

UM JOGO DE LUIS BRUEH

COVIL

MESTRES DAS TREVAS



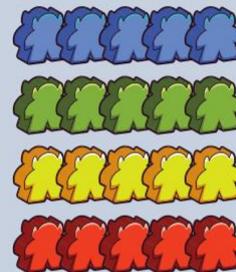
COMPONENTES

2x TABULEIROS DUPLA-FACE:



20 TROPAS:

5 de cada cor.



5 REBELDES:



4X REGRAS RÁPIDAS

24X MARCADORES DE EXAUSTÃO:

Lado A: Exausto / Lado B: Cansado.



4X COVIL:

1 marcador para cada cor.



24X RELÍQUIAS:



Diseño e Ilustraciones: Luís Brüh

Desarrollo: Constantine Kevorque, Anastasios Gregoriadis

Testadores: Ace Barros, André Teruya Eichenberg, Antônio Pop, Carlos Couto, Carlos Vinicius Gatto, Célio Silva, Daniel Cardoso, Ellen GGuria, Evellyn Brühmüller, Fel Barros, Fernando Celso, Filipe Cunha, Filipe Saar, Hélio de Paiva jr., Helton Medeiros, Igor Knop, Gedson Natalli, Joe Sallen, Jorge Sazaki, Karen Soarele, Lucas Andrade, Lucas Rau, Lucas Saldanha da Rosa, Luis Francisco, Mac Schawarz Crow, Marco Antonio Barcelos, Marcus Martins, Mateus Anjos, Rafael Borges, Renato José Lopes, Renato Morrone, Robert Souza, Roberto Vila Peixinho, Renner Augusto, Rodrigo Deus, Santoine Lee, Thiago Ferri, Thiago Leite, Thiago Monteiro, Tiago Honorato, Wallison Airechu Carvalho, Willy Trancoso.

4X SALÃO DO TRONO:

Tablado de Jogador nas 4 cores

Trono do Mestre das Trevas

Espaço para os Servos

Pontos de Vida do Covil

Baú do Tesouro

4X PV:



4X MOEDAS:



1X CETRO MALIGNO:

Marcador de 1º jogador.



6X MESTRE DAS TREVAS:



20X CAPANGAS (5 DE CADA COR):



40X MERCENÁRIOS:



VOCÊ É O MESTRE DAS TREVAS

O ritual está completo. Ao seu comando, o Covil se ergue. Uma fortaleza viva agora profanada pelos malditos cristais. Dentro de suas masmorras está o portal para as terras sombrias onde suas hordas foram trancadas há tempo. Desta vez, será terá sua vingança.

PREPARAÇÃO

A. Posicione o Tabuleiro – Escolha o tabuleiro certo para sua partida (baseado no número de jogadores) e posicione-o no centro da área de jogo.

B. Cada jogador recebe: 1 Salão do Trono, 5 Meeples de Tropa, 5 cartas de Capanga e 1 covil de sua cor escolhida. Também dê a cada jogador 1 marcador de moeda e 1 de Ponto de Vida (PV). Posicione os PV e as Moedas na marcações 5 no tabuleiro. Coloque os Capangas nos espaços reservados para Servos no Salão do Trono.

C. Rebeldes - Coloque 1 Rebelde na cidade. Deixe os restantes em uma pilha próxima ao tabuleiro.

D. Entregue um Mestre das Trevas - Embaralhe todos os Mestres das Trevas e dê um para cada jogador. Coloque seu Mestre das trevas no lugar adequado em seu salão do Trono. Devolva os restantes na caixa.

E. Coloque os marcadores de Exaustão – Posicione um marcador de exaustão em cada Mestre das Trevas com o lado “Exausto” visível.

F. Guilda dos Mercenários — Embaralhe todas as cartas de Mercenários. Separe 24 delas e coloque o restante de volta na caixa. Revele 6 cartas (esta será a Guilda dos Mercenários). Se houver Mercenários custando 10 moedas ou mais, embaralhe-os e revele novos no lugar

G. Relíquias — Embaralhe as Relíquias e dê 2 para cada jogador. Os jogadores mantêm as Relíquias em suas mãos.

H. Regras Rápidas – Dê uma carta de Regra Rápida para cada jogador.

I. 1 Cetro Maligno / Marcador de Jogador Inicial – O jogador mais jovem recebe o cetro maligno e inicia a partida. Paciência é uma virtude adquirida com o tempo.



