

MIRIANTH

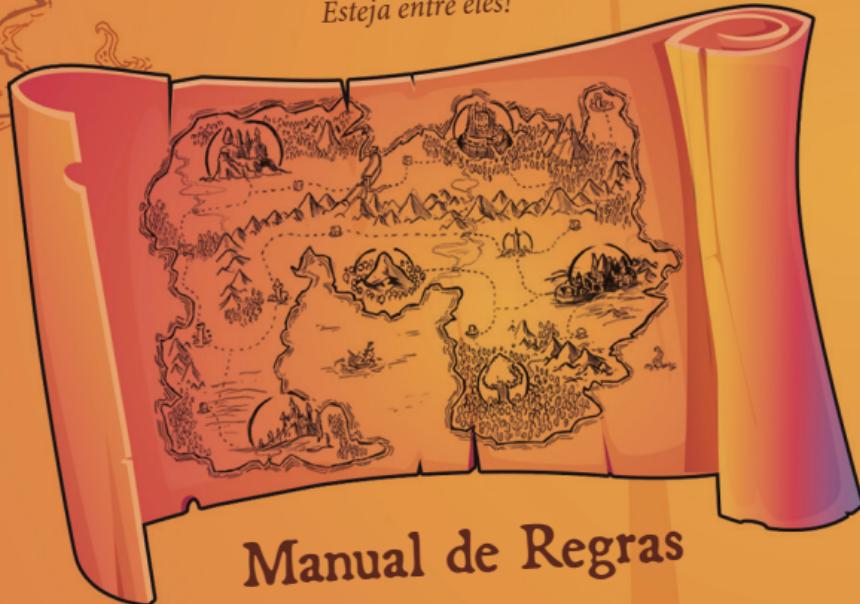
-WARS-

Mirianth, um reino em constante guerra contra terríveis monstros e com as nações separadas por interesses pessoais, onde você terá o papel de atrair os melhores recursos para a sua causa.

Para isso, você precisará negociar com seus adversários e ter muita diplomacia na disputa pela lealdade dos melhores guerreiros, montando sua estratégia baseada no equilíbrio.

Somente aqueles que se preparam para a guerra sobreviverão ao próximo inverno.

Esteja entre eles!



Manual de Regras

Componentes



16 Cartas de Tesouro
(borda branca)



42 Cartas de Heróis
(borda azul)



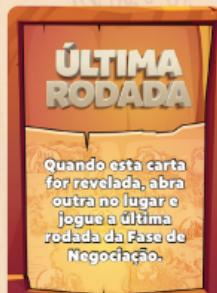
21 Cartas de Moradia
(borda verde)



22 Cartas de Monstros
(borda vermelha)



19 Cartas de Praga
(borda roxa)



1 Carta de
Última Rodada



4 Cartas de Reino
(ajuda do jogador)



Este Manual

Preparação

1. Separe e embaralhe as cartas de praga, criando um baralho separado das demais cartas. Este é o **baralho de praga**. Coloque-o no centro da área de jogo ao alcance de todos;
2. Separe as demais cartas de acordo com a quantidade de jogadores (conforme o símbolo no lado inferior direito das cartas) para formar o baralho de compra. As cartas não utilizadas são colocadas de volta na caixa do jogo;



3. Retire 10, 15 ou 20 cartas do baralho de compra (para 2, 3 ou 4 jogadores, respectivamente) e embaralhe este monte junto com a carta de “Última Rodada”.
4. Coloque as outras cartas do baralho de compras sobre este monte contendo a carta de Última Rodada. Coloque o baralho de compras no centro da área de jogo ao alcance de todos. Com isso, o baralho de compra está pronto para o início da partida.

Pronto, você já pode
começar a partida de
Mirianth Wars!



Resumo do Jogo

Uma partida de Mirianth Wars tem 3 fases diferentes: a fase de **negociação**, a fase de **resolução**, e a fase de **pontuação**.

Os jogadores, durante a fase de negociação, realizarão rodadas consecutivas, onde irão adquirir as cartas do jogo que serão utilizadas durante as próximas fases.



