GOD OF WAR

CARD GAME



LIVRO DE REGRAS

ÍNDICE

Introdução ---- 2
Visão Geral ---- 2
Componentes ---- 3
Preparação ---- 4
Os Cenários ---- 6
Objetivo ---- 6
Como Jogar ---- 6
- Fase de Preparação ---- 6
- Fase de Ativação ---- 6
  - Ativação do Herói ---- 6
    - Mover ---- 7
    - Jogar Cartas de Ação ---- 7
      - » Cartas de Ação ---- 7
      - » Atacar ---- 8
    - Usar Habilidade de Fúria ---- 8
    - Interagir ---- 8
  - Ativação do Cenário ---- 9
    - Nocaute ---- 9
- Fase de Ativação Extra do Cenário ---- 10
- Fase de Aprimoramento ---- 10
  - Condições para Virar ---- 11
  - Completando Missões ---- 12
  - Carta de Controle ---- 13
  - Cristais Explosivos ---- 13
  - Modo Jogador Solo ---- 13
  - Limite de Mão ---- 13
  - Heróis ---- 14

Créditos ---- 15
Resumo ---- 16



Jogos são uma parte intrínseca da experiência humana. No entanto, através do tempo, a amplitude do que o jogos podem significar para nós é, por vezes, pouco entendida ou mesmo totalmente negligenciada.

Os videogames abriram minha mente para possibilidades criativas aparentemente sem fim. A incrível fascinação que senti na primeira vez que eu vi *bits* digitais brilhando na tela, respondendo aos meus comandos, foi realmente transformadora.

Para mim, porém, foram os jogos de tabuleiro que proporcionaram uma sensação de conexão e comunidade em um período em minha vida no qual eu me sentia desconectado de tudo que todos os outros consideravam normal e divertido. Eles me permitiram encontrar outras pessoas que compartilhavam dos meus interesses. Mas esses jogos não reuniram somente aqueles de nós que eram excluídos dos círculos sociais, pessoas cujos finais de semanas não eram preenchidos com esportes e festas. Eles serviram também como um vínculo para a criação de grandes histórias das quais nos lembraríamos ao longo da vida... histórias de heróis, monstros, triunfos, trabalho em equipe, amor e perda.

Os jogos não salvaram minha vida, mas eles iluminaram o caminho para uma vida que eu ainda não sabia que era possível.

Cory Barlog
Diretor Criativo, Santa Monica Studio

INTRODUÇÃO

As místicas Nornas, videntes de futuros possíveis e mestres do destino, perceberam que as sementes do Ragnarök foram plantadas. Esperando encontrar um caminho através da destruição vindoura, elas olham o interior do poço do Destino e suas muitas possibilidades futuras, permitindo que muitas linhas temporais de acontecimentos sejam representadas. Cada Norna controla um dos grandes protagonistas cujo destino está amarrado ao Ragnarök, direcionando suas ações e decisões durante a visão. Com o destino dos Deuses e mortais em jogo, cabe aos jogadores explorar futuros possíveis e encontrar os segredos para sobreviver ao fim dos dias.

VISÃO GERAL

Em *God of War: Card Game*, 1 a 4 jogadores controlam Heróis sob a orientação das Nornas em sua tentativa de parar o Ragnarök. Juntos eles devem viajar através de múltiplas únicas Missões incorporadas por cartas de Cenário, lidar com eventos especiais e combater inimigos em sua jornada para chegar ao seu derradeiro desafio: o Chefe Final. Vencer um jogo significa que os jogadores encontraram uma forma viável para orientar o destino e possivelmente até sobreviver ao Ragnarök. Perder significa que as Nornas viram um caminho que leva somente à destruição.

COMPONENTES



« 6 Figuras de Herói e 6 suportes plásticos »



« 6 Marcadores de Atordoado »

« 2 Marcadores de Freya »





« 10 Marcadores de Morte »

« 12 Marcadores de Limite de Mão »





« 1 Marcador de Jogador Inicial »



« 44 Marcadores de Dano divididos em 3 valores nominais »



« 1 Dado de Inimigo »



« 20 Marcadores Comuns »



« 5 Marcadores de Fúria »



« 92 Cartas de Cenário abrangendo 10 Cenários »

Frente

Verso



« 6 Cartas de Missão »

Frente

Verso



« 4 Cartas de Chefe Final »



« 5 Tabuleiros de controle de Herói »

« 70 Cartas Iniciais 14 para cada jogador »



« 88 Cartas de Aprimoramento »



« 158 Cartas de Ação »

« 10 Cartas de Atordoado »



« 10 Cartas de Veneno »

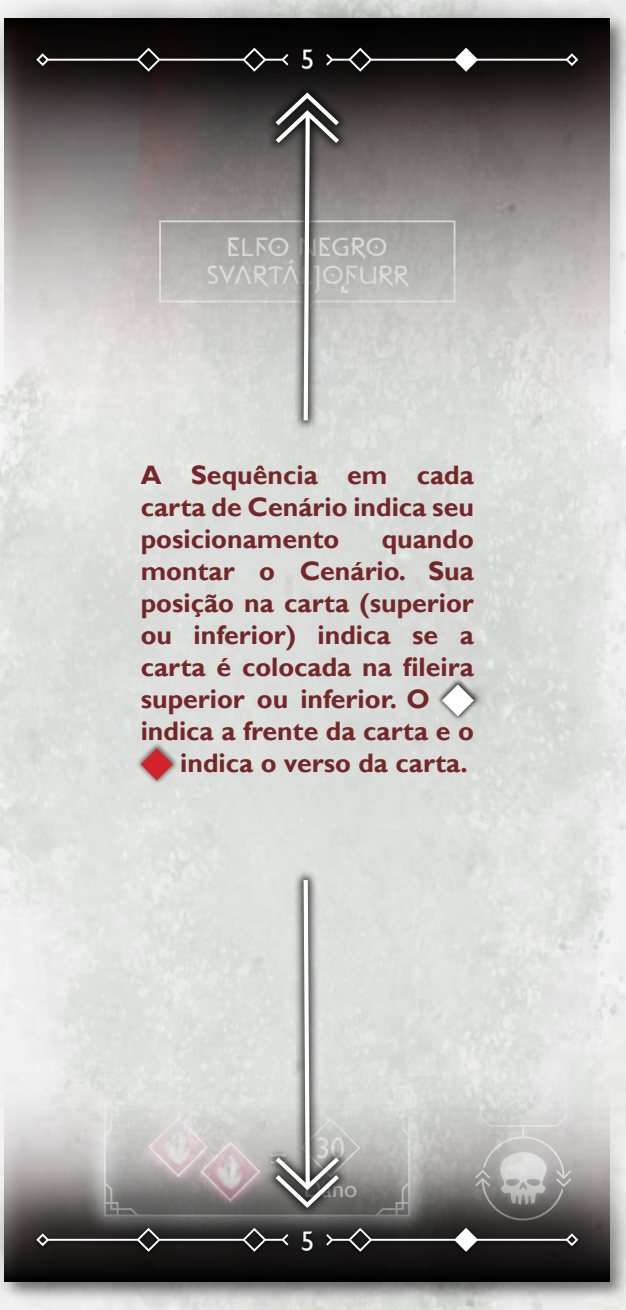


« 10 Cartas de Cristal Explosivo »