J. Escolha as zonas iniciais – Durante a 1ª manhã, o jogador inicial escolhe uma das zonas marcadas com uma espiral e posiciona nela seu Covil, juntamente com 2 tropas. Os demais jogadores escolhem em sentido horário.



VISÃO GERAL

Em **Covil: Mestres das Trevas** você irá batalhar pela supremacia nas regiões que cercam uma cidade isolada. Cada jogador controla um Mestre das Trevas com poderes únicos e tropas treinadas para “defender o mundo das hordas inimigas” e trazer “paz e segurança para os territórios” – Ao custo de moedas, é claro!

O jogo dura 4 dias, cada um deles dividido em 3 fases distintas:

Fase 1: Manhã (convocar tropas)

Fase 2: Tarde (realizar ações)

Fase 3: Noite (domínio e manutenção)

Ao fim da 4ª noite, quando o baralho de Mercenários estiver vazio, o jogo terminará.

A CONQUISTA DO MULTIVERSO SERÁ DECIDIDA UMA BATALHA POR VEZ



FASE 1: MANHÃ

Começando pelo primeiro jogador e prosseguindo em sentido horário, todos os jogadores levantam suas tropas.

Depois disso, os jogadores conferem se precisam convocar uma ou mais tropas em seu Covil. Todos os jogadores devem terminar a fase da manhã com o mesmo número de tropas em jogo, seguindo o quadro ao lado. Se você possuir menos tropas, convoque novas tropas em seu Covil até alcançar o número adequado ao dia a ser jogador. Suas tropas entram em jogo levantadas. Quando todos os jogadores tiverem completado essa fase, prossiga para a fase 2.

Tropas em jogo:

Dia 1: 2 Tropas

Dia 2: 3 Tropas

Dia 3: 4 Tropas

Dia 4: 5 Tropas

FASE 2: TARDE

Começando pelo 1º jogador e prosseguindo em sentido horário, cada jogador realiza um turno. Durante seu turno, o jogador pode realizar as seguintes ações uma vez, em qualquer ordem:

- 1) Contrate um Servo
- 2) Realize qualquer quantidade de ações livres
- 3) Deite uma tropa para fazer uma ação de tropa

Se ao início de um turno do 1º jogador não houver mais tropas levantadas, prossiga para a fase 3.



2.1 CONTRATE UM SERVO

Você pode contratar um Servo da Guilda dos Mercenários pagando seu valor em moedas com qualquer combinação de: moedas de seu Baú do Tesouro; descartando Relíquias de sua mão; Descartando um Servo preparado (não Cansado, nem Exausto) de seu Salão do Trono de volta para a Guilda dos Mercenários. Se o dinheiro gasto for maior que o custo, você receberá o troco em seu Baú do tesouro.

Todo Servo contratado entra em seu Salão do Trono cansado, o Servo que foi substituído fica disponível para compra na Guilda dos Mercenários.



Exemplo: Para contratar um Servo que vale 8 moedas, você pode gastar 3 moedas de seu Baú do Tesouro, Descartar uma Relíquia de sua mão que vale 1 Moeda, e colocar 2 Servos que valem 2 moedas cada na Guilda de Mercenários (somando 8). Coloque seu Servo recém-adquirido em um dos espaços vagos de seu Salão do Trono, com um marcador de Exaustão com a face que representa que ele está Cansado para cima.

ATRIBUTOS DOS SERVOS

Dentre sua horda, existem poucos que você realmente conhece pelo nome. Esses são os chamados Servos.

Classe: Cada Servo possui uma classe, descrita abaixo de seu nome. Essas classes são: Mestre das trevas, Assassino, Guerreiro, Guardião, Sabotador e Feiticeiro.

Bônus Base: Esse valor define o atributo que seu Servo se destaca. Quando exaurido, esse atributo é adicionado ao valor de combate de sua tropa, caso aplicável.

Custo: Quantidade de moedas que esse servo vale. Também vale como pontos de vitória ao fim do jogo.

Habilidade: Uma habilidade especial que pode ser passiva ou instantânea (veja abaixo).

