

KARDNARÖK



LIVRO DE REGRAS





Em Kardnarök, vós sois uma rainha ou um rei nórdico que precisais combater com outros reinos durante os eventos do Ragnarök, em meio a crescentes restrições!

Vosso reino terá que formar os mais fortes exércitos nos combates, tanto no ataque quanto na defesa, combinando forças, estratégias e bênçãos divinas para vencer. Dessa forma, Jarls, Seiðkonas, Berserkers, Vargues e Huskarls lutarão ao lado de heróis famosos como Ragnar, Lagertha, Siegfried,

donzelas escudeiras, Björn... Além disso, os exércitos formados deverão contar com as proteções de deuses e deusas importantes, tais como Thor, Odin, Frey, Loki, Freya, Hela, Skadi e Tyr!

Depois de rodadas de intensos combates, negociação com reinos mercenários, enfrentando as dificuldades do Ragnarök, o reino que conseguir mais riquezas será o soberano de Midgard sob a proteção iluminada do deus Balder ressuscitado!



INFORMAÇÕES GERAIS

» Game Designer e ilustração:

Alexander Francisco

» Revisão de textos:

Jorge Luís Rocha

» Produção e publicação:

Editora On The Table Jogos

» Ano de criação:

2017

» Ano de publicação:

2020

» Mecânicas do Kardnarök:

- Gestão de mão.
- Seleção de cartas.
- Toma isso!
- Force sua sorte.

» facebook.com/kardnarok

SUMÁRIO

» GLOSSÁRIO DO KARDNARÖK	• 4
» COMPONENTES	• 5
» OBJETIVO DO JOGO	• 6
» PREPARAÇÃO DO KARDNARÖK	• 6
» CONHECENDO AS CARTAS DO JOGO	• 7
1 - Carta de Guerreiro	• 8
2 - Carta Nornas	• 8
3 - Carta de Herói	• 8
» CONHECENDO AS MOEDAS (RIQUEZAS)	• 9
» CONHECENDO OS CARTÕES DO JOGO	• 9
1 - Cartão de Reino	• 9
2 - Cartão de Ragnarök	• 10
3 - Cartão Contador de Forças	• 11
» COMO JOGAR KARDNARÖK MODO BÁSICO (3 A 4 JOGADORES)	• 11
1 - Troca de Herói (1 vez por rodada)	• 12
2 - Moedas de prata nos Reinos	• 12
3 - Efetivo de Guerreiros e Nornas	• 12
4 - Montagem dos exércitos	• 12
5 - Alteração dos exércitos montados	• 13
6 - Início da rodada 1: Turnos de combate	• 13
7 - Rituais de combate	• 13
8 - Pré-combate com Nornas específicas	• 14
9 - Contagem das Forças dos exércitos	• 14
10 - Ordem das ações durante o combate	• 15
11 - Caso de empates no combate	• 15
12 - Uso de Nornas nos combates	• 15
13 - Uso dos reforços de aldeões e guerreiros especiais	• 16

14 - Uso de reforços do ritual de combate para Thor	• 16
15 - Mercenarismo	• 16
16 - Reino vitorioso e Reino derrotado	• 17
17 - Reposição do Efetivo	• 18
18 - Marcação de defesa	• 18
19 - Fim da rodada 1	• 18
20 - Início da rodada 2	• 18
21 - Fim do jogo Kardnarök	• 19
22 - Critérios de desempate no final da partida	• 19
» COMO JOGAR KARDNARÖK MODO DUELO (2 JOGADORES)	• 20
» COMO JOGAR KARDNARÖK MODO HISTÓRIA (2 A 4 JOGADORES)	• 20
» RAGNARÖK E QR CODE DAS CARTAS	• 21
» AGRADECIMENTOS PELOS TESTES	• 22
» REGRAS RÁPIDAS (FLUXO DO JOGO)	• 23
» GUIA RÁPIDO DE ICONOGRAFIA	• 24

» GLOSSÁRIO DO KARDNARÖK

- **CARTAS** = o termo “cartas” aparece nos textos de outros componentes do jogo e refere-se às cartas de Guerreiros e de Nornas. Por exemplo, quando o texto de uma carta apresentar: “Pegue 2 cartas”, você pode pegar 1 carta de Guerreiro e 1 Nornas; ou 2 de Guerreiros; ou 2 Nornas; etc.
- **FORÇA** = é o valor de combate de cada carta de Guerreiro e de Herói a serem somados nos combates e serem registrados no contador ao centro da mesa.
- **REINO** = refere-se a cada um dos jogadores com seus cartões de Reino específicos e todas as suas cartas: Guerreiros e Heróis que estão no exército e demais cartas da mão.
- **MÃO** = cartas de Guerreiros e Nornas que sobraram na mão do jogador depois da formação dos exércitos. São as cartas ainda não baixadas e nem postas na mesa.
- **EXÉRCITO** = Junção de 2 cartas de Guerreiro e 1 de Herói que um reino usa para combater. Estas 3 cartas são posicionadas sobre os espaços reservados na parte superior do cartão de Reino.
- **EFETIVO** - quantidade exata de cartas (entre Guerreiros e Nornas somente) que um reino deve possuir: tanto para começar uma rodada, quanto ao final de cada combate.



FIG.01 - Componentes e de organização na mesa.

» COMPONENTES

[FIG.01-A]- Cartas de Heróis (qtd.=19)

[FIG.01-B)- Moedas de prata (21)

[FIG.01-C)- Cartão Contador de Forças (1)

[FIG.01-D)- Meeples para o Contador (2)

[FIG.01-E)- Cartas de Guerreiros (52)

[FIG.01-F)- Cartões de Ragnarök 1 e 2 (20)

[FIG.01-G)- Cartas Normas (47)

[FIG.01-H)- Meeple de Primeiro Reino (1)

[FIG.01-I)- Cartões de Reino (4)

[FIG.01-J)- Fichas de rituais (12)

[FIG.01-L)- Cubos marcadores de defesa (4)

[FIG.01-M)- Moedas de bronze (20)

[FIG.01-N)- Cartões de consulta rápida (4)

» OBJETIVO DO JOGO



O objetivo do jogo é vencer combates com outros Reinos, durante os eventos do Ragnarök, para conquistar moedas de prata e de bronze, que serão contadas como pontos de vitória. Para isso, forme exércitos com os mais fortes Guerreiros, lute usando poderosos Heróis e seja mercenário de outros Reinos, obtendo mais vitórias! Ao final do Ragnarök, o Reino que conquistar mais riquezas governará Midgard (Terra) sob as bênçãos do deus Balder! (ver **RAGNARÖK E QR CODE DAS CARTAS**)

» PREPARAÇÃO DO KARDNARÖK

Conforme demonstrado na Fig.01, organize os componentes na mesa de maneira que pareçam formar um Mjölmir: lendário e poderoso martelo do deus Thor!:

