada, colocando sua carta de Druida no centro da mesa e jogando uma de suas cartas da mão, assim os turnos seguem em sentido horário.

Fim da Partida

A partida segue até o fim da 6ª rodada, quanto os jogadores ficarem sem cartas nas mãos, assim as duplas trocam os baralhos de "Raças" (A dupla que estava jogando com os Elfos, jogará agora com os Trolls e a dupla que estava jogando com os Trolls passará a jogar com os Elfos) e são novamente distribuídas secretamente mais 6 cartas para cada jogador. Todas as cartas de Trolls e Elfos remanescentes nas "Clareiras" dos jogadores, assim como suas duas pilhas de cartas derrotadas ("Elfos Devorados" e "Trolls de Pedra") permanecem em suas respectivas "Clareiras" após a troca dos baralhos. O último jogador que venceu a "Vaza", inicia a 7ª rodada e o jogo segue da mesma forma até o final da 12ª rodada, onde será realizada a contagem de pontos.

Contagem de Pontos

Após a resolução do "Amanhecer" da 12ª rodada onde não há mais cartas nas mãos dos jogadores, cada jogador conta a quantidade de cartas derrotadas em cada pilha ("Elfos Devorados" e "Trolls de Pedra") em suas respectivas "Clareiras", a diferença da quantidade de cartas entre as duas pilhas será a pontuação daquele jogador. Agora os jogadores somam essa pontuação com a pontuação de seu parceiro, e a dupla com a menor pontuação será a dupla vencedora de ELVENROLLS. Em caso empate cada jogador soma o valor de sua pilha de cartas de "Elfos Devorados" e subtrai pelo valor somado da pilha de "Trolls de Pedra" de seu parceiro, a dupla com o menor valor das duas pilhas somadas, será a vencedora da partida. Se o empate ainda persistir, todos compartilham a vitória comemorando com uma rodada de hidromel. SKÖLL!

Autor: Gaetano Foschini | **Arte**: John Bauer (1882 - 1918) | **Jogadores**: 4 | **Idade**: 14+ | **Duração**: 30 minutos
© **Black Mamba Games -** Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização. www.blackmambagames.com.br

black mamba games