Você não pode ter mais do que 5 servos em seu Salão do Trono. Você inicia a partida com seu Mestre das Trevas e mais 5 Capangas. No decorrer do jogo você irá substituir seus capangas pelos Mercenários que contratar. Já o Mestre das Trevas, por sua vez, nunca pode deixar o trono.



HABILIDADES PASSIVAS

Habilidades permanecem ativas mesmo quando seus Servos que a possuem estão exaustos ou cansados.

REFORÇOS



Esse Servo possui seus próprios soldados que se misturam às suas tropas, melhorando-as enquanto você o tiver em sua equipe. Caso este bônus esteja relacionado a algum tipo de terreno, aplique-o somente quando uma tropa sua estiver dentro de um terreno do tipo.



Exemplo: +1 na defesa para tropas defendendo zonas de cidade ou zonas alagadas. Esse bônus será de +2 caso aplicado a uma zona que possua os 2 tipos.

INFLUÊNCIA



Esse Servo possui contratos no submundo da cidade e isso lhe garante habilidades passivas não relacionadas ao combate. Um Servo que esteja saindo de sua equipe para dar o seu lugar a outro poderá usar de sua Influência até o fim da transação.



Exemplo: Você precisa de 2 moedas a menos para contratar Guerreiros na Guilda dos Mercenários. – Se o custo original for 0 você ganha 2 moedas.

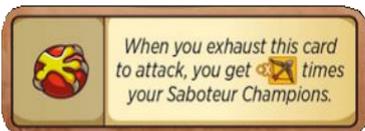
HABILIDADES INSTANTÂNEAS

Seus Servos precisam estar Preparados para poder utilizar Habilidades Instantâneas



IMPACTO

Esse servo é poderoso! Toda vez que for exaurido para atacar, ele irá realizar o efeito de sua habilidade especial.

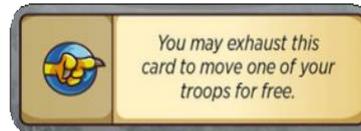


Exemplo: Quando você exaure esse Servo para atacar, você recebe o seu Bônus Base + Reforços + 1 para cada sabotador em sua equipe.



COMANDO

Em seu turno, como uma ação livre, você pode exaurir esse Servo para ativar sua habilidade especial.



Exemplo: Durante seu turno, você pode exaurir este Servo para mover uma tropa uma vez (sua tropa pode estar levantada ou deitada).

2.2 REALIZE QUALQUER QUANTIDADE DE AÇÕES LIVRES

Durante todo o turno, na fase da tarde, um jogador pode ativar qualquer número de Relíquias e exaurir quantos Servos quiser para realizar habilidades de Comando.

Você não precisa deitar tropas para realizar estas ações, mas pode ter que exaurir um Servo como custo normal para realizar uma ação.

Exemplo: Se a habilidade instantânea de uma Relíquia lhe diz “faça um ataque”, este ataque pode ser realizado por qualquer uma de suas tropas (em pé ou deitadas) como uma ação livre, mas você ainda vai precisar exaurir um Servo para realizar este ataque como de costume.

EUXARIR SERVOS PARA REALIZAR COMANDOS



ATIVAR RELÍQUIAS



RELÍQUIAS

Esses artefatos mágicos, quando ativos, lhe garantem habilidades especiais e vantagem estratégica no combate.

Em seu turno, como uma ação livre, você pode ativar quantas relíquias quiser. Você também pode ativar Relíquias no turno de seu adversário como uma resposta a uma declaração de ataque.

Quando você ativa uma Relíquia, você faz sua Habilidade Instantânea imediatamente e também recebe um bônus de tropa até a próxima fase da noite, quando as Relíquias são descartadas.

Você pode adquirir novas Relíquias das seguintes maneiras: Comprando uma Relíquia; Pilhando a Cidade; Saqueando um Covil.

Relíquias em sua mão podem ser descartadas como seu valor em moedas para contratar Mercenários e valem Pontos de Vitória em fim do jogo.

Caso o baralho de Relíquias termine durante a partida, reembalhe-o e forme uma nova pila.

Valor em moedas

Aplica-se apenas caso sua Relíquia esteja em sua mão. Quando ativa, uma Relíquia perde seu valor.

Habilidade Instantânea

Use essa habilidade no momento que você ativar esse Relíquia.

Zona Alvo

Utilizada apenas no modo solo

Bônus de Tropa

Bônus aplicado enquanto uma Relíquia está ativa. Relíquias ativas são descartadas a noite.



