

Sir Holland, o Bravo

A FUGA da TORRE



Livro de Regras



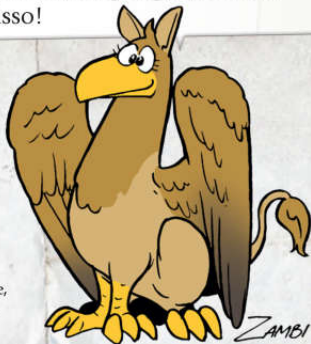
Introdução

Em uma noite de trevas, o reino de Nheko's conheceu a ira dos vilões, o Mago Negro e o Cavaleiro Negro, grandes inimigos de Sir Holland. Todos os habitantes do reino foram capturados e confinados em uma torre, um lugar sombrio e cheio de ameaças.

Mas alguns heróis não vão se conformar tão facilmente! Encontrando uma brecha para fugir do calabouço, vão tentar escapar da torre... escalando! Eles irão usar todas as suas habilidades para desviar dos vilões e tentar chegar ao topo o mais rápido possível. Mas é claro que nessa jornada muitos imprevistos podem acontecer, e os heróis podem, sem querer, colocar os outros em perigo e, é claro, que os vilões estarão atentos a isso!

Créditos

Designers: Alexandre Reis, Daniel Alves e Eurico Cunha
Design gráfico: Cristiano Cuty e Daniel Alves
Ilustrações: Sandro Zambi
Produção: Taberna Jogos
Desenvolvimento Narrativo: Zambi
Manual de Regras: Bianca Melyna
Revisão editorial: Bianca Melyna
Playtest: Vinicius Lima Alvim, Romulo Esteves, Flaviano Ração, Eduardo Cavalcante, Cristiano Cuty e Kleber Bertazzo



Objetivo do Jogo

Em **Sir Holland, O Bravo – A Fuga da Torre**, os jogadores devem tentar salvar seus heróis, fazendo-os escapar da torre dos terríveis Mago Negro e Cavaleiro Negro. Para isso, os jogadores usarão todos os seus artifícios para chegar mais rapidamente ao topo da torre.

Preparação

- 1** Coloque 25 cartas no centro da mesa, seguindo as seguintes regras:
 - a.** Cada linha deve conter 5 cartas.
 - b.** Cada coluna deve conter 5 cartas.
 - c.** A coluna central deve ser formada pelas 5 cartas de portal.
 - d.** As duas cartas de calabouço devem ser colocadas adjacentes ao primeiro portal, na mesma linha (base da torre).
 - e.** Cada linha deve conter pelo menos uma carta de corda (exceto a primeira linha, onde você deve colocar duas).
 - f.** Uma passagem secreta deve ser colocada no segundo nível da torre, e a outra no quarto nível.
 - g.** A sala secreta pode ser colocada em qualquer uma das posições restantes.

Componentes

- 8 heróis** (2 azuis, 2 vermelhos, 2 verdes, 2 amarelos)
- 2 vilões** (1 mago negro preto e 1 cavaleiro negro também preto)
- 4 cartas de personagem**
- 5 cartas de portal**
- 2 cartas de calabouço**
- 6 cartas de corda**
- 2 cartas de passagem secreta**
- 1 carta de sala secreta**
- 9 cartas de parede**
- 28 cartas de ação** (7 azuis, 7 vermelhas, 7 verdes, 7 amarelas)
- 1 carta de grifo** (primeiro jogador)
- 1 livro de regras**

- 2 Coloque um herói de cada jogador em cada calabouço. Eles começarão a partida nesse local.
- 3 Posicione os vilões sobre os portais, no segundo e quarto níveis da torre.
- 4 Entregue uma carta de personagem e um conjunto de 7 cartas de ações para cada jogador, de acordo com a cor escolhida por cada um.
- 5 Defina o primeiro jogador e entregue a ele a carta de grifo.



Conceitos do Jogo

Vamos conhecer agora alguns termos e conceitos que você encontrará neste manual.

