VALKNUT
Criado por Luis Brueh
conclave

"Lutamos por ouro, sangue e glória. Os deuses nos esperam nos portões de Valhalla" *— Em Valknut os jogadores assumem o papel de generais e tentam derrotar uns aos outros usando impérios assimétricos em um mundo em constante mudança.*

CRÉDITOS:

GAME DESIGNER E ARTISTA: Luís Brüeh

AGRADECIMENTOS: André Teruya, Amy Werneck, Igor Knop, Evellyn Bruehmueller, Fernando Celso Jr., Ferdinand Andrew Capitulo, Gabriel Azevedo, Karen Lopes, Konstantinos Manos, Rodrigo Deus, Ron Halliday, SepeTiaraju, Tiago Leite, Vinicius Mendes.

COPYRIGHT: ©2020 Luís Brüeh. All rights reserved. Made in China.

CUIDADO: Risco de asfixia! Não deve ser usado por crianças de 3 anos de idade ou menos.

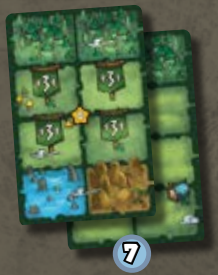
AJUDA E SUPORTE: Se tiver quaisquer problemas com os componentes de jogo, contate o nosso time através do e-mail: sac@conclaveweb.com.br

Por favor, adicione fotos de seu jogo e informações para envio caso tenhamos que lhe enviar componentes faltantes ou repor peças com defeito.

COMPONENTES:

CARTAS DE TERRENO
(2 JOGADORES)

CARTAS DE TERRENO
(3 JOGADORES)



CARTAS DE TERRENO
(4 JOGADORES)

BIFROST

CARTAS DE EMBOSCADA

CARTAS GJALLARHORN

PEÇAS DE GUERREIRO

PREPARAÇÃO DO JOGO (2 JOGADORES):

1. Cada jogador escolhe um exército e coloca seus guerreiros e cartas de emboscada em seu estoque pessoal. O jogador com menos guerreiros é o 1º jogador.
2. **Embaralhe as Cartas de Terreno para 2 Jogadores**, pegue a do topo e a posicione virada para baixo no centro da mesa. Essa será a Área inicial do Campo de Batalha.
3. Revele as próximas 3 Cartas de Terreno para criar a Oferta de Terrenos.
4. Cada jogador coloca até 4 de seus guerreiros (ao mínimo de 1) em sua Área inicial no Campo de Batalha e então o jogo começa.

TURNO DO JOGADOR:

No começo de seu turno, o jogador ativo **repõe as Cartas de Terreno disponíveis na Oferta de Terrenos para 3** e, então, **posiciona** uma delas adjacente a um dos Terrenos previamente colocados no Campo de Batalha, seguindo as regras abaixo:

Cartas de Terreno podem ser colocadas com o topo para cima ou para baixo, desde que alinhadas. Você não pode colocar uma carta de Terreno de lado.

Se houver um Valknut na Carta de Terreno que você colocou, você coloca um novo guerreiro em cima do Valknut.

Caso o jogador ativo não possua guerreiros para colocar no valknut, ele ganhará um ponto de movimento adicional.

Para usar sua carta de Emboscada você pode descartar uma das Cartas de Terreno da Oferta de volta para a caixa.

Ao colocar sua Carta de Terreno no Campo de Batalha, você ganha uma quantidade de pontos de movimento igual ao número do centro a Carta de Terreno que você acabou de colocar.

MOVENDO GUERREIROS:

Um Guerreiro se move em linha reta, ortogonal, por uma quantidade qualquer de planícies à sua esconha. Você não pode passar por outros guerreiros (sejam estes amigos ou inimigos), Montanhas, Rios ou Florestas. Você gasta um ponto de movimento para mover um Guerreiro. Repita esse processo até gastar todos os seus pontos de movimento. Você pode mover um guerreiro mais de uma vez no mesmo turno. Mesmo que seu Guerreiro seja capaz de cruzar certos tipos de terreno ou obstáculos, ele sempre deverá terminar seu movimento em uma Planície.

Gaste um ponto de movimento, para mover um Guerreiro por qualquer número de zonas em uma linha reta desde que não haja obstáculos.