COMPRA RELÍQUIAS

A qualquer momento durante o jogo, em qualquer uma das fases (e até no turno de outro jogador), você pode gastar 3 moedas para comprar uma Relíquia do baralho.

PILHE A CIDADE

Durante a fase da noite, cada jogador saca uma Relíquia do baralho por tropa que possuir na cidade. Coloque um Rebelde na cidade para cada Relíquia adquirida dessa maneira.

SAQUEIE UM COVIL

Quando você infligir o último dano aos Pontos de Vida de um Covil, saque uma Relíquia do baralho

2.3 DEITE UMA TROPA PARA REALIZAR UMA AÇÃO DE TROPA

Durante seu turno, se ainda possuir tropas levantadas você deverá, obrigatoriamente, deitar uma de suas tropas para realizar uma ação de tropa. Além disso, você não pode deitar mais de uma tropa por turno.

Ação de tropa: Mova essa tropa; ou Descanse um de seus Servos; ou Repare seu Covil; ou Ganhe 1 Moeda; ou Ataque.

Ao início do turno do 1° jogador, caso não haja mais nenhuma tropa levantada, prossiga para a fase 3.

AÇÕES DE TROPAS

MOVA ESSA TROPA

Deite uma tropa para mover essa mesma tropa para uma zona adjacente. Se você possuir Reforços de movimento, você pode mover uma tropa até 2 zonas de distância partindo dos tipos de terreno descritos na habilidade.



Exemplo: com essa habilidade de Reforços suas tropas se movem +1 zona partindo de zonas de deserto ou alagadas.

DESCANSE UM DE SEUS SERVO

Deite uma tropa para descansar um de seus Servos uma vez. Quando realizar essa ação, vire o marcador de exaustão de “Exausto” para “Cansado”. Caso o Marcador já esteja na face “Cansado”, remova o marcador. Esse Servo agora está “Preparado”.

Um Servo Cansado ou Exausto não pode ser exaurido para atacar ou defender-se, nem utilizar habilidades instantâneas, nem ser vendido ou descartado.

Toda vez que algo diz que você deve exaurir um Servo, você deverá colocar o marcador de exaustão com a face “Exausto” sobre ele.



Exemplo: primeiro deite sua tropa, depois declare sua ação e a execute. Uma tropa que já esteja deitada não pode realizar ações de tropa, mas ainda pode realizar ações livre.



REPARAR O SEU COVIL

Deite uma de suas tropas para reparar 1 Ponto de Vida (PV) de seu Covil. Um Covil destruído (0 PV) não pode mais ser reparado.



GANHE UMA MOEDA

Deite uma tropa para ganhar uma moeda. Você nunca poderá ter mais do que 5 moedas em seu Baú do Tesouro. Caso for receber uma quantia de moedas que supere esse limite, considere pagar 3 moedas para comprar uma Relíquia.

ATAQUE /

Para realizar um ataque você precisa deitar uma tropa e exaurir um de seus Servos (você precisa exaurir um Servo, mesmo que seu ataque seja o resultado de uma ação livre, ou de uma habilidade instantânea). Este ataque pode ser corpo a corpo ou a distância. Quando declarar um ataque, você também deve declarar quem está sendo atacado e onde. O Resultado do combate acontece após a resposta do defensor. Você pode mirar um ataque em um Covil desprotegido, neste caso não há resposta e o Covil inimigo receberá dano direto.



Ataques corpo a corpo só podem acertar tropas em sua zona. Todas as tropas possuem um bônus de ataque corpo a corpo



Ataques à distância podem ter como alvo apenas tropas que estejam em zonas adjacente á de sua tropa.

A força de ataque é a soma entre o bônus de seu Salão do trono, somado ao bônus de seu Servo (se aplicável) somado as habilidades de Reforços (seus Servos podem estar levantados ou deitados) somando aos bônus aplicáveis em sua Relíquias ativas.

PARA FAZER UM ATAQUE À DISTANCIA VOCE DEVE DEITAR UMA DE SUAS TROPAS E EXAURIR UM DE SEUS SERVOS

... ADICIONE SEU BONUS BASE CASO APLICÁVEL ...

... ADICIONE REFORÇOS...

... ADICIONE BONUS DE RELÍQUIAS.

