
NIDAVELLIR

O reino dos anões viveu em paz por milênios.
Mas nas terras geladas e selvagens do reino de Nidavellir, nada dura para sempre. Essa quietude desapareceu quando um mal esquecido despertou novamente. Ruídos terríveis sacudiram as fundações das cidades anãs e chamas infernais rasgaram o céu.
Bem longe, nas regiões sombrias e perdidas do continente, uma ameaça sinistra acabava de despertar. Ninguém sabia de onde veio.

Confinado séculos atrás por uma aliança entre anões e magos, Fafnir, o implacável, acabara de se libertar para realizar sua vingança: Saquear ouro e queimar corpos. E como qualquer ladrão sábio faria, ele começaria onde o ouro estava empilhado com a maior ganância: no reino dos anões!

Como venerável elvaland, respeitado membro do conselho e chefe da guerra, você foi enviado pelo rei para formar um exército capaz de enfrentar e derrotar este monstro sanguinário. Entre em todas as tavernas do reino, contrate os anões mais habilidosos, recrute os heróis mais prestigiosos e construa o melhor batalhão que puder para derrotar seu inimigo mortal!
Esforce-se e, acima de tudo, gaste sem contar, porque se o rei de fato recompensar o melhor de vocês, ele também castigará aqueles que mal conseguiram levantar um exército de pobres almas!

Objetivo do jogo

Os jogadores incorporam Elvalands mandatários do Rei dos Anões para formar um exército capaz de derrotar o infame Fafnir. O Elvaland que reunir o exército com o maior valor de bravura final vencerá o jogo e terá a honra de ir e derrotar o dragão.

Não hesite em consultar o glossário da página 23 se um termo parecer vago para você.

Sumário

Preparação • 4 •
Anatomia dos tabuleiros e cartas • 6 •
Determinando o Valor de Bravura de cada classe • 7 •
Sequencia do turno • 8 •
Fim das Eras • 12 •
Especificidades dos Heróis • 14 •
Lendas de Nidavellir • 18 •
Glossário • 23 •

Componentes do jogo

87 cartas de Anões divididas em 5 classes:

A • 18 Cartas de Guerreiro
B • 16 Cartas de Caçador
C • 16 Cartas de Mineiro
D • 20 Cartas de Ferreiro
E • 16 Cartas de Explorador
F • 1 Carta de Ferreiro Especial



A B C D E



F

5 Cartas de **Distinção**

5 cartas de **Oferta Real**



21 Cartas de **Herói**



3 **Placas de taverna**



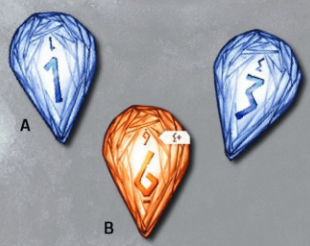
5 tabuleiros Individuais do **Mapa do Reino**



3 marcadores de **Troca de Gemas**



6 Gemas:
A - 5 Gemas básicas 1,2,3,4,5
B - 1 Gema Especial
(Distinção do mineiro)



A B

60 **Moedas de ouro:**

A - 25 **moedas básicas** 0x5 | 2x5 | 3x5 | 4x5 | 5x5
B - 1 **moeda especial** 3 (Distinção do Caçador)
C - 34 **moedas do Tesouro Real:**
5x2 | 6x2 | 7x3 | 8x2 | 9x3 | 10x2 | 11x3 | 12x2 | 13x2 | 14x2 | 15x1 | 16x1 | 17x1 | 18x1 | 19x1
20x1 | 21x1 | 22x1 | 23x1 | 24x1 | 25x1



A B C

1 Tesouro real
4 Suportes de cartas
1 bloco de pontuação

Jogo para 2 Elvalands

Todas as regras neste livreto se aplicam, no entanto:
Durante a configuração:
Remova 2 moedas no valor de 7,9 e 11 (2/3) do Tesouro Real e coloque-as de volta na caixa do jogo.
Quando os anões entram:
Coloque 3 cartas de anão em cada taverna a cada turno.
Cada Elvaland escolherá uma carta de Anão na ordem definida pelo lance, e a carta não retirada será descartada.

Jogo para 3 Elvalands

Todas as regras neste livreto se aplicam, no entanto:
Durante a configuração:
Remova 2 moedas no valor de 7,9 e 11 (2/3) do Tesouro Real e coloque-as de volta na caixa do jogo.

Jogo para 5 Elvalands

Todas as regras neste livreto se aplicam, no entanto:
Durante a configuração:
Adicione cartas de anões com um símbolo (5) localizado no canto inferior direito, nos baralhos correspondentes da 1º Era e 2º Era.



Começar bem em Nidavellir

Durante o primeiro jogo para se familiarizar com as regras, recomendamos que você não jogue com os seguintes heróis:

THRUD A CAÇADORA DE CABEÇAS
YLUD A IMPREVISÍVEL
ULINE A VIDENTE

Esses **Heróis** têm poderes de jogo mais complicados e noções que podem ser mais difíceis de compreender durante as primeiras jogadas. Claro, isso é apenas um conselho, fique à vontade para jogar como quiser.

Configuração inicial

1- Dê a cada Elvaland um tabuleiro individual e 5 moedas básicas.



2- Pegue as gemas correspondentes ao número de Elvalands presentes no jogo.

Com **5 Elvalands** **Gemas 1,2,3,4,5**	
Com **4 Elvalands** **Gemas 2,3,4,5**	
Com **3 Elvalands** **Gemas 3,4,5**	
Com **2 Elvalands** **Gemas 4,5**	

* Distribua uma aleatoriamente para cada um. Coloque-a na cavidade de seu tabuleiro individual, voltada para cima.

3- Coloque no centro da mesa as 3 placas de taverna (Goblin risonho, Dragão Dançante e Cavalo Brilhante) e os Marcadores de troca de gemas.

4- Coloque todas as cartas de Herói em três suportes de cartas, ligeiramente sobrepostas, com o lado esquerdo das cartas visível.

5- Coloque as cartas de distinção em um suporte de cartas, ligeiramente sobrepostas com o lado esquerdo das cartas visível.

6- Retire o Tesouro Real da caixa do jogo, verifique se cada moeda está colocada no local pretendido.

7- Deixe as cartas com indicação (5) no canto inferior direito, na caixa do jogo, se menos de 5 Elvalands estiverem jogando.

8- Pegue as cartas da Primeira era e embaralhe-as. Coloque o baralho próximo ao Tesouro Real.

9- Faça o mesmo com as cartas da 2ª Era.



Tesouro real

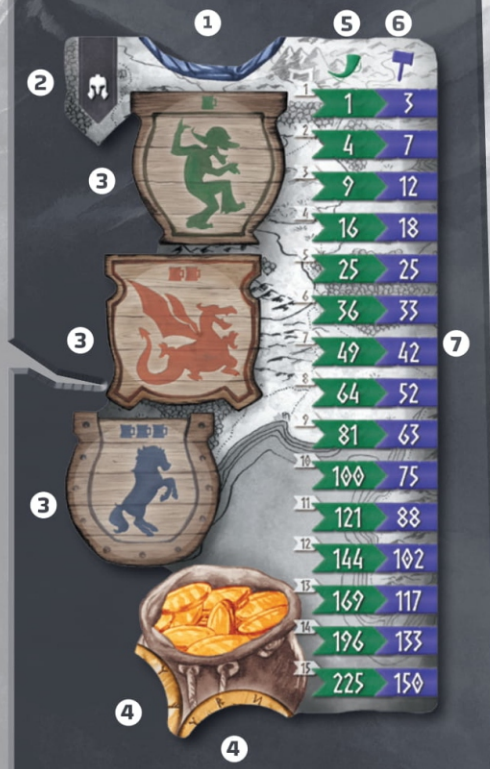
Não se esqueça de construí-lo antes do primeiro jogo, seguindo a numeração dos entalhes.