Movimento: o movimento básico dos heróis ocorre no sentido horizontal, a menos que uma carta de ação permita outra coisa. O número de espaços que o herói irá se mover também é determinado pela carta de ação selecionada pelo jogador (você as conhecerá mais adiante).



Esconder-se: significa deitar o herói, assim os vilões não poderão pegá-lo. Um herói poderá se esconder ao selecionar a carta de ação de número 1.

Derrubar: quando um vilão termina seu movimento em um espaço onde se encontra um herói, ele o derruba. Algumas cartas de ação permitem movimentar os vilões.

Escalar: a escalada permite que o herói se mova um espaço na vertical. Um herói poderá escalar ao selecionar a carta de ação de número 5.

Explodir: por meio da explosão é possível alterar o cenário durante a partida. Um herói poderá explodir um espaço ao selecionar a carta de ação de número 3.

Um herói **pode passar** por um espaço onde há outro herói, mas **nunca parar***, pois as cartas comportam no máximo um herói (exceto nos calabouços, onde podem haver vários).

Descansar: significa recuperar todas as suas cartas de ação já utilizadas.

Funcionamento de uma Rodada

Os jogadores devem escolher uma carta de ação de seu conjunto e todos devem revelar ao mesmo tempo.

Seguindo a sequência numérica das ações reveladas, elas devem ser resolvidas. Veja os exemplos para saber como proceder caso dois ou mais jogadores selecionem simultaneamente uma ação de mesmo número.

Exemplo 1:

O primeiro jogador (azul) selecionou a carta de ação de número 5 e o segundo jogador (vermelho), a de número 2. Nesse caso, o jogador vermelho realiza a sua ação primeiro.



Exemplo 2:

O segundo jogador (amarelo) selecionou a carta de ação de número 3 e o primeiro e terceiro jogadores (azul e vermelho, respectivamente) selecionaram a de número 2. O jogador azul está com a carta de grifo (primeiro jogador). Nesse caso, ele será o primeiro a realizar a ação, depois o vermelho e, por último, o amarelo.



Exemplo 3:

O primeiro jogador (amarelo) selecionou a carta de ação de número 4 e o segundo e terceiro jogadores (vermelho e azul, respectivamente) selecionaram a de número 2. O jogador amarelo está com a carta de grifo (primeiro jogador). Nesse caso, o jogador à esquerda dele será o primeiro a realizar a ação, que em nosso exemplo é o vermelho. Depois será a vez do jogador azul e, por último, do amarelo. Resumindo:

Jogador amarelo: carta de ação 4

Jogador vermelho: carta de ação 2

Jogador azul: carta de ação 2

Carta de grifo: jogador amarelo → o jogador à sua esquerda (vermelho) jogará primeiro (carta 2) → depois o jogador azul (carta 2) → por fim, o jogador amarelo (carta 4).



Composição da Torre

Calabouço: é onde os heróis começam a partida. Como orientado na seção PREPARAÇÃO, eles posicionam-se na base da torre, adjacentes ao primeiro portal.



Corda: permitem ao jogador mover seu herói no sentido vertical, ou seja, escalar em direção ao topo da torre sem necessitar utilizar a carta de ação de número 5. Para escalar utilizando a corda é preciso gastar um ponto de movimento, a subida não é automática.

Passagem secreta: ao entrar em uma passagem secreta, o herói pode, se quiser, gratuitamente ir para a outra passagem secreta. Para passar de uma para outra, não é necessário gastar um ponto de movimento.



Sala secreta: ao entrar nesta sala, o jogador deve deitar seu herói. Dessa forma, os vilões não poderão alcançá-lo. O herói deve permanecer deitado enquanto estiver nela, independentemente de quantas rodadas ele ficar ali.

Portal: é o local utilizado pelos vilões para se movimentar verticalmente.