Ao final da fase de negociação, os jogadores entrarão na fase de resolução onde deverão organizar e utilizar suas cartas de acordo com as suas estratégias para que consigam sobreviver para a fase de pontuação, quando então, cada jogador irá contabilizar os pontos das suas cartas restantes.

Ao final da partida, o jogador que tiver a maior quantidade de pontos será o vencedor.

Como Jogar

Fase de Negociação

A fase de negociação é jogada em diversas rodadas consecutivas, onde os jogadores irão adquirir as cartas do baralho de compras para formar a sua facção.

Para iniciar uma nova rodada, escolha um dos jogadores para revelar uma quantidade de cartas do baralho de compras igual a quantidade de jogadores, colocando-as no centro da área de jogo (p.ex: em uma partida de 3 jogadores, serão reveladas 3 cartas).

De forma livre, os jogadores podem anunciar qual das cartas reveladas cada um deles pretende obter na rodada atual, tentando chegar a um acordo de modo que cada jogador obtenha uma carta diferente dos demais, isto é, que cada jogador receba uma

carta ao final da rodada.

Caso dois ou mais jogadores demonstrem interesse na mesma carta, essa carta será considerada a **carta disputada**, e os jogadores poderão negociar livremente dentro dos limites do jogo (p.ex: oferecendo uma carta adquirida anteriormente; dar prioridade de escolha em rodada posterior; dar prioridade na escolha quando determinada carta ou tipo de carta for revelada em outro turno; trocar 2 cartas por 1; etc.).

As negociações entre os jogadores somente poderão utilizar elementos e decisões do próprio jogo e as promessas das negociações **deverão ser honradas pelos jogadores**, sendo que somente os participantes da negociação são vinculados à ela.

Caso os jogadores cheguem no acordo da negociação, o jogador (ou jogadores) que abriu mão da carta deve escolher uma outra carta disponível naquela rodada.



em uma partida de 3 jogadores, a cada nova rodada de negociação são reveladas 3 novas cartas

Contudo, caso os jogadores que estejam disputando uma carta não cheguem a um acordo por negociação, esses jogadores deverão passar por um **teste de praga**.

Um dos jogadores pega uma quantidade de carta de praga em uma quantidade equivalente ao número de jogadores que esteja envolvido na disputa **menos 1** e, sem revelar sua face, embaralha juntamente com a carta que está sendo disputada (recomenda-se que mais de um jogador embaralhe essas cartas até que todos estejam satisfeitos). Este será o **monte do destino**.

Após isso, uma carta do monte do destino é distribuída para cada um dos jogadores envolvidos na disputa e eles revelarão suas cartas simultaneamente.

Dessa forma, um dos jogadores terá recebido a carta disputada e o outro (ou outros) receberá uma carta de praga. Aquele que tenha recebido uma carta de praga não receberá outra carta nesta rodada. A carta do baralho de compras que não tenha sido obtida nesta rodada, é descartada e colocada de volta na caixa de jogo.

As cartas obtidas nesta fase podem ser colocadas ao lado da Carta de Reino nas posições indicadas conforme o tipo da carta.

Após todos os jogadores terem recebido uma carta na rodada (seja uma carta do baralho de compra ou uma carta de praga), os jogadores poderão optar por anexar uma de suas cartas de “paladino” em uma carta de monstro.

Após isso, a rodada atual se encerra e se inicia uma nova rodada, seguindo da mesma maneira, até que ocorra o final da Fase de Negociação.



Final da Fase de Negociação

Quando a carta de “Última Rodada” for revelada do baralho de compras, deixe-a de lado e revele uma nova carta em seu lugar para a Fase de Negociação da Rodada atual.

A Última Rodada será realizada após essa rodada atual (a que foi revelada a carta de “Última Rodada”), ou ainda, na rodada em que não for possível revelar uma quantidade de cartas do baralho de compras igual ao número de jogadores.

Após isso, inicia-se a Fase de Resolução.