Declare o Ataque: - Estou atacando sua tropa com força 6 (2 por exaurir o Servo, 3 de reforços, 1 pela sua Relíquia ativa).

RESPOSTA DO DEFENSOR

Quando alguém declara um ataque contra uma de suas tropas, você deverá declarar sua força de defesa. Todas as tropas tem uma defesa base 1. Aplique habilidades de Reforços á sua força de defesa. Lembre-se de que essas habilidades funcionam mesmo que seu servo esteja exausto. Você pode exaurir qualquer um de seus Guardiões Preparados para ajudar em sua força de defesa.

Por ultimo, você pode ativar qualquer numero de Relíquias de sua mão para aumentar a força de defesa. As habilidades dessas Relíquias serão resolvidas imediatamente.

Aumente as apostas: o jogador atacante pode responder ao defensor ativando Relíquias de sua mão. E assim por diante, até que os dois jogadores estejam satisfeitos.

TODA TROPA POSSUI DEFESA PASSIVA 1 (SALÃO DO TRONO).

VOCE PODE EXAURIR UM SERVO PARA SE DEFENDER

APLIQUE REFORÇOS DE DEFESA:

E ATIVAR QUANTAS RELÍQUIAS QUISER.

Declare a Defesa: - Minha defesa é 6! (1 de defesa passiva, 1 de Reforços, 2 por exaurir o Guardião, 2 das Relíquias ativas).

O RESULTADO DE UM COMBATE

Compare a força de ataque com a força de defesa. Em caso de empate, o defensor vence. O combate pode terminar nos seguintes resultados:

A) O defensor vence

B) O defensor perde

A tropa defensora estava levantada

C) O defensor perde

A tropa defensora estava deitada

A) O DEFENSOR VENCE

Nada acontece.



B) O DEFENSOR PERDE (A TROPA DEFENSORA ESTAVA LEVANTADA)

O atacante ganha 2 moedas. O defensor deita sua tropa e a recua para uma zona adjacente. Reforços de movimento podem ser aplicados ao recuar.



C) O DEFENSOR PERDE (A TROPA DEFENSORA ESTAVA DEITADA)

O atacante ganha 2 Moedas. O defensor remove sua tropa do tabuleiro.



Confira também se a tropa defensora estava na mesma zona que seu Covil. Nesse caso, depois de determinar o resultado, prossiga para a seção "O Covil é danificado".

O COVIL É DANIFICADO

Caso a tropa defensora esteja defendendo a zona de seu próprio Covil, o dano excedente (a diferença entre a força de ataque e a força de defesa) é direcionado ao Covil.

Não faz diferença se o defensor possui mais de uma tropa na zona.

Caso, ao declarar um ataque, não haja tropas defensoras na zona, todo o dano será aplicado ao Covil.

Tesouros ocultos: quando você danificar um Covil inimigo (não importa a quantidade de dano), ganhe +1 moeda.

Saqueie um Covil: quando você, infligir o último dano aos Pontos de Vida de um Covil, saque uma Relíquia do baralho.



Exemplo: Ataque 4 contra defesa 2; o defensor estava deitado, então ele remove sua tropa do tabuleiro. Dê 2 de dano ao Covil do defensor. O atacante ganha 3 moedas (2 por vencer o combate, 1 por danificar o Covil).

O COVIL É DESTRUÍDO



Quando o Covil perder seu último ponto de vida, vire o marcador de Covil para o lado destruído.

Durante a fase da manhã, você pode convocar novas tropas em um Covil destruído como de costume.

Um Covil destruído não lhe dará pontos ao fim do jogo e não pode mais ser reparado.

MINHA
ESPADA SERÁ
SUA RUÍNA!



FASE 3: NOITE

Durante a fase da noite, os jogadores em conjunto seguem os passos da lista abaixo:

- 1) Descarte Relíquias ativas;
- 2) Colete taxas de proteção;
- 3) Renove a Guilda de Mercenários;
- 4) Pilhe a cidade (Rebeldes podem retaliar);
- 5) Descanse todos os Servos uma única vez.

Quando a fase da noite é completada, o próximo jogador em sentido horário pega o Cetro maligno e se torna o novo jogador inicial. Prossiga para a fase 1



3.1 DESCARTE RELÍQUIAS ATIVAS

Suas hordas são muito descuidadas, por isso, nenhuma Relíquia ativa dura mais que um dia. Descarte todas as Relíquias que estejam ativas.

