

CAMPEÕES DE MIDGARD

UM JOGO DE OLE STEINESS

REGRAS





DESCRIÇÃO DO JOGO



O JARL DE TRONDHEIM MORREU.

Sem uma liderança forte, seu próspero porto caiu em um estado de calamidade. Criaturas terríveis sentiram essa fraqueza de Midgard e chegam em hordas, conduzindo o caos e a destruição em seu caminho. Trolls atacam a cidade. Draugr aterroriza as aldeias próximas. Monstros atacam viajantes e comerciantes. O povo está sofrendo e precisa de um campeão.

Em **Campeões de Midgard**, você é um Líder Viking procurando **Glória** para o seu clã e o cargo do antigo Jarl. Derrote os Trolls e mantenha a população do seu lado. Destrua Draugr e ganhe ouro para financiar suas viagens. Mate Monstros em seus covis e ganhe Glória e o Favor dos Deuses. Ao derrotar essas criaturas épicas, você se mostrará digno de se tornar o novo Jarl e ser anunciado como um **Campeão de Midgard!**



OBJETIVO DO JOGO



O objetivo do jogo é obter o máximo possível de **Glória** ao final de 8 rodadas.

Glória é obtida, principalmente, lutando contra inimigos, mas se perde ao acumular Culpa por não conseguir defender a cidade. Veja a pontuação final do jogo para mais detalhes.





COMPONENTES



1 Tabuleiro de Jogo



5 Fichas de Líder Viking
Cada uma com uma habilidade especial única.



8 Fichas de Barraca de Feira
4 Militares /
4 Mercantis



20 Trabalhadores
5 de cada cor



1 Marcador da Rodada



1 Marcador de Jogador Inicial

1 Navio Público Pequeno



4 Navios Privados



1 Navio Público Grande



8 Marcadores Coloridos
(2 para cada jogador)



8 Cartas de Navio Mercante



10 Cartas de Runas



18 Cartas de Viagem



36 Cartas de Monstro



12 Cartas de Destino



16 Cartas de Troll



21 Cartas de Draugr



20 Cubo (Madeira)



34 Dados de Guerreiro Viking
12 Espadachins (Dados Brancos)
12 Lanceiros (Dados Vermelhos)
10 Arqueiros (Dados Pretos)

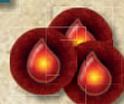


30 Cubos (Comida)



60 Moedas

3 Fichas de Dano



54 Fichas de Favor



28 Fichas de Culpa
As fichas de Culpa causam perda de Glória no fim do jogo





PREPARAÇÃO



- 1 Coloque o tabuleiro de jogo no meio da mesa.
- 2 Coloque o Marcador da Rodada no espaço indicado como Rodada 1.
- 3 Embaralhe as fichas de Barraca de Feira e coloque-as (viradas para cima) nos espaços vazios com base no número de jogadores participantes. As fichas de Barraca de Feira funcionam como outros locais no tabuleiro, mas oferecem opções diferentes para cada jogo.

Em uma partida com 2 jogadores, adicione 1 Ficha Militar e 1 Ficha Mercantil.

Em uma partida com 3 jogadores, adicione 1 Ficha Militar e 2 Fichas Mercantis.

Em uma partida com 4 jogadores, adicione 2 Fichas Militares e 2 Fichas Mercantis.

Devolva o restante de Fichas de Barraca de Feira para a caixa.

- 4 Coloque os Navios Públicos Pequenos e Grandes em seus espaços correspondentes no tabuleiro e os Navios Privados fora do tabuleiro, perto da Cabana do Construtor Naval. (Os Navios Privados marcados com 3+ e 4+ devem ser devolvidos à caixa em partidas com menos jogadores do que o indicado).
- 5 Embaralhe as Cartas de Runa, Cartas de Destino, Cartas de Navio Mercante, Cartas de Troll, Cartas de Draugr, Cartas de Viagem e Cartas de Monstro, coloque-as em seus espaços correspondentes no tabuleiro.
- 6 Coloque toda a Comida, Madeira, Guerreiros Vikings (os Dados de Espadachim, Lanceiro e Archeiro), Moedas, fichas de Favor e fichas de Culpa perto do tabuleiro onde todos os jogadores possam alcançá-los.
- 7 O jogador que ganhou glória recentemente recebe o Marcador de Jogador Inicial. (Como alternativa, selecione um jogador inicial aleatoriamente.)
- 8 Começando com o jogador à direita do jogador inicial e continuando no sentido anti-horário, cada jogador escolhe uma Ficha de Líder Viking.
As Fichas de Líder Viking indicam qual Habilidade Especial o Líder possui, assim como sua capacidade máxima de Guerreiros Vikings.