PREPARAÇÃO

1. Cada jogador escolhe um Herói e pega o tabuleiro de controle daquele Herói, suas cartas Iniciais e figura do Herói. Certifique-se de que cada figura de Herói está afixada a um suporte plástico. Guarde quaisquer tabuleiros de controle e figuras não utilizados na caixa.
   Observação: Os tabuleiros de controle de Kratos, Atreus e Mimir são dupla face, com as versões de Modo Solo indicadas no verso. Ver página 13 para regras de Modo Solo.
2. Cada jogador embaralha suas cartas Iniciais e cria um baralho com as faces viradas para baixo próximo ao tabuleiro de controle do seu Herói.
3. Cada jogador coloca o marcador de Fúria no espaço "0" na trilha de Habilidade de Fúria no tabuleiro de controle do seu Herói.
   Observação: Se um jogador escolher Freya, ele deve também pegar os dois marcadores de Freya.
4. Embaralhe as cartas de Missão, compre 3 e coloque-as com as faces viradas para cima formando uma pirâmide inversa.
5. Pegue o baralho de cartas de Cenário que corresponde ao número da carta de Missão mais abaixo e coloque-as da seguinte maneira:
   - Crie a fileira superior de cartas colocando-as com as faces viradas para cima da esquerda para a direita como indicado pela posição do ◇ na Sequência da carta (ver a imagem à direita).
   - Então disponha a fileira inferior de cartas abaixo da fileira superior, seguindo o mesmo procedimento.
6. Embaralhe as cartas de Chefe Final, compre 3 e organize-as na camada superior da pirâmide, como mostrado. Retorne todas as cartas restantes de Missão e Chefe Final para a caixa.
7. Embaralhe as cartas de Aprimoramento e crie um baralho com as faces viradas para baixo próximo às cartas de Cenário.
8. Pegue as cartas de Atordoado e crie um baralho com as faces viradas para cima próximo às cartas de Cenário, então faça o mesmo com as cartas de Veneno e as cartas de Cristal Explosivo.
9. Crie reservas individuais para marcadores de Dano, Atordoado, Morte, Limite de Mão e Comum ao alcance de todos os jogadores.
10. Coloque o dado de Inimigo próximo à área de jogo.
11. O participante que mais recentemente tiver jogado qualquer *God of War* pega o marcador de Jogador Inicial e coloca sua figura em frente a qualquer carta de Cenário na fileira inferior. Os outros jogadores, então, prosseguem em sentido horário, colocando suas figuras. Pode haver no máximo 2 figuras (alinhadas) na frente de cada carta de Cenário (ver mais na página 7).
    Observação: Se esta for sua primeira partida, recomendamos que os jogadores usem a Missão 1 - Os Viajantes, e que coloquem 1 figura na frente de cada carta de Cenário da esquerda para a direita, começando pela carta de Cenário mais à esquerda.



A Sequência em cada carta de Cenário indica seu posicionamento quando montar o Cenário. Sua posição na carta (superior ou inferior) indica se a carta é colocada na fileira superior ou inferior. O ◇ indica a frente da carta e o ◆ indica o verso da carta.

Agora você está pronto para começar!


7
CHEFE FINAL
HRÆZLYR
Brok e Sindri poderiam fazer bom uso de uma criatura mítica como Hraezlyr. Seu vôo, é claro. Talvez o chão para subverter os Ragnarok e derrotar Odin encontre-se em armas, armaduras e agrimensuras feitas com os ossos e o couro do Dragão.
REGRAS ESPECIAIS
Cada parte de Hraezlyr é considerada um Inimigo independente.
CONDIÇÕES DE VITÓRIA
Derrote a Cabeça para derrotar Hraezlyr.
8
CHEFE FINAL
MAGNI E MODI
Filhos de Thor, vivendo na sombra de seu ilustre pai, Magni e Modi
REGRAS ESPECIAIS
Use para representar as Lanternas. Quando um Inimigo voltar para a névoa, ele é completamente curado.
CONDIÇÕES DE VITÓRIA
Derrote Magni e Modi.
9
CHEFE FINAL
REMISSÃO DE BALDUR
Somente os bobo estiram as profecias. No momento em que Baldur for morto, o Ragnarok é desencadeado. Gimnair o nome de Baldur poderia estar nesta tragédia.
REGRAS ESPECIAIS
representam Vitoco.
PREPARAÇÃO ESPECIAL
CONDIÇÕES DE VITÓRIA
Prenda Baldur.
CONDIÇÕES DE DERROTA
O jogo termina em derrota se Baldur for derrotado.
6


7




2
GRENDELS
BAS CINZAS E BA GEADA
Para evitar o Ragnarök, alguém deve abter a Runa Negra. Mas, como todos os passos nesta jornada, o caminho adiante está bloqueado.
REGRAS ESPECIAIS
Adicione 2 de Poder a cada Pedestal. O número de marcadores representa a força de Ataque e a Defesa do respectivo Grendel.
CONDIÇÕES DE VITÓRIA
Derrote ambos os Grendels.
1
OS VIAJANTES
Homens de terras distantes, vagando pelo mundo atrás de conhecimento e poder. As Nornas possuem uma tensão! batalha adiante.
CONDIÇÕES DE VITÓRIA
Derrote ambos os Viajantes em
4
9
ALFHEIM
Um reino atormentado por uma guerra sem fim, transformado em uma batalha eterna pela Luz do Alfheim. As Nornas não ousariam intrometer para esta guerra sem sentido. Em vez disso, um grupo de figuras lendárias reverências e luz para si.
CONDIÇÕES DE VITÓRIA
Derrote Svartalfjorr e destrua a Colmeia.