Fase de Resolução

Será nesta fase onde de fato as cartas obtidas pelos jogadores durante a Fase de Negociação, serão utilizadas e surtirão seus efeitos. Para isso, será preciso seguir a seguinte ordem de resolução:

1. Alojamento inicial
2. Efeito da Praga
3. Batalhas
4. Alojamento final

Cada uma dessas etapas da Fase de Resolução precisa ser realizada totalmente antes de se iniciar a próxima etapa.

Alojamento Inicial

Nesta etapa da Fase de Resolução, cada jogador deverá verificar se possui acomodação para todos os seus heróis.

Para cada carta de herói que o jogador tiver (deer icon), ele precisará ter a mesma quantidade de acomodação (house icon) garantida por suas cartas.

Se o jogador possuir menos espaço de acomodação do que a quantidade de heróis, ele deverá descartar 1 carta de herói para cada um sem acomodação.



neste exemplo, a carta do palácio consegue alojar estes 3 heróis

Efeito da Praga

Nesta etapa da Fase de Resolução, cada jogador deverá descartar 1 carta de Herói para cada símbolo de penalidade de herói em suas cartas de praga.

Nesta etapa, o jogador poderá minimizar os Efeitos da Praga utilizando as cartas “Sacerdotisa” e/ou “Muralha”, caso as tenha.

OBS: Não descarte as cartas de Praga caso esteja com o Necromante, pois elas serão computadas na Fase de Pontuação.



neste exemplo, o jogador sofre o efeito da praga e escolhe descartar o Mercador e 1 Paladino

Batalhas

Nesta etapa da Fase de Resolução, cada jogador irá utilizar suas cartas de herói que sobreviveram a etapa de Alojamento Inicial e Efeito da Praga para batalhar com os monstros que o jogador adquiriu durante a Fase de Negociação (o jogador só poderá batalhar com os monstros que tiver adquirido).

Para isso, cada jogador irá escolher uma batalha de cada vez, na ordem em que preferir, e determinar quais cartas de herói irão participar de determinada batalha.

Em cada batalha, será comparado o valor do **ataque dos heróis** () atribuído ao monstro, e no caso deste valor ser igual ou superior à **resistência do mostro** () , ele será derrotado.



Nesta batalha, o valor do ataque do Paladino (3) igualou o valor da resistência do Goblin (3), e portanto, o monstro foi derrotado

A carta de monstro derrotado é colocada em uma pilha ao lado da Carta de Reino no local indicado (), e valerá pontos para o jogador na Fase de Pontuação.

Cada carta de herói tem uma forma diferente de batalhar, e dependendo do tipo de herói, ele não poderá participar de mais de uma batalha (veja a seção “Referência das Cartas”).

Após todas as batalhas dos jogadores, cada monstro sobrevivente irá fazer o seu ataque e descartar uma carta de cada tipo monstrada em seus símbolos de penalidade.



no exemplo anterior, se o Goblin não tivesse sido derrotado, ele iria agora destruir uma carta de Tesouro

Após o ataque de todos os monstros sobreviventes, eles serão descartados, encerrando-se a etapa das Batalhas.

Alojamento Final

Esta etapa da Fase de Resolução, ocorrerá da mesma forma que o Alojamento Inicial, ou seja, cada jogador deverá verificar se possui acomodação para todos os seus heróis, comparando a quantidade de heróis que tiver () com a quantidade de acomodações () restante em suas cartas.

Do mesmo modo, o jogador deverá descartar 1 carta de herói para cada um deles que estiver sem acomodação.

Após o término desta etapa, finaliza-se a Fase de Resolução e inicia-se a Fase de Pontuação.

Fase de Pontuação

Nesta fase de Pontuação, todos os jogadores irão calcular os pontos de vitória PV () que suas cartas restantes lhes garantiram. Para isso, cada jogador deverá seguir as seguintes etapas, em ordem:

- 1. Heróis:** receba a pontuação indicada nas cartas de herói
- 2. Construções:** receba a pontuação indicada nas cartas de construções
- 3. Tesouros:** receba a pontuação indicada nas cartas de tesouros
- 4. Monstros Derrotados:** receba a pontuação indicada nas cartas de monstros que foram derrotados pelo jogador

Some todos os pontos de vitória recebidos, e o jogador com a maior quantidade é considerado o vencedor da partida.