- 9 Cada jogador pega os trabalhadores da sua cor de preferência, junto com os recursos iniciais de 1 Comida, 1 Madeira, 1 Moeda, 1 ficha de Favor e 1 Dado de Espadachim.
- 10 Coloque 1 disco da cor escolhida na trilha de pontos e o outro na sua ficha de jogador para indicar sua cor. Em seguida, coloque 1 trabalhador nas provisões gerais (a ser obtido pelo uso do local Choupanas dos Trabalhadores) e mantenha os outros 3 na sua provisão pessoal (4 em uma partida de dois jogadores). Quaisquer trabalhadores adicionais devem ser devolvidos para a caixa.
- 11 Por fim, cada jogador recebe 1 Carta de Destino aleatória – e então você está pronto para começar.



COMO JOGAR



O jogo dura 8 rodadas, durante elas você envia trabalhadores de seu clã para a cidade recolhendo as armas e as provisões necessárias para afastar as hordas inimigas além das muralhas. Os trabalhadores podem preparar o terreno para os Guerreiros Vikings lutarem contra os Trolls que atacam regularmente a cidade; combater Draugr, que flagela as aldeias vizinhas; ou caçar os Monstros que residem nas costas distantes, preparados para atacar a cidade e os navios que garantem a sobrevivência do porto nórdico. A maioria dos locais do tabuleiro só podem ser ocupados por 1 trabalhador a cada rodada; se quiser algo, é melhor enviar um trabalhador para lá primeiro!

Ao final da 8ª rodada, o jogador que ganhou mais **Glória** vence o jogo.

A RODADA

As etapas de uma rodada completa de **Campeões de Midgard** estão representadas por ícones no canto superior direito do tabuleiro. Isso servirá como um lembrete prático durante o jogo e como um guia para partidas subsequentes. Essas etapas estão descritas abaixo.

INICIANDO A RODADA

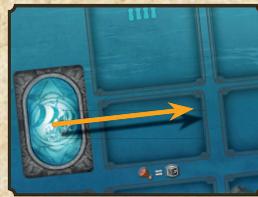
No início de cada rodada, os locais do tabuleiro e das cartas devem ser abastecidos de acordo a seguir. Os locais do tabuleiro que necessitam de atenção nesta fase estão em azul para facilitar a identificação.



- 1** Coloque a carta do topo do baralho de Troll virada para cima no Espaço do Troll no tabuleiro.



- 2** Coloque as 2 cartas do topo do baralho de Draugr viradas para cima nos Espaços de Draugr no tabuleiro.



- 3** Coloque 1 Carta de Viagem virada para baixo em cada Espaço de Viagem vazio no tabuleiro.



- 4** Coloque 1 Carta de Runa virada para cima em cada espaço vazio ao lado do Local do Mestre Rúnico.



- 5** Coloque 1 Carta de Monstro virada para cima em cada Espaço de Monstro vazio no tabuleiro. *Observação: o Espaço de Viagem e o Espaço de Monstro mais à direita são usados apenas em uma partida com 4 jogadores.*



- 6** Revele a Carta de Navio Mercante do topo, colocando-a sobre qualquer carta de Navio Mercante revelada anteriormente.



- 7** Adicione 1 Guerreiro Viking (da cor apropriada) em cada um dos locais de Armeiro, Artesão e Ferreiro. Adicione 1 Comida no local do Defumadouro.

Locais azuis recebem um item adicional a cada rodada, independentemente de estarem ou não vazios. Esses bens podem se acumular e tornar esses locais mais atraentes em rodadas futuras.

ALOCAÇÃO DE TRABALHADORES

Durante a fase de alocação de trabalhadores, os jogadores se revezam colocando seus trabalhadores nos locais do tabuleiro e executando seus efeitos. A maioria dos locais só tem espaço para um único trabalhador. Começando com o jogador que tem o Marcador de Jogador Inicial e prosseguindo no sentido horário, os jogadores se revezam colocando um trabalhador de cada vez em um espaço disponível no tabuleiro e executando a ação associada. Este processo é repetido até que nenhum jogador tenha trabalhadores restantes. Depois, todos os jogadores fazem o mesmo com Guerreiros Vikings.

