

Manual de Regras





No mundo dos RPGs de fantasia, a taverna é um lugar comum, um porto seguro para as diversas histórias contadas. É quase um clichê que toda grande aventura começa em uma taverna. Skål - A Batalha das Tavernas, é um jogo de tabuleiro onde você não é o grande herói da história, mas o taverneiro que abriga esses heróis nos momentos de paz. Busque por prestígio e ouro recebendo em sua taverna convidados de todo o reino, cada um com uma habilidade especial! Desafie os outros taverneiros da região e que o melhor taverneiro vença!

Informações Gerais

2-4 Jogadores.

60-90 Minutos de duração.

Componentes:

- 49 Cartas de Encontros
- 45 Cartas de Itens
- 5 Cartas de Taverneiros
- 2 Cartas de Apoio
- 4 Tabuleiros de Taverna
- 40 Tokens de Prestígio
- 40 Tokens de Ouro
- 1 Dado

Setup

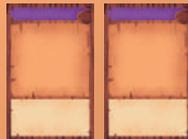
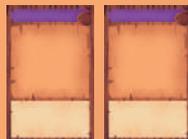
Dê a cada jogador um tabuleiro de taverna, uma carta de Taverneiro aleatória, um token de prestígio e 4 moedas de ouro. As cartas de Taverneiro restantes não serão usadas.



Procure os heróis lendários (identificados pelo título em amarelo) e separe-os, então, embaralhe os baralhos de encontros e de itens e coloque-os virados pra baixo e de modo para que todos consigam acessá-los, monte a loja com as quatro primeiras cartas do baralho de itens viradas pra cima e separe um lugar para os descartes de cada baralho.

O último jogador que foi ao bar, será o primeiro a jogar.

Baralhos Loja Descarte



Como jogar

•Andamento do jogo:

Os jogadores começam com 1 de Prestígio, ganha o primeiro jogador que chegar à 10 de Prestígio. O objetivo do jogador é aumentar o Prestígio de sua taverna, estrategicamente usando habilidades de Heróis, seu ouro e itens. Esteja atento aos Vilões e Revéses que podem afetar a sua taverna.

Quando o baralho de Encontros acabar pela primeira vez, embaralhe o descarte e adicione as cartas dos Heróis Lendários para começar a reta final do jogo.

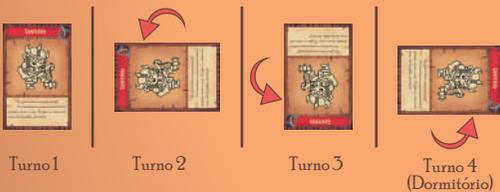
•Turnos:

Os turnos individuais de cada jogador ocorrem na seguinte ordem:

FASE DE PREPARAÇÃO:

1- Obter recursos: No início de seu turno o jogador sempre ganha 1 de Ouro. Para cada herói em sua taverna o jogador ganha 1 de ouro adicional. Tendo como limite 10 moedas de ouro. (Não se pode receber mais que 5 de ouro por turno).

2- Atualizar o status dos clientes:



3- Puxar uma carta do deck de encontros.

FASE DE AÇÃO:

1- Escolha 2 das 4 ações:

- Ativar uma habilidade de herói;
- Comprar 1 item da loja;
- Usar 1 item;
- Vender 1 item por metade de seu valor (arredondado para baixo).



•Cartas de Taverneiros:

Cada Taverneiro tem habilidades diferentes que beneficiam sua taverna de acordo com os diferentes tipos de Heróis, por exemplo o Taverneiro Gnomo:



•Cartas de Itens:

A: O preço do item.

B: A descrição do item, itens podem ser de dois tipos:

- Ativos - são usados uma vez e descartados
- Passivos - são permanentes e dão bônus constante.



• Ao comprar um item da loja, ela deve ser preenchida imediatamente com a carta do topo do baralho de itens.

• Caso possua os itens "Bolsa mágica" e "Mesa extra" os respectivos clientes e itens adicionais devem ser colocados ao lado do tabuleiro.



• Cartas de Encontros:

• Heróis e Vilões:

A: Quantos turnos o herói permanece em uma mesa da sua taverna.

B: Identificação:

Herói -

Vilão -

Herói lendário -

C: O custo da habilidade e sua descrição.



• Cada herói só pode ter sua habilidade usada UMA vez durante a estadia na taverna, e automaticamente vai embora quando a usar.

• Toda vez que usar uma habilidade de herói, a taverna ganha 1 de prestígio.

• Caso um cliente apareça, e suas mesas estiverem cheias, ele expulsa quem estiver mais próximo de ir embora.

• Após o uso da habilidade de um clérigo ou clérigo lendário, as cartas não usadas são descartadas.

• Efeitos de vilão são ativados imediatamente quando puxados do baralho de encontros.

• Créditos:

Autores: Gabriel Pereira, Lucas Corrêa, Raphael Magalhães

Ilustração: Raphael Magalhães

Design Gráfico: Raphael Magalhães

Diagramação: Gabriel Pereira

Todos direitos reservados.

• Sorte/Revés:

• São cartas de efeito usadas imediatamente e descartadas em seguida.



A: Identificação:

Sorte -

Revés -

• Caso um jogador não possua vilões ou revéses ativos ao tirar "Golem Segurança" ou "Benção do sacerdote", o jogador guarda essas cartas para si atrás do balcão, até que seja possível usá-las.

• Caso as mesas estiverem cheias, a carta "Reformas" expulsa o herói/vilão mais próximo de ir embora.

• Heróis lendários:

São cartas que entram na segunda metade do jogo para acelerar o andamento da partida e definir o vencedor.



• As habilidades dos heróis lendários são versões melhoradas e mais caras de seus equivalentes comuns e dão 2 de prestígio ao jogador ao serem usadas.