- Defina o Primeiro Reino (PR). Pode ser definido pelo aplicativo Kardnarök ou pelo jogador que mais recentemente leu ou assistiu à alguma publicação, filme ou seriado de temática viking. Este jogador receberá o meeple de PR [FIG.01-H].
- Coloque o Contador de Forças [Fig.01-C] no centro da mesa, com os dois meeples [Fig.01-D] – o vermelho para atacante e o azul para defensor – na posição inicial.
- Separe os 20 cartões de Ragnarök [FIG.01-F] da seguinte forma: uma pilha para os 10 cartões de nível 1; uma pilha para os 10 cartões do nível 2; e os deixe próximos da mesa com a face oculta.
- O PR pega a pilha dos cartões de Ragnarök nível 1, os embaralha e sorteia um deles para ser colocado logo abaixo do Contador de Forças com a face para baixo, ou seja, ainda não revelado.
- Embaralhe a pilha de cartas de Guerreiros [FIG.01-E] e a de cartas Nornas [Fig.01-G], para colocá-las uma de cada lado dos cartões de Ragnarök.
- Embaralhe as cartas de Herói [FIG.01-A] e coloque-as na mesa, logo acima do cartão Contador de Forças, terminando de formar o martelo do deus Thor.
- Cada jogador escolhe o seu cartão de Reino [FIG.01-I] e pega um cubo [FIG.01-L] para marcar as defesas de seu Reino. Coloque-o no primeiro marcador de defesa (valor 0) no cartão de Reino.
- Cada jogador pega 3 fichas para rituais [FIG.01-J): uma com a inscrição de Odin, outra com a de Thor e mais outra com a de Frey.
- Coloque as 21 moedas de prata [FIG.01-B] dentro do saquinho sobre a mesa.
- Em jogos para 3 ou 4 jogadores, todos recebem 5 moedas de bronze [FIG.01-M]. Coloque-as perto de cada cartão de Reino. Para 2 jogadores, ver **MODO DUELO**.

» CONHECENDO AS CARTAS DO JOGO

Guerreiros, Nornas e Heróis são as cartas do jogo Kardnarök. Elas participam da criação de exército e da resolução de combates entre os Reinos. Para conhecer melhor as cartas, veja abaixo suas estruturas:



FIG.02 - As 3 cartas do jogo Kardnarök: Guerreiros, Nornas e Heróis

- [FIG.02-A] - Runas - cada Guerreiro pode ter uma das cinco runas seguintes: Jera ☞, Dagaz ☞, Ingwaz ☞, Algiz ☞ e Eihwaz ☞; para fazer combinações com certos Heróis e gerar bônus de Forças no combate.
- [FIG.02-B] - Ícone da Força de combate desta carta, independente dos eventuais bônus.
- [FIG.02-C] - Condição ou pedido do Guerreiro para gerar bônus (ver texto da carta)
- [FIG.02-D] - Bônus deste Guerreiro caso a condição (FIG.02-C) seja atendida.
- [FIG.02-E] - Título da Carta. Cada tipo de carta tem uma cor de madeira e fundo diferente.
- [FIG.02-F] - Indica a quantidade de repetição desse tipo de carta na pilha correspondente.
- [FIG.02-G] - Condição da Nornas para gerar bônus (ver texto da carta).
- [FIG.02-H] - QR Code para acessar informações históricas ou lendárias no site Kardnarok (<https://sites.google.com/view/kardnarok>), a respeito do personagem presente na carta.
- [FIG.02-I] - Indica que a carta se refere a uma divindade do panteão nórdico: deus ou deusa.
- [FIG.02-J] - Indica o bônus gerado pela carta, caso a condição ao lado seja atendida.
- [FIG.02-L] - Texto descritivo das funções e possibilidades de todas as cartas: Nornas, Guerreiros e Heróis.
- [FIG.02-M] - Condição específica em que o Herói pode ativar o seu bônus. Os Heróis podem pedir combinações de runas dos Guerreiros, presença de tipos de Guerreiros específicos etc.
- [FIG.02-N] - Indica que se a condição [M] for atendida, o Herói gera o bônus ao lado [FIG.02-O].
- [FIG.02-O] - Bônus a ser concedido pelo Herói caso a condição por ele pedida seja atendida.





1 - Carta de Guerreiro

Você tem dos mais simples aldeões aos mais insanos homens e mulheres de guerra para combaterem nos exércitos e nos reforços dos Reinos, além de seres não humanos também. Cada Guerreiro humano tem uma runa específica [FIG.02-A]: runas podem ser usadas para você conseguir vantagens estratégicas e fazer combinações, obtendo o bônus dos Heróis. Por exemplo, na montagem do exército, você pode usar 2 Guerreiros com as combinações de runas pedidas por um Herói, assim, ele aumenta as Forças de combate.

A carta de Guerreiro também indica a Força [FIG.02-B] e eventuais bônus [FIG.02-C] que serão somados nos combates. São 17 tipos diferentes de Guerreiros.



2 - Carta Nornas

Na mitologia nórdica, as Nornas são as 3 deusas que tecem os destinos de todos os demais deuses, humanos e dos outros seres dos nove reinos. Essas cartas podem dar mais Forças para os exércitos (FIG.02-H) e conceder a proteção dos deuses, para, por exemplo, diminuir as Forças do Reino oponente, cancelar algumas cartas Nornas usadas contra seu Reino, conceder mais outras cartas e outras ações. São 34 tipos diferentes de Nornas.

Algumas dessas cartas possuem duas ações a escolher: ou você faz “isso” ou faz “aquilo” (quando colocá-la na mesa). Estas funções estão representadas pelos ícones e nas explicações de texto (FIG.02-H) presentes nas cartas. As Nornas podem ser usadas antes dos exércitos serem revelados, durante os combates, nas ações de Mercenarismo ou a “qualquer instante”, com efeito administrativo de comprar ou trocar cartas.



3 - Carta de Herói

São os líderes do exército e cada jogador receberá 2 cartas de Heróis. O jogador pode designar qual dos seus Heróis será usado no exército. Para montar um exército serão necessários 1 Herói e 2 Guerreiros. Alguns Heróis pedem uma combinação específica de runas presentes nos Guerreiros que estão no exército formado, para gerarem mais bônus no combate. As condições de bônus exigidas por um Herói estão explicadas no texto da própria carta. São 19 tipos de Heróis.

ATENÇÃO! A Força do Herói se somará com as Forças dos outros 2 Guerreiros do exército, mesmo que a condição de bônus não seja atendida ou venha a ser anulada. As Forças são sempre contadas!

Por não serem Guerreiros comuns, os Heróis não podem ser descartados na resolução de um combate mesmo que o exército seja derrotado, ou seja: Heróis não morrem! Além disso, as cartas de Heróis não são contadas na quantidade de Efetivo indicadas no cartão de Ragnarök.

» CONHECENDO AS MOEDAS (RIQUEZAS)

As moedas de prata e bronze representam as riquezas e os pontos de vitória do jogo Kardnarök. O Reino com mais riqueza somada ao final da partida (prata + bronze) será o vencedor do jogo.