Os locais do tabuleiro são codificados por cores para permitir uma compreensão mais rápida de como resolver cada espaço



Colocando um trabalhador no Artesão



Locais marrons são resolvidos imediatamente. Assim que um jogador coloca um trabalhador em um local marrom, siga a instrução daquele local.



Locais azuis também são resolvidos imediatamente. Esses locais são coloridos de forma diferente porque deverão receber atenção especial durante a fase de preparação de cada rodada do jogo.



Locais vermelhos são locais de combate. Esses locais não têm efeito instantâneo. Quando um jogador coloca um trabalhador em um local de combate, eles estão reservando o espaço para combater o monstro a ele associado nas fases seguintes: Alocando Guerreiros Vikings e Resolução do Combate.



Observação: Navios Públicos são locais únicos por serem ao mesmo tempo marrons e vermelhos. Eles têm um efeito que é resolvido instantaneamente e outro efeito que é resolvido na fase Alocando Guerreiros e Resolução do Combate. Isto é explicado em detalhes nas descrições dos locais.

Os locais do tabuleiro têm uma grande variedade de efeitos que são descritos em detalhes abaixo. Se é a sua primeira vez jogando **Campeões de Midgard**, certifique-se de ler todos os efeitos a fim de entender melhor a iconografia no tabuleiro.

Observe que muitos locais permitem que você recrute Dados de Guerreiro Viking ou colete recursos. Comida, Madeira, Moedas, Favor e Culpa são ilimitados. Dados de Guerreiro Viking são limitados pelo seu espaço na ficha de líder viking, podendo ter somente 8 guerreiros de cada vez. Se uma coleta de dados fizer com que você exceda 8 Guerreiros Viking, pegue tantos quanto lhe é permitido e devolva o restante para as provisões. (Guerreiros não virão lutar por você se você não tiver espaço para eles no seu salão!)

ALOCAÇÃO DE TRABALHADORES – LOCAIS



Ferreiro

Colete todos os Dados de Arqueiro presentes neste local e coloque-os na sua provisão pessoal.



Artesão

Colete todos os Dados de Lanceiro presentes neste local e coloque-os na sua provisão pessoal.



Espaços 1 & 2 das Cartas de Draugr

Durante a fase Alocando Guerreiros Vikings, envie Guerreiros Vikings para lutar contra Draugr



Campos de Caça

Envie Guerreiros Vikings para caçar Comida durante a fase de Resolução do Combate. (Este espaço pode acomodar vários trabalhadores - não há nenhuma restrição no número de jogadores que podem colocar um trabalhador aqui. Fichas de Favor podem ser usadas para rerrolar neste local.)



Salão do Jarl

Colete 1 Espadachim das provisões e pegue o Marcador de Jogador Inicial de quem o tiver. Se você já detém o Marcador de Jogador Inicial, deve passá-lo para o jogador à sua esquerda. Esta é a única maneira de mover o Marcador de Jogador Inicial.



Casa do Sábio

Olhe uma Carta de Viagem virada para baixo e pegue 1 Carta de Destino. As Cartas de Destino oferecem oportunidades para a pontuação final do jogo e devem ser mantidas em segredo até o final da partida.



Navio Público Grande

Pague 1 Moeda para as provisões, em seguida coloque este navio no porto adjacente ao local das Praias Distantes para onde você deseja viajar. Durante a fase Alocando Guerreiros Vikings, você precisará carregar este navio com Guerreiros Vikings e Comida para alimentá-los. Fica a seu critério quantos Guerreiros Vikings e quantas Comidas você coloca no navio, mas o total somado não pode exceder à capacidade máxima de 10 unidades do navio.



Construtor Naval

Selecione um Navio Privado e pague o custo indicado na carta. Mova esse Navio Privado para perto da sua Ficha de Líder. Você pode colocar um trabalhador neste Navio Privado em qualquer fase de Alocação de Trabalhadores (incluindo a rodada em que foi adquirido) e usá-lo como o Navio Público Pequeno ou Grande. As capacidades de Navios Privados e suas recompensas em Glória variam de acordo com o custo. Cada jogador só pode construir 1 Navio Privado



Feira

Troque Comida, Madeira e/ou Moedas com as provisões em troca de Comida, Madeira e/ou Moedas numa proporção de 1:1. Qualquer quantidade de trocas pode ser feita quando você ativa este local.