Guerreiros não se movem diagonalmente.

Pontos de movimento podem ser divididos entre seus guerreiros.

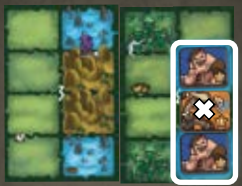
Mesmo que seus Guerreiros sejam capazes de cruzar obstáculos, você não pode acabar seu movimento sobre um obstáculo.

Ao fim de cada movimento, confira se você derrotou um Guerreiro inimigo. Depois que gastar todos os seus pontos de movimento, é a vez do próximo jogador, em sentido horário. Você pode decidir passar sem gastar os seus pontos de movimento.

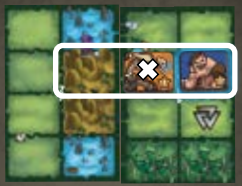
DERROTANDO GUERREIROS:

Quando você flanqueia um Guerreiro por dois lados opostos **ortogonalmente**, você o mata imediatamente. Você pode flanquear inimigos usando um de seus Guerreiros de um lado e do outro qualquer um entre os seguintes: um de seus Guerreiros, uma Montanha, um Rio ou uma Floresta. Você não pode flanquear guerreiros contra as bordas do Campo de Batalha.

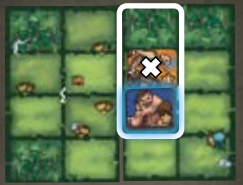
O Guerreiro Draugr é removido do Campo de Batalha e volta para o estoque de seu jogador.



O Guerreiro Draugr é removido do Campo de Batalha e volta para o estoque de seu jogador.



O Guerreiro Draugr é removido do Campo de Batalha e volta para o estoque de seu jogador.



O Guerreiro Draugr é removido do Campo de Batalha e volta para o estoque de seu jogador.

Nada acontece. Nenhum Guerreiro Draugar está flanqueado.

Canto do Campo de Batalha

Nada acontece. Caso o jogador Viking passe sua vez, ambos os seus Guerreiros morrem no início do turno Draugar.

Seus Guerreiros não podem ser mortos durante seu turno, mas eles serão mortos imediatamente no início do turno adversário caso já estejam flanqueados por Guerreiros inimigos.

FIM DA PARTIDA:

Caso, a qualquer momento durante a partida, não houver mais Guerreiros inimigos no Campo de Batalha, você venceu.

Caso a última carta da Oferta de Terrenos seja colocada, e ainda houver guerreiros inimigos no Campo de Batalha, cada Guerreiro que não estiver na Área inicial vale os pontos de vitória conforme descrito nas peças. Caso ainda haja um empate, o exército que começou o jogo com uma quantidade maior de Guerreiros vence.

Neste exemplo, o jogador Draugar fez 8 pontos de vitória, enquanto o Viking fez 9 vencendo a partida!

EXÉRCITOS ASSIMÉTRICOS

Cada exército tem uma quantidade diferente de Guerreiros com habilidades únicas. Eles também podem mover-se por tipos específicos de Terreno, como Planícies, Montanhas, Rios, e/ou zonas com Guerreiros inimigos.

GIGANTA DE GELO

VALQUÍRIAS

Move-se por:

Guerreiros:

Sede-de-sangue: Ganha +1 ponto de movimento sempre que matar um guerreiro inimigo.

ELFAS

Move-se por:

Guerreiros:

Arquearia: Você pode flanquear Guerreiros a até 2 zonas de distância deles. Para isso acontecer devem haver apenas Planícies desocupadas ou Florestas entre sua Guerreira e o inimigo.

VIKINGS

Move-se por:

Planície

Guerreiros:

Berserker: sempre que matar um Guerreiro inimigo, você imediatamente perde todos os seus pontos de movimento restantes. Após isso, coloque uma nova carta da Oferta de Terrenos no Campo de Batalha e ganhe seus pontos de movimento.

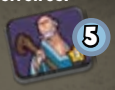
Lembrete: só são reveladas novas cartas na Oferta de Terrenos no início do turno de um jogador.

VANIRES

Move-se por:

Planície Rio

Guerreiros:



Encontrão: Você pode gastar um ponto de movimento para empurrar um guerreiro inimigo adjacente junto com seu guerreiro vanir uma zona adjacente.