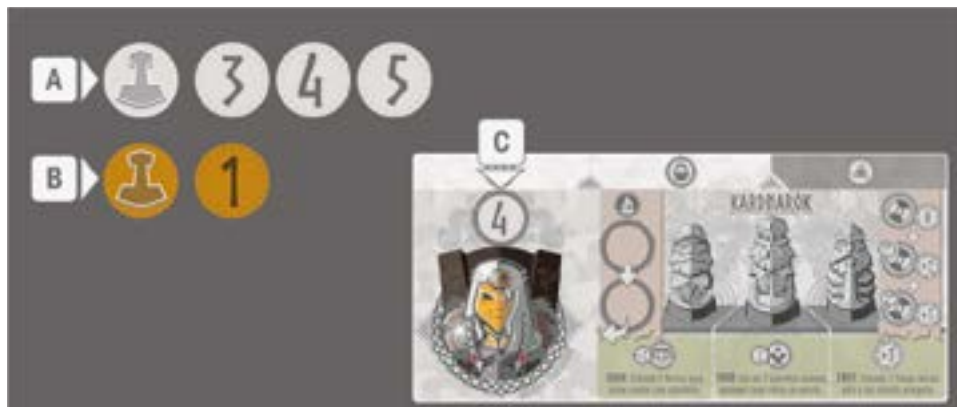


FIG. 03 - As moedas de prata [A], de bronze [B] e o local para colocar a moeda de prata no cartão de Reino [C].



4.1 - Moedas de prata

As moedas de prata [FIG.03-A] são de coloração cinza claro, possuem valores de 3, 4 e 5, e são colocadas no saquinho no início do jogo. No começo da rodada, cada Reino pegará uma moeda de prata e a colocará no seu cartão de Reino, acima da ilustração da rainha ou rei [FIG.03-C]. O valor da moeda fica revelado. No final de um combate, o Reino vitorioso ficará com a moeda de prata do Reino derrotado que, por sua vez, pegará uma nova moeda do saquinho e colocará em seu Reino. Quando a rodada terminar, as moedas de prata que restarem nos Reinos (que não foram conquistadas) devem ser devolvidas para o saquinho. Estas moedas também são usadas para resolver empates nas rodadas (ver **CASO DE EMPATES NO COMBATE**).



4.2 - Moedas de bronze

As moedas de bronze [FIG.03-B] são de coloração bege e possuem somente o valor 1. No começo do jogo Kardnarök, todos os Reinos recebem moedas de bronze. No final do jogo, estas moedas vão se somar às moedas de prata conquistadas para formarem a riqueza do Reino. Porém, a principal função das moedas de bronze é de negociar com Reinos mercenários, como explicaremos adiante (ver **MERCENARISMO**).

» CONHECENDO OS CARTÕES DO JOGO

1 - Cartão de Reino

Cada jogador tem o seu cartão de Reino [FIG.04], e as partes componentes do cartão são:



FIG.04 - Cartão do Reino para cada jogador colocar exércitos (2 Guerreiros e 1 Heróis), colocar a moeda de prata da vez, marcar as defesas feitas na rodada e, ainda, decidir para qual deus fará rituais.

Nele, é possível formar seu exército, colocando 2 Guerreiros [FIG.04-A] e 1 Herói [FIG.04-B] nas áreas reservadas para essas cartas. O cartão de Reino também é utilizado para colocar as moedas de prata (acima da cabeça da rainha ou rei) [FIG.04-C], para marcar quantas vezes o Reino se defendeu [FIG.04-D] e para colocar as fichas de ritual antes de um combate [FIG.04-E].

2 - Cartão de Ragnarök

O jogo Kardnarök tem 2 rodadas e cada uma delas é orientada por um nível de cartão de Ragnarök: 10 cartões de nível 1 [FIG.05-A] e 10 cartões de nível 2 [FIG.05-B]. A primeira rodada é orientada por um cartão de Ragnarök de nível 1 que foi sorteado no início, como visto no capítulo **PREPARAÇÃO DO KARDNARÖK**.



FIG.05 - Os cartões de Ragnarök de nível 1 [A] e 2 [B], onde [C] é o título do evento de Ragnarök; o valor de Efetivo da rodada é o [D]; a previsão das ocorrências feita pela vidente (Völva) é [E]; e a regra fixa é o [F]; [G] é a flâmula.

O cartão de Ragnarök apresenta um título de evento [FIG.05-C], a quantidade do Efetivo da rodada [FIG.05-D], as descrições sobre os eventos do Ragnarök [FIG.05-E] e traz uma regra fixa que deve ser cumprida por todos os Reinos durante todas as rodadas [FIG.05-F]. A flâmula [FIG.05-G] é utilizada apenas nos modos Duelo e História.



3 - Cartão Contador de Forças

É no cartão Contador de Forças [FIG.01-C] que a emoção dos combates vai se desenvolver! O Reino atacante deve usar o meeple vermelho e o Reino defensor deve usar o meeple azul. Assim que os exércitos dos dois Reinos em combate forem revelados, ou seja, os Guerreiros forem virados com a face para cima, as Forças (Guerreiros+Herói) serão contadas. Em seguida, o atacante e o defensor colocarão seus meeples no número de Forças somado por seus respectivos exércitos. Por exemplo, o atacante somou 10 Forças e o defensor somou 12 Forças, então, o Reino defensor está ganhando o combate. Porém, o atacante ainda pode usar suas cartas Nornas, fazer reforços ou, ainda, negociar com mercenários para mudar o contador, até que não haja mais o que ser feito e os combatentes conheçam o vitorioso e o derrotado. Por fim, caso o valor ultrapasse 19 no contador, continue a contagem como se fossem os valores da próxima dezena, usando o número 0 (posição inicial) para 20 e assim por diante.

» COMO JOGAR KARDNARÖK MODO BÁSICO (3 A 4 JOGADORES)

Com a preparação do jogo feita o jogo Kardnarök pode começar.



FIG.06 - Preparação e início de jogo para 2 jogadores (duelo)

Então, o Primeiro Reino (PR) fará o que se segue:

1. Entrega 2 cartas de Heróis para cada jogador que podem ficar na mão ou ao lado do cartão de Reino;
2. Revela (vira) o cartão de Ragnarök que está na mesa para lê-lo em voz alta.





1 - Troca de Herói (1 vez por rodada)

A qualquer momento, uma vez por rodada, o Reino pode trocar 1 dos seus 2 Heróis por 1 novo da pilha correspondente. **Esta é uma regra fixa!** Para fazer isso, ele coloca o seu Herói por baixo da pilha de cartas de Herói e pega a carta de cima para seu Reino. Enquanto estiver no exército, o Herói não pode ser trocado.



2 - Moedas de prata nos Reinos

Para começar a rodada, cada Reino pegará uma moeda de prata do saquinho e a colocará no cartão de Reino com o valor devidamente revelado, como pode ser visto na FIG.06-D.