Navio Público Pequeno

Coloque este Navio no porto adjacente ao local das Praias Distantes para onde você deseja viajar. Durante a fase Alocando Guerreiros Vikings, você precisará carregar este Navio com Guerreiros Vikings e Comida para alimentá-los. Fica a seu critério quantos Guerreiros Vikings e quantas Comidas você coloca no navio, mas o total somado não pode exceder a capacidade máxima de 5 unidades do navio.



Navio Mercante

Pague 1 Moeda para as provisões, em seguida colete a quantidade de Comida, Madeira ou Guerreiros Vikings indicada na Carta de Navio Mercante atual



Defumadouro

Colete toda a Comida presente neste local e coloque-a na sua provisão pessoal.



Mestre Rúnico

Pague 1 Madeira para as provisões e pegue 1 Carta de Runa, colocando-a virada para cima na sua frente. Você pode escolher uma das Cartas de Runa viradas para cima ou pegar uma carta aleatória do baralho. As Runas fornecem habilidades poderosas de uso único (conforme impresso nas Cartas de Runa). Para ativar uma Carta de Runa, basta virá-la para baixo. As Runas podem ser ativadas a qualquer momento. Mantenha a carta consigo para a pontuação final do jogo



Igreja de Madeira

Pague X Moedas para as provisões. Colete Favor das provisões com base na quantidade de Moedas que você pagou.

1 Moeda = 1 Favor 6 Moedas = 3 Favores
3 Moedas = 2 Favor 10 Moedas = 4 Favores

Não podem ser comprados mais que 4 Favores em uma única ativação deste local.



Armeiro

Colete todos os Dados de Espadachins presentes neste local e coloque-os na sua provisão pessoal.



Choupanas dos Trabalhadores

Pague 5, 4, 3 ou 2 Moedas e colete um trabalhador extra. O trabalhador pode ser usado durante esta rodada e em todas as rodadas futuras. O primeiro jogador a usar este espaço paga 5, o próximo jogador paga 4, e assim por diante.



Espaço da Carta de Troll

Durante a fase Alocando Guerreiros Vikings, envie Guerreiros Vikings para lutar contra o Troll.



Mendigar

Se você se encontrar incapaz ou se não quiser ativar um local do tabuleiro, você deve Mendigar. Para Mendigar, coloque um trabalhador deitado na sua ficha de jogador, em seguida pegue 1 Comida e 1 Culpa das provisões.

ALOCAÇÃO DE TRABALHADORES — BARRACAS DE FEIRA

As Barraca de Feira funcionam como os outros locais do tabuleiro, mas oferecem opções diferentes para cada jogo. As Barracas de Feira só podem ser ativadas uma vez por trabalhador, a menos que seja indicado o contrário.

Fichas de Barraca de Feira Mercantil



Aumingi

Retorne 1 Comida para as provisões e colete 1 Favor. Você pode repetir essa ação até 3 vezes com uma única ativação.



Skald

Colete 2 Glórias.



Mercador Generoso

Colete 1 Comida e 1 Madeira das provisões.



Forasteiro Rico

Colete 2 Moedas das provisões.

Fichas de Barraca de Feira Militar



Guerreiros do Povo

Retorne 1 Comida para as provisões e colete 2 Dados de Espadachim.



Invasores

Retorne 1 Madeira para as provisões e colete 2 Dados de Dados de Lanceiros.



Jomsvikings

Retorne 2 Moedas para as provisões e colete 1 Dado de Espadachim e 1 Dado de Arqueiro.



Varyags

Retorne 1 Moeda para as provisões e colete 1 Dado de Espadachim e 1 Dado de Lanceiro.

ALOCAR GUERREIROS VIKINGS

Qualquer jogador que colocou um trabalhador em um Local de Combate (Local da Carta de Troll, Local da Carta de Draugr e um ou mais navios) agora pode alocar seus Dados de Guerreiro Viking. Os dados são posicionados simultaneamente.



Guerreiros Vikings enviados para lutar contra o Troll devem ser colocados na Carta de Troll.



Guerreiros Vikings enviados para lutar contra Draugr devem ser colocados na Carta de Draugr correspondente.



Navios levam Guerreiros Vikings para as costas distantes para combater Monstros. Os jogadores devem colocar tanto Comida quanto Dados de Guerreiro Viking nos Navios nesta fase. Tanto a Comida quanto os Dados de Guerreiro Viking contam para a capacidade de um navio, com os jogadores não podendo colocar mais objetos em um navio além do que ele pode suportar.

Presume-se que qualquer Guerreiro Viking não alocado esteja caçando se você colocou um trabalhador nos Campos de Caça.