Vilões

Os vilões do jogo são o Mago Negro e o Cavaleiro Negro, cujo objetivo será derrubar os heróis da torre, impedindo que cheguem ao topo e escapem.

Os vilões podem ser movidos pelos jogadores por meio das cartas de ação de números 2 e 4, que mostraremos em detalhes na próxima seção. Eles podem transitar por todos os espaços do jogo, porém não escalam por meio de cordas e não podem passar de uma passagem secreta à outra. Para realizar movimentos na vertical eles utilizam os portais.

Em resumo:

No portal: movimento vertical.

Nos demais espaços: movimento horizontal e sem se beneficiar dos efeitos de cordas e passagens secretas.

Exemplo 1:

Um jogador moveu um vilão para um espaço de corda. Isso é possível e ele pode permanecer ali, mas não poderá escalar por meio dela.

Exemplo 2:

Um jogador moveu um vilão para uma passagem secreta. Isso é possível e ele pode permanecer ali, mas não poderá passar para a outra passagem secreta por meio dela.

Cartas de Ação

Conforme já dissemos, cada jogador recebe um conjunto de 7 cartas de ação. Elas são numeradas de 1 a 7. Cada uma delas apresenta duas ações e, quando selecionadas, **o jogador pode executá-las na ordem em que desejar (ou desistir de executá-las) e distribuí-las entre seus heróis ou entre os vilões, conforme a especificidade da carta.** Veja seus efeitos:



1 Esconder: Esta carta dá um ponto de movimento para um de seus heróis. Além disso, um deles pode se esconder (desde que ele não esteja em um portal, onde não é permitido se esconder).

Importante: na rodada seguinte, o herói escondido deve ser levantado.



2 Perseguir: Esta carta lhe dá dois pontos de movimento, que você pode distribuir livremente entre seus heróis. Além disso, você pode mover um dos vilões um espaço. Caso esse vilão termine seu movimento em um espaço onde haja um herói, esse herói deve cair um espaço na vertical, ou seja, em direção à base da torre. É imprescindível que você consulte os exemplos para ver alguns tipos de situações específicas que podem ocorrer.

Importante: quando um vilão **apenas passa** por um espaço que contenha um herói, ele não o derruba.

Exemplo 1:

Um vilão é movido para este espaço, que está ocupado por um herói do jogador amarelo. Então ele deve cair um espaço na vertical.



Exemplo 2:

Um vilão é movido para este espaço, que está ocupado por um herói do jogador amarelo. Então ele deve cair um espaço. Porém, ao cair para este espaço, o herói do jogador amarelo cairia no mesmo espaço onde já se encontra um herói do jogador verde. Como não é permitido haver dois personagens no mesmo espaço, o herói do jogador amarelo deve cair um espaço suplementar, até parar em um espaço regular (ou no calabouço, onde pode haver qualquer número de heróis).

Exemplo 3:

Um vilão é movido para este espaço, que está ocupado por um herói do jogador amarelo. Então ele deve cair um espaço. Porém, ao cair para este espaço, o herói do jogador amarelo cairia no mesmo espaço onde já se encontra um outro vilão. Nesse caso, o herói do jogador amarelo deve cair mais um espaço, pois a penalidade se aplica novamente, e então parar em um espaço regular (ou no calabouço, onde pode haver qualquer número de heróis).



3 Explosão: Esta carta lhe dá dois pontos de movimento, que você pode distribuir livremente entre seus heróis. Além disso, você pode explodir um espaço à sua escolha, desde que não seja um portal, um calabouço e que não haja nenhum herói ou vilão nele. Quando você explode uma carta, ela muda de posição conforme o esquema ao lado. A carta explodida é retirada e colocada no alto da mesma coluna, após as superiores caírem um andar.



Importante: as explosões geram alterações na torre. Isso quer dizer que, após uma explosão, é possível que uma linha fique sem corda, o que é permitido durante a partida.



