Livro de regras dos Matadores

Prólogo

Este é realmente o fim do Mundo, "Ragnarok"! O mar no Norte Implacável congelou e os gigantes de Jötunheim estão devastando as Ilhas Rúnicas. O poder dos deuses está se esvaindo, e eles estão... furiosos. Em um esforço de última hora, eles enviaram suas Valquírias, as mulheres guerreiras aladas de Asgard, para ajudar os mortais Vikings a matar esse flagelo que são os gigantes. Os verdadeiros Vikings sabem que entregar a sua vida derrotando um gigante seria a maior honra para o seu Clã.

Resumo da Expansão

Além das ações do jogo base, os jogadores agora têm duas novas ações:

- **Matar um Gigante** (ver pág. 4)
- **Enviar uma Valquíria** (ver pág. 6)

Componentes

1 Tabuleiro de Mapa Dupla Face

12 Fichas de Valquíria (3 em cada cor de jogador)

4 Tabuleiros de Valquíria

6 Cartas Viking de Valquíria

6 Cartas Viking de Matador de Gigantes

9 Fichas de Gigantes

6 Tabuleiros de Deus

Preparação da Expansão

Além da preparação do jogo base, inclua estas etapas para a expansão:

1. Use o **Tabuleiro de Mapa do Norte Implacável** em vez do tabuleiro do jogo base.
2. Entregue a cada jogador um **Tabuleiro de Valquíria** e **3 Valquírias** de cores correspondentes.
   - 2A Posicione esse tabuleiro ao lado do Tabuleiro de Clã de cada jogador.
   - 2B Posicione as 3 Valquírias nos espaços designados a elas no tabuleiro.
3. Embaralhe os **Gigantes** de modo que os valores em pontos no verso deles não seja visto e, então, coloque 1 Gigante em **cada Região** sem revelar os valores deles. Devolva quaisquer Gigantes não utilizados para a caixa, também sem revelar os valores deles.
4. Embaralhe as **6 Cartas de Valquíria e as 6 Cartas de Matador de Gigantes** no Baralho Viking.
5. Embaralhe os **6 Tabuleiros de Deus** junto aos tabuleiros a serem comprados.

O Mapa do Norte Implacável

A principal diferença entre este mapa e o do jogo base é que algumas Ilhas estão divididas em Regiões que são separadas por fronteiras terrestres. Exceto quando as regras disserem o contrário, trate cada Região como se fosse uma Ilha propriamente dita. Por exemplo, se uma Ilha tem duas Regiões, então cada Região tem a sua própria Runa, e a Influência é contada separadamente para cada uma delas.

- Ao *Explorar com um Colono* (ou com um *Templo*), você também pode se mover de uma Região adjacente para outra **atravessando uma Fronteira Terrestre**.

- Na interseção entre Fronteiras Terrestres e o litoral da Ilha, pode haver uma Doca. Quando você *Velejar um Barco* para essa Doca, você pode escolher enviar Colonos para uma ou ambas as Regiões (usando as setas no ícone da Doca); você ainda só pode enviar um número de Colonos correspondente a até, no máximo, o número da sua Ação de Velejar. O Barco Atracado também conta como fornecendo **2 de Influência para ambas as Regiões**.

Matar um Gigante

No seu turno, durante a *Fase 2: Realizando Ações*, em vez de jogar uma carta para uma batalha ou para uma ação, você pode jogá-la virada para cima, declarando que está "Matando um Gigante". Para Matar, você deve ter pelo menos **1 das suas Valquírias e 3 dos seus Colonos** em uma Região com um Gigante (verifique a seção no lado direito do Tabuleiro de Valquíria). Você DEVE Matar caso escolha esta ação (você não pode declarar que vai "Matar" e não o fazer). Observe que a Força de uma Carta Viking não tem nenhum efeito no resultado de Matar.