Preparação para 4 Elvalands

Anatomia do tabuleiro



1. Cavidade
2. Zona de comando
3. Localização da Taverna
4. Bolsa
5. Valor final de bravura - Caçador
6. Valor final de bravura - Ferreiro
7. Exército

Anatomia das cartas

Carta de anão



1. Classe
2. Rank contendo pontos de bravura
3. Carta para ser usada apenas quando 5 Elvalands estão jogando.

Carta de Herói



1. Nome
2. Classe
3. Rank contendo pontos de bravura
4. 5 Poderes das cartas heróicas

Carta de Distinção



1. Classe afetada por esta distinção
2. Efeito da carta

Cartas de Oferta Real



1. Efeito da carta
2. Carta para ser usada apenas quando 5 Elvalands estão jogando.

Determine o valor de bravura de cada classe



Guerreiro

Seu **valor de bravura** é igual à soma de seus **pontos de bravura**, ao qual o Elvaland, que obtém o maior **rank** da coluna **Guerreiro**, adiciona sua moeda de maior valor. Em caso de empate, todos os Elvalands empatados somam sua **moeda** de maior valor ao seu **valor de bravura** do guerreiro.





Caçador

Seu **valor de bravura** é igual ao número de **Caçadores** ao quadrado. Para facilitar a contagem, consulte a caixa em seu tabuleiro individual na frente do último **rank** desta coluna.





Mineiro

Seu **valor de bravura** é igual à soma de seus **pontos de bravura** multiplicado pelo número de **rank's** em sua coluna.





Ferreiro

Seu **valor de bravura** é uma **sequência** matemática (+3, +4, +5, +6, ...). Para facilitar a contagem, consulte a caixa em seu tabuleiro individual na frente do último **rank** desta coluna.





Explorador

Seu **valor de bravura** é igual à soma de seus pontos de bravura.



Pontos de bravura para Ferreiros e Caçadores

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
T	3	7	12	18	25	33	42	52	63	75	88	102	117	133	150	168	187	207	228	250	273	297	322	348	375
J	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324	361	400	441				

Sequência do Turno

Preparação do turno

1. ENTRADA DOS ANÕES

* Coloque x cartas da Era atual viradas para cima em cada taverna. X é igual ao número de Elvalands presentes no jogo (exceto no caso do jogo com **2 Elvalands**, consulte a página 4).

O jogo ocorre durante 2 Eras.

De 2 a 3 Elvalands. Cada Era tem 4 turnos de duração.

De 4 a 5 Elvalands. Cada era dura 3 turnos.

Cada Elvaland observa a população de cada Taverna para estimar os lances apropriados de acordo com suas necessidades e o que os outros possam oferecer.

2. LANCES

Durante esta fase, cada Elvaland joga simultaneamente.
* Anote suas 5 **moedas** e coloque uma **moeda** de sua escolha voltada para baixo em cada **local de taverna** de seu tabuleiro individual.
As duas **moedas** não utilizadas são colocadas viradas para baixo na **bolsa** de seu tabuleiro individual.

O valor da moeda no lance determinará a ordem em que cada Elvaland jogará ao resolver cada taverna.

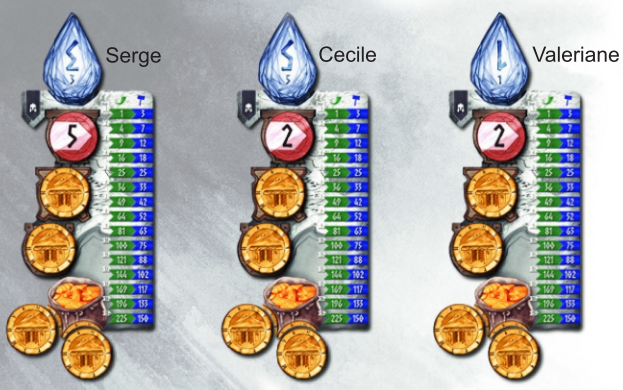
Resolução das Tavernas

Resolva cada taverna, uma após a outra, começando com a **Taverna Goblin Risonho**. Quando a resolução da **Taverna Goblin Risonho** for concluída, vá para a **Taverna Dragão Dançante** e então para a **Taverna Cavalo Brilhante.**



1. REVELAÇÃO DOS LANCES

Esta fase ocorre simultaneamente.
* Revele a **moeda** atual no **local de Taverna** sendo resolvido em seu tabuleiro individual, e apenas nesta Taverna.
A **moeda** de maior valor determina o Elvaland ativo. Se vários Elvalands apostarem uma moeda do mesmo valor, o desempate é feito pelas **gema**: a **gema** de maior valor vence o empate (consulte **Resolvendo empates**).



Serge (Gema 3) jogou sua moeda de valor 5, Cecile (Gema 5) e Valeriane (Gema 1) jogou sua moeda de valor 2.
Serge se torna o Elvaland ativo.
Quando sua vez acabar, será Cecile e depois Valeriane à Jogar.

Resolvendo empates

Em caso de empate no valor das **moedas** jogadas para uma taverna, a ordem do jogo é definida pelo valor da **gema** possuída pelos Elvalands empatados.
Você se torna o Elvaland ativo se tiver a **gema** de maior valor.
A resolução continua em ordem decrescente de valor de **gema** até que cada Elvaland empatado tenha jogado.



2. TURNO DO ELVALAND ATIVO

Na seguinte ordem:
* Escolha uma carta na taverna que está sendo resolvida. De acordo com sua escolha, coloque esta carta de anão em seu exército ou resolva a oferta real imediatamente (veja Transformando uma moeda na pág. 11).
* Recrute uma carta de Herói se as condições forem adequadas.
* Realize uma troca de moedas se você jogou sua moeda de valor 0 (veja Troca de moedas na página 11).

Em ordem decrescente do valor das moedas do lance (ou gemas em caso de empate), o próximo Elvaland se torna o Elvaland ativo e começa sua vez.



Durante as primeiras quatro rodadas, Serge recruta um **ferreiro**, um **caçador**, um **explorador**, um **mineiro** e os coloca diretamente em seu **exército**.

No 5º turno, ele recruta um **Guerreiro** e completa uma linha que consiste em um rank de cada classe.

Ele imediatamente recruta uma carta de **Herói**. Ele escolhe Tarah e a coloca em sua coluna de **Guerreiro**.



No turno 9, Serge coloca uma carta de **Caçador** em seu **exército**. Ele cria uma linha completa de segund**o rank**. Ele recruta Idunn e a coloca em sua coluna de **Explorador**.

Colocando uma carta de anão em um exército

Quando você escolher uma carta de **anão** da taverna sendo resolvida, coloque-a imediatamente em seu **exército**:
•Criando uma nova coluna, se você não tiver uma carta de **anão** desta classe,
• Adicioná-lo a uma coluna já existente correspondente a esta classe, se você já tiver uma.

Os **Ranks** devem estar sempre visíveis.

Recrutando um Herói

Ao colocar um carta de **anão** em seu **exército**, criando uma linha composta por um **rank** de cada classe, requer que você escolha imediatamente uma carta de **herói** disponível.

• Uma carta de **Herói** correspondente a uma das 5 classes é colocada na coluna correspondente de seu **exército.**
Se uma nova linha for completada com sua colocação, recrute imediatamente uma nova carta de **Herói**. Várias linhas podem ser concluídas com a instalação de uma carta de **Herói**.