3
1
Dano
2
Não pode ser bloqueado por
ELFO NEGRO SVARTALFQUIRK
50
CARTA DE CONTROLE
A COLMEIA
60
5

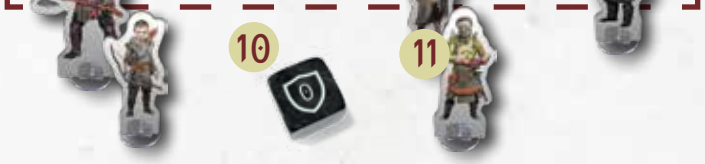

BROK e SINDRI
Você pode mover uma vez com Brok e uma vez com Sindri em cada Rodada. Você continua jogando se um deles estiver Nocauteado.
6
6
Você pode usar +3
Você pode usar +3



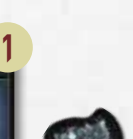



CARTA DE CONDIÇÃO
ATORDOADO
Quando você comprar esta carta, descarte-a imediatamente.
Ao final do Missão:
Remova todas as cartas de Atordoado do seu baralho.
CARTA DE CONDIÇÃO
VENENO
Quando você comprar esta carta, descarte-a imediatamente, receba 1 de Dano e compre uma nova carta.
Ao final do Missão:
Remova todas as cartas de Veneno do seu baralho.


8
CRISTAL EXPLOSIVO
Você pode descartar esta carta para comprar uma carta.
Ao final da Missão:
Remova todas as cartas de Cristal Explosivo do seu baralho.




FREYA
8
MAGIA ANTIGA
Coloque um marcador de Freya em qualquer Herói. Um marcador de Freya pode ser descartado para causar 3 de Dano que será sempre por Ataque do time.




1
KRATOS
10
FÚRIA ESPARTANA
3
Adicione +3 ao seu próximo Ataque e Cure 3 de Dano.
2
4
1
3
5

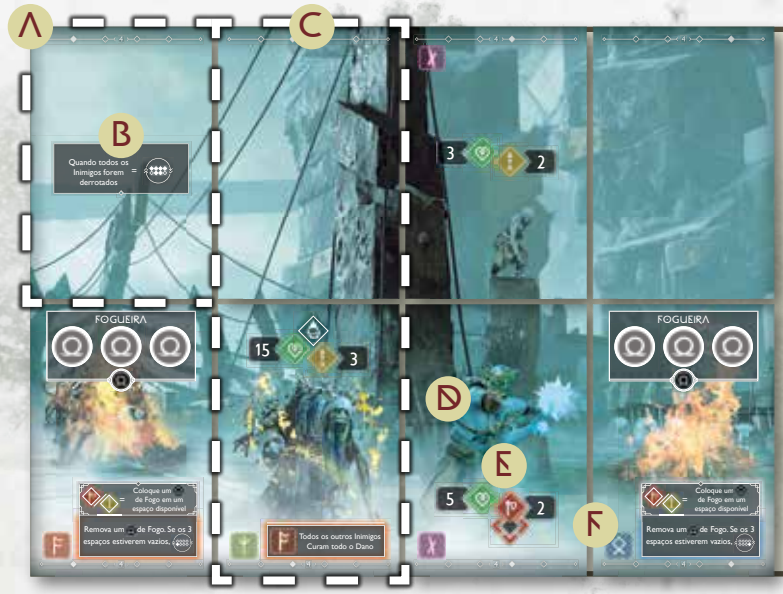

2


ATREUS
7
PASSADO TRÁGICO
Cause 2 de Dano em até 2 Inimigos (Não pode ser bloqueado).
2
4
1
3




9
9

OS CENÁRIOS



A. Carta de Cenário

B. Condição para Virar

C. Coluna

D. Inimigo

E. Características do Inimigo

F. Runa

Durante o jogo, os Heróis enfrentarão desafios variados em sua jornada, lutando contra inimigos e superando obstáculos nos Cenários. As ações dos Heróis mudarão o Cenário, ao virar suas cartas e introduzir eventos e novos monstros a ele.

OBJETIVO

God of War: Card Game é um jogo cooperativo: os jogadores vencem ou perdem em grupo. Para vencer, os jogadores devem completar com sucesso 2 Missões e derrotar um Chefe Final. Os jogadores perdem o jogo se, a qualquer momento, todos os seus Heróis estiverem Nocauteados ou se a Condição de Derrota da Missão for cumprida.

COMO JOGAR

O jogo se desenvolve ao longo de uma série de rodadas. Cada rodada tem 4 fases:

1. Preparação
2. Ativação
   - Ativação do Herói
   - Ativação do Cenário
3. Ativação Extra do Cenário
4. Aprimoramento

1. FASE DE PREPARAÇÃO

Cada jogador compra cartas do seu baralho até o seu limite de mão, que começa em 7. Se um jogador não tem mais cartas em seu baralho, ele embaralha sua pilha de descarte para formar um novo baralho e continuar comprando cartas até o seu limite de mão ser alcançado. Observe que alguns efeitos no jogo podem modificar o limite de mão do jogador (ver página 13).

2. FASE DE ATIVAÇÃO

Esta é a principal fase do jogo, quando os jogadores interagem com o Cenário, lutam contra inimigos e tentam completar o(s) objetivo(s) da Missão. É também quando os inimigos tentam impedir o progresso dos Heróis.

Começando com o jogador inicial e continuando no sentido horário, cada jogador realizará a fase de Ativação, que é dividida em 2 passos:

- Ativação do Herói
- Ativação do Cenário

ATIVAÇÃO DO HERÓI

O Herói pode, em qualquer ordem:

- Mover
- Jogar cartas de Ação
- Usar Habilidade de Fúria
- Interagir

MOVER

Um Herói pode se mover para qualquer coluna com pelo menos um espaço vazio. Cada coluna tem 2 espaços que podem ser ocupados pelos Heróis: 1 na posição da frente (colocado próximo à carta de Cenário) e 1 na de trás (colocado atrás do Herói na posição da frente). Quando se mover para uma coluna diferente com um Aliado (qualquer outro Herói que não você mesmo), o Herói pode escolher ocupar a posição da frente ou a de trás. O Herói na posição da frente sempre receberá o Dano dos Inimigos e/ou elementos que foquem essa mesma coluna (ver página 9). Se uma coluna tem somente 1 Herói nela, considera-se que esse Herói esteja na frente.

IMPORTANTE: Mimir não conta para o limite de Heróis nas colunas. Ver página 14.

Heróis podem se mover antes, depois ou entre as jogadas de cartas de Ação, mas só podem se mover **uma vez por turno**.

