Conquistadores de Midgard

Regras

Pule o Manual!

Escaneie e confira um vídeo com as regras.

meeplebr

Grey Fox Games

2-4 Jogadores • 60-120 Minutos

Descrição do Jogo

Em ***Conquistadores de Midgard***, você é o mestre de um Drakkar com uma tripulação pequena, porém fiel. Seu objetivo é adquirir glória e se tornar o mais renomado Conquistador de toda Midgard. Recrute vikings para juntarem-se à sua tripulação. Jogue ossos para tentar desvendar seu destino. Destrua monstros marinhos e lute com os Draugr. Subjugue territórios e traga-os para seu império ou simplesmente saqueie os fortes e vilas como aviso para aqueles que pensam em lhe desafiar como Jarl. Você conseguirá levar seu clã em uma aventura que será contada por toda a eternidade? Ou deixará que seus rivais sobrevivam para contar suas histórias nas parede de Valhalla?

Objetivo do Jogo

Possuir a maior quantidade de **Glória** ao final de 6 rodadas.

Glória é obtida através da descoberta de poderosos artefatos, da pilhagem de fortes e vilas, do cumprimento de profecias, conquista de territórios e da vitória em batalhas marítimas.

COMPONENTES

1 Tabuleiro Principal

4 Marcadores de Jogador

(1 em cada cor)

8 Marcadores de Drakkar

(2 em cada cor)

62 Cartas de Espólios de Vilas

76 Cartas de Espólios de Fortes

1 Marcador do Jogador Inicial

1 Navio de Honra

24 Cartas de Jornada

45 Cartas de Batalhas Marítimas

34 Cartas de Profecia

66 Cartas de Conquistador

20 Marcadores de Favor Pequenos
5 Marcadores de Favor Grandes*

* valendo 5 favores cada

30 Marcadores de Alimento Pequenos
10 Marcadores de Alimento Grandes*

* valendo 5 favores cada

12 Marcadores de Terror*

*Marcadores de Alimento, Favor e Terror não são limitados. Se eles acabarem, use um substituto temporário.

4 Tabuleiros de Jogador

15 Marcadores de Fazenda

15 Marcadores de Muros

15 Marcadores de Torres

1 Marcador de Rodada

60 Dados de Tripulação

(20 em cada cor)

6 Dados de Combate

54 Peças de Território

12 Marcadores de Melhoria

2 Cartas de Referência

PREPARAÇÃO

1. Posicione o **Tabuleiro Principal** no centro da mesa, e posicione o **Marcador de Rodada** no espaço 1. (O tabuleiro ilustrado a seguir é para 3-4 jogadores. Use o verso para apenas 2 jogadores).

2. Entregue o **Marcador do Jogador Inicial** ao jogador que mais recentemente ganhou glória em batalha (alternativamente, escolha um jogador inicial de forma aleatória). Em uma partida em 3 jogadores, também entregue o Barco de Honra ao primeiro jogador. **O Navio de Honra funciona como um Drakkar adicional para o jogador que o controla.**

3. Entregue a cada jogador:

1 Tabuleiro de Jogador

1 Marcador de Drakkar e 1 Marcador de Jogador (em uma partida com 2 jogadores, cada jogador recebe 2 Marcadores de Drakkar e 2 de Jogador)

1 Marcador de Favor

4. Em sentido horário, o primeiro jogador recebe **4 Marcadores de Alimento**, o segundo jogador, 5 marcadores de alimento, o terceiro jogador, 6 marcadores de alimento e o quarto jogador, 7 marcadores de alimento.

5. Cada jogador posiciona seu Marcador de Jogador na posição 0 (zero) da trilha de Glória.

6. Embaralhe as **Cartas de Conquistador, Espólios de Vila, Espólios de Forte, Profecia, Jornada e Batalhas Marítimas** separadamente, colocando-as, com os versos para cima, nos respectivos locais do tabuleiro.

7. Cada jogador compra 2 Cartas de Conquistador do baralho. Os jogadores coletam os dados destas cartas e, imediatamente, decidem o que fazer com estes conquistadores: **Reagrupar**, **Promover** ou **Especializar**, conforme as regras de Recrutamento de Conquistadores mostradas na página 7. (Leia completamente aquela seção antes de iniciar sua primeira partida).

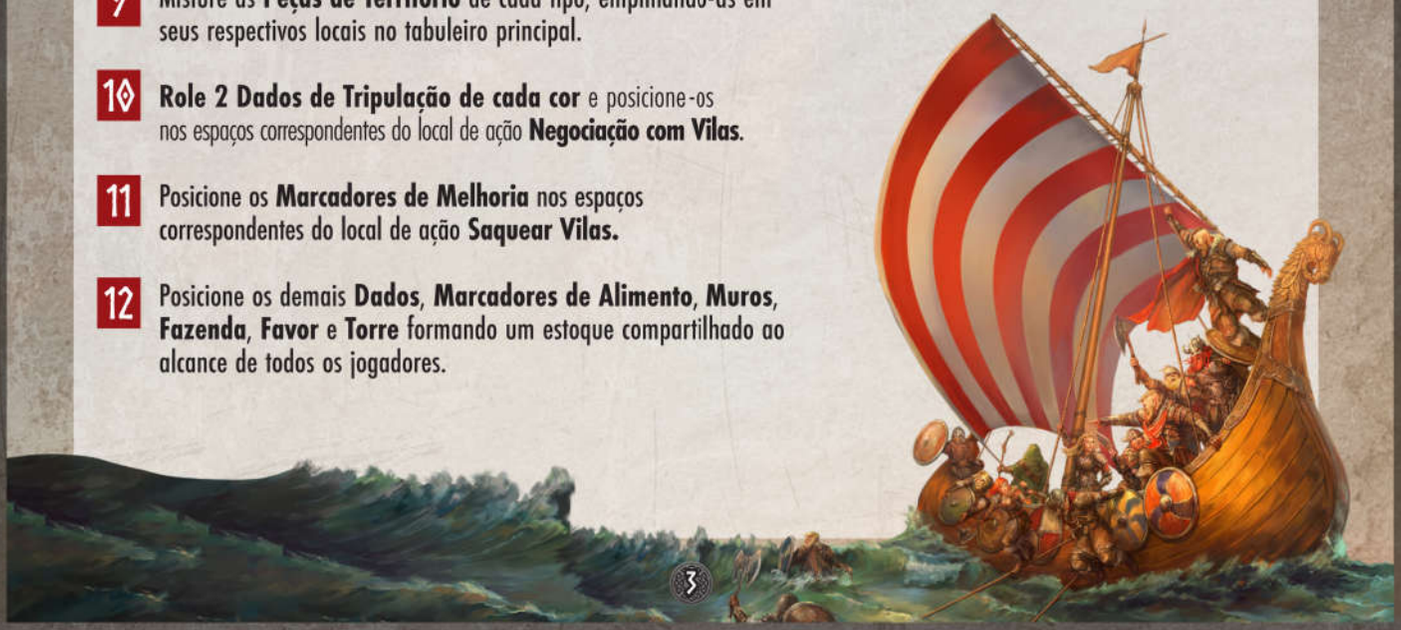
8. Em cada **Espaço de Ação**, complete os espaços com cartas, de acordo com a quantidade de jogadores (veja página 5).