4 Capturar: Esta carta lhe dá um ponto de movimento para um de seus heróis. Além disso, você pode distribuir até três movimentos entre os vilões (exemplo: mover um vilão três espaços; ou um vilão dois espaços e o outro vilão um espaço).



5 Escalar: Esta carta lhe dá um ponto de movimento para um de seus heróis. Além disso, um de seus heróis poderá escalar um espaço. A escalada funciona de forma semelhante à corda, e com ela você pode mover seu herói um espaço na vertical, não importa onde esteja.



6 Portal: Esta carta lhe dá um ponto de movimento para um de seus heróis. Além disso, você pode distribuir até dois movimentos entre seus heróis que estiverem no portal para se moverem através dele, ou seja, verticalmente.

Importante: esta é a única maneira possível de um herói mover-se verticalmente pelo portal, pois, em regra geral, somente os vilões podem se deslocar verticalmente por ele. Porém, é permitido aos heróis passar ou parar no portal com um movimento horizontal.



7 Descansar: Esta é a ação de descansar. Recupere todas as suas cartas de ação já utilizadas, inclusive esta. Para tanto, gire a sua carta de personagem em 90°. Além disso, pegue a carta de grifo (primeiro jogador).

Importante: esta carta pode ser selecionada a qualquer momento, não é necessário que todas as outras tenham sido utilizadas antes.



Exemplo 1:

O jogador azul selecionou a ação de número 7. É a primeira vez que ele a seleciona nesta partida, então ele gira em 90° sua carta de personagens, recupera todas as suas cartas de ação já utilizadas e pega a carta de grifo (primeiro jogador).

Exemplo 2:

O jogador azul selecionou novamente a ação de número 7. Esta é a segunda vez que ele a seleciona nesta partida, então ele vira a sua carta de personagem com o verso para cima, recupera todas as suas cartas de ação já utilizadas e pega a carta de grifo (primeiro jogador).

Exemplo 3:

O primeiro, segundo e terceiro jogadores, amarelo, azul e vermelho, selecionaram a ação de número 7 ao mesmo tempo. O jogador amarelo está com o grifo. Nesse caso, ele realizará a ação primeiro, recuperando suas cartas de ação. Depois, será a vez do jogador à sua esquerda, que em nosso exemplo é o jogador azul. Ele recupera suas cartas de ação e pega o grifo. Então é a vez do jogador vermelho, que também recupera suas cartas de ação e fica com o grifo, se tomando o primeiro jogador na próxima rodada.

Exemplo 4:

O segundo, terceiro e quarto jogadores, vermelho, azul e amarelo selecionaram a ação de número 7 ao mesmo tempo. O jogador verde está com o grifo, mas ele selecionou a ação de número 5. Nesse caso, o jogador verde joga a carta número 5, após é o jogador à sua esquerda (o jogador vermelho) que realizará a ação número 7 primeiro, recuperando suas cartas de ação e pegando o grifo. Depois, será a vez do jogador à esquerda do vermelho, que em nosso exemplo é o jogador azul. Ele recupera suas cartas de ação e pega o grifo. Por fim, é a vez do jogador amarelo, que também recupera suas cartas de ação e fica com o grifo, se tomando o primeiro jogador na próxima rodada.

Fim da Partida

A partida termina quando uma das situações a seguir acontecer:

- Ao final da rodada em que um jogador conseguir salvar seu segundo herói, ou seja, quando seus dois heróis tiverem conseguido escapar pelo topo da torre*.

OU

- Quando todos os jogadores tiverem descansado duas vezes, haverá mais uma rodada e, então, o jogo termina ao final dela.

***ATENÇÃO:** um herói só pode escapar da torre por meio de uma corda ou pela ação de escalar (carta de ação de número 5). O portal só vai até o quinto andar, não é possível usar o portal para atingir o terraço. Mas é possível usar a carta escalar dentro do portal.

Vencendo a Partida

Em regra geral, o vencedor da partida será o jogador que conseguir retirar mais personagens de sua cor pelo topo da torre, mas diversas situações particulares podem ocorrer. Por isso, é imprescindível que você consulte os exemplos.