Um Herói também pode simplesmente escolher trocar posições com um outro Herói na mesma coluna ao invés de se mover para uma outra coluna.



Exemplo: Kratos gostaria de se mover para a coluna à sua direita, mas com Freya e Brok ali, não existem espaços disponíveis que ele possa ocupar. Kratos, então, decide se mover para a coluna mais à direita. Ele coloca sua figura ali, e depois de debater com Atreus, toma a posição da frente. Sindri agora é o único Herói na coluna mais à esquerda, e, portanto, assume a posição da frente.

JOGAR CARTAS DE AÇÃO

O jogador pode jogar quantas cartas de Ação e conjuntos (ver abaixo) desejar (e for capaz) durante seu turno. Após resolver cada ação, as cartas jogadas e/ou conjuntos são descartados na própria pilha de descarte do jogador. Os jogadores podem debater abertamente sobre quais cartas têm na mão e planejar suas ações juntos.

• Cartas de Ação

Existem 5 tipos diferentes de cartas de Ação: Corporal (cartas vermelhas), À Distância (cartas amarelas), Defesa (cartas azuis), Especial (cartas roxas) e Número (cartas pretas). Algumas cartas incluem uma combinação de tipos (Corporal+Número, por exemplo), e algumas cartas são curingas, mostrando diferentes opções de Ações (Corporal OU Ataque, por exemplo) que podem ser usadas. Sempre que um Herói jogar uma carta curinga, ele deve anunciar qual opção está escolhendo para usar.

Para realizar uma ação ou ou , elas devem ser acompanhadas por 1 ou mais Números, que podem tanto estar na própria carta quanto em uma combinação de cartas, chamada de conjuntos de Ação. A força da Ação é o valor combinado dos números jogados. Isto significa que ou ou não podem ser jogadas sozinhas, a menos que estejam acompanhadas por um Número.

Enquanto as cartas e são jogadas durante o passo de Ativação do Herói, as cartas de Defesa são usadas por jogadores durante o passo de Ativação do Cenário (ver mais na página 9). Cartas Especiais podem ser jogadas a qualquer momento durante qualquer turno.



• Atacar

Para atacar um Inimigo, um Herói deve ocupar um espaço na mesma coluna que o alvo.

Ações podem somente focar Inimigos na fileira inferior. Ações focam Inimigos na fileira superior ou inferior.



Após jogar um Ataque, o jogador rola o dado de Inimigo para determinar quanto Dano foi bloqueado pelo Inimigo. A diferença entre a força de Ataque e o resultado rolado determina quanto Dano é causado ao Inimigo. Coloque marcadores de Dano em cima do Inimigo para marcar a quantidade de Dano que ele sofreu. O Dano causado aos Inimigos é cumulativo: conforme os marcadores de Dano são colocados em um inimigo, eles vão sendo adicionados a qualquer Dano de ataques anteriores e permanecem no Inimigo até um efeito de jogo removê-los ou ele ser derrotado. Quando um Inimigo tiver acumulado Dano igual a ou maior que sua saúde (conforme listada na carta de Cenário, nas características do Inimigo), ele foi derrotado. Se a carta de Cenário com o Inimigo mostrar , sua Condição para Virar é ativada (ver página 11). Caso contrário, coloque um marcador de Morte no Inimigo para servir como um lembrete que ele não será mais ativado. Derrotar Inimigos pode muitas vezes ser importante para completar uma Missão (Ver Completando Missões na página 12).



Exemplo: Kratos joga junto com +3 para atacar o Inimigo em sua coluna. Como este é um Ataque , Kratos pode focar ou no Inimigo na fileira inferior ou aquele na fileira superior. Kratos decide atacar o Inimigo na fileira superior e rola o dado de Inimigo, que resulta em ; assim 1 marcador de Dano é colocado na sua carta. Kratos ainda tem cartas de Ação sobrando e decide atacar novamente. Desta vez, ele ataca com +1/ +1 e +2, escolhendo a opção +1 da carta para focar no mesmo Inimigo e ter uma força combinada de 3. Como o dado de Inimigo resulta em , mais 3 marcadores de Dano são causados ao Inimigo.

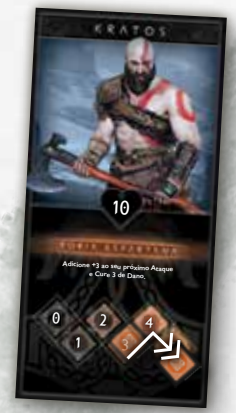
Armadura

Alguns Inimigos são protegidos por armaduras, e portanto não podem receber nenhum Dano até que a armadura seja destruída. Para fazer isso, um Herói deve realizar um único Ataque com força igual a ou maior do que o valor de armadura. O dado de Inimigo não é rolado em Ataques contra armadura. Quando a armadura de um Inimigo é destruída, coloque um marcador Comum nele como um lembrete de que os Ataques seguintes afetarão o Inimigo normalmente.

IMPORTANTE: Se o Inimigo tiver mais do que 1 armadura listada, elas têm que ser destruídas do valor mais alto para o mais baixo.

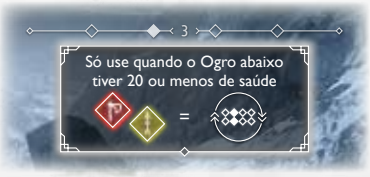
Usar Habilidade de Fúria

Cada Herói tem uma Habilidade de Fúria única que lhe permite realizar extraordinárias façanhas. Cada Ataque que um Herói realiza (ou cada carta com jogada) aumenta a Fúria do Herói em 1 (Independentemente se o ataque causou ou não qualquer Dano ao alvo). A Fúria é marcada no tabuleiro de controle do Herói pelo marcador de Fúria , e quando o marcador alcança o último espaço, a Habilidade de Fúria do Herói fica pronta para ser usada. A qualquer momento durante seu turno, um Herói pode usar uma Habilidade de Fúria pronta para realizar os efeitos listados e retornar o marcador de volta ao espaço "0" (ver página 14).