• Uma Carta de **Herói Neutro** é colocada na **Zona de Comando** à esquerda de seu tabuleiro individual. Se o poder de um **Herói neutro** for contrário a esta regra, o poder prevalece (ver **Especificidades dos Heróis** pág. 14) e se sua colocação for feita em seu **exército**, ele pode criar uma nova linha de 5 classes diferentes e, portanto, permitir que você recrute uma carta de **herói**.

Durante o jogo, para poder recrutar uma nova carta de Herói, o número de linhas completas em seu exército deve ser sempre igual ao seu número de cartas de Herói recrutadas +1.

Várias linhas completadas pela colocação de uma carta de Herói ou a carta de Distinção de Ferreiro



Serge coloca uma carta de **Ferreiro** em seu **exército**. Isso resulta na criação de uma linha completa composta por um **rank** de cada classe. Ele então recruta Aegur, que permite que ele, ao completar duas linhas de uma vez, recrute duas novas cartas de **Herói**, uma após a outra.

3. TROCANDO GEMAS

Quando cada Elvaland tiver jogado sua vez, passe a trocar **as gemas** entre os Elvalands empatados com o mesmo valor de **moeda,** e vá para a próxima resolução de taverna.

Volte para 1. REVELAÇÃO DE LANCES.



A troca de gemas ocorre no final da resolução de cada Taverna para garantir a ordem de jogo dos Elvalands.

Trocando gemas

No final de uma resolução de taverna, um comércio de **gemas** é feito entre os Elvalands empatados por um determinado valor de **moeda.** Uma vez que as negociações são feitas, as **gemas** são colocadas de volta em suas respectivas **cavidades.**

Empate entre 2 Elvalands
• **Gemas** são trocadas entre eles.



Empate entre 3 Elvalands:
• Apenas a **gema** de menor valor e a **gema** de maior valor são trocadas.
• A **gema** de valor médio não é trocada.

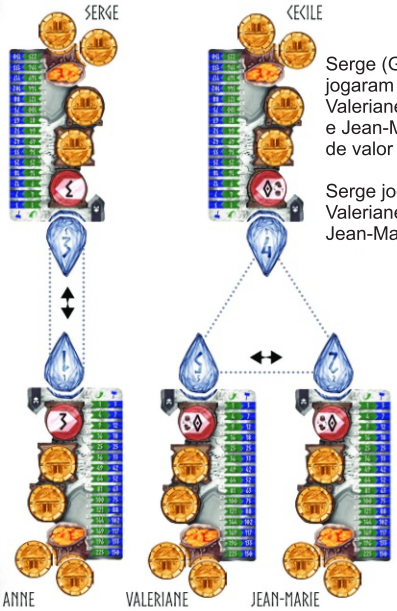


Empate entre 4 Elvalands:
• A **gema** de menor valor e a **gema** de maior valor são trocadas.
• As outras duas **gemas** são trocadas entre si.



Empate entre 5 Elvalands:
• O troca acontece como para 4 Elvalands.
• A **gema** de valor médio não é trocada.





Serge (Gema 3) e Anne (Gema 1) jogaram suas **moedas** de valor 3, Valeriane (Gema 5), Cecile (Gema 4) e Jean-Marie (Gema 2) suas **moedas** de valor O.

Serge joga primeiro, depois Anne, Valeriane, Cecile e finalmente Jean-Marie.

No final da resolução da taverna:

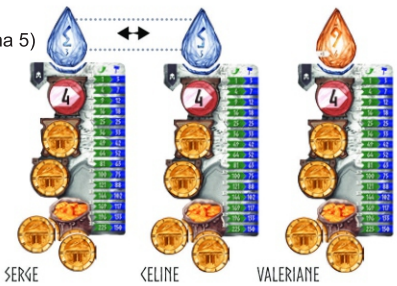
• Serge e Anne **trocam** entre si como um empate **entre 2 Elvalands**.
• Valeriane, Cecile e Jean-Marie **trocam** suas **gemas** como um empate **entre 3 Elvalands**.
Cecile mantém sua **gema**.

Gema de valor especial 6 (Distinção de Mineiro)

Esta gema não pode ser negociada.

Isso significa que durante uma troca de **gemas**, você não conta o Elvaland que possui esta **gema** para fazer a troca.





Serge (Gema 3), Celine (Gema 5) e Valeriane (Gema 6) estão empatados porque jogaram suas **moedas** de valor 4.

Valeriane não participa da troca porque tem a **gema especial não negociável 6** e Serge e Celine **trocam** como e**mpate entre 2 Elvalands**.

PRÓXIMO TURNO

Quando todas as tavernas estiverem resolvidas, pegue suas **moedas** e passe para o próximo turno.

Trocando moedas

Quando você joga uma moeda de valor 0:
• Revele as moedas colocadas em sua **bolsa**,
• Some essas duas **moedas**,
• Descarte a **moeda** de maior valor,
• Pegue a **moeda** correspondente à soma do **Tesouro Real** e coloque-a na **bolsa.**
• Coloque as **moedas** em sua **bolsa** voltadas para baixo.



Descartando moedas

Durante uma troca ou transformação, uma **moeda** deve ser descartada.

• Se for uma **moeda básica** (vermelha), esta moeda é colocada de volta na caixa do jogo e não será mais usada pelo resto do jogo.



• No caso de moeda do **Tesouro Real** (amarela), esta **moeda** é devolvida ao local correspondente ao seu valor no **Tesouro Real.**



Transformando uma moeda

Quando você resolve uma carta mostrando moeda +X poder de transformação (**veja Oferta Real, Mão do Rei, GRID**):



• Adicione imediatamente o valor +X a uma de suas **moedas** em seu tabuleiro individual (seja ela colocada em um **local de Taverna** já resolvido, resolvendo, não resolvido ou na **bolsa**).
• Descarte esta **moeda** e pegue uma **moeda** com o novo valor no **Tesouro Real.**

Esta nova moeda é colocada no local da **moeda** descartada:

Face para cima em um **local de Taverna** previamente resolvido ou atualmente resolvendo.



Face para baixo na **bolsa** ou em um **local de Taverna** não resolvido.



Empate e transformação de moeda em uma taverna sendo resolvida

Os empates são determinados durante a revelação do lance.
Transformar uma moeda colocada em um **local de Taverna** sendo resolvida não muda esse status e as **gemas** devem ser trocadas entre os Elvalands empatados no final da resolução atual da Taverna.

• Se a **moeda** do valor desejado não estiver disponível, pegue a primeira **moeda** do maior valor disponível no **Tesouro Real.**
No caso raro de já não existirem **moedas** com valores superiores ao valor pretendido, retire a primeira **moeda** disponível de menor valor no **Tesouro Real** (o valor mais próximo do valor pretendido).



• Você não pode retirar uma **moeda** do **Tesouro Real** que você descartou durante uma troca ou transformação.



• **A moeda de valor 0 nunca pode ser transformada.**

Fim da 1ª Era: Avaliação de Tropa



No final do turno, quando o baralho da **1ªera** tiver sido exaurido, uma Avaliação de Tropa é realizada pelo Rei.
O Elvaland com a estrita maioria dos **ranks** em cada classe, ganha a **distinção** correspondente.
Em caso de empate, ninguém leva a carta de **Distinção** correspondente.
As **gemas** não desempatam durante a Avaliação das Tropas.