Em caso de empate, o jogador que derrotou mais monstro vence. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Pontuação Variável

Em geral, as cartas indicam de forma direta o valor de pontos de vitória que elas valem (ou seja, o valor dentro do símbolo  indica os pontos de vitória).

Porém, algumas outras indicam pontos de vitória que são calculados com base em alguma variável existente no momento da Fase de Pontuação.



1 PV por cada carta de monstro derrotado



1 PV por cada carta de monstro diferente derrotado



1 PV por cada carta de construção



1 PV por cada carta de tesouro



1 PV por cada carta de praga



1 PV por cada carta de herói

Referência das Cartas

Arqueiro (ataque à distância)

Ataca somente um monstro, e não é alocado ao alvo. O seu alvo é anunciado no início da Fase de Resolução e o valor do seu ataque varia de acordo com a quantidade total de arqueiros na facção, mesmo os que não estejam batalhando contra o mesmo monstro (1, 3, 5 e 8 de ataque para 1, 2, 3 e 4 arqueiros, respectivamente).

Cabana (3 PV & 1 acomodação)

Castelo (-2 PV & 4 acomodações)





Construtor (1 PV por construção)

O jogador ganhará 1 ponto de vitória para cada carta de construção em sua facção, durante a pontuação dos Heróis.

Diamante (1 PV por monstro derrotado)

O jogador ganhará 1 ponto de vitória para cada carta de Monstro derrotado em sua facção, durante a pontuação dos Tesouros.

Escudeiro

O jogador que tiver o escudeiro, aumenta o valor de ataque de todos os seus heróis com ataque corpo a corpo em 1.

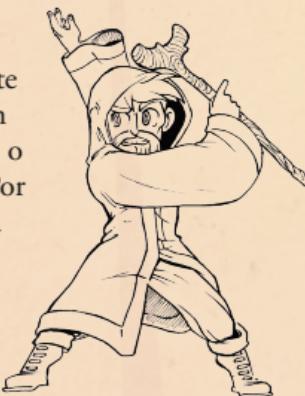
Esmeralda (2 PV)

Ladina (2 PV)

O jogador, durante a etapa de Batalhas na Fase de Resolução, poderá descartar a carta Ladina para também descartar uma carta de monstro a sua escolha. Com isso, o jogador não receberá as penalidades do monstro descartado, mas também não receberá os pontos de vitória da Ladina descartada.

Mago (ataque global)

O Mago ataca todos os monstros do jogador e o valor do ataque depende da quantidade de monstros atualmente no campo de batalha. Portanto, se um monstro for derrotado ou descartado, o ataque do Mago é diminuído em 1. Por exemplo, mesmo que o jogador tenha batalhado com 5 monstros, o ataque do Mago no último monstro será de exatamente 1. O ataque do Mago pode ser acumulado caso o jogador tenha mais de uma carta de Mago.



Mascate (1PV) / Mercador (2 PV)

Caso haja uma carta em disputa durante a Fase de Negociação, o jogador que tiver o Mascate ou Mercador poderá usar seu efeito para decidir quem ficará com a carta disputada. Em seguida, o jogador deverá entregar o Mascate (ou Mercador) para um jogador que participou da disputa.

Minerador (2 PV por tesouro)

O jogador ganhará 2 pontos de vitória para cada carta de Tesouro em sua facção, durante a pontuação dos Heróis.



Muralha

O jogador com a “Muralha” poderá descartá-la para cancelar uma penalidade qualquer nas etapas de “Efeitos da Praga” ou “Batalhas”.

Necromante (1 PV por Praga)

O jogador ganhará 1 ponto de vitória para cada carta de praga em sua facção, durante a pontuação dos Heróis.