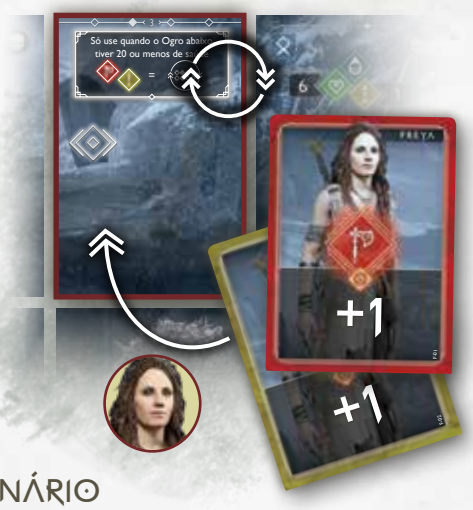
Exemplo: Cada Ataque jogado neste turno aumentou a Fúria de Kratos em 1, movendo seu marcador de Fúria de '3' para '5' e alcançando o último espaço da trilha. A Fúria Espartana de Kratos agora está pronta para uso, e ele decide usá-la imediatamente, o que aumentará o seu próximo Ataque e instantaneamente curará 3 de Dano. O marcador de Fúria de Kratos volta ao espaço '0'.

Interagir



Algumas cartas de Cenário exibem elementos especiais chamados Pontos de Interação. Estes pontos permitem aos jogadores interagir com o cenário para alcançar metas, receber bônus de ataque, derrotar inimigos, virar cartas, etc. Cada ponto tem seu próprio requerimento. Um Herói no espaço de coluna correspondente pode descartar os requerimentos listados para ativar o efeito do ponto. Interagir com os Cenários não aumenta a Fúria do Herói.

EXEMPLO: Freya decide interagir com um Ponto de Interação em sua coluna. Como restam 18 saúde ao Ogro, o requerimento listado é completado. Assim, Freya descarta uma carta de Ação e uma para ativar o Ponto de Interação que faz com que as cartas de Cenário sejam viradas.

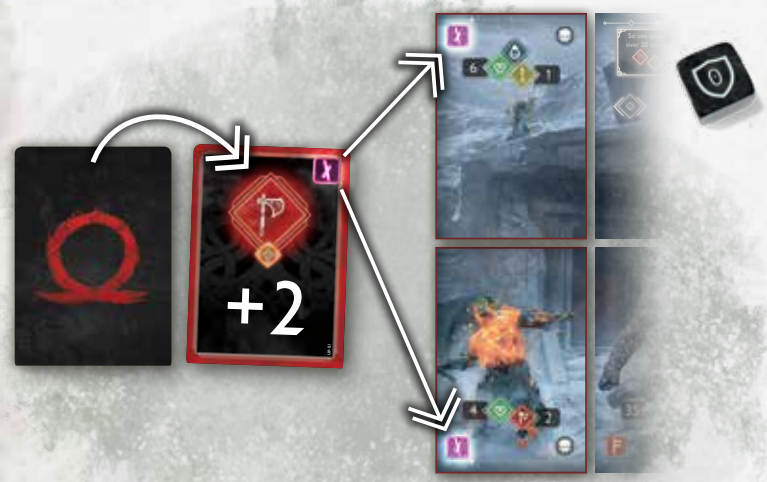


ATIVAÇÃO DO CENÁRIO



Uma vez que a Ativação do Herói seja finalizada, o jogador revela a carta do topo do baralho de Aprimoramento para ativar os elementos do Cenário. Coloque a carta revelada próxima ao Cenário - esta carta de Aprimoramento ficará disponível posteriormente para ser adquirida durante a fase de Aprimoramento e melhorar os baralhos dos Heróis. Verifique a Runa mostrada na carta de Aprimoramento revelada e ative cada carta de Cenário com a Runa correspondente.

Se múltiplas cartas de Cenário tiverem uma Runa correspondente, resolva a ativação da esquerda para a direita, começando da fileira superior, então prossiga para a fileira inferior.



EXEMPLO: Freya acabou de concluir sua Ativação e o jogo progride para a Ativação do Cenário. Ela revela uma carta de Aprimoramento do baralho, que contém a Runa . Ela busca por Runas correspondentes no Cenário e identifica 2 cartas com ela: na parte superior e inferior da coluna mais à esquerda, cada uma com 1 inimigo que será ativado.

Ativar um Cenário resultará em diferentes consequências, dependendo de qual Runa foi ativada e qual Cenário está em jogo: inimigos podem atacar, regras específicas podem ser adicionadas ou mudadas, elementos do Cenário podem reagir, cartas podem ser viradas, etc. Toda vez que uma Runa for ativada, procure pelas características dos Inimigos e caixas de Ativação com a mesma cor da Runa. Quando uma carta de Cenário com um Inimigo é ativada, esse Inimigo ataca. Observe que algumas Runas estão fechadas dentro de caixas: a menos que seja afirmado o contrário, essas Runas não ativam ataques dos Inimigos. Verifique as características do Inimigo para determinar as características do ataque:





A. Tipo de Ataque: Corporal.
B. Ataques Corporais podem focar a coluna à esquerda, direita e sua própria coluna, dependendo das direções indicadas.
C. Força de Ataque.
D. Tipo de Ataque: a Distância. Este ataque foca a coluna mais distante do Inimigo. Em caso de empate, os jogadores escolhem entre os alvos empatados.
E. Habilidade do Inimigo.

Se houver mais do que um Herói na coluna focada, somente o Herói na posição da frente recebe o ataque.

Os Heróis podem jogar uma carta de Defesa ou conjuntos de Ação para tentar se defender. A diferença entre a força de Ataque do Inimigo e a força de Defesa combinada determina quanto Dano é causado ao Herói. Coloque marcadores de Dano no tabuleiro de controle do Herói para marcar a quantidade de Dano que ele sofreu. Alguns ataques podem também ativar efeitos listados nas cartas de Cenário. Se um Herói defender todo o Dano recebido, nenhum dos efeitos que seriam ativados pelo ataque do Inimigo são ativados.

NOCAUTE



Quando um Herói tiver acumulado Dano igual a ou maior do que sua saúde, ele é Nocauteado. Coloque a figura no seu tabuleiro de controle como um lembrete. O Herói está fora de jogo pelo restante deste Cenário. Heróis Nocauteados:

- Não ocupam nenhum espaço no Cenário
- Não recebem mais uma Ativação do Herói (ex. não podem se Mover ou Atacar)

Entretanto, um passo de Ativação do Cenário ainda acontece para o Herói Nocauteado (uma carta de Aprimoramento é revelada e cartas de Cenário com uma Runa correspondente são ativadas, por exemplo).

IMPORTANTE: Se todos os Heróis em jogo estão Nocauteados, o jogo termina em derrota!