3.2 RENOVE A GUILDA DE MERCENÁRIOS

Descarte os Servos da Guilda dos Mercenários e depois revele 6 novos. Caso a Guilda esteja vazia e não haja mais Servos para serem revelados (isso acontece ao fim da 4ª Noite), o jogo terminará.

3.3 COLETE TAXAS DE PROTEÇÃO

Todos os jogadores conferem a mesa pelo domínio das zonas Alagadas; Deserto; Montanha; e Floresta. Para coletar taxa de proteção, você precisa ter o domínio de um tipo de terreno. Você possui domínio quando controla a maioria das zonas de um tipo de terreno.

Uma zona é considerada controlada pelo jogador que possui a maioria das tropas dentro de uma delas. Um Covil ou Rebeldes não contam para o cálculo da maioria. Em caso de empate, a zona é desconsiderada.

O jogador recebe 2 moedas pelo domínio de um tipo de terreno.

Exemplo:

Domínio sobre zonas Alagadas: O jogador amarelo controla a zona A, amarelo e verde estão empatados na zona D, verde controla a zona E (Rebeldes não contam em relação a maioria) e o jogador vermelho controla a zona F. Como os 3 jogadores estão empatados (cada 1 controla 1 zona), ninguém receberá moedas pelo domínio das zonas Alagadas.

Domínio sobre zonas de Deserto: O jogador amarelo controla a zona C, já a zona D está empatada. Logo, o amarelo ganha +2 moedas pelo domínio.

Domínio sobre zonas de Montanha: O jogador amarelo controla a zona A, logo recebe +2 moedas pelo domínio da Montanha.

Domínio sobre zonas de Floresta: O jogador verde controla a zona B e a zona G, já o vermelho controla apenas a zona F. O jogador verde recebe +2 moedas pelo domínio da Floresta.



3.4 PILHE A CIDADE

Cada um dos jogadores saca uma relíquia para cada tropa que possuir na cidade (zona E). Coloque 1 novo Rebelde na cidade para cada Relíquia pilhada dessa maneira. Se houver 5 Rebeldes na cidade, eles irão retaliar.

Exemplo: O jogador verde possui 2 tropas na cidade e por isso saca 2 Relíquias do baralho; já o jogador vermelho possui uma tropa na cidade, logo saca apenas 1 Relíquia. Adicione 3 Rebeldes à cidade.

RETALIAÇÃO DOS REBELDES

Ter hordas ateando fogo e pilhando a cidade pode causar rebeliões.

Caso haja 5 Rebeldes na cidade, eles irão Retaliar.

Em sentido horário, todas as tropas na cidade receberão um ataque de força 3 (os jogadores podem se defender como de costume, uma tropa por vez) cada Covil que não esteja destruído receberá um ataque de força 3 (os jogadores podem se defender desde que possuam ao menos uma tropa em seu Covil). Quando todos os ataques de Rebelde forem resolvidos, remova todos os Rebeldes da cidade. Eles poderão retornar mais tarde.

3.5 DESCANSE TODOS OS SERVOS UMA VEZ

Todos os jogadores descansam todos os seus Servos uma vez. Se um Servo estava "Exausto", vire o marcador para a face "Cansado". Caso Servo já estivesse com a face "Cansado" voltado para cima, remova o marcador.

PONTUAÇÃO FINAL

Ao fim do 4º dia, o jogo termina e o jogador com mais ponto de vitória será o vencedor.
 Conte os pontos de vitória da seguinte maneira:



Habilidades de Influência
 Podem ser aplicadas na pontuação final.

Receba 1 ponto por moeda no custo de seus Servos do seu Salão do Trono.



Receba 5 pontos caso seu Covil possua ao menos 1 PV. Caso esteja destruído, você recebe 0 pontos.

Baú do Tesouro
 Receba 1 ponto por moeda em seu Baú do tesouro



Receba 1 ponto por moeda descrita nas Relíquias de sua mão.

Em caso de empate, vence o jogador com mais tropas no tabuleiro. Se ainda for empate, o jogador que tiver mais pontos de vida em seu Covil, depois o jogador com mais moedas no seu Baú do tesouro, e por último o jogador com o Servo que valha mais moedas. Se ainda for empate, os jogadores dividem a vitória.