As cartas de **distinção** devem ser concedidas nesta ordem:



A Mão do rei Maioria dos guerreiros

Adicione **+5** imediatamente a uma de suas **moedas** (consulte Transformação de **moedas** na pág. 11).
Coloque esta carta de **Distinção** em sua **Zona de Comando.**



Mestre de caça - Maioria dos caçadores



Troque sua moeda de valor 0 imediatamente com a **moeda especial** de valor 3.
Esta **moeda especial** mantém suas propriedades de negociação e não pode ser transformada.
Coloque esta carta de **Distinção** em sua **Zona de Comando.**



Joalheiro da coroa - Maioria de mineiros



Coloque a **gema de valor especial 6** no lugar da sua gema atual. Você adicionará 3 pontos ao seu **Valor Final de Bravura**. Esta **gema** nunca será trocada, mesmo em caso de empate com outro Elvaland, e permitirá que você ganhe todos os empates nas Resoluções de Taverna.
Coloque esta carta de **Distinção** em sua **Zona de Comando.**



Grande Armeiro do Rei - Maioria dos ferreiros



Adicione imediatamente a **carta especial de Ferreiro** com 2 ranks ao seu **exército.**
Colocar esta carta pode desencadear um recrutamento de cartas de **Heróis.**
Coloque esta carta de **Distinção** em sua **Zona de Comando.**

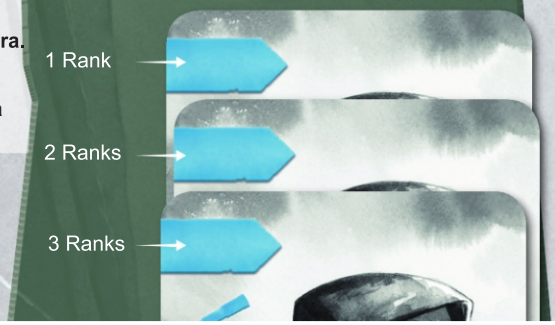


Pioneiro do reino - Maioria dos exploradores

Compre 3 cartas do baralho da **2ª Era**. Escolha 1:
• Se for uma carta de **anão**, coloque-a imediatamente em seu exército.
Colocar esta carta pode desencadear o recrutamento de uma carta de **Herói.**
• Se for uma carta de **Oferta Real**, transforme uma de suas **moedas.**
As duas cartas não escolhidas são embaralhadas de volta no baralho da **2ª Era.**
Coloque esta carta de **Distinção** em sua **Zona de Comando.**

Se esta Distinção não for ganha, descarte a primeira carta do baralho da 2ª Era, sem efeito.

AVISO
Maiorias são o número de fileiras em cada classe de seus exércitos e não a soma de seus pontos de bravura ou o número de cartas.



Pegue as cartas da **2ª Era** , embaralhe-as e comece um novo turno.
Siga as mesmas regras da **1ª Era.**

Fim da 2ª Era e fim do jogo

No final do turno, quando o baralho da **2ª era** estiver esgotado, conte o seu **valor final de bravura**:
• seu valor de bravura para cada classe de seu exército (consulte **Determinando o valor de bravura para cada classe** na página 7),
• o **valor de bravura** de suas cartas de **heróis neutras** presentes em sua **zona de comando**,
• o valor total de suas **moedas de ouro.**

O Elvaland, que possui a **gema de valor especial 6**, adiciona 3 **Pontos de Bravura** ao valor total de suas **moedas de ouro**.



Neste exemplo, Serge tem a maioria nos **Ranks de Guerreiros.** Ele, portanto, adiciona sua **moeda** de maior valor ao **Valor de Bravura** de seus **Guerreiros.**



Valor de Bravura: 3 ranks = 12 pontos



Valor de Bravura: 4 ranks = 16 pontos



Valor de Bravura: 34 pontos



Valor de Bravura: 4 Pontos de Bravura x 5 ranks = 20 pontos



Valor de Bravura: 28 pts + 24 pts = 52 pontos



Serge então obtém um **Valor de Bravura Final** de 204 pontos.

O Elvaland com o maior **valor de bravura final** Vence o jogo e ganha o privilégio de liderar suas tropas até o dragão. Em caso de empate, os Elvalands empatados partilham a vitória e o privilégio de enfrentarem juntos o Fafnir.

O Elvaland que tem mais **ranks de Guerreiro** adiciona sua **moeda** de maior valor ao **Valor de Bravura** de seus **Guerreiros**. Esta moeda é contada uma vez no total de moedas de ouro e uma vez na classe Guerreiro para o Elvaland.

Se vários Elvalands estiverem empatados na maioria, cada um adiciona sua **moeda** de maior valor ao **Valor de Bravura do Guerreiro**.

AVISO

Quanto às Distinções, as maiorias são o número de ranks presentes nesta classe e não a soma dos seus pontos de Bravura ou o número de cartas.

Especificidades de heróis

Cartas de

Heróis Neutros

Coloque-os em sua Zona de Comando, a menos que indicado de outra forma em sua descrição.



DWERG OS 5 IRMÃOS

Adicione X pontos ao seu **valor de bravura final**.
X depende do **número de irmãos recrutados:**

1	2	3	4	5
13	40	81	108	135

Vários jogadores podem embarcar nesta estratégia.

ALGUNS DIZEM QUE É QUASE IMPOSSÍVEL REUNIR OS 5 IRMÃOS EM UM EXÉRCITO.



Serge recrutou dois irmãos.
Ele adiciona **40 pontos** ao seu **Valor de Bravura final**.



SKAA A INSONDÁVEL

Adicione 17 **pontos** ao seu **valor de bravura final**.



ASTRID A AFORTUNADA

Adicione X **pontos** ao seu **valor de bravura final**.
X é o valor da maior **moeda** que você possui.

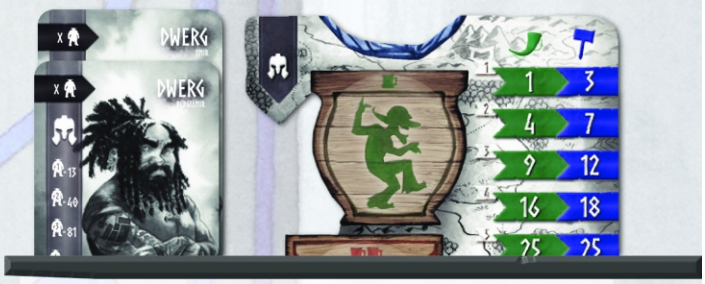


Se você possuir a **moeda** 25,
Astrid ganhará 25 pontos.



GRID A MERCANTIL

Adicione 7 **pontos** ao seu **valor de bravura final**.
Ao recrutá-la, adicione imediatamente +7 a uma de suas **moedas** (consulte Transformando uma moeda na pág. 11).





ULINE A VIDENTE

Adicione 9 **pontos** ao seu **Valor de Bravura final.**
A cada jogada, durante a fase de licitação, você não coloca suas **moedas** em seu tabuleiro individual e as mantém em suas mãos.
Na Resolução das Tavernas, você espera que os outros Elvalands revelem suas **moedas** para pegar as suas e colocá-las no **local da Taverna** correspondente, viradas para cima. A resolução então acontece normalmente.
Durante uma **troca de moedas**, você deve escolher, no final do seu turno, quais **moedas**, de sua mão, você soma para fazer a troca.
A troca ocorre normalmente, exceto que você imediatamente assume o controle da **moeda** recém-adquirida. Nenhuma **moeda** é colocada na **bolsa** de seu tabuleiro individual.

Durante uma **troca de moedas**:

• Se você escolher uma **moeda** de sua mão, coloque a **moeda** recém-adquirida em sua mão.
• Se você escolher uma **moeda** de um **local de Taverna** já resolvido ou em processo de resolução, substitua-a pela **moeda** recém-adquirida.

