Everdell

Silverfrost

Edição Essencial

Livro de Regras

INTRODUÇÃO

Além das montanhas cobertas de neve de Spirecrest, ao sul do Vale Perene de Ever, fica o destemido país de Silverfrost, a Geada Prateada. As criaturas enfrentam as estações gélidas para desfrutar da beleza tranquila desta terra e do aconchego de uma comunidade leal.

Existe aqui uma relação singular com as Grandes Criaturas que habitam estas terras. Quando uma Sinaleira no topo da montanha é acesa, um dos gigantes lendários vem em auxílio daqueles que o chamaram. É dessa forma que as criaturas têm conseguido sobreviver às adversidades e ter sucesso onde outros teriam fracassado.

Sua tarefa é construir e manter uma vila em meio a esse cenário desafiador. Você deve remover a neve acumulada, usar fogo para manter os cidadãos aquecidos e prósperos, e concluir missões importantes para a Guilda dos Guardiões.

Acenda sua tocha e vista sua capa. A fúria do inverno está se aproximando. É hora de acender as Sinaleiras, chamar as Grandes Criaturas e encontrar uma maneira de prosperar na terra encantada de Silverfrost.



SUMÁRIO

Componentes **3**
Glossário e Legenda **4**
Regras Gerais **5**
Preparação **6**
Como Jogar **8**
- **Alocar um Trabalhador** **8**
- **Trabalhador Guardião** **10**
- **Jogar uma Carta** **11**
- **Preparar-se para a Estação** **14**

Neve **15**
Fim da Partida **16**
Regras do Modo Solo **17**
Créditos **23**

Canção de Remoção da Neve

A neve! A neve!
Se apresse! Se apresse!
Ela vem vindo e vem ligeira

Vamos coletar, forragear e tomar sopinhas
A neve vem vindo bem ligeira

Preparar as sinaleiras,
coletar folhagenzinhas
Juntar lenha e limpar as chaminés
A neve chegou bem traiçoeira

A neve! A neve!
Se apresse! Se apresse!
A neve chegou bem traiçoeira!

Vamos pegar a pá, o fogo e as roupas
E atacar a neve que chegou bem traiçoeira!

Acender as sinaleiras, chamar as criaturas
A neve caiu sobre nós, ligeira!

A neve! A neve!
Se apresse! Se apresse!
Finalmente se foi, a neve traiçoeira.

COMPONENTES



1 Tabuleiro



1 Livro de Regras



1 Tabuleiro da Montanha em 2D



123 Cartas do Baralho Principal



27 Cartas de Grande Criatura



28 Cartas de Missão das Terras Baixas



14 Cartas de Missão das Terras Altas



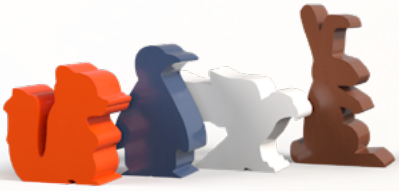
24 Cartas de Tempestade de Neve



1 Peça de Recompensa de Remoção de Neve



1 Peça de Fúria do Inverno



24 Trabalhadores (6 Pandas-vermelhos, 6 Pinguins, 6 Falcões, 6 Lebres)



4 Sapatos de Neve para os Guardiões



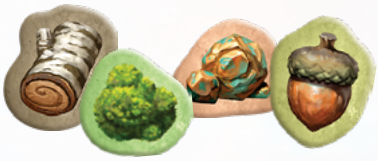
8 Chaminés



Fichas de Neve



Fichas de Fogo



Fichas de Recurso: Bétula, Musgo, Cobre, Noz



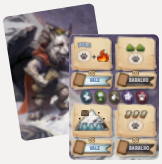
Fichas de Pontuação *(com os números 1 e 5)*

Não há limite para a quantidade de fichas de Recurso, de Fogo, de Neve ou de Pontuação que um jogador pode ter durante a partida. Se algum desses componentes se esgotar no estoque, use um substituto apropriado.

Componentes do Modo Solo:



8 Cartas de Mapa



20 Cartas de Esquema



10 Fichas de Patorra



1 Carta de Táticas



3 Cartas de Referência

GLOSSÁRIO E LEGENDA

Receba: pegue as fichas de Recurso ou de Pontuação indicadas do estoque geral.

Pague: retire as fichas de Recurso indicadas do seu estoque e coloque-as no estoque geral.

Compre: pegue a carta do topo do baralho (a menos se especificado de outra forma) e coloque-a na sua mão. Um ícone de carta sem nenhum outro texto significa que ela deve ser comprada do baralho principal.