3 - Efetivo de Guerreiros e Nornas

No cartão de Ragnarök há o ícone de Efetivo (ver FIG.05-D) que informa aos Reinos quantas cartas deverão ser compradas no início da rodada (Efetivo) e após a conclusão de cada combate do jogo. As cartas devem ser compradas entre Guerreiros e Nornas. Por exemplo, se o Efetivo for de 8 cartas, um Reino poderá comprar 4 Guerreiros e 4 Nornas; ou 5 Guerreiros e 3 Nornas; ou 3 Guerreiros e 5 Nornas; ou 6 Guerreiros e 2 Nornas; e assim por diante. Lembrando que para os combates, os Reinos precisam de pelo menos 2 Guerreiros para montar os exércitos e que Guerreiros nos exércitos também contam para o Efetivo.

ATENÇÃO! - As cartas de Herói não são contadas para fins de Efetivo (sob nenhuma circunstância). Somente as cartas de Guerreiros e Nornas entram na contagem, como pode ser visto no ícone presente no cartão de Ragnarök.

4 - Montagem dos exércitos



FIG.07 - Imagem de um exército formado sobre o cartão de Reino.

Após comprarem Guerreiros e Nornas, todos os Reinos devem montar os seus exércitos para o início da rodada. Para fazerem isso, cada Reino escolhe 2 cartas de Guerreiros e 1 carta de Herói para colocá-las na parte superior dos cartões de Reino. Como se pode ver na FIG.07, o Herói [FIG.07-A] é colocado com a face para cima (revelado)

e os 2 Guerreiros [FIG.07-B] são colocados logo ao lado, com a face oculta. Monte os seus exércitos de acordo com as melhores combinações de Forças, atendendo às exigências dos Guerreiros e, se possível, cumprindo às condições pedidas pelo Herói.

5 - Alteração dos exércitos montados

Durante o jogo Kardnarök só é possível alterar os exércitos já montados no início da rodada em duas circunstâncias bem claras:

- Logo depois de um combate, quando os Reinos que combateram (vitorioso e derrotado) terão que refazer os seus exércitos após a reposição do Efetivo, alterando, assim, os Guerreiros e escolhendo um de seus Heróis.
- Ou, quando chega o turno de um Reino atacante que, antes de anunciar o ataque, pode alterar o seu exército: tanto os Guerreiros (ainda não revelados), quanto o Herói.

6 - Início da rodada 1: Turnos de combate

Começando pelo PR, cada Reino terá o seu turno de ataque no sentido horário. O PR anunciará contra qual Reino combaterá (poderá escolher qualquer outro Reino). Somente os dois Reinos combaterão: um como atacante e outro como defensor. Quando o último Reino realizar o seu turno de ataque, a rodada estará terminada e uma nova deve começar. Para esta nova rodada será invertido o sentido de jogo, com o último jogador assumindo o PR.

7 - Rituais de combate

Logo após o anúncio de combate, antes de revelarem seus exércitos, os Reinos atacante e defensor irão pegar suas fichas de ritual e escolher um dos deuses que pretendem usar (pelo nome da ficha). A ficha será colocada ainda oculta na área destinada a ela no cartão de Reino. Ambos os Reinos revelarão juntos os seus rituais. Cada um dos 3 deuses dá uma vantagem tática única e, por isso, deve ser escolhido com sabedoria, pois não será possível usar um mesmo deus em dois combates seguidos. Assim se vê no cartão de Reino:

- **ODIN** [FIG.08-B] concede 2 cartas Nornas excedentes, ou seja, além das que ele já tinha comprado no Efetivo. As cartas ficarão na mão do jogador para uso.
- **THOR** [FIG.08-D] permite usar até 2 Guerreiros humanos (não jotuns ou outros seres) como reforço aos exércitos, ou seja, somam as suas Forças ao total de Forças do exército, sem valerem nem as suas runas e nem qualquer outro bônus de combinação. Os Guerreiros usados serão descartados ao final do combate.
- **FREY** [FIG.08-E] concede +3 Forças para serem somadas ao total de Forças do exército formado, tão logo comece a contagem de Forças do exército em combate. Então, o Reino que realizou ritual de combate para Frey soma 3 Forças no cartão Contador.

No final do combate, a ficha de ritual que foi usada [FIG.08-A] será virada e deslizará para baixo do marcador de rituais do cartão de Reino, conforme indicado pelas setas [FIG.08-C]. Esta ficha ficará nessa posição até que outra

ficha usada em um novo combate a empurre de volta para a mão, para novos rituais.

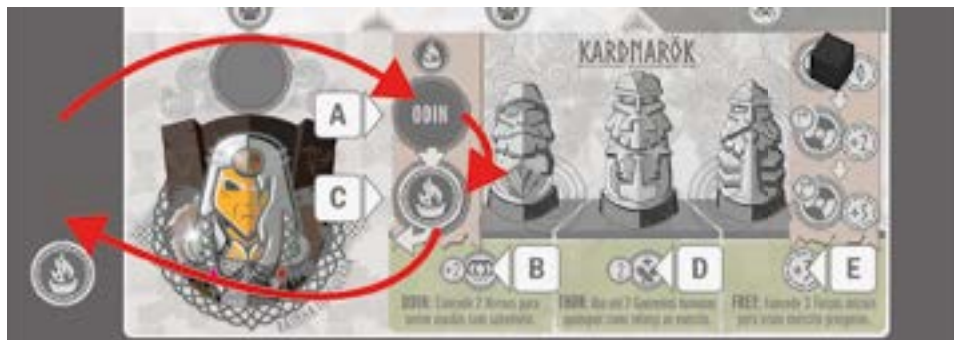


FIG.08 - Esquema das fichas de rituais no cartão de Reino.



8 - Pré-combate com Nornas específicas

Antes dos Reinos em combate revelarem os Guerreiros dos seus exércitos, algumas cartas Nornas podem ser usadas, tais como: Assassina, Terrível Doença, Hugin/Munin, Rebelião Terrível e Valquírias. Primeiro o atacante as usa, depois o defensor. Podem usar quantas cartas deste tipo tiverem em mãos, colocando-as, uma de cada vez, na mesa. Após usá-las ou se os Reinos não tiverem cartas de pré-combate, poderão ser revelados os Guerreiros para o início do combate.

9 - Contagem das Forças dos exércitos

O Combate vai começar! Ambos os jogadores devem revelar as suas cartas de Guerreiros usadas no exército, pois a carta de Herói já é colocada revelada. Agora, os Reinos podem fazer a contagem das Forças conforme exemplo demonstrado na FIG.09.

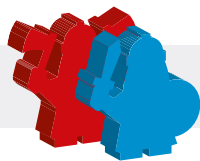


FIG.09 - Demonstração de contagem de Forças e bônus de um exército.