Exemplo: O jogador verde ainda possui seu Covil (+5 pontos); tem 5 moedas no seu Baú do Tesouro (+5 pontos); seus Servos valem 27 pontos (o Mestre das Trevas da +1 ao seu Capanga); Suas Relíquias valem 10 pontos (eram 6, mas seu Feiticeiro adicionou +1 a cada uma delas). Pontuação Final: 47 pontos (5+5+27+10).

O MAL VENCERÁ: UMA AVENTURA SOLO

PREPARAÇÃO

Faça a preparação como se você fosse jogar uma partida em 2 jogadores no tabuleiro da cidade no deserto. Um jogador será você, o outro será chamado de autômato. Aplique as seguintes mudanças:

Antes de formar o baralho de Mercenários, divida-o em 3 pilhas diferentes:

- 1) Mercenários custando 2 moedas
- 2) Mercenários custando 4 e 6 moedas
- 3) Mercenários custando 8 e 10 moedas

Embaralhe essas pilhas separadamente

Ao invés dos Capangas, coloque no Salão do Trono do autômato:

- 2 Mercenários da 1ª pilha (2 moedas)
- 2 Mercenários da 2ª pilha (4 ou 6 moedas)
- 1 Mercenário da 3ª pilha (8 ou 10 moedas)

O Autômato não irá contratar novos Mercenários durante a partida.

Embaralhe as cartas de Mercenário:

Sem olhar, embaralhe todas as cartas de Mercenários restantes e separe 24 delas para serem jogadas. Coloque as outras de volta na caixa. Como de costume, revele 6 Servos na Guilda dos Mercenários.

Não de Relíquias iniciais para o autômato:

O autômato não irá ativar nenhuma Relíquia durante o jogo. Ao invés disso, mantenha as Relíquias do autômato perto do Salão do Trono dele, para contagem final de pontos.

Termine a preparação e inicie a partida:

Pegue o Cetro Maligno de primeiro jogador e comece a jogar. O objetivo da partida é fazer mais pontos que o autômato.

O AUTÔMATO

O autômato sempre irá mirar o jogador. Caso você decida enfrentar mais de um autômato, os autômatos nunca irão se atacar. As ações dos autômatos sempre seguem uma ordem de prioridades pré-estabelecida.

FASE DA MANHÃ: ADQUIRIR RELÍQUIAS

Caso possa, o autômato irá gastar 3 moedas para comprar uma Relíquia. Mantenha essas Relíquias com a face voltada para baixo, próximas ao Salão do Trono do autômato.

FASE DA TARDE:



O autômato irá deitar uma tropa para realizar UMA das ações abaixo. Primeiro, confira se alguma de suas tropas pode atacar corpo a corpo. Caso não seja possível, confira se há alguma tropa que possa atacar à distância, caso isso também não seja possível, mova uma das tropas.

1. Realize um Ataque corpo a corpo!

Exaure o Servo de combate corpo a corpo mais poderoso e aplique todos os bônus de Reforços possíveis. Caso haja empate, você deve exaurir o Servo do canto superior esquerdo. Se não houver Servos de ataque corpo a corpo Preparados, prossiga para 2.

Desempate: Zona de um Covil inimigo; a zona inimiga com tropas deitadas; se ainda for um empate, vire Relíquias do baralho até uma zona aplicável aparecer.

2. Realize um Ataque à distância!

Exaure o Servo de combate a distância mais poderoso e aplique todos os bônus de Reforços possíveis. Caso haja empate, você deve exaurir o Servo do canto superior esquerdo. Se não houver Servos de ataque a distância Preparados, prossiga para 3.

Desempate: Zona de um Covil inimigo; a zona inimiga com tropas deitadas; se ainda for um empate, vire Relíquias do baralho até uma zona aplicável aparecer.

3. Mova! (também se aplica para recuo)

Vire uma Relíquia do baralho e mova a tropa do autômato para a zona do tipo alvo.

Desempate: A zona que for mais próxima ao Covil inimigo.

O autômato nunca ativa habilidades de Comando e sempre vai exaurir seu melhor Guardião para se defender de um ataque.

FASE DA NOITE:

Acontece como de costume.