Exemplo 1:

O jogador vermelho conseguiu salvar seu segundo herói. Como ele tem a carta de grifo (primeiro jogador), os demais jogadores ainda poderão fazer sua última jogada. Vejamos duas hipóteses do que pode acontecer na sequência:

Desfecho 1: Em sua última jogada, o jogador azul também consegue salvar seu segundo herói. Assim, temos a seguinte situação:

Jogador vermelho: 2 heróis salvos.

Jogador azul: 2 heróis salvos.

Jogador verde: 1 herói salvo.

Jogador amarelo: 1 herói salvo.

Resultado: o jogador vermelho vence a partida, pois ele possui o grifo.

Desfecho 2: Nenhum outro jogador consegue salvar seu segundo herói na sua última ação. Assim, temos a seguinte situação:

Jogador vermelho: 2 heróis salvos.

Jogador azul: 1 herói salvo.

Jogador verde: 1 herói salvo.

Jogador amarelo: 1 herói salvo.

Resultado: o jogador vermelho vence a partida.

Exemplo 2:

Após a sua segunda ação de descansar (carta de ação número 7), o jogador amarelo recupera suas cartas e pega o grifo. Os demais jogadores já haviam realizado essa ação 2 vezes cada um, isso quer dizer que haverá só mais uma rodada de jogo.

Ao final dessa última rodada, então, a situação da torre é a seguinte:

Jogador vermelho: 1 herói salvo e outro no quinto nível da torre.

Jogador azul: 1 herói salvo e outro no quarto nível da torre.

Jogador amarelo: 1 herói salvo e outro no terceiro nível da torre.

Resultado: o vencedor é o jogador vermelho, pois seu herói encontra-se no nível mais alto da torre em relação aos demais.

Exemplo 3:

Imagine a mesma condição de fim de jogo do exemplo 2. Ao final da última rodada, a situação da torre é a seguinte:

Jogador vermelho: 1 herói salvo e outro no quinto nível da torre.

Jogador azul: 1 herói salvo e outro no quinto nível da torre.

Jogador amarelo: 1 herói salvo e outro no terceiro nível da torre.

Resultado: o jogador azul possui o grifo, então ele é o vencedor.

Exemplo 4:

Imagine a mesma condição de fim de jogo do exemplo 2. Ao final da última rodada, a situação da torre é a seguinte:

Jogador vermelho: 1 herói salvo e outro no quinto nível da torre.

Jogador azul: 1 herói salvo e outro no quinto nível da torre.

Jogador amarelo: 1 herói salvo e outro no terceiro nível da torre.

Resultado: o jogador amarelo possui o grifo, então quem vence é o jogador azul, que está à esquerda do amarelo.

Exemplo 5:

Imagine a mesma condição de fim de jogo do exemplo 2. Ao final da última rodada, a situação da torre é a seguinte:

Jogador vermelho: 1 herói salvo.

Jogador azul: nenhum herói salvo.

Jogador verde: nenhum herói salvo.

Resultado: o jogador vermelho é o vencedor.



Guia Rápido para escapar da torre:

- ➔ Cada jogador escolhe uma carta de ação;
- ➔ Todos revelam suas cartas:
 - ⇒ As ações são resolvidas do menor para o maior valor de carta de ação;
 - ⇒ Em caso de empate, o jogador com o grifo resolve primeiro.
- ➔ Vence o jogador que escapar com seus dois personagens primeiro; ou aquele que estiver com seus personagens mais perto do topo quando todos os jogadores descansarem duas vezes!



Copyright © Conclave Editora - 2018

Copyright © Taberna Jogos - 2018

Conclave Editora

Rua Profa. Adelaide Bergo, 34

Juiz de Fora - MG

Brasil

CEP: 36036-250

sac@conclaveweb.com.br

www.conclaveweb.com.br