As três cartas somam 6 Forças, pois cada Guerreiro usado no exército vale 2 Forças, assim como o Herói. Porém,

quando a Guerreira Campeã está no exército ao lado da Seidkona (confira o texto da carta), ela recebe um bônus de +2 Forças [FIG.09-B], o que totaliza 8 Forças até agora. Por fim, a Heroína Freydis pede uma combinação de runas que as Guerreiras atendem (Ynguz + Algiz) [FIG.09-A], o que gera um bônus de +3 Forças [FIG.09-C]. Logo, esse exército montado soma, com os bônus e Forças, 11 Forças. Depois de contabilizar as Forças, atacante e defensor registram os valores no cartão Contador de Forças usando seus meeples correspondentes.

ATENÇÃO! O meeple vermelho representa as Forças do Reino atacante e o meeple azul representa as Forças do Reino defensor.



10 - Ordem das ações durante o combate

Depois da contagem das Forças e posicionar os meeples no contador, o Reino que estiver perdendo tem a iniciativa nas ações para tentar reverter o placar. Para isso, ele poderá escolher, na ordem que julgar mais interessante (inclusive alternando entre elas) as seguintes ações:

- pode usar reforços (quantos estiverem na mão);
- pode usar as cartas Nornas (quantas estiverem na mão, se quiser e puder usar);
- pode usar as Forças de até 2 Guerreiros humanos em reforços pelo ritual de combate para Thor;
- e, ao final de todos os recursos anteriores, pode começar a negociação com um Reino mercenário.

Assim que um Reino que estava perdendo se tornar o vencedor, o outro Reino em combate terá a iniciativa das ações descritas acima. Assim, a iniciativa estará sempre com o jogador que estiver perdendo, inclusive para contratar um mercenário.

11 - Caso de empates no combate

Em caso de empate, ou seja, quando os dois Reinos envolvidos no combate igualarem as Forças no Contador (mesmo depois do Mercenarismo) o Reino que detiver o maior valor na moeda de prata em seu Reino vencerá no caso de persistir o empate. Se os valores das moedas de prata dos Reinos em combate forem iguais, então, enquanto persistir o empate, o Reino que estiver na defesa estará vencendo.

12 - Uso de Nornas nos combates

Os Reinos devem usar as cartas Nornas que estão nas suas mãos para alterar o resultado no Contador de Forças. A iniciativa do uso das cartas é sempre do Reino que está perdendo. Basta colocar a carta Nornas revelada sobre a mesa e anunciar qual efeito quer ou pode usar, já que a maioria dessas cartas oferecem 2 opções. Ao final do combate, as Nornas usadas serão descartadas, sendo, para isso, colocadas por baixo da pilha de Nornas. Reinos não combatentes só poderão usar a função a “qualquer instante” de suas Nornas e, caso sejam mercenários, poderão usar as demais funções. (Ver **MERCENARISMO**).

ATENÇÃO! As cartas Nornas Magia de Freya são usadas para cancelar qualquer outra Nornas usada por último pelo oponente, anulando e impedindo as Forças ou ações realizadas por ela.

13 - Uso dos reforços de aldeões e guerreiros especiais

Com as cartas de Guerreiros que restaram na mão após a montagem do exército, um Reino em combate pode usar aldeões, aldeões ou Guerreiros especiais (vide cartas) na quantidade que puder como reforços, ou seja, pode baixar os reforços que somarão Forças [FIG.10-A]. No entanto, as runas de aldeões não são válidas e eles não recebem qualquer outro tipo de bônus de combinação: só somam +1 Força cada. Ao final do combate, todos os Guerreiros usados como reforços serão descartados e colocados no fundo da pilha de cartas de Guerreiros.



FIG.10 - Exército [B] com os aldeões da mão usados como reforços e somando +3 Forças [A].

14 - Uso de reforços do ritual de combate para Thor

Se o Reino estiver perdendo no Contador de Forças, uma das ações que ele poderá fazer para mudar o placar é baixar até 2 Guerreiros humanos de sua mão pelo ritual de combate feito para Thor (ver tópico 7 - **RITUAIS DOS REINOS EM COMBATE**). As Forças deles serão somadas, sem valerem as suas runas e nem qualquer outro tipo de bônus. Tal como reforços, estas cartas serão descartadas ao final do combate.



15 - Mercenarismo

Depois de ter feito todas as ações possíveis (reforços, ritual de combate para Thor e uso de Nornas), o Reino que estiver perdendo pode contratar um outro Reino (de fora do combate) para ser seu mercenário, na tentativa de obter a vitória.

Para fazer isso, os Reinos que pedirão ajuda só poderão usar as suas **moedas de bronze**, caso ainda as tenham. Então, esse Reino dirá algo como: “Ofereço 1 moeda de bronze para seu Reino me ajudar a vencer!”; ou “Ofereço 2 moedas de bronze para meu Reino vencer o combate! Quem me ajuda?” (ofertando para o primeiro Reino que aceitar a proposta e tiver como ajudar).

Como regras para o mercenarismo, temos o seguinte:

- Cada Reino em combate só pode contratar **um** mercenário;

- O Reino fora do combate pode barganhar valores (moedas de bronze) ou rejeitar ser mercenário;
- A ajuda do mercenário poderá ser de até **2 das cartas Nornas de sua mão** (com função de combate);
- As cartas Nornas a serem usadas pelo mercenário devem ter a função de combate relativa à condição do Reino contratante: ou para o atacante; ou para o defensor. Além das cartas Nornas que concedem Forças sem especificar se é para defesa ou ataque.
- O mercenário também pode usar cartas Nornas que possuem texto “a qualquer instante” em seu próprio benefício, sem contar para o limite de 2 Nornas do Mercenarismo. Por exemplo, ele pode usar uma carta para ganhar mais Nornas e, assim, decidir qual delas usará em favor do Reino que o contratou.
- O Reino contratante só paga ao mercenário as moedas de bronze que foram acordadas caso ele vença o combate. Em caso de derrota, o mercenário contratado **não recebe as moedas de bronze**.

ATENÇÃO! A única carta que um Reino contratante pode usar durante a ajuda de um mercenário ou depois dele ser contratado é a carta Nornas Magia de Freya, ou seja, ao contratar um mercenário o Reino não poderá fazer nenhuma outra ação além de usar cartas Nornas Magia de Freya.



ATENÇÃO! Em situações com apenas 1 Reino elegível para mercenário (jogos de 3 jogadores ou quando 1 dos 2 reinos de fora não possuir Nornas), um Reino pode tentar contratá-lo enquanto o outro Reino no combate pode oferecer mais moedas de bronze para ele “não fazer nada” e permitir sua vitória. Um leilão!

16 - Reino vitorioso e Reino derrotado

Quando os Reinos em combate e os mercenários contratados terminarem todas as suas ações possíveis, o Reino que tiver mais Forças registradas no cartão Contador ou que for favorecido pelos critérios de desempate (ver tópico **11 - CASO DE EMPATES NO COMBATE**) será o vitorioso no combate.