Ouro (1 PV por monstro derrotado diferente)

O jogador ganhará 1 ponto de vitória para cada carta de monstro derrotado diferente derrotado em sua facção, durante a pontuação dos Tesouros.

Palácio (1 PV & 3 acomodações)

Paladino (ataque corpo a corpo)

Para poder atacar, o Paladino precisa primeiro ser alocado a um alvo durante a Fase de Negociação (só pode ser alocado um paladino por rodada). Os paladinos que não estiverem vinculados a nenhum alvo, não poderão batalhar. O valor do seu ataque varia de 2 a 5.

Quartel (3 acomodações)

Rei (1 PV por herói)

O jogador ganhará 1 ponto de vitória para cada carta de herói (incluindo ela) em sua facção, durante a pontuação dos Heróis.

Rubi (1 PV)

Sabotador (1 PV para dono & -2 PV para os vizinhos)

Na fase de pontuação, quando pontuar os Heróis, os jogadores sentados ao lado do jogador que tiver o Sabotador, perdem 2 ponto de vitória.

Sacerdotisa (1 PV)

O jogador com a Sacerdotisa poderá descartá-la para cancelar duas penalidades de personagem nas etapas de “Efeitos da Praga” ou “Batalhas”. Este efeito não pode ser dividido em mais de uma etapa da Fase de Resolução.

Templo (2 PV & 2 acomodações)

Vila (2 acomodações)

Cartas de Praga

As cartas de praga indicam a quantidade de penalidades de personagem que o jogador sofre na Etapa de Praga da Fase de Resolução (0 a 2 penalidades - descarte carta de herói).



Cartas de Monstros

Cada uma das cartas de monstro possui um símbolo indicando o **valor de sua resistência** (), um símbolo indicando os **pontos de vitória** () que o jogador que o derrotar, ganhará na Fase de Pontuação, bem como o símbolo das penalidades que o jogador sofre quando não o derrota (descarte carta de herói / descarte carta de construção / descarte carta de tesouro).

Exemplo de Batalha



Participantes da Batalha

Neste exemplo, o Paladino foi vinculado ao Orc anteriormente, e por isso ele pôde batalhar. O valor do Paladino foi aumentado em 1 por conta do reforço do Escudeiro, gerando um ataque de valor 4. O Mago adicionou mais 2 ao valor de ataque, pois o jogador ainda tem um outro monstro para batalhar (o Grifo do lado direito). O Arqueiro em cima do Mago também atacou o Orc, e como o jogador tem 2 arqueiros na facção, o valor do ataque dele foi de 3. Com isso, o total do valor de ataque desta batalha foi de 9, igualando a resistência do Orc que é derrotado e valerá 6 pontos de vitória.

É importante notar que tanto o Paladino quanto o Arqueiro em cima do Mago não poderão mais participar de outras batalhas.

Por outro lado, o Mago poderá batalhar contra o Grifo, porém, com a derrota do Orc restou apenas 1 monstro ao jogador, e agora o valor de ataque do Mago será de apenas 1. O outro arqueiro dá 1 de força. O Escudeiro não contribui no valor de ataque do Mago pois este não possui um ataque corpo à corpo.

Não tendo outros heróis livres, o jogador não derrotará o Grifo que irá destruir 3 cartas de construção do jogador como efeito de seus símbolos de penalidade. Na etapa de Alojamento Final o jogador deverá verificar se consegue acomodar todos os seus heróis, mesmo tendo perdido as 3 construções na batalha.

Créditos

Game designer Nicholas Paschalis
Ilustrado por Caio Errante

Editor: Rafael Verri

Designer Gráfico: Daniel de Lucca

Produção: Ludofun Editora

Mirianth Wars, e os personagens de *Mirianth Wars*,
são nomes dos produtos publicados por Ludofun
Editora Ltda e são marcas comerciais ou marcas
comerciais registradas de Ludofun Editora Ltda.
Todos os direitos reservados.



www.ludofun.com.br

@ludofunxp