DRAGÕES

Move-se por:

Planície

Guerreiros:

Chamar: Você pode gastar 1 ponto de movimento para teletransportar um de seus dragões no Campo de Batalha para um Valknut desocupado.

ANÕES

Move-se por:

Planície Montanha

Guerreiros:

Experiente: Toda vez que você coloca uma Carta de Terreno, ganha 1 ponto de movimento a mais.

DRAUGAR

Move-se por:

Planície

Guerreiros:

Mortos-vivos: quando você derrota um Guerreiro inimigo, ele se torna um Draugr. Isso pode resultar em uma reação em cadeia. Caso você não possua nenhum Draugr para colocar em seu lugar, ganhe +1 ponto de movimento.

GOBLINS

Move-se por:

Planície

Guerreiros:

Força-nos-números: Sempre que você coloca uma Carta de Terreno com um Valknut no Campo de Batalha, coloque um Goblin em cada Valknut desocupado no Campo de Batalha. Caso você não tenha goblins suficientes, ganhe +1 ponto de movimento por Goblin faltante.

MODOS DE JOGO ADICIONAIS:

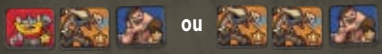
Novas formas de jogar Valknut!

3 JOGADORES:

Preparação adicional: Embaralhe as Cartas de Terreno para 3 jogadores, coloque uma delas com a face para baixo ao lado da Área inicial para 2 Jogadores. Embaralhe as cartas de 3 Jogadores restantes juntamente com as Cartas de Terreno para 2 Jogadoes para formar a Oferta de Terrenos.

4 JOGADORES:

Preparação adicional: Coloque a carta Bifrost ao lado direito da Area inicial para 2 jogadores. Depois, embaralhe as cartas de 4 Jogadores e coloque a carta do topo para ser a Área inicial para o 3º e 4º jogadores. Por último, embaralhe todas as Cartas de Terreno restantes (2/3/4 Jogadores) para formar a oferta Terrenos.



ou

Lembrete: guerreiros inimigos nunca vão te ajudar a flanquear outros guerreiros.

RAGNAROK:

Jogue com 2 exércitos cada! O jogador mais novo escolhe seu 1º exército, depois seu oponente escolhe 2 exércitos, e por fim o mais novo escolhe seu 2º exército. Jogadores organizam suas áreas iniciais como quiserem, misturando seus 2 exércitos em qualquer combinação, Desde que seus guerreiros preencham os 8 espaços que cada jogador possui. Prepare o jogo como se estivesse jogando em 4 jogadores.

O jogador que possuir o exército com o menor número de guerreiros inicia a partida.

Você pode dividir seus pontos de movimento entre seus exércitos e flanquear usando guerreiros de ambos. Dito isso, habilidades são ativadas apenas para o guerreiro que as possui. Exemplo: matar com seu Viking lhe permite colocar uma nova Carta de Terreno (e o faz perder pontos de movimento restantes), Seu ponto de movimento adicional (dos Anões) pode ser usado apenas pra mover Anões etc.

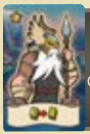
Lembrete: Quando não houver mais Guerreiros de um de seus exércitos no Campo de Batalha, você não pode trazer novos guerreiros desse exercito usando Valknuts.

DEUSES E MONSTROS

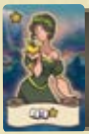
Essa expansão pode ser jogada por 4 jogadores ou no modo Ragnarok.
Mas usá-la combinada a esses modos é opcional.

Preparação Adicional: Embaralhe as cartas Gjallarhorn e revele 3 para criar a oferta de Deuses e Monstros. Quando você coloca Cartas de Terreno que possuem a corneta Gjallarhorn você pode escolher uma carta da oferta de Deuses e Monstros para executar sua ação, mantendo-a em seu estoque pessoal para adicionar ou diminuir pontos de vitória no fim da partida. A carta é reposta na oferta no início do turno do próximo jogador.

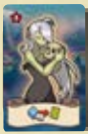
Quando outro jogador colocar uma Carta de Terreno com a corneta Gjallarhorn ele pode pegar a carta de seu estoque, executando a sua ação, ou escolher uma nova da oferta de Deuses e Monstros.