Alguns inimigos têm restrições de combate:



Se um inimigo tem uma marca de "proibido Espadachins / Archeiros / Lanceiros" nele, não é permitido os jogadores escolherem esse tipo de Guerreiro Viking para lutar contra esse inimigo. Guerreiros Vikings de qualquer tipo podem viajar em um navio para enfrentar um inimigo, mas Guerreiros do tipo proibido são destruídos pelo inimigo antes da primeira rodada de combate. Eles não participam e são descartados nas provisões gerais sem serem rolados.

É permitido que um jogador não atribua nenhum dado a um local de combate.

Após todos os jogadores terminarem de alocar Guerreiros Vikings, prossiga para a Resolução do Combate.

Ocasionalmente, um jogador pode achar vantajoso esperar para alocar seus dados de Guerreiro Viking depois de seus oponentes. Neste caso, qualquer jogador pode solicitar que esta fase seja resolvida por ordem de turnos, começando com o jogador inicial e prosseguindo no sentido horário.

RESOLUÇÃO DO COMBATE

A fase de Resolução do Combate é resolvida na seguinte ordem:

- 1 Em primeiro lugar, qualquer jogador que colocou um trabalhador nos Campos de Caça rola todos os seus dados não alocados em outro local e coleta Comida igual ao número de acertos rolados. Um máximo de 6 Comidas podem ser coletadas caçando - mesmo que um jogador role mais que 6 acertos.
- 2 Em seguida, se um jogador alocou Guerreiros Viking para lutar contra o Troll, ele participa do combate contra o Troll até que um dos dois tenha sido derrotado.



CULPA: Se nenhum jogador matar o Troll, cada jogador pega uma ficha de Culpa das provisões durante a fase de término da rodada. Culpa causa perda de Glória no final do jogo. Se algum jogador matar o Troll, o mesmo descarta uma das suas fichas de Culpa (se ele tiver alguma) e seleciona outro jogador para pegar 1 ficha de culpa das provisões. (Os aldeões têm relações instáveis em relação àqueles que os protegem e aqueles que não conseguem fazê-lo.)

- 3 Depois, começando com o Draugr à esquerda e prosseguindo para o Draugr à direita, os jogadores que enviaram Guerreiros Vikings para combater Draugr agora resolvem o combate contra eles. Se nenhum jogador alocou Guerreiros Vikings à(s) Carta(s) de Draugr, prossiga para o próximo passo.
- 4 Finalmente, começando com o local da costa distante mais à esquerda e prosseguindo para o local da costa distante mais à direita, os jogadores resolvem suas jornadas e depois combatem os Monstros seguindo as etapas abaixo. Se nenhum jogador colocou um navio em um local determinado, basta ignorar esse local e passar para o próximo.
 - A. Revele a Carta de Viagem e resolva seu efeito (descrito em detalhes no apêndice no final das regras). Qualquer perda indicada pela carta deve afetar os Guerreiros e a Comida do Navio. Se um Navio foi alocado para um local da costa distante, a Carta de Viagem é revelada e descartada mesmo que o jogador não tenha colocado nenhum Guerreiro no Navio.
 - B. Alimente seus Guerreiros Vikings. Você deve ter Comida suficiente no navio para alimentar todos seus Guerreiros Vikings. Os 2 locais mais próximos da borda esquerda do tabuleiro estão mais perto do porto e, portanto, exigem menos Comida para a viagem mais curta (1 Comida alimenta 2 Guerreiros Vikings). Os 2 locais mais próximos da borda direita do tabuleiro estão mais afastados do porto e requerem mais Comida (1 Comida alimenta 1 Guerreiro Viking). Isto está indicado no tabuleiro para consulta. Se não houver Comida suficiente para alimentar todos os Guerreiros Vikings, os Guerreiros não alimentados passam fome e são devolvidos às provisões. Todas as Comidas enviadas em uma viagem são devolvidas às provisões, mesmo se houver mais do que os Vikings precisam.

Observação: Em edições anteriores, estes locais estavam invertidos.

- C. Lute com o monstro!



DETALHES DO COMBATE



Os combates contra Trolls, Draugr, Krakens e Monstros (referidos coletivamente como inimigos) são resolvidos da mesma maneira. Os inimigos têm um Valor de Ataque e um Valor de Defesa. Para derrotar um inimigo, um jogador deve causar dano igual ou maior que o Valor de Defesa do inimigo (referido como dano letal).