AGORA VOCÊ TEM MINHA ATENÇÃO:

Quando estiver acostumado as regras do jogo solo, tente colocar o Covil do autômato do lado do seu. Se quiser ainda mais desafio, adicione outro autômato.

Exemplo A: O jogador amarelo inicia a partida na zona A, e o autômato vermelho na zona B.



Fase da tarde:

1ª tropa: O jogador amarelo move sua tropa para a zona C. Depois disso, o autômato vira uma Relíquia do baralho que mostra uma montanha, então ele se move para a zona D

2ª tropa : O jogador amarelo decide ativar a habilidade de comando de seu Servo "Verme Impaciente" para poder mover-se para a zona F (a cidade). O Autômato então vira uma nova Relíquia, nela vê-se o ícone de floresta, por isso ele se move para a zona E.



Exemplo B: Atrás das linhas inimigas.



Fase da tarde:

1ª tropa: O autômato ataca corpo a corpo na zona C. O jogador amarelo perde o combate e recua para a zona F. O jogador amarelo ataca à distancia, vindo da zona F e mirando a zona B, e destrói o Covil do autômato.

2ª tropa : O autômato sempre irá favorecer o combate corpo a corpo de tropas deitadas, então agora ele irá atacar a tropa que recuou para a zona F. O jogador amarelo ataca à distancia da zona H para a zona F.

3ª tropa : O autômato ataca corpo a corpo na zona I, forçando o jogador amarelo a recuar para a zona F.

4ª tropa : O autômato ataca à distancia a zona G, vindo da zona E. O jogador amarelo não possui mais ações.

MATAR SEUS INIMIGOS, ESMAGAR SEUS CRÂNIOS E OUVIR O LAMENTO DE SUAS VIÚVAS.

REGRA GERAL

Em **Covil: Mestres das Trevas** você irá batalhar pela supremacia nas regiões que cercam uma cidade isolada. Cada jogador controla um Mestre das Trevas com poderes únicos e tropas treinadas para “defender o mundo das hordas inimigas” e trazer “paz e segurança para os territórios” – Ao custo de moedas, é claro!

O jogo dura 4 dias, cada um deles dividido em 3 fases distintas:

Fase 1: Manhã (convocar tropas)

Fase 2: Tarde (realizar ações)

Fase 3: Noite (domínio e manutenção)

Em sentido horário cada um dos jogadores completam a **Fase 1** levantando suas tropas e convocando novas tropas na zona de seu Covil. Quando todos completaram essa fase, o primeiro jogador começa então a próxima fase.

Na **Fase 2** a ação acontece. Um a um, cada jogador poderá contratar um Servo na Guilda dos Mercenários, deitar uma tropa para fazer uma ação de tropa e fazer ações livres.

Ação de tropa: Mova essa tropa; ou Descanse um de seus Servos; ou Repare seu Covil; ou Ganhe 1 Moeda; ou Ataque.

Ações Livres: Ativar Relíquias; Exaurir Mercenários para realizar habilidades de Comando.

Cada jogador realiza um turno por vez, até que todas as tropas estejam deitadas. Quando isso ocorrer, vá pra fase 3.

Na **Fase 3** todos os jogadores seguem os passos da lista :

- 1) Descarte Relíquias ativas;
- 2) Colete taxas de proteção;
- 3) Renove a Guilda de Mercenários;
- 4) Pilhe a cidade (Rebeldes podem retaliar);
- 5) Descanse todos os Servos uma única vez.

Quando a fase da noite estiver concluída, o próximo jogador pega o Cetro Maligno (marcador de primeiro jogador) e inicia um novo dia. Prossiga para a fase 1.

PONTUAÇÃO FINAL

O jogador com mais pontos de vitória vencerá a partida.

Conte os pontos de vitória da seguinte maneira:



Receba 5 pontos caso seu Covil não esteja destruído.



Receba 1 ponto por moeda em seu Baú do Tesouro.



Receba 1 ponto por moeda nas Relíquias de sua mão.



Receba 1 ponto por moeda em seus Servos.

Em caso de empate, vence o jogador com mais tropas no tabuleiro, se ainda for empate, o jogador que tiver mais pontos de vida em seu Covil, depois o jogador com mais moedas no Baú do Tesouro, e por ultimo o jogador com o Servo que valha mais moedas. Se ainda for empate, os jogadores dividem a vitória.

MEU OBJETIVO
É A
CONQUISTA-A!