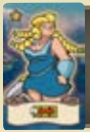
Odin: olhe as 3 Cartas de Terreno do topo da Pilha de Terrenos e as reorganize como preferir.



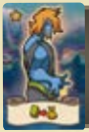
Idun: +1 ponto de vitória para cada 2 guerreiros no Campo de Batalha arredondados para cima.



Hel: coloque qualquer guerreiro de um exército sobre um Valknut. Ele agora está sob seu controle.

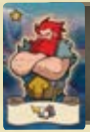


Freya: Mova 1 de seus guerreiros uma vez ignorando quaisquer obstáculos.

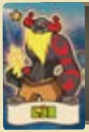


Loki: pegue a carta do topo Pilha de Terrenos para seu estoque como uma Carta de emboscada adicional.

Fenrir: roube uma Carta de emboscada inimiga.



Thor: Mate um guerreiro inimigo que esteja sobre um Valknut.



Surtr: destrua 1 Carta de Terreno do Campo de Batalha que não possua guerreiros sobre ela.

Jörmungandr: roube 1 guerreiro de um estoque inimigo.

PERGUNTAS FREQUENTES:

1. Alguma recomendaçao para a 1ª disputa?

R. Vikings contra Draugar é um começo divertido, já que ambos jogam de maneiras bem diferentes.

2. Quais exércitos são mais fáceis de jogar?

R. Todos os exércitos estão balanceados. Mas em regras gerais, quanto mais guerreiros, mais fácil é de entender como se joga com eles.

Difícil: Giganta de Gelo, Valquírias, Elfas

Médio: Vikings, Vanires, Dragões

Fácil: Anões, Draugar, Goblins

3. Posso passar pelos meus guerreiros?

R. Não, você não pode!

4. Quando meus guerreiros morrem, eles voltam para meu estoque pessoal ou para a caixa?

R. Guerreiros que morrem voltam para o seu estoque e podem ser trazidos de volta usando Valknuts.

5. Caso todos os meus guerreiros morram, e exista um Valknut numa Carta de Terreno da oferta, posso trazê-los de volta e continuar jogando?

R. Não. Caso todos os seus guerreiros morram, você perde a partida imediatamente.

6. Como Elfas e Valquírias podem vencer a Giganta de Gelo?

R. Matar a Giganta para elas não é uma tarefa fácil e não vai acontecer com frequência. Você ainda pode vencê-la por pontos. O segredo é tentar construir um reino em que a Giganta não se mova e alcance seus guerreiros com facilidade.

7. Usando a habilidade Berserker com um viking, posso repôr as Cartas de Terreno da Oferta durante meu turno?

R. Não, você não pode.

8. Duas Elfas podem matar um guerreiro inimigo, caso ambas estejam alinhadas porém à 2 zonas de distância? Elfas podem atirar flechas cruzando Florestas?

R. Sim, para ambos!

9. Usando "Força-nos-números", se não tenho mais Goblins para colocar, ganho pontos de movimento?

R. Sim, 1 para cada Goblin faltante.

10. A Giganta pode ser colocada ou movida para uma posição horizontal? Você pode terminar um movimento com a metade do seu corpo sobre um obstáculo?

R. Nunca para ambos. A Giganta pode apenas mover-se e ser colocada de pé.

11. Posso flanquear guerreiros contra as bordas de uma carta de Terreno?

R. Nada pode ser flanqueado contra as bordas do Campo de Batalha.

12. Usando a habilidade Berserker, caso a Oferta de Terrenos estiver vazia, posso pegar a carta do topo da Pilha de Terrenos?

R. Não, você não pode.

13. Jogando como Vikings caso você consiga matar 3 guerreiros inimigos e use todas as Cartas de Terreno da Oferta, posso usar minha carta de emboscada para ganhar mais movimentos?

R. Não. Cartas de emboscada podem ser usadas apenas pra substituir Cartas de Terreno da Oferta, e a Oferta de Terrenos só é completada no início do turno do jogador.

14. Jogando como Vikings, caso você use todas as Cartas de Terreno da Oferta e a última Carta que você colocou te der 3 movimentos. Se você move-se uma vez e matar mais uma unidade inimiga, você ainda pode usar os 2 pontos de movimento restantes ou seu turno terminar, já que não há outras Cartas de Terreno na oferta para colocar?