9. Misture as **Peças de Território** de cada tipo, empilhando-as em seus respectivos locais no tabuleiro principal.

10. **Role 2 Dados de Tripulação de cada cor** e posicione-os nos espaços correspondentes do local de ação **Negociação com Vilas**.

11. Posicione os **Marcadores de Melhoria** nos espaços correspondentes do local de ação **Saquear Vilas.**

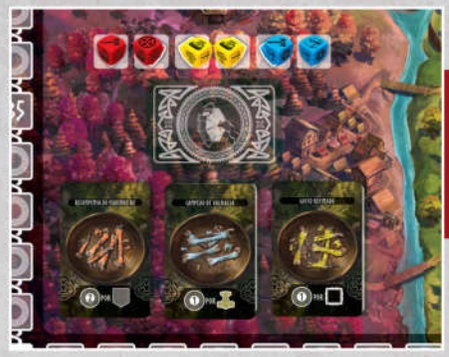
12. Posicione os demais **Dados**, **Marcadores de Alimento**, **Muros**, **Fazenda**, **Favor** e **Torre** formando um estoque compartilhado ao alcance de todos os jogadores.



2
7
4
3
5
1
9
6
8
6
6
8
6
10
6
8
8
8
12
5

PREPARAÇÃO (CONTINUAÇÃO)

Durante a preparação inicial e no início de cada rodada, os locais do tabuleiro principal devem ser preparados da seguinte forma:



Negociação com Vilas:
Posicione uma carta de profecia, com a frente para cima, em cada espaço. Depois, role e posicione 2 dados de tripulação de cada cor nos espaços designados.

Batalhas Marítimas: Posicione cartas de batalhas marítimas, com a frente para cima, em cada espaço, de acordo com a quantidade de jogadores.

Saquear Vilas: Posicione cartas de espólios de vilas, com a frente para cima, em cada espaço, de acordo com a quantidade de jogadores.

Saquear Fortes: Posicione cartas de espólios de fortes, com a frente para cima, em cada espaço, de acordo com a quantidade de jogadores.

Recrutamento de Conquistadores: Posicione cartas de conquistadores, com a frente para cima, em cada espaço, de acordo com a quantidade de jogadores. Os espaços são desenhados para comportarem 2 cartas e, ainda assim, manterem todas as informações relevantes ainda visíveis.

RESUMO DO JOGO

Conquistadores of Midgard possui 6 rodadas, durante as quais você navegará seu Drakkar para diversos locais. Você liderará seus guerreiros vikings para a vitória sobre poderosos castelos e saqueará vilas desprotegidas. Os mares estão cheios de perigos. Você encontrará outros conquistadores, draugr e, eventualmente, a prole de Jormungandr. Sua tripulação se tornará mais forte a medida que você aperfeiçoar seu drakkar com melhorias de artefatos poderosos.

Ao final da sexta rodada, os jogadores irão calcular sua **glória**. O jogador que acumulou mais glória é o ganhador!

RODADA

O jogador que tiver o marcador de jogador inicial posiciona seu marcador de drakkar em um local de ação. Então, cada jogador imediatamente ativa os efeitos de qualquer carta de conquistador que eles tenham especializado neste tipo de ação (veja Recrutamento de Conquistadores). Após realizar os efeitos dos conquistadores, cada jogador pode ativar o efeito do local da ação selecionada. O jogador que ativou a ação recebe um bônus poderoso. Os demais jogadores recebem, geralmente, bônus cada vez mais fracos. A maioria dos locais de ação possuem um custo associado. Cada jogador executando a ação deve pagar seu custo. No lugar de pagar o custo e realizar a ação, um jogador pode optar por **descansar**. Após cada jogador ter resolvido o efeito da ação selecionada, o próximo jogador, em sentido horário, posiciona seu Drakkar em um local de ação, repetindo o processo. A rodada acaba quando 4 locais de ação foram selecionados (em 2 jogadores, cada um irá posicionar 2 Drakkar alternadamente; em 3 jogadores, cada jogador posiciona 1 Drakkar e, depois, o jogador com o Navio de Honra o posiciona). Ao final da rodada, os jogadores reiniciam o tabuleiro principal, descartando todas as cartas remanescentes e recolocando novas cartas nos espaços, conforme mostrado na página 5.

Observação: *os jogadores devem descartar as cartas em montes ao lado do tabuleiro ou, com a frente para cima, abaixo do respectivo baralho de compra. Se um baralho acabar, reembaralhe o descarte e forme um novo baralho de compra.*

1. Um jogador posiciona seu Drakkar em um local de ação.

2. Cada jogador ativa os efeitos de cartas de conquistador do local de especialização correspondente de seu tabuleiro de jogador, de cima para baixo (veja página 7).

3. Começando com o jogador ativo e seguindo em sentido horário, cada jogador deve pagar o custo associado caso queira executar a ação. Alternativamente eles podem descansar (veja página 7).