O Reino vitorioso fará o seguinte:

1. Pegará a moeda de prata que está no cartão de Reino do derrotado e a guardará para si como ponto de vitória a ser contado no final do jogo;
2. Escolherá 1 dos Guerreiros usados no seu exército para ser descartado, que será colocado por baixo da pilha de compra de Guerreiros;
3. Pagará a quantidade de moedas de bronze combinadas com o Reino mercenário, caso tenha contratado um;
4. Conforme número expresso no ícone Efetivo, presente no cartão de Ragnarök da rodada, comprará cartas de Guerreiros e Nornas suficientes para repor o Efetivo;

O Reino derrotado fará o seguinte:

1. Após entregar a sua moeda de prata para o Reino vencedor, pegará uma nova no saquinho para ser colocar no seu cartão de Reino (caso a rodada não tenha terminado);
2. Descartará os 2 dos Guerreiros usados no seu exército, que serão colocados por baixo da pilha de Guerreiros;

- Conforme número expresso no ícone Efetivo, presente no cartão de Ragnarök da rodada, comprará cartas de Guerreiros e Nornas suficientes para repor o Efetivo;

17 - Reposição do Efetivo

Após o combate, TODOS os Reinos, incluindo os que foram mercenários, compram novas cartas (Guerreiros e Nornas) suficientes para repor o Efetivo, conforme número expresso no ícone do Efetivo do cartão de Ragnarök da rodada. Se o número de cartas que sobraram na mão for maior ou igual ao Efetivo, o jogador não comprará novas cartas e irá descartar até atingir o valor do Efetivo da rodada. Guerreiros no exército são contatos para fins de Efetivo.

ATENÇÃO! Se um Reino não puder repor o Efetivo de cartas porque já possui a quantidade exata do Efetivo em cartas Nornas na mão (e somente Nornas que não permitam troca ou compras de cartas), ele não terá como montar um novo exército no próximo turno. Nesse caso raro, ele poderá trocar duas dessas Nornas por duas cartas de Guerreiros. Mas, o ideal é sempre usar todas as Nornas que puder antes do combate terminar ou usar Nornas administrativas para obter novas cartas de Guerreiro.



18 - Marcação de defesa

No fim do combate, o Reino que se defendeu (independente de ter sido o vitorioso ou o derrotado no combate) baixará o cubo de marcador de defesa no cartão do Reino. Essa marcação indicará que, em uma próxima vez em que tiver que se **defender**, o Reino já começará com uma vantagem (+2 Forças ou +3 Forças).

ATENÇÃO! Essas Forças só valem para quando o Reino for se **defender** e não para quando ele for atacar!

19 - Fim da rodada 1

A rodada termina quando todos os Reinos tiverem realizado o seu turno de ataque e a última reposição de cartas for feita, conforme indicado no Efetivo da rodada. Então:

- Todos os Reinos que estão com uma moeda de prata revelada no seu cartão de Reino terão que devolvê-la para o saquinho, ou seja, os Reinos só ficam com as moedas conquistadas nas vitórias!
- Todas as cartas usadas nos exércitos voltam para a mão, depois da última reposição feita;
- A marcação de defesa dos Reinos volta a ser zero;
- As 3 fichas de rituais voltam a ser disponíveis para uso em combate (retirados do cartão de Reino);

20 - Início da rodada 2

- O Primeiro Reino (PR) passa a ser o último Reino que atacou na rodada 1 e, então, ele pega o meeple de PR para si;
- O PR sorteará um novo cartão de Ragnarök, mas agora entre os cartões do nível 2 [FIG.11-A] e o lerá para

todos os Reinos saberem;

3. O novo cartão de Ragnarök [FIG.11-A] será colocado sobre o primeiro [FIG.11-B];
4. As regras fixas dos dois cartões ficam valendo até o final do jogo;
5. O novo cartão de Ragnarök informa um novo Efetivo que deverá ser cumprido na rodada [FIG.11-C]. Para tal, algumas cartas de Guerreiro e Nornas terão que ser descartados pelos Reinos;
6. Os turnos de ataque dos Reinos seguirá o sentido inverso da rodada 1, ou seja, no sentido anti-horário (jogador à direita);
7. Todos os Reinos pegam uma nova moeda de prata para colocar no cartão de Reino novamente.
8. Novos exércitos são montados para os próximos combates!



FIG.11 - Imagem que demonstra como fica sobreposto o cartão de Ragnarök de nível 2 sobre o de nível 1 e as duas regras fixas.

21 - Fim do jogo Kardnarök

Quando o último Reino terminar o seu combate e as moedas de prata que estavam no cartão de Reino forem recolhidas para o saquinho, o jogo no modo básico termina e cada Reino conta as riquezas obtidas:

- Moedas de prata conquistadas nos combates.
- Moedas de bronze mantidas no Reino e obtidas como mercenário vitorioso.

O Reino com mais pontos de riqueza será o novo soberano de Midgard (Terra) sob a proteção do deus Balder, que ressuscitou após os eventos do Ragnarök!

22 - Critérios de desempate no final da partida

Caso haja empate entre 2 Reinos com mais moedas (prata e bronze), o desempate segue os seguintes critérios: a soma somente dos valores das moedas de prata e, caso não se tenha um vencedor; cada Reino compra 3 guerreiros novos da pilha e somam somente o valor das Forças para determinarem o vitorioso.

» COMO JOGAR KARDNARÖK MODO DUELO (2 JOGADORES)

O modo Duelo recebe algumas adaptações nas regras do modo básico:

- **RODADAS** - O jogo terá 4 rodadas (como no Modo História): separe os 20 cartões de Ragnarök, olhando para suas faces, da seguinte forma: 5 que apresentam o número 1 na flâmula (ver FIG.12); 5 que apresentam o número 2; 5 que apresentam o número 3; e 5 que apresentam o número 4. Deixe esses quintetos com a face para baixo e embaralhados de tal modo que um deles seja sorteado pelo PR para iniciar cada rodada. A cada nova rodada, os cartões se ajustam como na FIG.11 e suas regras ficam valendo o jogo todo.
- **MOEDAS DE PRATA**: Coloque as mesmas 21 moedas de prata do modo básico no saquinho.
- **MOEDAS DE BRONZE**: Cada jogador recebe 10 moedas de bronze.
- **MERCENARISMO**: A cada combate, o jogador que estiver perdendo pode comprar mais 2 cartas Nornas, mas só ao final de todas as suas ações possíveis. Ele paga as moedas de bronze na hora e compra as cartas. As 2 cartas são para uso imediato do Reino comprador na tentativa de resolver o combate. As moedas de bronze utilizadas são retiradas do jogo. Cada Reino só pode comprar 2 cartas Nornas do Mercenário por combate, mas não é obrigatório.
- **PREÇO DO “MERCENÁRIO”**: O preço dessas 2 cartas Nornas do mercenário é o mesmo do número da rodada, ou seja, na primeira rodada, para comprar as 2 Nornas do mercenário o jogador deve pagar 1 moeda de bronze; na segunda rodada, deve pagar 2 moedas de bronze; na terceira rodada, deve pagar 3 moedas; e na quarta rodada, deve pagar 4 moedas de bronze caso queira as 2 Nornas extras.
- Não usem a Marcação de Defesa (sem baixar o cubo ao se defender).
- O cargo de PR é alternado entre os dois jogadores a cada rodada

» COMO JOGAR KARDNARÖK MODO HISTÓRIA (2 A 4 JOGADORES)

Esta variante possui regras similares as do jogo básico, mas, no modo História (eventos do Ragnarök), a duração total do jogo Kardnarök ficará maior, por serem 4 rodadas. Recomenda-se jogar esse modo com jogadores mais familiarizados com as regras básicas.