.As **moedas** em sua mão estão disponíveis para serem colocadas no **local da Taverna**, que serão resolvidas posteriormente. As **moedas** colocadas em seu tabuleiro individual devem permanecer lá até o final do turno atual.

O poder de Uline é ativado assim que você pega a carta dela. Isso significa que assim que você escolher Uline, você a coloca em sua **Zona de Comando** e imediatamente assume o controle de suas **moedas** no **local da Taverna** que não são resolvidas neste turno, bem como aquelas em sua **bolsa**.



YLUD A IMPREVISÍVEL

Coloque-o na sua **Zona de Comando.**
Logo após a resolução da última Taverna na **1ª Era**, mas antes da **Avaliação de Tropas**, coloque Ylud na coluna de sua escolha em seu **exército**. o **rank** de Ylud conta como uma carta desta classe para o prêmio de **Distinções**.
Ylud permanecerá neste lugar até o final da **2ª Era**.

Se você recrutar Ylud na **2ª Era**, coloque-o em sua **Zona de Comando.**

Logo após a resolução da última taverna na **2ª Era**, mas antes da contagem final dos **Valores de Bravura**:

- Se ela estiver em sua **Zona de Comando**, coloque-a na coluna de sua escolha dentro de seu **exército**,
- Se ela estiver em seu **exército**, você pode pegá-la de volta e colocá-la na coluna de sua escolha em seu **exército**.

Considere Ylud como um **anão** desta classe.
Ela pega o valor correspondente à coluna em que está no final da **2ª Era** (Ferreiro e Caçador: dependendo do nível de colocação, Explorador: 11, Guerreiro: 7, Mineiro: 1) e seu rank conta pra Maioria dos Guerreiros se colocado nesta coluna.

Colocar Ylud em seu exército pode desencadear um recrutamento de cartas de **Herói**.







Ylud é movida, no final da **1ª Era**, da **Zona de Comando** para uma das colunas do exército Elvaland que a recrutou.



No final da **2ª Era**, antes de contar os **Valores Finais de Bravura**, ela pode ser movida para outra coluna do **exército** do Elvaland que a recrutou.

Tempo para Ylud e Thrud

A ordem de ativação de seu poder é importante. Assim, após a resolução da última Taverna da **2ª Era**, Ylud é colocada ou movida no **exército** do Elvaland que a recrutou. No momento da colocação, o recrutamento de uma carta de **Herói** pode ocorrer se as condições forem atendidas (consulte **Recrutando um Herói** na pág. 9). Thrud é então removido do **exército** do jogador para ser colocado em sua **Zona de Comando**.



THRUD A CAÇADORA DE CABEÇAS

Coloque-a na coluna de sua escolha em seu **exército**.
Thrud nunca deve ser coberto. Se uma carta de **Anão** ou Herói deve ser colocada em Thrud, pegue Thrud nas mãos, coloque a carta de **Anão** ou **Herói** na coluna e substitua Thrud na coluna de sua escolha (sua coluna original ou outra). Colocá-la pode desencadear o recrutamento de uma nova carta de **Herói**.

O **rank** de Thrud conta na atribuição de Distinções da 1ª Era na coluna em que ela se encontra. Após a resolução da última Taverna da **2ª Era** e antes da contagem final de seu **Valor de Bravura final**, ela é colocada em sua **Zona de Comando**.

Ela adiciona 13 **pontos** ao seu **Valor de Bravura final**.



Esta carta de **Explorador** não pode ser colocada diretamente.
Pegue Thrud nas mãos.
Coloque a carta de **Explorador** e coloque Thrud na coluna de sua escolha.





No final da **2ª Era**, Trud é realocado para a **Zona de Comando**.

Cartas de
Heróis Guerreiros
Coloque-os na coluna Guerreiro do seu exército.



KRAAL O MERCENÁRIO
Possui **2 ranks.**
Adicione **7 e 0 pontos** ao seu **Valor de Bravura de Guerreiro**.



TARAH, LETAL
Possui 1 **rank**.
Adicione **14 pontos** ao seu **Valor de Bravura de Guerreiro**.

Cartas de
Heróis Caçadores
Coloque-os na coluna Caçadores do seu exército.



ARAL, GARRAS DE ÁGUIA
Possui **2 ranks**.



DAGDA, A EXPLOSIVA
Possui **3 ranks**.
Imediatamente coloque Dagda em sua coluna de **Caçador**, e descarte imediatamente a última carta de **Anão** de sua escolha de duas outras colunas em seu exército. As duas colunas devem ser diferentes.



Cartas de
Heróis Ferreiros
Coloque-os na coluna Ferreiros do seu exército.



AËGUR, PUNHO DE AÇO
Possui **2 ranks**.



BONFUR, O TIRÂNICO
Possui **3 ranks**.
Imediatamente coloque Bonfur em sua coluna de **Ferreiro** e descarte imediatamente a última carta de **Anão** de sua escolha de outra de suas colunas.



Bonfur e Dagda

Bonfur e Dagda descartam as cartas de Anão quando elas entram em Jogo. Você não pode recrutar uma nova carta de **Herói** até que substitua as cartas descartadas e faça uma linha adicional de 5 ranks de classes de diferentes.
Como um lembrete: durante o jogo, para poder recrutar uma nova carta de **Herói**, o número total de linhas de seu exército deve ser sempre igual ao seu número de cartas de Herói recrutadas +1.

ATENÇÃO
Você nunca pode descartar uma carta de Herói ao ativar o poder de Dagda e Bonfur, apenas uma ou mais cartas de Anão. Se isso não for possível, você não pode escolher Dagda e Bonfur.

Cartas de
Heróis Mineiros
Coloque-os na coluna Mineiros do seu exército.



ZORAL O CAPATAZ

Possui **3 ranks**.
Adiciona **1, 0 e 0 Pontos de Bravura** à soma dos **Mineiros**.

Nota: Em outras palavras, Zoral aumenta em 1 o **Valor de Bravura dos Mineiros** e em 3 o fator multiplicativo (**3 ranks**) para o cálculo do **Valor de Bravura**.



LOKDUR CORAÇÃO GANANCIOSO

Possui **1 rank**.
Adicione **3 Pontos de Bravura** à soma dos Mineiros.

Nota: Em outras palavras, Lokdur aumenta em 3 a soma dos **Pontos de Bravura dos Mineiros** e em 1 o fator multiplicativo (**1 rank**) para o cálculo do **Valor de Bravura dos Mineiros**.

Cartas de
Heróis Exploradores
Coloque-os na coluna exploradores do seu exército.



HOURYA A INDESCRITÍVEL

Possui **1 rank**.
Adicione **20 pontos** ao seu **Valor de Bravura de Explorador**.
Você precisa ter 5 graduações na coluna **Explorador** em seu **exército** para recrutá-la.

Nota: O **rank** de Thrud e Ylud conta para o recrutamento de Hourya se eles forem colocados na coluna **Explorador**.