Os jogadores devem ativar suas cartas de conquistadores simultaneamente. Caso algum conflito surja, resolva-os na ordem de turno

Observação: *As habilidades dos conquistadores especializados são ativadas antes dos jogadores decidirem se itão usar o local de ação ou descansar.*

SELEÇÃO DE AÇÕES

Existem dois tipos de locais de ação, indicados pela cor de suas flâmulas. Locais VERMELHOS dão aos jogadores um efeito **e** também um bônus adicional dependendo da ordem do jogador. Locais AZUIS dão aos jogadores um efeito e podem ser **repetidos** dependendo da ordem do jogador.

Em ambos os casos, o custo de um local é indicado na parte PRETA, no lado esquerdo do gráfico do local da ação. Os jogadores devem descartar os recursos indicados para o estoque comum caso queiram ativar o local de ação. (Alternativamente eles podem descansar.)

Os efeitos de cada ação são descritos em detalhes a seguir.

Observação: *os bônus que os jogadores recebem são baseados na proximidade do jogador ativo, e* ***não*** *na ordem de ativação. Isto significa que se o jogador mais próximo do jogador ativo não pagar os custos de ativação, o próximo jogador que pagar estes custos* ***não receberá*** *os bônus do segundo jogador.*
Adicionalmente, a descrição dos bônus a seguir se aplica a uma partida para 3 ou 4 jogadores. Em uma partida em 2 jogadores, o segundo jogador recebe os mesmos bônus que o quarto jogador receberia em uma partida com 4 jogadores. Isto é indicado graficamente do outro lado do tabuleiro.

TERMOS IMPORTANTES

Descansar: sempre que um jogador não puder (ou não quiser) pagar os custos para participar do efeito de um local de ação, ele deve descansar. Descansar permite ao jogador ou receber 2 marcadores de alimento do estoque ou 1 dado de tripulação de uma cor qualquer à sua escolha, que deve ser posicionado em seu tabuleiro de jogador mostrando uma face qualquer também à escolha do jogador.
Jogador Ativo: jogador que selecionou o local de ação. O "segundo", "terceiro" e "quarto" jogador são contados em sentido horário.
Baralho de Glória: em diversas ocasiões você será instruívvdo a descartar uma carta para seu baralho de glória. Este é um monte pessoal de descarte que será relevante para a pontuação de final de jogo. Quando você descartar para seu baralho de glória, simplesmente coloque a carta, com o verso para cima, em um monte ao lado de seu tabuleiro de jogador.
Cartas descartadas de seu tabuleiro de jogador vão para o Baralho de Glória. Quaisquer outras cartas descartadas devem ser colocadas, com a frente para cima, abaixo dos respectivos montes de compra, a menos que outra coisa esteja descrita.

RECRUTAMENTO DE CONQUISTADORES

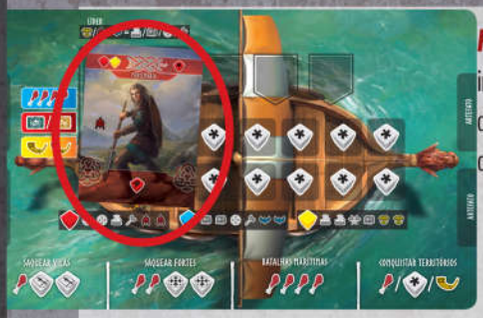
Este local de ação não tem custo.
Começando com o jogador ativo e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe um local da seção de recrutamento de conquistadores e recolhe as 2 cartas de conquistadores deste espaço **ou** 2 cartas provenientes do baralho de compra. O jogador ativo também recebe 2 marcadores de favor.

Para cada conquistador comprado, receba também os dados de tripulação mostrados no canto superior esquerdo da carta, role-os e posicione-os em espaços vazios de seu tabuleiro de jogador. Caso você não tenha espaços vazios para acomodar dados de tripulação recebidos, você pode se desfazer de dados presentes no seu tabuleiro de jogador ou de dados que você acaba de receber.

Agora você deve decidir como você usará cada carta de conquistador que você adquiriu. Cada carta de conquistador pode ser usada em uma das três possibilidades seguintes.

Reagrupar – Pegue quaisquer dados mostrados no canto superior direito da carta de conquistador, colocando-os em espaços livres de seu tabuleiro de jogador, mostrando uma face à sua escolha. Depois descarte a carta de conquistador para seu baralho de glória.

Especializar – Acople a carta de conquistador abaixo de um dos 4 espaços de ação ao longo da borda inferior de seu tabuleiro de jogador, de modo que apenas o texto da habilidade, presente na parte inferi or da carta, esteja visível. Estas habilidades serão ativadas sempre que um jogador selecionar a ação correspondente.
Você pode especializar no máximo 3 conquistadores por espaço. Caso todos os espaços estejam cheios, novos conquistadores recrutados deverão ser usados para reagrupar ou promover.

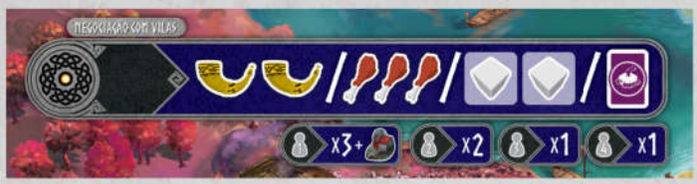


Promover – Posicione o conquistador no espaço de líder de seu tabuleiro de jogador e ative imediatamente a habilidade do clã correspondente – indicado pela cor e pelo alinhamento do ícone do clã na borda esquerda da carta. Caso você já possua uma carta de conquistador no espaço de líder quando promover um novo conquistador, descarte o conquistador lá presente para seu baralho de glória.

- Promover um conquistador traz 4 marcadores de alimento.
- Pro mover um conquistador permite que você compre 1 carta de espólios de vila ou de forte.
- Promover um conquistador traz 2 marcadores de favor.

Adicionalmente ao bônus imediato, promover um conquistador para líder também permite que você use qualquer dado mostrando seu clã como um Escudo, Baú, Navio ou Martelo Simples (indicado como referência no seu tabuleiro de jogador).

NEGOCIAÇÃO COM VILAS



Este local de ação não tem custo. Primeiro, o jogador ativo recebe o marcador de jogador inicial. Depois, cada jogador recebe uma quantidade cada vez menor de recompensas de negociação com vilas.

O primeiro jogador recebe 3 recompensas, o segundo jogador, 2 recompensas, e todos os demais, 1 recompensa cada.