Descarte: pegue uma carta da sua mão (ou várias, se a quantidade estiver especificada) e coloque-a virada para baixo na pilha de descarte.



Ficha de Pontuação



Pontos de Fim da Partida



Carta



Missão das Terras Altas



Missão das Terras Baixas



Qualquer Missão
(Terras Altas ou Terras Baixas)



Bétula



Musgo



Cobre



Noz



Qualquer Recurso
(Bétula, Musgo, Cobre ou Noz)



Fogo



Neve



Chaminé



Sinaleira



Jogador à sua Esquerda



Grande Criatura



Singular: cada jogador só pode ter 1 de cada carta Singular em sua vila.



Comum (que não é Singular): refere-se a qualquer carta sem o símbolo de Singular.

A menos que seja dito o contrário, qualquer referência a uma "carta" refere-se a uma carta do baralho principal. Cartas de Missão, de Grande Criatura, de Mapa, de Esquema, de Táticas e de Referência sempre serão especificadas caso isso se aplique a elas.

REGRAS GERAIS

Em Silverfrost, você aloca trabalhadores nos vários Locais do tabuleiro, em cartas e na montanha para coletar recursos ou receber efeitos singulares. Você usa esses recursos para jogar cartas viradas para cima à sua frente, formando a sua própria vila.

Em cada turno, você realiza uma das três ações possíveis:

- **Alocar um Trabalhador**
- **Jogar uma Carta**
- **Preparar-se para a Estação**

Você pode **alocar um de seus trabalhadores** em qualquer Local Básico, Carta Vermelha de Destino na sua vila, Forja, Fontes Termais ou Sinaleira, contanto que ele não esteja bloqueado por Neve ou outro trabalhador. Imediatamente, pegue os recursos indicados ou realize a ação.

Para **jogar uma carta**, você deve pagar o custo de recursos indicado. Se for uma Criatura, você poderá, em vez disso, jogá-la gratuitamente usando uma de suas duas fichas de Chaminé. Você pode jogar cartas da sua mão ou do Vale, a área do tabuleiro em que ficam as cartas viradas para cima.

Se todos os seus trabalhadores estiverem alocados, você poderá **se preparar para a próxima estação** recuperando todos os seus trabalhadores, recebendo um novo trabalhador e realizando a ação descrita para a próxima estação, que traz novas nevascas e outros desafios.

Um jogador termina a participação na partida quando joga a última estação (primavera) e não é mais capaz de realizar ações. Depois que todos terminarem, o jogador com mais pontos será o vencedor.



PREPARAÇÃO

1 Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Coloque a Montanha ao longo da borda superior do tabuleiro.

2 Coloque as fichas de Recurso perto dos espaços indicados. Coloque as fichas de Pontuação em pilhas separadas ao lado do tabuleiro.

3 Coloque as fichas de Fogo perto das Fontes Termais.

4 Coloque as fichas de Neve no pico da Montanha.

5 Considere a quantidade de Sinaleiras como especificado de acordo com a quantidade de jogadores.

6 Embaralhe as Missões das Terras Altas  e coloque 1 por jogador, mais 1 carta adicional, ao longo da borda do tabuleiro perto da Guilda, viradas para cima. Devolva as outras Missões das Terras Altas para a caixa do jogo.

Embaralhe todas as Missões das Terras Baixas  e coloque-as em uma pilha virada para baixo perto da Guilda.

7 Embaralhe todas as cartas de Grande Criatura e coloque-as em uma pilha virada para baixo no lado esquerdo da Montanha. Em seguida, coloque 1 Grande Criatura virada para cima em cada um dos 4 espaços indicados na Montanha.

8 Embaralhe o baralho principal e coloque 8 cartas viradas para cima no Vale. Se houver quaisquer cartas duplicadas no Vale, empilhe-as por nome e reabasteça os espaços vazios usando o baralho. Coloque o baralho virado para baixo perto do lado esquerdo do tabuleiro.

9 A pilha de descarte será formada perto do lado direito do tabuleiro e também deve ficar virada para baixo. O descarte estará vazio no início da partida.

10 Coloque a peça de Fúria do Inverno no tabuleiro, deixando à mostra o lado com 1 Fogo.

11 Para o baralho de Tempestade de Neve, se estiver jogando com menos de 4 jogadores, remova as cartas com a marcação 4J na parte inferior. Faça o mesmo com 3J se estiver jogando com menos de 3. Embaralhe as cartas de Tempestade de Neve restantes e coloque-as em uma pilha virada para baixo no espaço indicado no tabuleiro.

