

‡ DESAFIO DAS RUNAS

“Liderados por Loki, Hel, Fenrir e Surt lançaram 15 Runas Mágicas para assolar os Nove Mundos! Seus poderes minando as forças dos Deuses e, por isso, os Járlds de todos os cantos foram convocados para encontrar e destruir cada uma das fontes de magia das Runas. Se não conseguirem a tempo, isso marcará o início do Ragnarok, porém, se forem sagazes, esses Járlds poderão adiar o Crepúsculo dos Deuses!”

A expansão Desafio das Runas traz para Midgard uma nova modalidade de jogo. Utilizando esta expansão o jogo torna-se cooperativo / competitivo. Diferentemente do jogo básico, o Desafio das Runas deve ser jogado por **2 a 4 jogadores**.

Todos os jogadores devem atuar cooperando entre si para vencer o tabuleiro antes que o tempo acabe, mas, ao mesmo tempo, devem lutar para ter a supremacia e se mostrarem os mais renomados Járlds dos Nove Mundos. Se o tabuleiro vencer, todos perdem. Se os jogadores vencerem, somente um é o grande vitorioso.

COMPONENTES



- 15 novas cartas de Desafios
- 15 novas cartas de Recompensas
- 01 manual de jogo

SET-UP

Retire da pilha da Thing todas as cartas ‡ e ¶. Elas devem ser deixadas de lado, pois não serão usadas na partida. Deixe de lado, também, todos os desafios da caixa básica do Midgard, eles não serão utilizados.

Embaralhe as Recompensas da caixa básica e as coloque adjacentes ao campo recompensas.

Embaralhe as recompensas desta expansão e as distribua, viradas para baixo, formando uma pirâmide, com a base adjacente aos campos Desafios e Desafios Ativos. A pirâmide deve ter 5 cartas na base, 4 na camada seguinte, 3 cartas na posterior, seguida de 2 e 1 carta no topo (veja imagem no verso).

Em seguida, encontre o desafio Nyd e o coloque aberto no topo da pi-

râmide, sobre a carta de recompensa. Embaralhe os desafios restantes e os coloque abertos, cada um sobre uma carta de recompensa, até que a pirâmide esteja completa.

Posicione o calendário na posição da espada.

Distribua os meeples para os jogadores e coloque os meeples restantes sobre o calendário (se forem 4 jogadores, restarão 2 meeples, se forem 3 jogadores, 3 meeples e 2 jogadores, 4 meeples).

Distribua as cartas de jogo para os jogadores normalmente e inicie a partida.

O JOGO

O objetivo dos jogadores é destruir a runa Nyd, que está no topo da pirâmide, antes que o calendário dê uma volta completa.

Para isso, os jogadores devem abrir caminho entre as outras runas para alcançar Nyd. Isso significa que eles devem destruir runas ao longo da pirâmide de modo a formar um caminho de runas destruídas da base da pirâmide até Nyd. Esse caminho deve ser formado por runas adjacentes (considere como adjacente uma carta cujas arestas toquem outra carta).

Para enfrentar os desafios rúnicos aplique as regras convencionais do jogo básico (somente os bônus são diferentes, veja à frente). Se uma runa tiver o ícone do calendário, quando vencida, este é girado normalmente. No entanto, ao invés de abrir um novo desafio ao vencê-la, revela-se a carta de recompensa que está sob a carta de desafio.

Os efeitos da carta de recompensa revelada devem ser aplicados imediatamente. Se forem pontos de renome ou moedas, estes são dados automaticamente ao jogador que venceu o desafio. Se for a carta do Calendário, este é girado uma vez em direção ao final do jogo.

O espaço deixado pelo desafio vencido é o caminho aberto para se chegar a Nyd.

Importante: um jogador só pode enfrentar um desafio se tiver como alcançá-lo. Ou seja, além do requisito do mundo mitológico, deve haver um caminho formado na pirâmide até o desafio a ser enfrentado.