As recompensas possíveis são as seguintes:

- Receber 2 marcadores de favor
- Receber 3 marcadores de alimento
- Receber 2 dos dados **disponíveis na seção de negociação com vilas.** Esta ação não pode ser escolhida caso não existam mais dados disponíveis nesta seção**.** (Estes dados não são rolados novamente e devem ser mantidos com as faces que estavam).
- Receber uma carta de profecia entre as reveladas (ou uma carta de profecia do baralho de compra).

Observação: *você pode escolher a mesma recompensa múltiplas vezes.*

Observação: *caso o jogador que tem o marcador do jogador inicial escolha este espaço de ação, então ele* **deve** *passar o marcador do jogador inicial para o próximo jogador em sentido horário.*

BATALHAS MARÍTIMAS

Este local de ação custa 4 marcadores de alimento para ser ativado. Todos os jogadores que ativarem este local tentarão ganhar uma batalha marítima. Começando com o jogador ativo e seguindo em sentido horário dos jogadores, cada jogador revela e resolve uma carta de jornada e, depois, escolhe uma carta de batalha marítima (uma dentre as reveladas ou uma do topo do baralho de compra).

O jogador ativo recebe 2 glórias por selecionar este local de ação. Os demais jogadores não recebem bônus.

Jornada – Revele a carta do topo do baralho de cartas de jornada. A maioria destas cartas dá a você a chance de pagar os custos mostrados no canto superior direito da mesma ou sofrer os efeitos apresentados no texto na parte inferior da carta. Algumas cartas não possuem efeitos.

Batalha – Cartas de batalhas marítimas possuem duas formas de serem resolvidas. Cartas de batalha marítima mostram um valor de defesa (dentro do escudo) e uma combinação de dados mostrados no topo da carta. Para vencer a batalha você deve descartar a combinação mostrada de dados de tripulação de seu tabuleiro de jogador **ou** você deve tentar vencer a batalha através do **combate** (veja adiante).

Caso você vença a batalha por qualquer um dos dois métodos, receba a recompensa indicada na parte inferior da carta e adicione a carta ao seu baralho de glória.

COMBATE: Para realizar o combate, descarte uma quantidade qualquer de dados de tripulação mostrando um ou mais martelos. Receba e role tantos dados de combate quanto martelos. Dados de combate mostram 0 a 2 sucessos (identificados como). Role no mínimo tantos sucessos quanto mostrados no valor de defesa da carta de batalha para vencer o inimigo.

Após cada rolagem de combate você pode gastar um marcador de favor para rolar novamente um ou mais dos dados de combate.

Um jogador pode continuar descartando marcadores de favor para repetir este efeito enquanto quiser ou puder.

SAQUEAR VILAS

Este local de ação custa 1 marcador de alimento e 2 dados mostrando baús para serem ativados.

Cada jogador que ativar este local escolhe um par de cartas de espólios de vilas. Começando com o jogador ativo e seguindo em sentido horário, cada jogador pode escolher um grupo dentre as cartas reveladas no tabuleiro principal **ou** 2 cartas do baralho de compra.

O jogador ativo recebe um bônus de 2 cartas de espólios de vila adicionais, provenientes do topo do baralho de compra. O segundo jogador recebe um bônus de 1 carta de espólio de vila, também do topo do monte de compra. Os demais jogadores não recebem bônus.

Toda a vez que você receber múltiplas cartas durante a partida, você deve resolver cada uma delas individualmente, em uma ordem à sua escolha.

Artefatos – Quando você coleta um artefato, posicione-o em um dos 4 espaços disponíveis para artefatos em seu tabuleiro de jogador. Caso todos os 4 espaços estejam ocupados, você pode descartar um dos artefatos já posicionados ou o recém adquirido para seu baralho de glória. Artefatos expandem a quantidade de dados de tripulação que você pode manter e possuem um efeito que pode ser ativado ao descartar o dado de tripulação presente nele. Você só pode posicionar o dado mostrado nele, e **não** pode posicionar um dado mostrando o dã de seu líder como coringa. Artefatos podem ser ativados durante a execução de locais de ação específicos indicados na carta. Veja o glossário para maiores detalhes.

Observação: *Artefatos podem ser ativados nos locais de ação respectivos mesmo se os seus donos escolheram descansar. Cada artefato só pode ser utilizada uma vez por local de ação ativado.*

Melhorias – Melhorias lhe dão a opção de receber o marcador de melhoria correspondente e posicionar em um espaço de melhoria livre de seu tabuleiro de jogador **ou** receber 3 glórias imediatamente. Depois desta escolha, a carta é descartada. Marcadores de melhoria mostram um ícone que normalmente aparece nos dados de tripulação e pode ser ativado uma vez por rodada, como se fosse um dado de tripulação mostrando aquele ícone. Quando ativar uma melhoria, vire-a com a face para baixo. Todos os marcadores de melhoria que estão com a face para baixo são novamente colocados com a face para cima na fase de manutenção.

O marcador de melhoria mostrando um navio e um martelo pode ser usado como um destes dois, porém não ambos.

Fazendas – Cartas de fazenda lhe trazem 3 marcadores de alimento imediatamente. Adicionalmente você pode escolher saquear a fazenda. Caso o faça, você recebe adicionalmente 1 marcador de alimento, 1 de fazenda e 1 de terror. Depois de escolher, descarte a fazenda.

Saquear - esta é uma ação opcional que você pode realizar para efeitos adicionais. Quando as cartas mostrarem uma ícone |, você recebe imediatamente os ícones à esquerda de |, mas você só recebe os ícones a direita de | se escolher saquear.

Cerca – Cartas de cerca lhe trazem 2 marcadores de favor imediatamente. Adicionalmente você pode escolher saquear a vila a qual a cerca pertence. Caso o faça, você recebe adicionalmente 1 marcador de favor, 1 de muro e 1 de terror. Depois de escolher, descarte a cerca.