Exemplo: Após revelar uma carta de Aprimoramento com uma Runa , as 2 cartas na coluna mais à esquerda são ativadas. O Inimigo na carta de cima tem um Ataque a Distância com força 1, focando Kratos, o Herói na posição da frente da coluna mais distante. Kratos joga +1, defendendo-se efetivamente do Dano recebido. O Inimigo embaixo tem um ataque Corporal com força 2, focando Sindri, o único Herói ocupando a mesma coluna e Freya, a Heroína na coluna à direita. Freya joga uma +1 +2 e defende o Ataque. Sindri não tem cartas de na mão e recebe os 2 de Dano, indo a 0 e sendo Nocauteado. Sua figura retorna ao seu tabuleiro de controle. Sindri não participará mais deste Cenário, mas será capaz de se juntar novamente ao grupo no próximo Cenário. Lembre-se de que os passos de Ativação do Cenário ainda acontecerão para Sindri, mesmo depois de estar Nocauteado.

Atordoar e Envenenar

Alguns efeitos de jogo permitem que os Heróis Atordoem Inimigos. Não é necessário que o Ataque cause Dano para atordoar o alvo (mas o ataque ainda deve ser composto de ou e um).

Coloque um marcador de Atordoado no Inimigo como um lembrete. Quando um Inimigo atordoado ativa, ele simplesmente remove o marcador de Atordoado ao invés de realizar sua ativação.

Se o ataque de um Inimigo com causar qualquer Dano ao Herói, ele deve pegar uma carta de Atordoado e colocá-la no topo do seu baralho. Em turnos futuros, sempre que uma carta de Atordoado é comprada, ela deve ser descartada imediatamente.

Se o ataque de um Inimigo com o causar qualquer Dano ao Herói, ele deve pegar uma carta de Veneno e colocá-la no topo do seu baralho. Em turnos futuros, sempre que uma carta de Veneno for comprada, ela deve ser descartada imediatamente; o Herói recebe 1 de Dano e compra uma nova carta.

Observação: quando jogar com Brok e Sindri, o jogador escolhe qual Herói recebe o Dano.

Cartas de Atordoado e Veneno só são removidas do baralho de um jogador ao final da Missão ou durante a fase de Aprimoramento (ver abaixo).

IMPORTANTE: Quando Inimigos atacam, Veneno e Atordado não são aplicados, exceto se o Ataque deles causar Dano.

3. Fase de Ativação Extra do Cenário

Uma vez que todos os jogadores tiverem realizado a fase de Ativação, uma fase de Ativação Extra do Cenário acontece. Os jogadores revelam a carta do topo do baralho de Aprimoramento para ativar os elementos do Cenário que combinam com a Runa.

4. Fase de Aprimoramento

Uma vez que a fase de Ativação Extra do Cenário estiver terminada, a fase de Aprimoramento começa.

Primeiramente, todos os jogadores descartam quaisquer cartas restantes em suas mãos.

Em seguida, começando com o jogador inicial e indo na ordem do turno, cada jogador (incluindo jogadores com Heróis Nocauteados) deve escolher 1 carta de Aprimoramento revelada e colocá-la no topo de seu baralho. Os jogadores podem debater livremente qual carta deve ser pega por quem. Em caso de uma disputa, o jogador inicial tem a decisão final.

Os jogadores podem escolher remover uma carta de suas pilhas de descarte ao invés de pegar uma nova. Estas cartas são removidas da partida e devem ser recolocadas na a caixa do jogo. Cartas de Condição (Atordoado e Veneno) e Cristais Explosivos (ver página 13) também podem ser removidas da pilha de descarte do jogador desta maneira. Se você o fizer, recoloque as cartas em seus respectivos baralhos.

Coloque qualquer carta de Aprimoramento não selecionada com a face virada para baixo embaixo do baralho de Aprimoramento.

IMPORTANTE: Uma vez pegas pelo jogador, as Runas na cartas de Aprimoramento não têm mais nenhum efeito (ex. elas não ativam nenhum efeito no Cenário quando jogadas por um jogador).

Por fim, passe o marcador de Jogador Inicial para o próximo jogador em sentido horário e inicie uma nova rodada.



Exemplo: Após todos os Heróis terem sido ativados e uma Ativação Extra do Cenário ter acontecido, o jogo progride para a fase de Aprimoramento. Existem 5 cartas disponíveis para serem adquiridas pelos Heróis. Eles debatem sobre quais cartas devem ser adquiridas por quem e Freya pega a carta Especial, Atreus pega a carta À Distância, e Kratos a +4. Eles colocam suas novas cartas no topo dos seus respectivos baralhos. Brok e Sindri decidem remover 1 carta da pilha de descarte deles como alternativa. Eles investigam sua a pilha de descarte, escolhem 1 carta e a devolvem para a caixa. As 2 cartas não selecionadas são então colocadas embaixo do baralho de Aprimoramento. O marcador de Jogador Inicial é transferido de Atreus para Brok e Sindri e uma nova rodada começa.

Condições para Virar

: Indica Condições para Virar, exibidas em algumas cartas de Cenário. Quando uma Condição para Virar de uma carta for cumprida, seu Virar é ativado e a carta em si é virada para o seu verso e colocada de volta na posição em que estava.

Quando uma carta de Cenário vira, quaisquer marcadores de Dano presentes na carta devem ser colocados de volta nela após ela ser virada. Quaisquer outros marcadores são removidos e devolvidos à reserva.

: Quando mostrado, está sempre associado com a Condição para Virar e determina o grupo de cartas a ser virado: a linha ◇ representa as cartas de Cenário e suas posições no arranjo do Cenário. Diamantes Brancos ◇ e Vermelhos ◆ indicam quais cartas devem ser viradas, enquanto diamantes Vazios ◈ indicam as cartas que devem permanecer no lugar em que estão. Diamantes Vermelhos ◆ indicam o verso da carta.

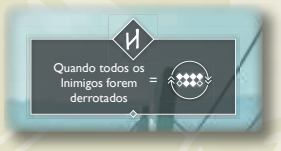
:Vira após o Inimigo nesta carta ser derrotado.

:Vira após o Inimigo na carta realizar seu ataque.

:Vira quando toda a armadura do Inimigo tiver sido quebrada.

: Vira quando uma carta de Aprimoramento com a Runa correspondente for revelada durante o passo de Ativação do Cenário.

Elementos do Cenário



Caixas de Instrução contêm regras especiais que afetam o Cenário. Algumas podem ter um ícone que as conectam a um Inimigo.



Essas áreas são usadas para manter e armazenar marcadores Ω.



Após virar uma carta de Cenário, seu verso pode mostrar caixas de Recompensa. O Herói que ativou a condição para Virar imediatamente lê e segue as instruções na caixa.