Preparação e regras para o modo História:

- **CARTÕES RAGNARÖK** - Separe os 20 cartões de Ragnarök, olhando para suas faces, da seguinte forma: 5 que apresentam o número 1 na flâmula (ver FIG.12); 5 que apresentam o número 2; 5 que apresentam o número 3; e 5 que apresentam o número 4. Deixe esses quintetos com a face para baixo e embaralhados de tal modo que um deles seja sorteado pelo PR para iniciar cada rodada. A cada nova rodada, os cartões se ajustam como na FIG.11 e suas regras ficam valendo o jogo todo.
- **PRIMEIRO REINO DE CADA RODADA** - Ao final de uma rodada, o PR passa a ser o jogador da esquerda.

- Ao final da última rodada, o jogo termina e segue a contagem das riquezas para determinar o vencedor.



FIG.12 - Exemplo de 4 cartões de Ragnarök que foram usados no começo de cada rodada do modo História.

» RAGNARÖK E QR CODE DAS CARTAS

O jogo Kardnarök se desenrola do começo do Ragnarök – o catastrófico “crepúsculo dos poderes supremos” –, até o final desses eventos que culminam na destruição de grande parte do mundo (os 9 Reinos) e com a morte dos deuses mais conhecidos, tais como Odin, Thor, Frey, Tyr, Heimdall, Loki etc.

Entre esses terríveis eventos do Ragnarök da mitologia nórdica, que se iniciam com a morte do deus Balder, estão: o aumento significativo das guerras entre os reinos humanos; um longo inverno que dura 3 estações (o Fimbulvinter); lobos gigantes que devoram o Sol e a Lua; os exércitos de mortos-vivos e jotuns (gigantes) que avançam para Asgard (morada dos deuses); os grandes combates entre as divindades nos chamados campos de Vigrid; a morte da maioria dos deuses do panteão nórdico; a destruição das raízes da árvore da vida (Yggdrasil); a sobrevivências de alguns deuses e de um casal de humanos; a ressurreição do deus Balder; e, por fim, o início de um novo ciclo num mundo novo.

A principal fonte de referências para o Ragnarök vem do poema éddico chamado Völuspá (a profecia da vidente). Neste poema, a vidente (völva) narra para Odin como serão esses cataclísmicos eventos e, alguns deles, estão representados nos cartões de Ragnarök do jogo Kardnarök, onde inclusive há a representação do evento contado pela völva na descrição.

Por falar em referências históricas e mitológicas, no jogo Kardnarök as cartas de Nornas, Guerreiros e Heróis possuem um QR Code que direciona o jogador para estudar sobre cada personagem no site¹ especialmente preparado para isso, com textos feitos pelo grupo Yggdrasil² de estudos nórdicos.

1 O site Kardnarök está disponível no link: <https://sites.google.com/view/kardnarok>

2 <https://yggdrasil.home.blog>



» AGRADECIMENTOS PELOS TESTES

Agradecemos aos vários eventos que receberam o Kardnarök para testes e às pessoas incríveis que participaram das centenas de testes durante o desenvolvimento. Fazemos questão de citá-los na ordem dos testes:

Casa do Goblin • Oficina do Playtest (RJ) • Yggdrasil (RJ) • Eric Deshoulières (Ludens Lab) • Red Jogos • BoardGames São Paulo • Castelo das Peças • BoardGames Santa Catarina • Joga na GOB • SeJoga • Panis et Meeple • Joga JF • Connect Games Beta • Sanderson Virgolino • Leandro Pinto • Jorge L. Rocha • Samanta Geraldini • Kevin Talarico • Daniel F. Braga • Thiago Mello • Bianca Melyna • Enrick Magalhães • Livia Formiga • Thalles Rezende • Sabrina do Valle • Raphael Colonese • Valter Bispo • Alexandre Amaral • Luciano Bastos • Guilherme Marques • Gabriel Calderon • Renata Francisco • Renato Ribeiro • Daniel Souza • Mateus Albuquerque • Mateus Albuquerque • Diego Borges • Leonardo Grillo • Natália Avernus • Patrick Richard • Douglas Marques • Felippo Rodrigues • Renan Lemos • Rafa Barcellos • Marcelo Luiz Dias • João Victor • Taian Monsorens • Mainara Monsorens • Ulisses D'Ávila • Tânia Bárbara • Paulo Júnior • Daniel Braga • Anamaria Moreira • Christiano Rezende • Raphael Gin • Marco A. Tayt-son • Patrick C. Richard • Érica Calil Nogueira • Felipe Vinha • Aline Costa (Turnoextraoficial) • Thiago Baptista • Isabella Mendes • Alice M. Prates • João Léste • Ricardo Azevedo • Akemi Utiyama • Thamyres Delfino • Hajime Ohara • Alexandre H. Utiyama • Pedro E. Bonnin • Sergio Villela • Marcio Mac • Medeyya • Sophia Gamer • Rafael Mello(Yggdrasil) • Patricia Garcia • Carina Magalhães • Elson Bemfeito • Dan Paskin • Lucas Paschoalotto • Márcio Urbano • Mailson Kreidlow • Desley Raul • Sergio Villela • André Teruya • Lucas de Oliveira Barbosa • Vinicius Oliveira Barbosa • Fernando Carvalho • Letícia Leal • Gustavo Gonçalves • Bruno Vergara • Diana Sales • Fabrício Ferreira (After Match) • Larissa Souza • Caroline S. Aguiar • Demétrius L. Ramscheid • Diego Carvalho • Samuel Rubert • Laiza Coelho • Marcela Mantovani • Diego Sá • Daniel de Sant'anna • Felipe Magalhães • Juliana Amado • Danielle Farias • Rodrigo Deus do Meepledivino • Maiko Carvalho • Felipe Beiragrande • Arthur Júnior • Anderson Fontoura Maria • Izabel Ferreira • André Diogo • Jogaderia • Eric Tanaka e Isabela Ramos (Turno B Games) • Ly Pucca • Claudia Sardinha • Thaila Vega • Willian Pereira • Bianca Souza Granella • Luiz Felipe Nunes • Ricardo R. Nunes • Alessandra M. Nunes • Giselle Carvalho • Heriberto Mello • Fabiana B. Santiago • Renato M. da Silva • Caroline Gavino e Livia Hayashide (Rainbow Meeple) • Diego Selingardi (Canaldotiodi) • Eduardo Felipe • Gabriel Fi • Yuri (Cadê o Dado?) • Sara Lins (Rawr Boardgames) • Thiago Leite • Lucas (SBOArenaOff) • Leo Mathias • Evo Moraes • Theo Frederico • Vitor Augusto • Marcelo Biazin • Henry Albertin • Vanessa Nunes • Rafael Soares • André Magalhães • Gerbson Mendes • Nerd Tatuado • Rodrigo Paim • Ricardo Manzini • Carol e Polly do Board Gayme • Matheus Pazzinato • Paulo R. Cirio • Eduardo Vieira • Letícia Goes • Rennan Gonçalves do Newplayerstudios • William Devillart • Mirelli do Valle e Larissa do Valle (Jogo da vez) • Guilherme Portugal • João Medina • Belsagi •