Observação: *marcadores de fazendas, muros e torres lhe trazem glória ao final da partida. Marcadores de terror custam glória. Veja Pontuação de Final do Jogo.*

Conjunto de Espadas / Arcos e Flechas / Machados e Lanças – Estas cartas representam artesãos nas vilas e oferecem aos jogadores uma escolha imediata. Você pode ou receber os 2 dados de tripulação mostrados na esquerda (significando negociar com os artesãos) **ou** receber a glória e o terror mostrados na direita (significando a pilhagem do local). Após fazer sua escolha, descarte esta carta.

Entalhes Rúnicos – Estas cartas representam artesãos nas vilas e oferecem aos jogadores uma escolha imediata. Você pode descartar um marcador de terror e forçar outro jogador a receber 1 (significando a negociação por runas) **ou** receber 10 glórias e 2 marcadores de terror (significando a pilhagem do local). Após fazer sua escolha, descarte esta carta.

SAQUEAR FORTES

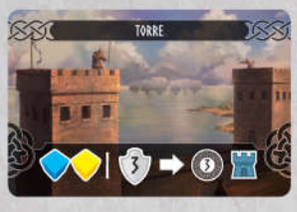
Este local de ação custa 2 marcadores de alimento e 2 dados mostrando escudos para ser ativado.
Cada jogador que ativar este local escolhe um par de cartas de espólios de fortes. Começando com o jogador ativo e seguindo em sentido horário, cada participante pode escolher um grupo dentre as cartas reveladas no tabuleiro principal **ou** 2 cartas do baralho de compra.

O jogador ativo recebe um bônus de 2 cartas de espólios de fortes adicionais, provenientes do topo do baralho de compra. O segundo jogador recebe um bônus de 1 carta de espólio de forte, também do topo do monte de compra. Os demais jogadores não recebem bônus.

Tesouro /Arte /Armadura - Quando você receber uma destas cartas, adicione-a ao seu baralho de glória. Todas estas cartas pontuam por coleção ao final da partida. Quanto mais cartas do mesmo tipo você possuir, mais glória você recebe. As indicações na base destas cartas mostram quanta glória você recebe dependendo da quantidade que possua. Caso você possua mais cartas do que o máximo mostrado, inicie um novo conjunto, o qual pontuará individualmente.

Tapeçaria - Quando você receber uma destas cartas, adicione-a ao seu baralho de glória. Estas cartas pontuam por coleção ao final da partida, cada coleção possuindo uma tapeçaria de cada tipo. Caso você possua os 3 tipos, receberá **15 glórias**. Tapeçarias que não fazem parte de um conjunto completo pontuam **2 glórias** cada.

Muro – Cartas de muro lhe trazem 2 marcadores de favor imediatamente. Adicionalmente você pode escolher saquear a vila a qual o muro pertence. Caso o faça, você precisa ser bem-sucedido em um combate contra ele (pág. 9). Muros possuem defesa 2. Caso você seja bem-sucedido, você recebe 1 marcador de favor adicional e 1 marcador de muro. Falhar no combate não traz nenhuma recompensa. Depois de resolver a carta, descarte-a.



Torre – Cartas de torre lhe trazem 2 dados de tripulação imediatamente. Adicionalmente você pode escolher saquear a torre. Caso o faça, você precisa ser bem-sucedido em um combate contra ela (pág. 9). Torres possuem defesa 3. Caso você seja bem-sucedido, você recebe **3 glórias** e 1 marcador de torre. Falhar no combate não traz nenhuma recompensa. Depois de resolver a carta, descarte-a.

Lembrete: *marcadores de fazenda, muro e torre trazem glória ao final do jogo. Marcadores de terror tiram pontos ao final do jogo.*

CONQUISTAR TERRITÓRIOS

Este local de ação possui um custo variável para ser ativado.

Todos os jogadores que ativarem este local podem tentar conquistar territórios uma quantidade de vezes cada vez menor.

O jogador ativo pode tentar conquistar 3 territórios. O segundo jogador, 2 territórios. Os demais jogadores, 1 território cada.

Subjulgar pela Força – Primeiro selecione o território que você deseja conquistar. Depois tente um combate contra este território (pág. 9), considerando o valor de defesa indicado no território. Quanto maior a defesa do território, maior a potencial recompensa por conquistá-lo. Caso você ganhe o combate, receba a peça de território e a coloque ao lado de seu tabuleiro de jogador. Se falhar no combate você não recebe a peça de território. (Isto irá, de qualquer forma, utilizar uma de suas tentativas de conquista).

Subjulgar Pacificamente – Primeiro selecione o território que você deseja conquistar. Depois descarte os recursos indicados na parte superior da peça de território. Quanto mais recursos você usar, melhor a potencial recompensa deste território. Depois de descartar os recursos necessários, receba a peça de território e a coloque ao lado de seu tabuleiro de jogador.

Depois de executar **todas** as suas tentativas de conquistar territórios, vire todos os territórios que você conquistou neste turno e receba as recompensas indicadas.

Peças de Território são divididos por tipo de recurso e nível. Territórios vermelhos são de alimento, azuis de Favor e púrpuras de dados. O nível é igual a seu valor de defesa (1, 2 ou 3).

Durante cada fase de manutenção os jogadores recebem 1 glória para cada território que eles tenham conquistado.

FASE DE MANUTENÇÃO

Ao final de cada rodada, os jogadores realizam os seguintes passos de limpeza, preparando-se para uma nova rodada.

1. Caso este seja o final da sexta rodada, proceda para a pontuação final. Do contrário, avance o marcador de rodada um espaço para a frente.
   Em uma partida em 3 jogadores, o jogador com o Navio de honra o passa para o próximo jogador em sentido horário.

2. Cada jogador recebe **1 glória** para cada **território** que possua.

3. Retire todos os dados remanescentes no local de ação de negociação com vilas e recoloque novos dados.

4. Retire todas as cartas remanescentes nos espaços do tabuleiro principal, repondo-as com cartas provenientes dos respectivos baralhos de compra.

5. Posicione todos os marcadores de melhoria presentes nos tabuleiros dos jogadores novamente com a face voltada para cima.

PONTUAÇÃO FINAL

No verso do manual você encontrará uma tabela que você poderá copiar para tornar o levantamento da pontuação final mais fácil.

Ao final da partida cada jogador deve recolher todas as cartas de seu tabuleiro de jogador e de seu baralho de glória e separá-las por tipo. Pontue cada grupo de cartas da seguinte maneira:

1 ***Marcadores de Terror –*** Perca **glória** de acordo com quantos marcadores de terror você possui.