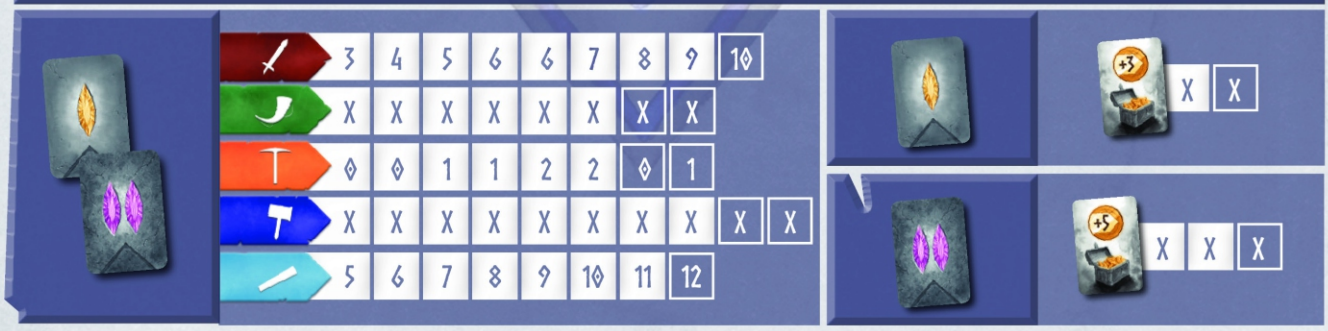


IDUNN A FURTIVA

Possui **1 rank**.
Adicione **7 pontos** ao seu **Valor de Bravura de Explorador** mais 2 pontos por **rank** atual nesta coluna, incluindo IDUNN.

Cartas em jogo

Cartas usadas para jogos de 2,3,4 jogadores | Cartas adicionadas a jogos de 5 jogadores



LENDAS DE NIDAVELLIR



OS IRMÃOS DWERG

A técnica chamada "dança dos 5" é uma formação de combate formidável. Um grupo de 5 guerreiros lutam juntos como se todos fossem um dedo da mesma mão. Quando perfeitamente dominada, permite que esta formação resista a um grande número de inimigos, infligindo feridas mortais a quem se atrever a aproximar-se da "mão". Os irmãos Dwerg são conhecidos fora das terras de Nidavellir, pelo seu virtuosismo excepcional na realização desta técnica.

Para ganhar com esta estratégia nos jogos de 4 e 5 jogadores, você terá que se certificar de recrutar pelo menos 3 dos irmãos. Isso mobilizará 3 conjuntos de 5 **anões**, ou seja, 15 cartas. Mas os 81 pontos conquistados dessa forma não serão suficientes para garantir a vitória a você. Uma opção interessante pode ser, nas primeiras rodadas do Jogo, quando você não se preocupa muito com a classe que está recrutando (já que todas as categorias são necessárias), trocar suas peças de taverna mais fortes para chegar à frente de seus oponentes e ser permanentemente aquele com as melhores possibilidades de licitação. Isso deve permitir que você, quando chegar o momento, pegue o último **anão** que você precisa e / ou bloqueie alguns jogadores que desejam monopolizar **anões** pertencentes a uma classe. Os **anões** adicionais, depois dos 3 de que você precisa, também podem ser **guerreiros**, o que permitiria que você ganhasse a maioria dos bônus atribuídos a esta classe.

SKAA A INSONDÁVEL



Filha adotiva de um dos mercadores mais ricos do reino, as verdadeiras origens de Skaa sempre espalharam muitos boatos. Alguns pérfidos até afirmam que ela pode ter sangue élfico correndo em suas veias ... Forçada a constantemente dar o melhor de si para cortar essas fofocas intermináveis, Skaa sempre mostrou uma coragem excepcional. Ninguém, na presença dela, se aventuraria a desrespeitá-la.

Como ela não tem nenhuma habilidade particular, Skaa é o **Herói** perfeito no final do jogo, onde a prioridade passa a ser a aquisição de **Pontos de Bravura** adicionais.

GRID A MERCANTIL

Criada desde tenra idade na atmosfera das tavernas mais coloridas do reino, Grid se tornou uma amante na arte de encontrar um bom negócio a mil milhas de distância! Diz-se que ela costumava trabalhar de mãos dadas com Astrid, a Afortunada, e que elas conseguiram acumular uma fortuna colossal!



A habilidade dela é poderosa e se você conseguir recrutá-la no início do jogo, você ganhará tanto com suas **moedas de ouro** que isso lhe dará um controle decisivo sobre os lances.

ASTRID A AFORTUNADA



Filha, neta e bisneta de comerciante, a origem de sua fortuna se perde no fundo do tempo. Embora, uma coisa é certa. Se em algum momento ela decidir apresentar você em sua sala de estar como uma estátua, ela fará o preço certo!

O recrutamento dela obviamente implica que você faça muitas negociações ao longo do jogo, graças à **moeda** de valor zero. A **moeda** "25" é o seu objetivo e você precisará gerenciar suas negociações para chegar lá o mais rápido possível, antes de qualquer oponente.

ULINE A VIDENTE



Desde cedo, Uline provou ser uma criança atípica. Seu tamanho excepcional, seu gosto por boa comida, sua atração pelo mundo vegetal em vez do mineral, e seu interesse pela magia, faziam dela uma personagem temida e admirada. Diz-se que ela pode ver o futuro e, assim, prever as manobras de seus inimigos.

Quanto mais cedo seu recrutamento ocorrer, mais eficaz será sua habilidade. A capacidade de manter suas **moedas** em mãos e jogá-las no último momento lhe dará uma vantagem significativa, pois você rapidamente dominará a arte de usar a **moeda** de "troca" no momento certo.



TARAH LETAL

Ela é o arquétipo do Guerreiro ideal: rápida como um raio, precisa como um relojoeiro gnomo, poderosa como um chifre de guerra, ela acerta uma vez e não deixa chance para seu alvo. Ela inventou um movimento secreto que nenhum outro Guerreiro conseguiu replicar, já que sua velocidade de execução está além da percepção!

Seu **Valor de Bravura** não é excepcional, mas se a presença dela permitir que você receba o bônus da maioria, então Tarah é para você!



YLUD A IMPREVISÍVEL

Uma prima distante do Rei, Ylud passou boa parte de sua vida dentro do castelo. Seu caráter independente e sua maneira de sempre fazer o que menos se espera, fizeram dela uma das personalidades mais queridas da corte.

Ylud é um **herói** ideal quando o jogo é incerto e as escolhas cruciais terão de ser feitas mais tarde. Observe que ela às vezes pode ser útil no final da **primeira Era** para obter uma recompensa inesperada.

THRUD A CAÇADORA DE CABEÇAS



Quando seu pai, o general Kraal, teve que recrutar um exército para enfrentar a invasão orc, ele, ansioso para satisfazer seu rei, teve a ideia de usar os encantos de sua filha mais velha para fortalecer os sentimentos patrióticos de futuros recrutas.
Magoada por ter sido reduzida à sua aparência aos olhos de seu pai, ela deixou seu exército e formou o dela. Alguns dizem que ela superou o pai na batalha decisiva das Guerras Orcs.

Thrud é obviamente a primeira escolha de **Herói**, já que ela facilitará muito todos os outros recrutamentos. Sua habilidade de mudar de classe permite maior flexibilidade no recrutamento de Tavernas, permitindo que você adquira os **Anões** que você precisa na ordem de sua escolha.
Ela sempre ocupará o lugar do quinto personagem em uma linha para desencadear um recrutamento de **Heróis**.



KRAAL O MERCENÁRIO

Promovido General durante as Guerras Orcs, Kraal se distinguiu principalmente por sua habilidade de fortalecer o exército do Rei, graças a muitos recrutas. É devido ao seu carisma? Ou sua filha mais velha é o verdadeiro motivo, como alegam alguns opositores e invejosos ... Mais provavelmente, a explicação é muito mais simples.
Isso se deve apenas à sua imensa fortuna pessoal!