Jean Lopes e Guilherme 'Pikachu' (Covil dos Jogos) • Catiele Pereira e Vinicius Vasconcelos do Jogaemdois • Danilo Domingos Laurenti • Guilherme J. de Oliveira • Leandro Giuriollo • Samuel Souza • Maradona • Daniel Feitosa • Keli L. Cruz • Fran do qeojojo • Jaque Aferway • Vinicius do (Corujaboardgame) • Jorge Nolasco • Jooj (JogaJooj) • Ruan Guillon • Estela Kanashiki • Adriano P. Ferreira • Rafael Baldo • Daniel Oliveira • Erik Magalhães e Jessica Mantovani do Noitedosjogos • Aline El Bayeh e Rafael Sales (Encounter.bg) • Paulo Toledo e Raquel Cruz do Bora.joga • Agnes Souza • Renato (Prosecontrasbg) • Bruno Dionizio dos Santos e Jéssica Porfirio Dionizio • Juliane Pimentel • Lukas Schwartz • Karla K. • Mateus Melo • Dalton L. Melo • Leandro Zombie • Cacá do Eaitemjogo • Torugo (Mesasecreta) • Emerson (The_game_father) • Fernanda Spfernanda • Garou • Janine Costa • Willian Magri • Gabriel Weber Balbinot • Nelson Galvão (Tabulerei) • Lorena Motta e Celso Augusto (Jogatina.a.dois) • Rafaela Felix (Boardsedragons) • Henrique Jost e Isabelle Dias Jost (Armazendosjogos) • Nanda Sales (Joga__mana) • Eduardo Reis (3dus) • Rodolfo Báez • Lidiane Nunes (Invasionbg) • Davi M. D. dos Santos • Keyla (BardeGames) • Anthony Martins • Walter Soprani Júnior • Guto (Apboardgame) • Jaime Daniel • Thatah • Roger Aguiar • Rafael Studart •

» REGRAS RÁPIDAS (FLUXO DO JOGO)



1º EFETIVO - todos os reinos compram cartas entre Guerreiros e Nornas, conforme o cartão de Ragnarök referente à rodada. As cartas de Herói não contam para esse efetivo. As cartas devem ser compradas em grupos, como: 4 de Guerreiros e 3 de Nornas; e não comprar um de cada vez.



2º MONTAR EXÉRCITOS - ao mesmo tempo, todos os reinos montam os seus exércitos: 2 Guerreiros (ocultos) + 1 Herói (revelado). Tente criar a combinação entre os Guerreiros escalados no exército com a condição do Herói escolhido e avalie as cartas que ficaram em sua mão.



3º RITUAL DE COMBATE - somente os reinos que vão combater (atacante e defensor) devem escolher uma das fichas de ritual (Odin, Thor ou Frey) para colocarem de forma oculta no cartão de Reino. Assim que estiverem prontos, os reinos revelam o ritual e os executam.



4º COMBATE - Logo depois de usarem Nornas de "pré-combate" (com texto "Antes de revelar os exércitos"), os reinos revelam as cartas de Guerreiros de seus exércitos, fazem a contagem de Forças, depois, podem usar cartas Nornas, reforços e, por fim, Mercenarismo.



5º REPOR EFETIVO - assim que o combate terminar com um dos reinos tendo obtido a vitória, TODOS (incluindo mercenários) farão a reposição do Efetivo. Assim, eles compram algumas cartas (Guerreiros e Nornas) de modo a reporem a quantidade de Efetivo indicada no cartão de Ragnarök da rodada.



6º PRÓXIMO REINO - após as reposições do Efetivo e depois de todos os reinos terem montados os seus exércitos, o turno de ataque passa para o próximo jogador: o da esquerda ou o da direita (dependendo do modo de jogo).

» GUIA RÁPIDO DE ICONOGRAFIA



Forças - (1, 2, 3, 4 e 5) Indicam a Força dos Guerreiros e dos Heróis que, ao somarem, formarão a Força dos exércitos no combate.



Bônus em Forças que podem ser +1, +2 e +3. Geralmente traz uma condição para gerar esse bônus que se soma às Forças.



Reduz as Forças da contagem do exército oponente em -1, -2 ou -3 dependendo do texto das cartas.



Guerreiros - indica a condição de ter, pegar, perder ou trocar carta de Guerreiros. No verso da carta, indica que é Guerreiro.



Nornas - indica que pode pegar, perder ou trocar cartas Nornas. No verso da carta, indica que é Norna.



Heróis - indica que pode pegar, perder ou trocar cartas de Heróis. No verso da carta indica que é Herói.



Ataque - condição que beneficia o reino que está no ataque, presente na carta de Guerreiros e Nornas.



Defesa - condição que beneficia o reino que está na defesa, presente na carta de Guerreiros e Nornas.



Ação que indica o bônus que uma carta de Herói pode receber, caso a condição pedi-da seja atendida.



Ação de algumas cartas que impedem o bônus de um Herói oponente ou do próprio Herói.



Vitória - condição de vitória que concede algum tipo de bônus para cartas de Guerreiros e de Nornas.



Derrota - condição de derrota que concede algum tipo de bônus para cartas de Guerreiros e de Nornas.



Ação de cartas de Nornas que permitem ver exércitos de oponentes ou obriga algum reino a revelar suas cartas Nornas.



Indica necessidade de ler o texto da carta para compreender melhor a ação que, geralmente, envolve ganho de Forças.



Ações de pré-combate, ou seja, função das cartas de Nornas que só podem ser usadas antes de revelar os exércitos.



Reforços - indica a possibilidade do Guerreiro ser usado como reforço ou que afetará as cartas usadas no reforço.



Divindade - indica que a carta Nornas refere-se a uma deusa ou a um deus do panteão nórdico e ficam nas ilustrações.



Cartas - indica cartas Nornas e Guerreiros que podem ser compradas ou trocadas entre novas.



Troca cartas - a ação de uma carta Nornas que permite trocar cartas da mão ou dos exércitos formados.

KARDNARÖK