1 marcador de terror	*-1 glória*	**Cada marcador adicional subtrai 6 glórias.**
2 marcadores de terror	*-3 glórias*	
3 marcadores de terror	*-6 glórias*	
4 marcadores de terror	*-10 glórias*	
5 marcadores de terror	*-15 glórias*	
6 marcadores de terror	*-21 glórias*	

2 ***Artefatos –*** Receba a quantidade de **glória** mostrada em cada carta.

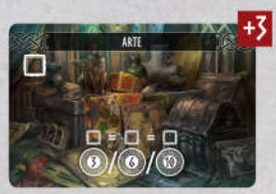
3 ***Cartas de Espólios de Forte –*** Separe as cartas baseadas em seus conjuntos e receba **glória** de acordo com o tamanho de cada conjunto.

4 ***Marcadores de Fazenda /Muro /Torre –*** Separe cada tipo de marcador e receba glória de acordo com a tabela a seguir. Caso múltiplos jogadores estejam empatados com a maioria de marcadores de um tipo, todos os empatados recebem a quantidade total de glória.

1 - 3 marcadores de Fazenda	*1 glória cada*	***O jogador com a maior quantidade de marcadores de fazenda recebe 3 glórias adicionais.***
4 - 5 marcadores de Fazenda	*2 glórias cada*	
6 + marcadores de Fazenda	*3 glórias cada*	
1 - 3 marcadores de Muro	*2 glórias cada*	***O jogador com a maior quantidade de marcadores de muro recebe 4 glórias adicionais.***
4 - 5 marcadores de Muro	*3 glórias cada*	
6 + marcadores de Muro	*4 glórias cada*	
1 - 3 marcadores de Torre	*3 glórias cada*	***O jogador com a maior quantidade de marcadores de torre recebe 5 glórias adicionais.***
4 - 5 marcadores de Torre	*4 glórias cada*	
6 + marcadores de Torre	*5 glórias cada*	

5 ***Profecias –*** Receba a **glória** indicada em cada profecia em sua área de jogo. Veja o glossário para saber mais.

6 O jogador com a maior quantidade de glória é o vencedor e se tornará o mais respeitado conquistador de toda Midgard. Em caso de empate, o jogador com a maior quantidade de marcadores de favor é o vencedor. Se o empate persistir, então os jogadores empatados dividem a vitória.



1 carta de espólios de fortes de **Arte**: 3 glórias

1 carta de espólios de fortes de **Tesouro**: 2 glórias

Carta de espólios de vila do **Artefato Skidbladnir**: 2 glórias

Carta de espólios de vila do **Artefato Draupnir**: 3 glórias.

Carta de espólios de vila do **Artefato Bodn**: 4 glórias.

Carta de espólios de vila do **Artefato Dainsleif**: 2 glórias

Carta de profecia **Campeão de Valhalla**: 1 glória por artefato = 4

Como este jogador possui 5 marcadores de muro, cada um valendo 3 glórias, e também possui a maioria, ele recebe 19 glórias.

3 marcadores de terror subtraem 6 glórias.

Carta de profecia **Matador de Nobres**: 1 glória por tapeçaria = 0

Carta de profecia **Banquete dos Deuses**: 1 glória por território de alimento = 0

Carta de profecia **Guerreiro de Odin:** 1 glória por conquistador de Corvo = 6

Carta de profecia **Força Descomunal**: 1 glória por marcador de muro = 5

Carta de profecia **Gosto Refinado**: 1 glória por arte = 1

= 161 GLÓRIAS TOTAIS **Ao final da pontuação o jogador laranja possui 161 glórias.**

4 cartas de espólios de fortes de **Arte**: 1 conjunto completo de 10 glórias e 1 conjunto adicional de 3 glórias

3 cartas de espólios de fortes de **Tapeçaria** diferentes: 1 conjunto completo de 15 glórias

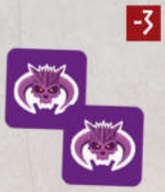
1 carta de espólios de fortes de **Tesouro**: 2 glórias.

Carta de espólios de vila do **Artefato Bodn**: 4 glórias

Carta de profecia **Conquistador**: 1 glória por marcador de muro = 2 por carta

Como este jogador possui 4 marcadores de fazenda, cada um valendo 2 glórias, e também possui a maioria, ele recebe 11 glórias.

Como este jogador possui 2 marcadores de torre, cada um valendo 3 glórias, e também possui a maioria, ele recebe 11 glórias.



2 marcadores de terror subtraem 3 glórias.

Carta de profecia **Xamã do Mundo**: 1 glória por profecia = 7

Carta de profecia **Matador de Nobres**: 1 glória por tapeçaria = 3

Carta de profecia **Gosto Refinado**: 1 glória por arte = 4.

Carta de profecia **Força Descomunal**: 1 glória por marcador de muro = 0

Carta de profecia **Glória do Furioso**: 1 glória por por conquistador de Elmo = 8

= 180 GLÓRIAS TOTAIS **Ao final da pontuação o jogador verde-azulado possui 180 glórias.**

GLOSSÁRIO

CONQUISTADORES

Batedora - Descarte 1 dado de tripulação amarelo em qualquer lado para receber 1 dado de tripulação amarelo em qualquer lado
Caçador do Lixo - Compre 2 cartas de espólios de vila e fique com uma delas
Caçador Experiente – Receba 1 marcador de alimento. Você pode descartar 1 dado de tripulação para receber 3 marcadores de alimento adicionais
Escolhido dos Deuses – Descarte 1 dado de tripulação vermelho em qualquer lado para receber 1 dado de tripulação vermelho em qualquer lado
Fanática - Compre 2 cartas de espólios de fortes e fique com uma delas
Guardiã das Sagas – Receba 2 glórias
Guerreiro Veterano - Descarte 1 dado de tripulação azul em qualquer lado para receber 1 dado de tripulação azul em qualquer lado
Herói - Descarte 1 dado de tripulação em qualquer lado para receber 1 dado de tripulação da mesma cor em qualquer lado
Homem Livre - Receba 1 dado de tripulação azul com o lado de martelo simples
Huskarl – Receba 1 dado de tripulação azul com o lado de corvo
Mercenária – Receba 1 dado de tripulação vermelho com o lado de elmo
Mestra dos Machados – Compre 2 cartas de espólios de vila e fique com uma delas
Mestre das Espadas - Receba 1 dado de tripulação amarelo com o lado de árvore
Mestre das Lanças – Receba 2 marcadores de alimento
Portador da Chama - Descarte 2 dados para receber 1 marcador de muro
Profetiza – Descarte 1 marcador de favor para receber 2 glórias
Saqueadora – Descarte 1 dado para receber 1 marcador de fazenda
Spakona – Descarte 2 marcadores de favor para comprar 1 carta de profecia