BÔNUS EM DESAFIOS

Ao contrário do jogo básico, os bônus dados para os desafios não são colocados por outro jogador.

Sempre que um Järl enfrentar um desafio *devem* ser abertas 4 cartas na Thing. A carta de maior bônus deve ser usada como o bônus do desafio e todas as outras devem ser descartadas (respeitando as regras de descarte). O jogador que está enfrentando um desafio pode colocar uma carta de bônus para sua tropa normalmente, ou pode pedir que um dos outros Järils coloque um bônus. A carta de bônus colocada pelo jogador deve ser reposta, comprando uma carta na Thing.

Se nenhum bônus for revelado nas 4 cartas abertas na Thing, deve-se revelar uma das recompensas sob os desafios, respeitando a ordem da esquerda para a direita e de baixo para cima. Se a recompensa revelada for ponto de Renome ou moeda, ela é descartada. Se for Calendário, este deve ser girado. O desafio que estava sobre a recompensa não é destruído, permanecendo em jogo normalmente.

JÄRLS OPOSTOS

Os meeples restantes, colocados sobre o calendário, representam os Järils oponentes. São Järils que estão do lado de Loki.

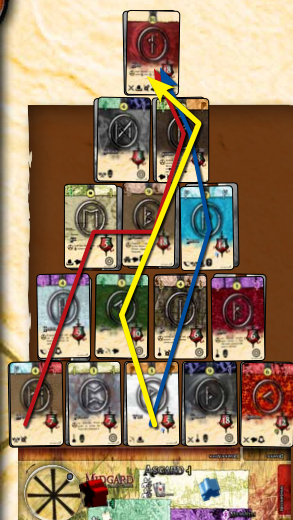
Ao final de cada turno, na fase de espólios, cada jogador deve pegar um dos meeples sobre o calendário e colocar em sua mesa de jogo. Quando não houver meeples para serem pegos, o jogador da vez deve girar o calendário uma vez em direção ao final do jogo e colocar todos os meeples retirados pelos outros de volta sobre o calendário.

O próximo jogador vai retirar um meeple e assim por diante... Repetindo o processo até o fim do jogo.

FIM DO JOGO

Se o calendário alcançar novamente a marca da espada no tabuleiro, ou seja, der uma volta completa, todos os Järils são derrotados e tem início o Ragnarok. Se os jogadores conseguirem derrotar Nyd antes que isso aconteça os Järils são vitoriosos. Lembre-se, há uma carta de recompensa sob Nyd também, se ela fizer girar o calendário e isso o fizer completar uma volta, os jogadores perdem, mesmo com Nyd destruída).

Quando Nyd for destruída, todos os jogadores contam seus pontos de Renome e vence a partida o Järl de maior Renome.



SET-UP - DESAFIO DAS RUNAS

- Distribua as cartas de recompensa dessa expansão formando uma pirâmide, conforme a imagem ao lado;
- Coloque Nyd no topo da pirâmide e distribua os outros desafios aleatoriamente ao longo da pirâmide.

DURANTE A PARTIDA

- Os Järils devem vencer desafios, formando um caminho para chegar até Nyd;
- A estratégia consiste em evitar os desafios com calendário e com maior dificuldade (exemplos ao lado);
- Para enfrentar um desafio, deve haver um caminho formado até ele. Ou seja, exceto pelos desafios na base da pirâmide, deve haver pelo menos um desafio adjacente destruído;
- Nyd só pode ser enfrentada se houver um caminho completo da base da pirâmide até o topo.

ATENÇÃO:

Esta é uma expansão para o Midgard: The Card Game. Para jogar você precisará do jogo básico.

MIDGARD: THE CARD GAME - DESAFIO DAS RUNAS

Copyright © Conclave Editora - 2013

Todos os direitos reservados

www.editora.conclaveweb.com.br

editora@conclaveweb.com.br