12 Escolha qual lado da peça de Recompensa você deseja usar (veja a página 16). Essa decisão é tomada antes do início da partida e não muda durante a partida.

13 Cada jogador escolhe um tipo de Trabalhador e pega 2 desses trabalhadores. Cada jogador coloca sapatos de neve em 1 desses trabalhadores, designando-o como seu "Guardião" (veja a página 10). Coloque os outros 4 trabalhadores perto da área da estação na parte superior do tabuleiro: 1 no outono, 1 no inverno e 2 na primavera.

14 Coloque 1 Chaminé por jogador nas áreas do outono e do inverno. Os jogadores não começam a partida com Chaminés no estoque pessoal.

15 Dê 1 ficha de Fogo para cada jogador.

16 Cada jogador então compra 2 Missões das Terras Baixas, escolhe 1 para manter em segredo e coloca a outra no fundo do baralho de Missões das Terras Baixas.

17 O primeiro jogador compra 5 cartas do baralho, o segundo jogador compra 6 cartas, o terceiro compra 7 cartas e o quarto compra 8 cartas. Os jogadores mantêm suas mãos de cartas em segredo. Se você não gostar das cartas na sua mão inicial, você poderá descartá-la completamente e comprar uma nova mão. Você pode fazer isso apenas uma vez e somente durante a preparação.



O jogador mais frio começa.

Preparação para uma partida com 2 jogadores:



Materiais Iniciais do 1º Jogador:



Materiais Iniciais do 2º Jogador:



COMO JOGAR

No seu turno, você deve realizar uma das seguintes ações:

- **Alocar um Trabalhador**
- **Jogar uma Carta**
- **Preparar-se para a Estação**

Além disso, ao alocar um trabalhador ou jogar uma carta, **você também pode remover até 1 ficha de Neve da sua vila**. Isso pode ser feito a qualquer momento durante o seu turno e será explicado em detalhes mais adiante.

Alocar um Trabalhador

Aloque um de seus trabalhadores em qualquer espaço no tabuleiro com um símbolo de pata que ainda não esteja bloqueado; ou aloque-o em uma Carta Vermelha de Destino jogada anteriormente que não esteja bloqueada. Realize a ação nesse espaço imediatamente.

Locais Exclusivos



Apenas um trabalhador pode estar presente nesses Locais (exceto, possivelmente, Guardiões — veja a página 10).

Locais Compartilhados



Qualquer quantidade de trabalhadores pode estar presente nesses Locais, mesmo que sejam do mesmo jogador (exceto para a Guilda — veja a página 9).

Custo de Fogo



Alguns Locais exigirão que você pague Fogo para visitá-los. Isso é indicado na borda do Local.

Locais Básicos

Há quatro Locais Exclusivos ao longo da parte inferior do tabuleiro que lhe fornecerão os recursos indicados quando você os visitar.



Fontes Termais



Ao visitar esse Local Compartilhado, receba 2 fichas de Fogo e compre 2 cartas do baralho principal.

Forja



Você pode descartar até 3 cartas para receber 1 de qualquer recurso para cada carta descartada. Um espaço aqui é Exclusivo. O outro é Compartilhado, mas a visita custa 1 de Fogo.

Sinaleira



As Sinaleiras são usadas para chamar as Grandes Criaturas das montanhas em seu auxílio. Todas as Sinaleiras são Locais Exclusivos que funcionam da mesma maneira, mas a quantidade em jogo depende da preparação (veja a página 6). Você deve pagar 1 de Fogo para visitar uma Sinaleira. Ao visitar uma Sinaleira, ative qualquer 1 das 4 cartas de Grande Criatura viradas para cima. Além da habilidade da Grande Criatura, você também recebe as fichas de pontuação indicadas no espaço, se houver. Em seguida, descarte a carta. Por fim, para todas as Grandes Criaturas que estão à esquerda do espaço, mova as cartas um espaço para a direita para preencher o vazio e revele uma nova Grande Criatura do baralho no espaço mais à esquerda.

Cartas de Destino



Você pode visitar o Local Exclusivo em quaisquer Cartas Vermelhas de Destino que você já tenha jogado na sua vila para ativar a habilidade dela.

As Cartas de Criatura de Destino também têm um **Local Comunitário,** indicado no canto superior direito da caixa de texto. Você pode visitar Locais Comunitários Exclusivos desocupados na vila de qualquer **oponente**. Quando você visita um desses Locais, o oponente que é dono da carta recebe 1 ficha de 1 ponto do estoque geral.