BATALHAS MARÍTIMAS

Barco a Remo - Receba 2 marcadores de alimento e 10 glórias.
Drakkar - Receba 1 carta de conquistador e 13 glórias.
Knarr - Receba 1 carta de espólio de forte e 11 glórias.
Lyngbakr - Receba 1 carta de profecia e 15 glórias.
Navio de Carga – Receba 2 marcadores de alimento e 8 glórias.
Prole de Jormungandr - Receba 1 marcador de favor e 19 glórias.
Párias Infames - Descarte 1 marcador de terror e receba 12 glórias.
Saqueadores Draugr - Descarte 1 marcador de terror e receba 9 glórias.

CARTAS DE JORNADA

Campeão de Valhalla – 1 Glória para cada artefato em seu baralho de glória.
Comida Estragada – Gaste um dado de tripulação mostrando baú ou descarte 2 marcadores de alimento.
Emboscada Draugr – Gaste um dado de tripulação mostrando escudo ou perca um artefato ou um marcador de melhoria.
Escolhido de Seidr – 1 Glória para cada conquistador de árvore em seu baralho de glória.
Fome – Descarte 1 carta de conquistador ou descarte 2 marcadores de alimento.
Glória do Furioso – 1 Glória para cada conquistador de elmo em seu baralho de glória.
Guerreiro de Odin – 1 Glória para cada conquistador de corvo em seu baralho de glória.
Invasores Vikings – Gaste um dado de tripulação mostrando martelo ou perca 1 dado de tripulação da cor do líder presente em seu tabuleiro de jogador.
Kraken! – Gaste dados de tripulação mostrando navio e martelo para receber 3 glórias. Caso contrário, descarte 2 marcadores de alimento e 1 dado de tripulação.
Mar Calmo – Sem efeito
Mares intempestivos – Gaste um dado de tripulação mostrando navio ou descarte seu líder.

PROFECIAS

Armadura Roubada – 1 Glória para cada armadura em seu baralho de glória.
Banquete dos Deuses – 1 Glória para cada território de alimento conquistado.
Campeão do Mar – 1 Glória para cada batalha marítima em seu baralho de glória.
Caçador de Tesouros – 1 Glória para cada tesouro em seu baralho de glória.
Conquistadores Orgulhosos – 1 Glória para cada território de dados conquistado.
Conquistador – 1 Glória para cada marcador de torre que você possua.
Força Descomunal - 1 Glória para cada marcador de muro que você possua.
Gosto Refinado – 1 Glória para cada arte em seu baralho de glória.
Matador de Nobres – 1 Glória para cada tapeçaria em seu baralho de glória.
Profeta de Odin – 1 Glória para cada território de favor conquistado.
Recompensa do Marinheiro – 2 Glórias para cada marcador de melhoria em seu tabuleiro de jogador.
Saqueador – 1 Glória para cada marcador de fazenda que você possua.
Xamã do Mundo – 1 Glória para cada profecia em seu baralho de glória (incluindo esta).

CARTAS DE ESPÓLIOS DE FORTES

Armadura - Ao final da partida, 1 armadura vale 1 glória, 2 valem 2 glórias, 3 valem 6 glórias, 4 valem 12 glórias, 5 valem 20 glórias e 6 valem 30 glórias.
Arte – Ao final da partida, 1 arte vale 3 glórias, 2 valem 6 glórias e 3 valem 10 glórias.
Muro – Receba 2 marcadores de favor, depois você pode saquear o muro com uma defesa 2 para receber 1 marcador de favor e 1 de muro.
Tapeçaria - Ao final da partida, 1 tapeçaria vale 2 glórias, 2 diferentes valem 4 glórias e 3 diferentes valem 15 glórias.
Tesouro - Ao final da partida, 1 tesouro vale 2 glórias, 2 valem 4 glórias, 3 valem 9 glórias e 4 valem 16 glórias.
Torre - Receba e role 1 dado de tripulação azul e outro amarelo, depois você pode saquear a torre com uma defesa 3 para receber 3 glórias e 1 marcador de torre.
Torre - Receba e role 1 dado de tripulação vermelho e outro amarelo, depois você pode saquear a torre com uma defesa 3 para receber 3 glórias e 1 marcador de torre.
Torre - Receba e role 1 dado de tripulação vermelho e outro azul, depois você pode saquear a torre com uma defesa 3 para receber 3 glórias e 1 marcador de torre.