A Assim que todas as peças necessárias estejam em uma Região com um Gigante, B você **sacrifica seus 3 Colonos** (devolvendo-os para o Tabuleiro de Clã) e pega o Gigante, colocando-o próximo ao seu Tabuleiro de Clã (a Valquíria permanece). Você sempre pode olhar os valores em pontos dos Gigantes que matou, mas isso é mantido em segredo dos outros jogadores até ser revelado durante a pontuação final. Não há um limite para a quantidade de Gigantes que você pode matar. C A serviço do deus do seu líder, a Runa da Carta Viking **aumenta a Fúria desse Deus em 1** (no entanto, você não recebe a Bênção de Valhala).

Jogando uma Carta de Valquíria ou de Matador de Gigantes

Ao matar um Gigante, se a carta que você usar for uma Valquíria ou um Matador de Gigantes, então o custo para matar o Gigante é menor (indicado na parte de baixo da seção de Batalha dessas cartas):

Para uma Valquíria: Não é mais necessário ter uma ficha de Valquíria independente na Ilha com o Gigante; a carta preenche esse custo.

Para um Matador de Gigantes: Apenas 2 Colonos são necessários em uma Região para Matar um Gigante e apenas 2 Colonos são sacrificados.

Bloqueadores de Templos

Enquanto um Gigante estiver em uma Região, nenhum jogador pode construir um Templo, *Explorar com um Templo* ou usar uma Valquíria para carregar um Templo para essa Região (isso está indicado no Tabuleiro de Valquíria). Templos em Regiões para onde um Gigante se mover podem permanecer, no entanto.

Fase de Limpeza: Gigantes Reduzem a Fúria

Durante a *Fase de Limpeza*, um novo passo é dado: **reduza a Fúria de um deus em 1** para cada Gigante presente em uma Região com a Runa correspondente a esse deus (a Fúria nunca pode ser menor do que 0).

Por exemplo, um Gigante em uma Ilha reduz a Fúria do deus em 1.

Batalhando com Valquírias/Matadores de Gigantes

Quando você os joga virados para baixo para começar ou se juntar a uma baralha, Valquírias e Matadores de Gigantes possuem Forças especiais indicadas na seção de cima delas:

A Força das Valquírias depende de quantas Valquírias você enviou pelo Mapa.

A Força dos Matadores de Gigantes depende da quantidade de Gigantes que você matou.

Runa Curinga das Cartas de Valquíria

Cada Carta de Valquíria possui uma Runa Curinga, que representa qualquer Runa à sua escolha. Isso pode ser usado para melhorar qualquer ação e, se a Carta de Valquíria perder uma batalha, para decidir de qual deus receber a Bênção de Valhala e aumentar a Fúria (deve ser a mesma Runa para ambos).

Realizando Ações de Líder e Ações Rúnicas

Valquírias e Matadores de Gigantes podem ser jogados virados para cima para realizar uma Ação de Líder e/ou uma Ação Rúnica. Cada um possui um requerimento diferente em vez de Runas:

Cartas de Matador de Gigantes exigem que você tenha matado pelo menos 1 Gigante.

Cartas de Valquíria exigem que você tenha 1 ou 2 Valquírias já enviadas no Mapa.

Além disso, há 2 novos ícones de Ação Rúnica:

Mova um Gigante para uma Região adjacente (através de uma Rota de Balsa ou atravessando uma Fronteira Terrestre), contanto que não tenha um Gigante nessa Região (só pode haver 1 Gigante por Região). Você pode movê-lo para uma Região com Templos.

Invada uma Vila em uma Região onde você tenha pelo menos 1 unidade **sem pagar o custo em Aço**.

Valquírias

Valquírias são guerreiras poderosas, conferidas apenas aos clãs com a maior devoção a um deus. Elas ajudam a matar Gigantes e a conquistar Ilhas, e podem carregar Colonos e até Templos para Ilhas adjacentes usando suas asas imponentes!