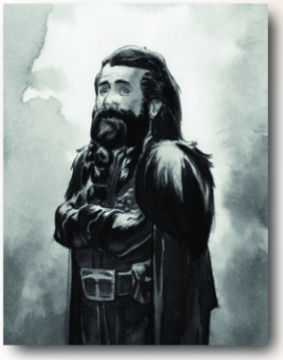
Kraal é um **Herói** chave para ativar o bônus de Maioria da classe **Guerreiro**. Pense nisso, se você tiver que fazer um passe de mágica para conseguir a vitória.
E tome cuidado para não ser muito pretensioso se o bônus parecer muito fácil de obter enquanto você corre para uma vitória presumida!



ARAL GARRAS DE ÁGUIA

Não há rastreador melhor no Reino dos Anões.
Sua fama foi tanta que chegou a um ditado comum:
"Você não pode ir aonde Aral não pode te seguir!".

Perfeito para aumentar significativamente uma longa série desta classe sem a desvantagem destrutiva de sua contraparte Dagda.



LOKDUR CORAÇÃO GANANCIOSO

Lokdur era o encarregado das principais minas das ricas montanhas do Norte. Diz-se que sua ganância era ilimitada e que ele forçou os Anões a cavar longe demais, nas profundezas mais escuras da Montanha do Destino. Alguns afirmam que foi por sua imprudência que Fafnir foi despertado, mas ninguém jamais conseguiu provar essas acusações.

Lokdur é um **Herói** perfeito se você conseguiu recrutar muitos **mineiros**, mas tem **Valores de Bravura** baixos (zero ou 1).



DAGDA A EXPLOSIVA

Uma caçadora formidável, Dagda pode se orgulhar da coleção de troféus mais bonita do reino! Por outro lado, se sua eficácia não pode ser questionada, seus métodos para atingir seus objetivos são muito mais discutíveis, e rumores desagradáveis regularmente se espalham sobre o assunto.

Isso pode dar a você uma pontuação de vitória decisiva na Classe de **Caçador**, mas tome cuidado para recrutá-la no momento certo porque perder um personagem de duas outras classes pode impedir você de recrutar outro **Herói** mais tarde no jogo.



ZORAL O CAPATAZ

Zoral era exatamente o oposto de seu mestre. Perto de seus homens, sempre cuidadoso antes de atualizar um novo veio, ele foi por muitos anos o guardião da coesão da Guilda dos Mineiros do Norte.

Ao contrário de Lokdur, Zoral será realmente útil se você recrutou um pequeno número de **Mineiros** com bons **Valores de Bravura** (1 ou 2), porque aumentará o fator multiplicativo de uma grande soma graças ao seu número de **ranks**



AËGUR PUNHO DE AÇO

Artesão de muitas armas e armaduras, foi nomeado pelo próprio Rei, o primeiro ferreiro do Reino.
Rumores dizem que ele tinha um irmão gêmeo escondido que secretamente trabalhava à noite com ele, e é por isso que ele poderia trabalhar duas vezes mais que qualquer outro ferreiro. Mas isso nunca pôde ser verificado.

Ideal para aumentar significativamente uma longa série desta classe sem a desvantagem destrutiva de sua contraparte Bonfur.



BONFUR O TIRÂNICO

Grande Mestre Ferreiro, sua ambição era tão devoradora, que ele levou os anões de sua forja à exaustão e até mesmo seu próprio filho à morte. Sua reputação é grande, mas para sempre manchada por essa morte injusta.

Bonfur pode dar a você uma pontuação de vitória decisiva, na Classe de **Ferreiro**, mas tome cuidado para recrutá-lo no momento certo, pois perder um personagem de outra classe pode impedir você de recrutar outro **Herói** mais tarde.



IDUNN A FURTIVA

Diz a lenda que o rei e Idunn tiveram um relacionamento romântico na juventude. A vida poderia ter sido doce para eles se o rei não fosse o rei e se os costumes da corte fossem mais flexíveis. Infelizmente, no reino dos anões, as tradições são sagradas e o rei não tinha permissão para se casar com as escolhidas de seu coração. Em desespero, Idunn se tornou uma exploradora e passou a maior parte de sua vida longe do reino e de seu amor perdido.

Idunn tem um valor importante se você recrutou um exército de **Exploradores**!



HOURYA A INDESCRITÍVEL

Durante os tempos conturbados de conflitos contra os elfos, Hourya conseguiu capturar um príncipe elfo a quem ela devolveu a liberdade em troca de seu manto mágico. Este manto conferindo quase invisibilidade no ambiente natural, Hourya foi confiada com as missões mais perigosas em terras estrangeiras. Ela é uma das Exploradoras mais respeitadas de sua casta.

Hourya não oferece nenhuma vantagem em particular, exceto seu enorme valor em **Pontos de Bravura**. Torna-se crucial no final do jogo, se você conseguiu recrutar pelo menos 5 **Exploradores**!




GUERREIROS

Verdadeiras celebridades, os guerreiros são reverenciados como deuses ancestrais. Embora sejam capazes de mudar a face de uma batalha sozinhos, todos sabem que sua sede de riqueza é sua maior motivação. Muitos dizem que sua reputação está usurpada, especialmente desde o desaparecimento das grandes ameaças que pairavam sobre Nidavellir séculos atrás.

Conforme sugerido pelos rumores que circulam no Reino, eles perderam seu esplendor e não parecem mais tão perigosos ... Porém, tê-los em seu **exército** atrai prestígio, e o Rei é muito apegado a isso, pois desperta memórias de seus ancestrais matando demônios nas sombras. Assim, o Elvaland que contar com o maior número de **guerreiros** em seu exército será recompensado pelo rei. E o ouro realmente não é desprezível na vitória final.




CAÇADORES

Após o grande incêndio que destruiu grande parte da floresta do Reino durante a última batalha com um dragão, muitas espécies de animais desapareceram ...Caçar se tornou uma prática marginal e apenas um punhado de Anões ainda pode praticar essa profissão no Vale Sem Nome que faz fronteira com as cristas rochosas. Embora marginalizados, os Caçadores, com seu conhecimento de rastreamento e experiência em manuseio de armas e armadilhas, são aliados poderosos. Sua resistência os torna particularmente valiosos no final das batalhas.

Os caçadores têm um **Valor de Bravura** igual ao seu número ao quadrado. Estes não são os mais numerosos, nem os mais poderosos no início do recrutamento, mas quanto mais você recruta, mais eles serão capazes de levá-lo à vitória.




MINEIROS

Profissão milenar que perdeu prestígio ao longo dos séculos. Embora cada anão do reino seja descendente direto de um mineiro, poucos se gabam disso. Os mineiros são considerados sujos e obcecados por minerais preciosos, como eram nos tempos antigos. Alguns argumentam, no entanto, que as descobertas feitas nas profundezas das minas dariam ao Elvaland, que apostar nelas, uma vantagem considerável durante a batalha.

Os **Mineiros** têm um **Valor de Bravura** igual à seu **Rank** multiplicado por seus **Pontos de Bravura**. Seu valor em combate é baixo, mas seu número pode reverter situações desesperadoras. Nunca se esqueça que tudo pode ser resolvido com um bom golpe de picareta!




FERREIROS

Uma classe profundamente respeitada, principalmente por seu conhecimento em metais e pura engenhosidade. Os ferreiros são um suporte valioso para qualquer exército. Como você espera vencer sem armas e o tipo certo de armadura? Além disso, sua capacidade de trabalhar em condições de calor extremo lhes dará uma vantagem no final da batalha, quando tudo estiver em chamas!

O **Valor de Bravura** dos **Ferreiros** é baseado em uma seqüência matemática. Sendo a classe mais representada em Nidavellir, recrutá-los lhe dará uma vantagem crescente conforme o jogo avança.