R. Você perde os movimentos restantes e seu turno termina.

15. Preciso gastar um movimento para flanquear?

R. Não. Matar ao colocar um Terreno é uma jogada válida, também é possível começar a sua vez com guerreiros inimigos já flanqueados. Nesse caso, remova os guerreiros inimigos imediatamente.

16. Caso a Giganta esteja Enfurecida, posso reverter isso?

R. Sim, você pode desvirá-la cobrindo (ocupando) os Valknuts visíveis para menos de 3 no Campo de Batalha.

17. Posso fazer menos movimentos do que os ganhos na Carta de Terreno que coloquei no início do meu turno?

R. Sim, movimento é opcional.

18. Jogando com os Draugar, caso não consiga transformar um guerreiro derrotado (por que não possuo mais peças) o que acontece?

R. Você ganha um movimento extra.

19. Uma Valquíria pode terminar seu movimento em uma zona de Floresta, Montanha ou Rio?

R. Não, apenas mover-se sobre eles.

20. Posso mover na diagonal?

R. Não, você não pode.

21. Em uma partida para 4 Jogadores, quem é o 3º Jogador?

R. O jogador que possuir o 3º exército com menos guerreiros.

22. A Giganta pode esmagar 2 guerreiros de uma vez e ainda matar guerreiros adjacentes flanqueando-os contra o obstáculos?

R. Sim, ela pode.

23. Posso mover meu Dragão para um Valknut na Oferta de Terrenos?

R. Não, você não pode.

24. Meu adversário matou um dos meus guerreiros usando um Draugar e isso resultou em eu perder 3 outros guerreiros em uma reação em cadeia, está correto?

R. Sim, você deve se mover seus guerreiros com cuidado para evitar isso.

25. Exércitos que são capazes de cruzar obstáculos, podem cruzar mais de um caso esses estejam em sequência?

R. Sim, exceto caso o caminho esteja bloqueado por algum tipo de terreno (ou guerreiro inimigo) que seu guerreiro não pode cruzar.

26. Posso empurrar alguém no meio de um movimento usando um Vanir?

R. Não, você não pode. Empurrar custa 1 ponto de movimento.

27. O que a palavra Valknut significa?

R. Existem muitas perguntas sobre esse símbolo Viking, mas consenso é que a palavra se traduz para “o nó dos guerreiros caídos”.

REGRA RÁPIDA:

Você vence caso elimine todos os guerreiros inimigos ou por ter mais pontos de vitória no Campo de Batalha (EXCETO na Área inicial) depois da última Carta de Terreno ser colocada.

Turno do Jogador:

1. Complete a Oferta de Terrenos.
2. Escolha e coloque uma Carta de Terreno no Campo de Batalha, ganhando pontos de movimento.
3. Gaste pontos de movimento para mover guerreiros.

Movimento: guerreiros movem-se numa linha reta ortogonal, desde que não haja obstáculos, gastando um ponto de movimento.

Derrotando guerreiros: quando você flanqueia um guerreiro inimigo por lados adjacentes de lados opostos ortogonalmente, você o mata imediatamente. Você por usar seus guerreiros, Montanhas, Rios ou Florestas para flanquear.

EXÉRCITOS ASSIMÉTRICOS:

Move Sobre: Tudo

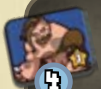
Duro de Matar, **Fúria, Esmagar** (quando em fúria)

Move Sobre: Tudo

Sede de Sangue (sempre que mata ganha um movimento)

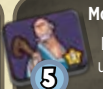
Move Sobre: Floresta

Arquearia (flanqueia a 2 zonas de distância)



Move Sobre: Planície

Berserker (sempre que mata ganha 1 Carta de Terreno)



Move Sobre: Planície, Rio

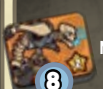
Empurrão (empurre um guerreiro inimigo 1 zona)

Move Sobre: Planície

Chamar (você pode mover-se para um Valknut visível)

Move Sobre: Planície, Montanhas

Experientes (1 ponto de movimente extra a cada turno)



Move Sobre: Planície

Mortos-Vivos (Inimigos mortos se tornam Draugar)

Move Sobre: Planície

Força-nos-números (Ao colocar uma carta de Terrreno com um Valknut, coloque um Goblin por Valknut desocupado)