Enviar uma Valquíria

Se você perder uma batalha e receber uma **Bênção de Valhala**, você também pode escolher **enviar a Valquíria desse deus** (ver na próxima página). Mova a Valquíria do seu Tabuleiro de Valquíria e posicione-a em qualquer Região.

Valquírias no Chão

Valquírias são parecidas com Colonos, com algumas diferenças notáveis:

- Cada uma vale **2 de Influência** (), e é considerada como **pés no chão**. Quando você envia ou move uma Valquíria para uma Região com uma Runa, se você passar a ter mais Influência do que o jogador que a controla, você toma o controle dela imediatamente.
- Elas não podem ser enviadas usando uma Ação de *Velejar um Barco*. Elas podem ser enviadas apenas como resultado de uma Bênção de Valhala (ver acima).
- No que diz respeito a *Atacar Colonos*, uma Valquíria não conta como um Colono ao somar os seus Colonos em uma Região (embora carregar um Colono conte, ver abaixo). Você não pode remover uma Valquíria ao usar uma Ação Rúnica de *"Castigar um Colono"* ou se você *Atacar Colonos* em uma Região.
- Valquíria não podem ser substituídas por Colonos ao *Matar um Gigante*.

Movimento Especial da Valquíria

Ao realizar uma ação normal de *Explorar com um Colono*, você pode, **em vez disso**:

- Mover 1 Valquíria para uma Região adjacente.
- OU Pagar 1 Alimento para mover a Valquíria E, também, **carregar 1 Colono** da Região inicial da Valquíria para a nova Região.
- OU Pagar 3 de Aço para mover a Valquíria E, também, **carregar 1 Templo** da Região inicial da Valquíria para a nova Região.

Os jogadores só podem fazer uma dessas por ação: eles não podem gastar 1 e 3 ao mesmo tempo para fazer ambas.

Três Runas de Valquírias

Cada uma das 3 Valquírias é baseada na Runa Ativa da sua carta que perde uma batalha. Se você já enviou a Valquíria dessa Runa, então ela não pode ser substituída por uma Valquíria de uma Runa diferente.

Bônus de *Colheita* das Valquírias

Quando você realiza uma Ação de *Colher*, você também recebe recursos bônus de acordo com quais Valquírias você enviou.

Preparação Para 2 Jogadores

Ao usar o Mapa do Norte Implacável, as 3 Regiões indicadas no *passo 3* das regras do modo solo abaixo são as "Ilhas Centrais" e as outras 3 são as "Ilhas Periféricas".
Os 3 Templos iniciais do inimigo ainda são posicionados em Ilhas com Gigantes.

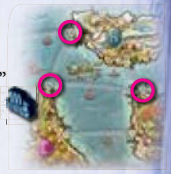
Pontuação Final com Gigantes

Ao final da partida, os Pontos de Vitória ( ) no verso de cada Gigante morto também são adicionados à pontuação total de cada jogador.

Preparação do Modo Solo Ragnarok

1. Nos versos dos Tabuleiros de Valquíria estão os **4 Tabuleiros de Clã Inimigo**. Apesar de os tabuleiros do jogo base funcionarem em *Ragnarok*, nós recomendamos que você escolha entre um desses para o inimigo. Da mesma forma, recomendamos que você não utilize os tabuleiros de *Ragnarok* ao jogar o jogo base, pois eles foram pensados especificamente para esta expansão.

2. Entregue **1 Tabuleiro de Valquíria** (lado de Valquíria para cima) ao inimigo e coloque todas as **6 Valquírias** nele (3 de cada cor), empilhando 2 em cada espaço.



3. Posicione o **Mapa do Norte Implacável** com o lado de "1-3 jogadores" para cima. Escolha aleatoriamente a Região inicial do inimigo entre as 3 Regiões indicadas à direita e, então, posicione o **Barco do Chefe** na Doca *circulada* dessa Região (ver na imagem à direita).