Valor de
Ataque do
Inimigo



Valor de
Defesa do
Inimigo

O combate ocorre em uma série de rodadas que consistem no jogador rolar seus dados de Guerreiro Viking em uma tentativa de causar dano ao inimigo para, em seguida, receber dano do inimigo, descartando seus Guerreiros Vikings. O dano de um jogador e o dano de um inimigo são recebidos simultaneamente, então, mesmo que um jogador cause dano letal a um inimigo, ele ainda recebe dano desse inimigo. O combate termina no final de uma rodada em que pelo menos um dos fatos seguintes aconteça:

- * O inimigo tomou dano letal.
- * Todos os dados de Guerreiro Viking envolvidos no combate foram derrotados.

Siga estas etapas para resolver uma rodada de combate:



1

Ataque com todos os seus Guerreiros Vikings rolando os dados que você escolheu para combater o inimigo.



2

(Opcional) Descarte 1 Favor para rerolar alguns ou todos os dados rolados. Esta etapa pode ser repetida se você tiver e quiser gastar múltiplas fichas de Favor.



3

Para cada símbolo de Arma rolada, coloque uma ficha de Dano na carta do inimigo. (Algumas faces dos dados mostram 2 armas e contam como 2 acertos.)



4

Dado de Guerreiro Viking igual ao Valor do Ataque do Inimigo. Reduza em 1 o valor do ataque do inimigo para cada escudo rolado.

Verifique se o inimigo recebeu dano letal:

- A.** Se o inimigo recebeu um dano letal: pegue a carta do inimigo e colete a recompensa indicada. Devolva os Guerreiros Vikings sobreviventes à sua provisão pessoal. Neste exemplo, o jogador pontuaria **6 Glórias** na trilha de pontos e ganharia 4 Moedas das provisões. As cartas de Inimigos derrotados são mantidas por jogador viradas para baixo. O número, tipo e cor dos inimigos derrotados durante todo o jogo não precisam ser compartilhados com seus adversários.



- B.** Se o inimigo não recebeu dano letal e você ainda tem Guerreiros Vikings sobrando: inicie uma nova rodada de combate.

- C.** Se o inimigo não recebeu dano letal e você não tem Guerreiros Vikings sobrando: seus Guerreiros Vikings foram derrotados e você não coleta nenhuma recompensa. Remova quaisquer fichas de Dano colocadas no inimigo.

Todos os inimigos proporcionam Glória quando derrotados. Além disso, você coleta Madeira ao derrotar Trolls, Moedas ao derrotar Draugr, e Favor ao derrotar Monstros.

TERMINANDO A RODADA

- 1 Retire seus trabalhadores de todos os locais, retornando Navios Públicos para os seus espaços no tabuleiro e Navios Privados para a sua área de jogo.
- 2 Se o Troll não foi derrotado, descarte a Carta de Troll e dê a cada jogador 1 ficha de Culpa.
- 3 Descarte qualquer Carta de Draugr não derrotada.
- 4 Descarte as Cartas de Viagem reveladas.
- 5 Adicione 1 Moeda a cada carta de Monstro não derrotada. Esta é uma recompensa adicional para o jogador que eventualmente derrotar este Monstro. Os Monstros podem ganhar várias Moedas antes de serem derrotados.
- 6 Se esta foi a Rodada 8, prossiga para a pontuação final. Caso contrário, avance o Marcador da Rodada e volte à fase Iniciando a Rodada para continuar o jogo.

As cartas descartadas de Troll e de Draugr vão no baralho de descarte e monstros no canto direito inferior do tabuleiro.

Consulta Rápida

Lembre-se que as etapas do jogo estão indicadas no canto superior direito do tabuleiro para consultas rápidas e que uma carta de referências é fornecida para esclarecer o significado dos vários ícones utilizados no jogo.



FIM DO JOGO & PONTUAÇÃO FINAL

Após a 8ª Rodada, o jogo termina e os jogadores começam a pontuação final.

Recomendamos que os jogadores calculam os seus resultados finais um de cada vez, começando com o jogador com menos pontos na trilha de **Glória**.

Primeiramente, separe suas cartas derrotadas de Monstros e de Draugr por cor e coloque-as na sua frente. Em seguida, pontue da seguinte forma:



Cartas de Destino – Se você tiver cumprido sozinho a condição de uma Carta de Destino em sua posse, você realizou completamente o seu destino e pontua o maior bônus de **Glória**. Se está empatado em alguma condição, você só realizou parcialmente o seu potencial e marca o bônus de **Glória** menor. Você só pode pontuar **Glória** com as suas próprias Cartas de Destino. Cumprindo ou empatando na Carta de Destino de outro jogador não lhe fornece **Glória**, isso apenas o impede de ganhá-la. Você deve ter pelo menos 1 dos itens necessários para satisfazer uma Carta de Destino.