CARTAS DE ESPÓLIOS DE VILAS

Andvarinaut - Durante um saque aos fortes, gaste um dado de tripulação mostrando um escudo para comprar 1 carta de espólios de fortes.
Arcos e Flechas – Ou descarte e role um dado de tripulação azul e outro amarelo ou receba 5 glórias e 1 marcador de terror.
Arpa de Ljósálfar – Durante qualquer ação, gaste um dado de tripulação mostrando uma árvore para receber 2 marcadores de favor.
Bastão Sagrado - Durante o recrutamento de um conquistador, gaste um dado de tripulação mostrando um baú para resolver a habilidade de especialização de 1 Conquistador adquirido nesta rodada.
Bodn – Durante qualquer ação, gaste um dado de tripulação qualquer para poder descartar outro dado de tripulação qualquer e receber um dado de mesma cor do descartado, com o lado à sua escolha.
Brisingamen - Durante a negociação com as vilas, gaste um dado de tripulação mostrando uma árvore para comprar uma carta de profecia. Depois descarte uma carta de profecia de sua área de jogo.
Cerca – Receba 2 marcadores de favor, depois você pode saquear a cerca por 1 marcador de favor, 1 de terror e 1 de muro.
Conjunto de Espadas – Ou receba e role um dado de tripulação vermelho e outro amarelo ou receba 5 glórias e 1 marcador de terror.
Cálice de Frigg – Durante um saque a vilas, gaste um dado de tripulação mostrando um baú para descartar 1 marcador de terror.
Dainsleif - Durante uma batalha marítima, descarte um dado de tripulação mostrando um martelo para receber 2 dados de batalha.
Draupnir – Durante um saque aos fortes, gaste um dado de tripulação mostrando um escudo para receber 2 marcadores de alimento.
Eldrihmnir - Durante um saque a vilas, gaste um dado de tripulação mostrando um corvo para receber 3 marcadores de alimento.
Entalhes Rúnicos – Ou descarte 1 marcador de terror e escolha outro jogador para receber 1 marcador de terror ou receba 10 glórias e 2 marcadores de terror.
Fazenda – Receba 3 marcadores de alimento, depois você pode saquear a fazenda por 1 marcador de alimento, 1 de terror e 1 de fazenda.

Fragmento de Mjölnir - Durante a conquista de um território, gaste um dado de tripulação mostrando um elmo para receber 1 dado de combate.

Hringhorni – Durante a negociação com as vilas, gaste um dado de tripulação mostrando um navio para receber e rolar 2 dados de tripulação à sua escolha.

Járnglófar – Durante o recrutamento de um conquistador, gaste um dado de tripulação mostrando um corvo para resolver a habilidade de líder (bônus do clã) de 1 Conquistador revelado nesta rodada.

Laevateinn – Quando conquistar um território de nível 1 ou 2, descarte um dado de tripulação mostrando um elmo para pegar 1 território de nível 3 do mesmo tipo no lugar.

Machados e Lanças – Ou receba e role um dado de tripulação azul e outro vermelho ou receba 5 glórias e 1 marcador de terror.

Melhoria de Drakkar – Receba o marcador associado e coloque-o em seu tabuleiro de jogador, ou receba 3 glórias.

Skidbladnir – Durante uma batalha marítima, descarte um dado de tripulação mostrando um barco para descartar a carta de jornada revelada sem sofrer nenhuma consequência.

ÍCONES

– Dado de tripulação de qualquer cor

– Dado de tripulação da cor mostrada

– Dado de tripulação da cor mostrada em um lado à sua escolha

– Dado de tripulação de qualquer cor em um lado à sua escolha

– Dado de tripulação de qualquer cor mostrando o lado ilustrado

– Marcador de alimento

– Marcador de favor

– Marcador de terror

– Marcador de Muro

– Marcador de Torre

– Marcador de Fazenda

– Glória

– Carta de Espólios de Forte

– Carta de Conquistador

– Carta de Profecia

– Carta de Espólios de Vila

– Valor de Defesa

– Descarte o recurso ou carta indicado

– Gaste o item mostrado a esquerda para receber o item a direita

– Resolva a ação na esquerda e, opcionalmente, resolva a ação na direita

– Resolva a ação na esquerda e, depois, resolva a ação na direita

– Resolva a ação na esquerda OU resolva a ação na direita

– Os itens na esquerda e na direita devem ser o mesmo

– Os itens na esquerda e na direita devem ser diferentes

CRÉDITOS

Autor: J.B. Howell **Líder de Desenvolvimento:** Joshua Lobkowicz **Desenvolvimento Adicional:** Matthew Kunz & Shane Myerscough

Arte: Yaroslav Radeckyi **Design Gráfico:** Christian Strain **Arte & Gráficos Adicionais:** Tyler Myatt

Layout do Manual: Sarah Lafser **Edição do Manual:** Allison Ditmore, Matthew Kunz, Dawn Lobkowicz, Joshua Lobkowicz, Joseph Reissmann, & Owen Reissman

Testes: Karyss Vedder, Tim Pike, Robby Clark, Peter Vedder, Mark Sellmeyer, Chris Ploesser, Kreg Smith, Jay McNamara, Eric Farthing, Scott Ward, Kevin Nance, Jake Politte, Matt Roberts, Allison Ditmore, Tom Hite, Allyssa Ohlman, Cory Goff, Alex Goldsmith, Mike Mihealsick, Aaron Holland, JR Honeycutt, Pedro P. Mendoza, Nick Vollentine, Joseph Rose, Camden, Clutter, John Hex Carter, Ryan Paul, Jeff Howell, Darth Knapik, Steve Hines, Djemil Daniel, Matt Williamson, Julie Williamson, Ben Kushner, Robbi Ramirez, Mark Mistretta, Shana Boss-Hill, Rob Yates, Brian Kline, Lloyd Kochinka, Andrew Russell Birkett, Laura Gifford, Don Riddle, Jenn Tatti, K. Novak, Brandon Vieira, Michael Posada, and Kathleen Mercury

Tradução: Romir G. E. Paulino **Revisão:** Vinicius C. Vieira **Diagramação:** Víctor Cast

Supervisão: Fabio Ribeiro

Glória no Fim do Jogo				
Glória Perdida por Marcadores de Terror				
Glória Obtida com Artefatos				
Glória Obtida por Cartas de Espólios de Vilas				
Glória Obtida por marcadores de Fazenda/ Muro/ Torre				
Glória Obtida por Profecias				
Total de Glória				

REFERÊNCIA DE PEÇAS DE TERRITÓRIO

PONTUAÇÃO DE MARCADORES

1-3 FAZENDAS	1 DE GLÓRIA CADA	BÔNUS DE MAIORIA
4-5 FAZENDAS	2 DE GLÓRIA CADA	3
6+ FAZENDAS	3 DE GLÓRIA CADA	

1-3 MUROS	2 DE GLÓRIA CADA	BÔNUS DE MAIORIA
4-5 MUROS	3 DE GLÓRIA CADA	4
6+ MUROS	4 DE GLÓRIA CADA	

1-3 TORRES	3 DE GLÓRIA CADA	BÔNUS DE MAIORIA
4-5 TORRES	4 DE GLÓRIA CADA	5
6+ TORRES	5 DE GLÓRIA CADA	