Mudanças na Jogabilidade do Modo Solo

Ao jogar com o Mapa do Norte Implacável, se o Barco do Chefe **velejar** para uma Doca conectada a uma **Fronteira Terrestre** (uma que divida 2 Regiões), quando ele envia Colonos, ele sempre foca na Região que **corresponda à Runa na carta**. No entanto, para qualquer outra ação em que o inimigo teria de escolher entre as 2 ou mais Regiões, siga esta regra para decidir por ele: **Conte para saber se o inimigo tem uma quantidade par ou ímpar de cartas jogadas** (tanto na fileira de Líder quanto na fileira de Batalha):

- **Ímpar:** ele foca na Região que fica mais à esquerda.
- **Par:** ele foca na Região que fica mais à direita.

*Por exemplo, se o inimigo tiver **4 cartas jogadas**, nessa Doca ele foca na Região à direita.*

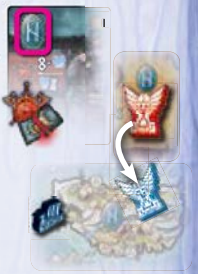
Inimigo: *Matar um Gigante*

Há duas formas para o inimigo matar um Gigante:

1. Quando o inimigo realiza uma Ação de Recurso "Colocar um Templo", se a Região onde está o Barco do Chefe tiver um Gigante, **em vez de colocar um Templo**, o inimigo mata o Gigante.
2. Quando o inimigo **envia uma Valquíria** para uma Região com um Gigante, ela o mata.

De ambas as formas, **devolva TODOS os Colonos do inimigo** dessa Região para o Tabuleiro de Clã (observe que não é necessário que o inimigo tenha Colonos na Região). O Gigante morto é colocado na área do inimigo. Não revele o valor em pontos no verso dele até a pontuação final. Então, aumente a Fúria do deus em 1, de acordo com a carta atual do inimigo.

Inimigo: Valquírias



O inimigo envia uma Valquíria se perder uma batalha e a Runa Ativa da carta usada para essa batalha corresponder a uma das Valquírias disponíveis no tabuleiro dele. Coloque a Valquíria na Região onde está o Barco do Chefe; uma vez posicionada, ela não pode mais ser movida. Se houver um Gigante nessa Região, a Valquíria o mata imediatamente. No entanto, se o inimigo já tiver uma Valquíria nessa Região, então a nova Valquíria **não poderá** ser enviada (o inimigo tem um limite de 1 Valquíria por Região).

Inimigo: Bônus de *Colheita* das Valquírias

Se ambas as Valquírias em um espaço foram enviadas e o espaço delas no tabuleiro estiver vazio, quando o inimigo *Colher*, ele também recebe esse recurso bônus.

Inimigo: Cartas de Valquíria e de Matador de Gigantes

O inimigo trata essas cartas como Cartas Viking normais, ignorando as habilidades delas de "matar gigantes". As Ações Rúnicas "Mover um Gigante" e "Invadir uma Vila" são substituídas pelas ações do tabuleiro, e qual Ação Rúnica será realizada depende de:

- Para Matadores de Gigantes, a Ação é escolhida de acordo com a Runa da carta.
- Para Cartas de Valquíria com a *Runa Curinga*, a Ação escolhida é aquela que corresponde à Runa da Região onde o Barco do Chefe está. É assim que o inimigo determina qual Bênção de Valhala receber e de qual deus ele aumenta a Fúria.

Desenvolvedor do Jogo: Michael Coe
Editor: David Ladyman
Designer: Scott Almes
Ilustrador: Nikoletta Vaszi
Designer Gráfico: Benjamin Shulman

GALÁPAGOS
Tradução: Eduardo Bicalho
Revisão: Catharine Affiune e Gabriel Novaes
Diagramação: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk
www.mundogalapagos.com.br v1.0

©2022 Gamelyn Games, LLC todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica. Tiny Epic Vikings: Ragnarok, Gamelyn Games, o logo de Gamelyn Games, o logo de TEV e o logo de Ragnarok são marcas registradas de Gamelyn Games, LLC.