Conjuntos de Inimigos (1 de cada cor) – Os aldeões estão impressionados com a sua capacidade de enfrentar diferentes situações de combate! Pontue 5 **Glórias** para cada conjunto completo. Trolls não têm cor e não contam para pontuação final do jogo.



Runas (usadas ou não) – Runas são símbolos de poder e fornecem quantidades variadas de **Glória** indicadas em cada carta.



Navios Privados – Navios são símbolos de status e fornecem **Glória** com base no tipo de navio que você construiu.



Favor dos Deuses – Cada ficha de Favor não gasta vale 2 **Glórias** no final do jogo.



Moedas – Pontue 1 **Glória** para cada 3 Moedas que você tem sobrando.



Culpa – perca **Glória** baseado em sua reputação com os aldeões. A perda de **Glória** é calculada de acordo com esta tabela:

1	= -1	4	= -10
2	= -3	5	= -15
3	= -6	6+	= -21

O jogador com mais Glória é declarado o Campeão de Midgard. Ele ganha o título de Jarl e é o vencedor do jogo!

No caso de um empate, o jogador empatado que derrotou o maior número de inimigos (total de cartas coletadas, incluindo Trolls) vence o jogo. Se ainda houver empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

APÊNDICE

I. Efeitos das Cartas de Viagem

Tudo Tranquilo – Sem Efeito.

Kraken – Resolva o Combate contra o Kraken. Derrotar o Kraken concede ao jogador 3 Glórias. Os Guerreiros sobreviventes avançam para combater o Monstro.

Perdido – Perca 2 itens à sua escolha (2 Comidas, 2 Guerreiros Vikings ou 1 de cada).

Calmaria – Perca 1 Comida.

Tempestade – Perca 1 Comida ou 1 Guerreiro Viking (à sua escolha).

Redemoinho – Perca 1 Guerreiro Viking.

II. Líderes Vikings

Asmundr, o Devoto – Asmundr deseja ser o representante do Escolhido de Odin em Midgard e transformou a aquisição de Favor em uma busca Gloriosa! Sua habilidade permite essencialmente que Asmundr use suas Fichas de Favor gratuitamente. Ele sempre ganhará 2 Glórias com isso, quer ele as gaste rerrolando ou não. Ele ainda pode querer usá-las com moderação, a fim de cumprir com um destino ou fazer com que isso seja mais difícil para os outros jogadores. Asmundr ainda descarta fichas de Favor quando as usa para rerrolar.

Dagrun, a Predestinada – Dagrun tem o dom de um sábio, mas nunca se concentrou em desenvolvê-lo devido a todo o seu treinamento de combate – ainda assim, ela não suprimiu completamente suas habilidades. Sempre que Dagrun coloca um trabalhador no local da Casa do Sábio, ela pega uma Carta de Destino extra, permitindo que escolha mais livremente seus destinos. A carta que ela não quiser é retornada para a parte inferior do baralho de Cartas de Destino. Quando usada em conjunto com a Carta de Runa Visão Verdadeira, Dagrun pega 4 Cartas de Destino, mas ainda escolhe apenas 1 para manter.

Gylfir, o Navegador – Meio comerciante e meio guerreiro, Gylfir tem contatos nas docas. Ao ir até o local do Navio Mercante, ele encontra muitos guerreiros dispostos a lutar ao seu lado e muitos comerciantes dispostos a fornecer algumas provisões extras para ajudar sua causa. Sempre que Gylfir coloca um trabalhador no local do Navio Mercante, ele recebe o que está indicado na carta sem pagar a Moeda exigida para os outros líderes.

Svanhildr, a Donzela Guerreira – Svanhildr especializou-se em uma arma geralmente menosprezada por outros Líderes Vikings. Considerada mais fraca que o machado e menos versátil que a lança, uma espada nas mãos de Svanhildr pode ser tão mortal quanto qualquer um dos dois. Um resultado de 1 acerto em um dado de Espada equivale a 2 de dano para Svanhildr, e um resultado de 2 acertos resulta em 3 de dano. Isso lhe rende Comida extra quando caça, não podendo exceder o máximo de 6 comidas nos Campos de Caça – afinal, há um número limitado de cervos na floresta.