***Exemplo:** Enquanto jogavam o Cenário 4, Helheim, os Heróis foram capazes de derrotar todos os Inimigos vistos no Cenário, ativando a condição na coluna mais à esquerda: todas as 4 cartas na fileira superior junto com as 2 cartas centrais na fileira inferior são viradas para os seus versos, revelando 2 novos Inimigos (1 e 2).*

Completando Missões



Para completar uma Missão, os jogadores devem cumprir as condições de vitória listadas na carta de Missão ativa.

Quando as condições de vitória da Missão forem cumpridas, descarte todas as cartas de Cenário em jogo, remova todo o Dano dos Heróis, incluindo os Heróis Nocauteados (que estarão disponíveis para participar da próxima Missão normalmente) e remova todas as cartas de Atordoado, Veneno e Cristais Explosivos dos baralhos dos Heróis. Retorne todos os marcadores de Fúria dos Heróis de volta ao espaço '0' nos seus tabuleiros de controle.

Após a primeira Missão ser completa, os jogadores devem juntos escolher a próxima Missão das 2 acima dela na pirâmide. Uma vez que a segunda Missão for escolhida, pegue o Cenário correspondente e realize sua preparação. Verifique quaisquer Regras Especiais e condições de Vitória e Derrota. Então, vire a carta de Missão **não escolhida** para o seu verso e verifique seu Obstáculo. O Obstáculo listado só estará em efeito durante a segunda Missão; entretanto, quaisquer efeitos permanentes afetarão o resto do jogo, tais como remover cartas do baralho de cartas de Ação.

Uma vez que a segunda Missão for completa, os jogadores devem escolher qualquer 1 dos 3 Chefes Finais na pirâmide para seu confronto final. Monte seu Cenário; em seguida, vire as 2 cartas de Chefe Final restantes: ambos efeitos de Obstáculo serão aplicados na luta contra o chefe. Os jogadores vencem o jogo se eles conseguirem derrotar o Chefe Final!





***Exemplo:** Os Heróis completaram com sucesso sua primeira Missão e agora começarão uma nova. Eles podem ou ir para Alfheim ou lutar contra os Viajantes. Após debater, eles escolhem lutar contra os Viajantes. Em seguida, pegam o baralho de cartas do Cenário número 1, verificam a condição de Vitória (não existem Regras Especiais ou Condições de Derrota específicas para este Cenário) e realizam a Preparação. Depois, viram a carta de Missão Alfheim para verificar o Obstáculo: todos os jogadores devem embaralhar uma carta de Veneno em seus baralhos.*

Carta de Controle



Alguns Cenários apresentam cartas marcadas com ◆ para marcar a saúde de alguns Inimigos. Use estas cartas para manter os marcadores de Dano daqueles Inimigos.

Cristal Explosivo

Cristais Explosivos são recursos que podem ser adquiridos através de diferentes métodos nos Cenários. Eles são usados em combate contra Inimigos e para alcançar objetivos da Missão. Sempre que um é adquirido, o Herói deve pegar uma carta de Cristal Explosivo e colocá-la no topo do seu baralho. Cristais Explosivos só são removidos do baralho de um jogador ao final de uma Missão ou durante a fase de Aprimoramento (ver página 10).

Modo Jogador Solo

Os tabuleiros de controle para Kratos, Atreus e Mimir apresentam uma versão de Modo Solo em seus versos. Quando disputar o jogo como um único participante, a maioria das regras de jogo são seguidas normalmente, com algumas exceções:

Seu Herói sempre será Kratos. Certifique-se de jogar com o tabuleiro de controle dele no seu lado Jogador Solo. Atreus e Mimir jogarão como seus companheiros, e os tabuleiros de controle deles também devem estar no seu lado Jogador Solo. Apenas a figura de Kratos será usada.

Mimir e Atreus têm 2 habilidades únicas, cada uma com 2 opções. Cada habilidade só pode ser usada uma vez por Missão (exceto quando renovadas pela Habilidade de Fúria de Kratos) e seu uso pode ser marcado colocando marcadores Comum no espaço correspondente.

Limite de Mão

Todos os jogadores começam o jogo com um limite de mão de 7 cartas. Conforme o jogo avança, a quantidade de cartas que um jogador pode ter na mão pode aumentar ou diminuir devido a vários efeitos de jogo. A mudança no Limite de Mão é mostrada por marcadores de Limite de Mão de dupla face:



: Indica o aumento de 1 no Limite de Mão

: Indica a redução de 1 no Limite de Mão

KRATOS



A *Fúria Espartana* de Kratos empodera o próximo ataque dele e o Cura, independentemente de o próximo ataque causar Dano com sucesso ao seu alvo ou não. A *Fúria Espartana* pode afetar um Ataque nas rodadas subsequentes, desde que esse seja o próximo Ataque de Kratos.

Modo Solo: *Fúria Espartana* de Kratos ainda empodera o próximo Ataque dele e o Cura, mas tem o benefício adicional de renovar as habilidades de Atreus e Mimir.

ATREUS



O *Pássaro Trovão* de Atreus é particularmente eficaz contra inimigos menores, pois não é contraposto à rolagem do dado de Inimigo. Observe que o *Pássaro Trovão* não é um Ataque, e portanto não pode ser combinado com um Ataque normal.

Modo Solo: A primeira habilidade única de Atreus pode ou ser um Ataque a Distância que Atordoa o alvo, ou pode aumentar um Ataque em 3. Sua segunda habilidade pode ser uma dentre as seguintes: ou um Ataque a Distância que foca quaisquer 2 Inimigos em qualquer carta de Cenário (causando o mesmo Dano a ambos), ou ela pode ser uma carta de Defesa mais 1.

MIMIR



Ser uma criatura incorpórea faz com que Mimir seja um Herói bastante peculiar com o qual jogar. No começo de cada rodada, vincule Mimir a qualquer Aliado, que se torna o Portador. Coloque a figura de Mimir ao lado do Portador. Observe que Mimir não ocupa um espaço de coluna. Sempre que o Portador se mover, Mimir é movido junto com ele. O mesmo Herói pode ser o Portador por rodadas consecutivas. Mimir pode receber Dano que de outra forma seria aplicado ao Portador. Em caso de múltiplos ataques, esta escolha deve ser feita para cada Ataque.

Mimir não realiza um turno dele próprio, mas uma carta de Aprimoramento ainda é comprada e jogada normalmente para ele durante a Fase de Ativação (ele pula a Ativação do Herói, mas realiza o passo de Ativação do Cenário). Mimir nunca pode Atacar Inimigos, mas pode interagir com Pontos de Interação nos Cenários. Por fim, se o Portador é Nocauteado, a figura de Mimir fica onde estava até o começo da próxima rodada.