EXPLORADORES

Relativamente nova dentro do Reino, esta profissão divide. Alguns vêem nisso a influência maligna dos elfos, outros vêem isso como um sinal de abertura do povo anão até então enrolado sobre si mesmo. No entanto, esse tipo de anão rápido e forte seduz muito, mesmo que poucos o admitam. Esta classe foi a primeira a relatar o retorno de Fafnir e a constituição de seu exército.

Os **exploradores** têm **Pontos de Bravura** heterogêneos que são adicionados diretamente aos do seu exército. Com alguns anões com **Pontos de Bravura** muito altos, esta categoria pode parecer muito atraente. Porém, não se esqueça que um exército formado apenas por **Exploradores** não pode vencer uma batalha e que sem um **Herói** de verdade para conduzi-los ao campo de batalha, você não poderá vencer.

GLOSSARY

1ª Era: Primeira parte do jogo, consistindo em 4 turnos com 2-3 Elvalands e 3 turnos com 4-5 Elvalands.

2ª Era: Segunda parte do jogo, consistindo em 4 turnos com 2-3 Elvalands e 3 turnos com 4-5 Elvalands.

Exército: área localizada à direita do tabuleiro individual dos Elvalands, onde você colocará suas cartas de **anão** e cartas de classe de **herói** nas colunas correspondentes.

Pontos de Bravura: Pontos indicados nos **Ranks** e usados para calcular o Valor de Bravura de cada classe. Cada classe tem uma maneira diferente de calcular seu valor de bravura (veja **Determinar o valor de bravura de cada classe** na página 7).

Cavidade: seção superior do tabuleiro individual que permite que o Elvaland coloque sua **gema**.

Zona de Comando: área à esquerda do tabuleiro individual, para onde vão as cartas de **Herói neutras** e cartas de **Distinção**.

Distinção: Cartas obtidas por uma estrita maioria no Rank em uma classe de Anões durante a fase de Avaliação de Tropa no final da **1ª Era.**

Anão: personagem recrutado em tavernas. Eles podem ser de 5 classes diferentes:



Elvaland: palavra anã que designa chefes de guerra e membros do conselho do Reino. Nessas regras, este termo se refere aos jogadores.

Valor final de bravura: pontuação final do exército. Total de **Valores de Bravura** para cada classe.

Gemas: Gemas que definem a ordem do turno em caso de empate durante os lances. Elas são colocadas na cavidade das placas individuais.

Marcadores de Troca de Gemas: Esses marcadores estão presentes para lembrar os Elvalands, que apostaram no mesmo valor de moeda, de trocar suas gemas antes de ir para a resolução da próxima taverna.

Herói: personagem poderoso recrutado quando uma linha formada por uma **rank** de cada classe é criada. Durante o jogo, para poder recrutar uma nova carta de **Herói**, o número de linhas completas em seu exército deve ser sempre igual ao seu número de cartas de **Herói** recrutadas +1.



Bolsa: área inferior do tabuleiro individual compreendendo dois entalhes para colocar as duas moedas que os jogadores não apostaram durante uma rodada de jogo.



Rank: presente no lado esquerdo de cada cartão **Anão** e **herói**, indicando **Pontos de Bravura**.

Oferta real: cartas que podem ser encontradas com cartas de **Anões** durante a primeira e segunda era. Elas permitem que Elvalands melhorem suas **moedas de ouro** mais rapidamente, transformando-as.



Tesouro Real: Mostra onde estão as **moedas de ouro** do rei. Os Elvalands recebem **moedas** do **Tesouro Real** quando ocorre uma troca ou transformação de moedas.

Tavernas: são 3 locais onde cartas de anões são recrutadas. As tavernas Goblin Risonho, Dragão Dançante, e Cavalo Brilhante são simbolizadas por placas na mesa e por tabuletas de taverna em cada tabuleiro de Elvaland.

Avaliação de Tropa: A maioria de cada classe, conta no final da **1ª Era** para ganhar cartas de Distinção.

• Credits •

GRRRE GAMES

Author Serge Laget
Illustrator Jean-Marie Minguez
Graphic designer Valériane Holley
Font NORSE by Joël Carrouché
NJORD TYPEFACE by Tugcu Design CO.

Legends of Nidavellir Serge Laget et Florian Grenier
English Translation Phil Vizcarro
Proof-readers Sebastien Argyriadés, Stéphane Belot, Camille Bonnard, Even Liauzu, Philippe Jacquier-Roux, Nicolas Normandon, Rémi Petermann, Gwen Renault, Anne Ruiz.

• Acknowledgments by the game designer •

Many thanks to the many testers who have given their time so that this game can hope to please the public, especially the Ruiz family for their availability and imperturbable good mood!

Sincere thanks to the great team that worked on the project: Céline, Valériane, Florian & Jean-Marie.
It is thanks to their commitment and talent that the game has become what it is today.

Tradução para portugues: Leandro Wilwert

Resumo do jogo

Consulte a página 4 para adaptações para **2, 3 e 5 Elvalands.**

Preparação da rodada

1. Entrada dos anões

* Coloque X cartas da Era atual em cada Taverna. X = número de Elvalands.

2. Lances

* Coloque suas **moedas** viradas para baixo em cada **Local de Taverna**.

Resolução das tavernas

1. Revelação dos lances

* Revele sua **moeda** no **Local de Taverna** correspondente .
* A **moeda** de maior valor determina o Elvaland ativo.

Os empates são decididos pelas **gemas**.

2. Turno do Elvaland ativo

* Escolha uma carta da taverna que está sendo resolvida.
* Recrute uma carta de **Herói** (se as condições forem atendidas).
* Troque as **moedas** se você jogou sua moeda de valor 0.

O próximo turno de Elvaland é determinado pela ordem decrescente das moedas, ou pelas gemas em caso de empate.

3. Troca de Gemas

Quando cada Elvaland tiver jogado, proceda à troca de **gemas** entre os Elvaland empatados por um determinado valor de **moeda**.
Em seguida, prossiga para a resolução da próxima Taverna.

Volte para **1. Revelações de lances.**

Próximo turno

Quando todas as tavernas forem resolvidas, pegue suas **moedas** e passe para a próximo turno.

Determine o valor de bravura de cada classe



Guerreiro

Seu **valor de bravura** é igual à soma de seus **Pontos de Bravura**, ao qual o Elvaland que obtém o maior **rank** da coluna **Guerreiro**, adiciona sua **moeda** de maior valor. Em caso de empate, todos os Elvalands empatados somam sua **moeda** de maior valor ao seu **valor de bravura** do guerreiro.



Caçador

Seu **valor de bravura** é igual ao número de **Caçadores** ao quadrado. Para facilitar a contagem, consulte a caixa em seu tabuleiro individual na frente do último **rank** desta coluna.
(veja **Pontos de Bravura para Ferreiros e Caçadores** p.5)



Mineiro

Seu **valor de bravura** é igual à soma de seus **Pontos de Bravura** multiplicado pelo número de **rank's** em sua coluna.



Ferreiro

Seu **valor de bravura** é uma **sequência** matemática (+3, +4, +5, +6, ...). Para facilitar a contagem, consulte a caixa em seu tabuleiro individual na frente do último **rank** desta coluna.
(veja **Pontos de Bravura para Ferreiros e Caçadores** p.5)



Explorador

Seu **valor de bravura** é igual à soma de seus **Pontos de Bravura**.

Cartas em jogo

Cartas usadas para jogos de 2,3,4 jogadores

Cartas adicionadas a jogos de 5 jogadores