Ullr, o Furioso – Ullr foi treinado nos ensinamentos dos berserkers e, por sua vez, ensina seus Guerreiros a lutar sem medo, pela

Glória de seu clã! Durante qualquer rodada de combate em que 1 ou mais Dados de Guerreiro mostre um resultado de 2 acertos, Ullr ganha 1 Glória a ser marcada imediatamente na trilha (independentemente do resultado final da batalha).

III. Cartas de Runa

Todas as Cartas de Runa são de uso único e contém o símbolo de "virar para ativar". Elas podem ser ativadas a qualquer momento.

Presentes – Colete 4 recursos das provisões gerais. Escolha qualquer combinação de Madeira, Comida e/ou Moedas.

Glória – Use ao derrotar um inimigo (Troll, Draugr, Kraken ou Monstro). Ganhe 50% mais Glória por derrotar esse inimigo (arredondando para baixo). (Por exemplo, ao derrotar um Monstro que valha 13 Glórias; ganhe 6 Glórias adicionais).

Cura – Negue as perdas sofridas em uma única rodada de combate. Se o combate continuar, as perdas futuras serão sofridas integralmente.

Viagem – Depois de revelar uma Carta de Viagem, descarte-a sem sofrer as consequências. Revele a próxima Carta de Viagem do baralho e aplique esses resultados (mesmo que sejam piores).

Conhecimento – Veja todas as Cartas de Viagem viradas para baixo no tabuleiro. Não olhe as Cartas de Viagem do baralho.

Potencial – Use depois de rolar os dados em uma rodada de caça ou combate. Qualquer dado que mostre um resultado em branco é rerrolado e seu novo resultado é usado.

Reação – Use depois de rolar em uma rodada de caça ou combate. Conte resultados de escudo como 1 de acerto. Eles ainda contam como escudos. (Os dados dos espadachins usados desta maneira contam como resultados de 2 acertos para Svanhildr.)

Sucesso – Revele uma Carta de Destino em sua posse e pontue imediatamente. Mantenha a carta e pontue novamente no final do jogo.

Visão Verdadeira – Use quando ativar a Casa do Sábio. Pegue duas Cartas de Destino adicionais. Mantenha apenas 1 e retorne as outras para o fundo do baralho.

Prosperidade – Dobre a quantidade de moedas em sua posse. Você não pode ganhar mais que 5 Moedas desta forma.



VARIANTES



As variantes a seguir são fornecidas para permitir que você personalize sua experiência com Campeões de Midgård. Usar estas variantes é estritamente opcional e não é recomendado para os seus primeiros jogos. Aconselhamos que você jogue com as regras básicas antes de tentar uma ou ambas as alterações propostas. Aproveite o jogo!

Variante #1 – Salão dos Registros

Os moradores mantêm um registro dos sucessos em batalha de cada líder.

Jogue com todas as cartas inimigas derrotadas reveladas na frente do jogador que os derrotou. Esta variante permite a tomada de decisões mais estratégicas em relação às Cartas de Destino.

Variante #2 – Aldeões Desconfiados

Os moradores são céticos em relação a qualquer um que tente substituir o antigo Jarl.

Cada jogador começa o jogo com uma ficha de culpa. Esta variante tende a conduzir a uma pontuação mais dinâmica no final da partida, pois há geralmente mais fichas de Culpa em jogo.



CRÉDITOS



Projeto do Jogo: Ole Steiness

Desenvolvimento: Joshua Lobkowitz & Shane Myerscough

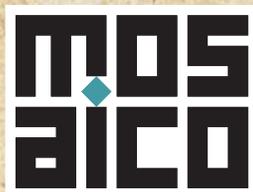
Arte: Victor P. Corbella

Design Gráfico: Andre Garcia

Diagramação do Livro de Regras: Mathew Hobson & Nick Banjai

Edição: Joshua Lobkowitz, Owen Reissmann, Becky Hislop, Dawn Lobkowitz

Playtesters: Rafael Sanchez, Kyle Perryman, Brad Brooks, Josh Black, Charles Bowman, Robert Jones, Owen Reissmann, Joseph Reissmann, Dawn Lobkowitz, Julian Seppala, Amethyst Gonka, Bailey Coleman, Ve Hermann, Jeff Fournier & C.O.R.P.S.E., J.J. Novacek & The N.C. Triad Gamers



Tradução: Cynthia e Fábio Ribeiro

Revisão: Vinicius Carlos Vieira e Fábio Ribeiro

Diagramação: Victor Cast