Modo Solo: A primeira habilidade de Mimir pode ser uma dentre as seguintes: Curar Kratos em 2 ou permitir que o jogador use o resultado de um dado de Inimigo como um aumento no Ataque, em vez de contar como Defesa para o Inimigo. Sua segunda habilidade pode ser uma dentre as seguintes: permite ao jogador se Mover ou olhar as 2 cartas de Aprimoramento do topo e colocar quaisquer delas embaixo do baralho, e quaisquer delas no topo do baralho.



FREYA



A *Magia Antiga* de Freya permite que ela previna todo o Dano recebido por qualquer Herói. Esta é uma habilidade poderosa que pode ser a diferença entre vitória ou derrota, se utilizada no momento certo. Ela é limitada a 2 marcadores, mas eles podem ser colocados em qualquer Herói, incluindo ela mesma.

BROK E SINDRI



Brok e Sindri, os irmãos Huldra, são controlados por um único jogador. Em cada rodada, você pode se mover uma vez com Brok e uma vez com Sidri. Cada figura ocupa um espaço de coluna normalmente. Brok e Sindri compartilham as mesmas cartas de Ação na mão, e, na fase de Preparação, o jogador compra cartas para completar sua mão como qualquer outro jogador. Quando jogar cartas de Ação ou conjuntos, o jogador deve declarar se elas estão sendo usadas por Brok ou Sindri, e somente o Herói selecionado pode aumentar sua habilidade de Fúria (Se cartas com ◆ forem jogadas). Brok pode usar *Equipar-se* nele mesmo ou em Sindri para usar uma ◆ +3. Sindri pode usar *Armar-se* nele mesmo ou em Brok para usar um ◆ +3.

Se um dos Heróis for Nocauteado, continue a jogar com o outro.

CRÉDITOS

GAME DESIGN SÊNIOR
Alex Olteanu

GAME DESIGN
Fel Barros

REGRAS PARA JOGADOR SOLO
Jordy Adan

DESENVOLVIMENTO SÊNIOR
Fabio Hirsch

DESENVOLVIMENTO
Marco Portugal

PRODUÇÃO SÊNIOR
Guilherme Goulart e Isadora Leite

PRODUÇÃO
Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Rebecca Ho, Aaron Lurie e Safuan Tay

ARTE
Santa Monica Studios

DESIGN GRÁFICO SÊNIOR
Gabriel Burghi

DESIGN GRÁFICO
Max Duarte e Júlia Ferrari

ROTEIRO
Eric Kelley

LICENCIAMENTO
Geoff Skinner

DIRETOR DE ARTE
Mathieu Harlaut

DIRETOR DO GAME DESIGN
Eric M. Lang

EDITOR
David Preti

PLAYTESTERS
Guilherme Andreo, Fábio Atássio, Beatriz Atienza, Gabriel Barbério, Beatriz Breim, Fernando Costa, Felipe Galeno, Guilherme Gil, Henrique Gil, Ricardo Limonete, Marcelo Mattina, Gabriel Nepomuceno, Flavio Oota, Caio Quinta, Euclides Ribeiro, Daniel Rosini, Rodrigo Sonnesso e Roberto Toledo

GALÁPAGOS JOGOS TRADUÇÃO
Jorge Fugimoto

REVISÃO
Ivar Junior, Evelyn Trippo, Kévila Cordas e Paula Pizauro

DIAGRAMAÇÃO BR
Danilo Sardinha e Felipe Godinho



© 2019 CMON Global Limited, todos direitos reservados. God of War™ © 2019 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War é uma marca comercial da Sony Interactive Entertainment America LLC e da Sony Interactive Entertainment Europe. Produzido sob licença da Sony Interactive Entertainment America LLC e Sony Interactive Entertainment Europe. Logo CMON é uma marca comercial da CMON Global Limited. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica.

RESUMO

FASE DE PREPARAÇÃO

- Compre cartas até o limite de mão

FASE DE ATIVAÇÃO

Ativação do Herói

O Herói pode, em qualquer ordem:

MOVER

- Mover-se para qualquer coluna com um espaço vazio
- Pode mover-se somente uma vez por turno

JOGAR CARTAS DE AÇÃO

- Um Herói pode jogar quantas cartas de Ação e conjuntos desejar e/ou for capaz
- Atacar: Um Herói deve estar ocupando a mesma coluna que seu alvo. Ataques  focam somente Inimigos na fileira inferior. Ataques  focam Inimigos nas fileiras superior ou inferior

USAR HABILIDADE DE FÚRIA

- Quando o último espaço é alcançado, a Fúria está pronta para ser usada. Após usá-la, retorne o marcador de Fúria para o espaço '0'

INTERAGIR

- Jogue os requerimentos listados para ativar a consequência

Ativação do Cenário

- Revele carta de Aprimoramento
- Ative cartas de Cenário com a Runa correspondente

FASE DE ATIVAÇÃO EXTRA DO CENÁRIO

- Revele uma carta extra de Aprimoramento e ative cartas de Cenário com a Runa correspondente

FASE DE APRIMORAMENTO

- Descarte as cartas restantes na mão
- Cada jogador recebe 1 carta de Aprimoramento ou remove 1 carta da pilha de descarte
- Coloque a nova carta no topo do baralho

CONDIÇÕES DE VITÓRIA E DERROTA

- Os jogadores vencem se completarem com sucesso 2 Missões e derrotarem o Chefe Final
- Os jogadores perdem o jogo se, a qualquer momento, todos os Heróis estiverem Nocauteados ou se a Condição de Derrota da Missão for cumprida

REFERÊNCIA DE ÍCONES

 *Ataque Corporal*

 *Cristal Explosivo*

 *Ataque a Distância (Inimigos focam a coluna mais distante)*

 *Fúria*

 *Defesa*

 *Indica cartas específicas*

 *Indica a(s) coluna(s) focada(s) pelo Ataque Corporal do Inimigo*

 *Indica quais cartas de Cenário são viradas*

 *Saúde do Inimigo*

 *Condição para Virar: Armadura destruída*

 *Armadura do Inimigo*

 *Condição para Virar: Inimigo ataca*

 *Veneno*

 *Condição para Virar: Inimigo derrotado*

 *Atordoar*

 *Condição para Virar: Runa ativada*

 *Número*

 *Marcador Comum*

 *Runas de Ativação*

 *Carta de Controle do Inimigo*

 *Posicionamento das cartas de Cenário*