Dessa forma, essas cartas ficam disponíveis tanto para o dono quanto para um oponente. O dono da carta não pode visitar o Local Comunitário, e os oponentes não podem visitar o Local Principal da carta.

Guardiões não podem ignorar a regra de Local Exclusivo para Cartas Vermelhas de Destino.

Guilda



A Guilda é operada pelos atentos Guardiões de Silverfrost. Ao visitar este local, você pode concluir 1 carta de Missão para a qual você cumpra as exigências, seja 1 Missão das Terras Altas perto do tabuleiro **ou** 1 Missão das Terras Baixas do seu próprio estoque. Coloque a Missão concluída virada para cima perto da sua vila.

Após concluir uma Missão, ou após determinar que não pode concluí-la, compre as 2 Missões das Terras Baixas do topo do baralho, escolha uma para manter secretamente em seu estoque e devolva a outra para o fundo do baralho. Você não pode concluir uma Missão que acabou de comprar na mesma ação.

Há uma quantidade limitada de Locais Exclusivos aqui, dependendo da quantidade de jogadores, além de 1 Local Compartilhado que exige que você pague 1 de Fogo para visitá-lo.

Cada jogador só pode ter no máximo 2 trabalhadores na Guilda ao mesmo tempo, usando qualquer combinação de Locais Exclusivos ou Compartilhados.

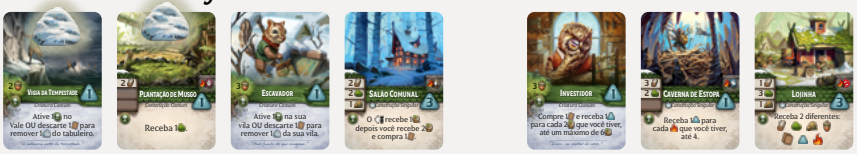
As Missões concluídas valem os pontos indicados no final da partida. As Missões que você não concluiu não são pontuadas.

Exigências das Missões

Para concluir uma Missão, você deve cumprir as exigências indicadas no topo da carta de Missão no momento da conclusão da Missão. Muitas Missões exigem que você compare sua vila ou seus recursos com os do jogador à sua esquerda. Como detalhado a seguir, se as cartas desse jogador, ou se as suas cartas, tiverem Neve nelas, elas não contam para as exigências da Missão — ou seja, é importante aproveitar o momento certo.



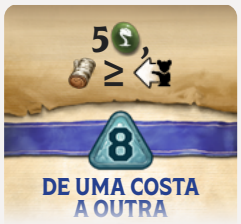
Fynn ***Amilla***



Neste exemplo, Fynn está sentado à esquerda de Amilla. Fynn tem 4 cartas verdes, mas 2 estão cobertas com Neve. Amilla pode reivindicar a Missão "Brotos"! Mas se Amilla também tivesse Neve em uma de suas cartas, ela não poderia mais reivindicar a Missão.

Algumas Missões têm várias exigências; você deve cumprir todas elas ao mesmo tempo.

Algumas Missões têm o símbolo de maior ou igual a (≥). Isso significa que você deve ter pelo menos a mesma quantidade ou mais, mas não menos.



Para reivindicar a Missão "De uma Costa a Outra", Amilla precisaria de 5 ou mais cartas verdes sem Neve e ter uma quantidade igual ou maior de Bétulas do que Fynn. Mesmo que Fynn não tenha Bétulas, Amilla precisa ter pelo menos 1 para se qualificar.

Trabalhador Guardião



Seu trabalhador com sapatos de neve é seu trabalhador Guardião. Além das regras normais para trabalhadores, seu Guardião recebe Fogo ou permite uma alocação especial, como descrito a seguir.

Você pode alocar seu Guardião em um Local Exclusivo que já tenha outro trabalhador nele, desde que esse trabalhador não seja um dos seus próprios trabalhadores e não seja um Guardião. Essa habilidade **não pode** ser usada em Cartas Vermelhas de Destino ou na Jornada.

Se você alocar seu Guardião em um Local que ainda **não** tenha outro trabalhador, receba imediatamente 1 ficha de Fogo. Essa ficha de Fogo **pode** ser usada para cobrir o custo de alocação do seu Guardião lá, se necessário para o Local. *Por exemplo: se você não tiver mais fichas de Fogo, ainda poderá alocar seu Guardião em uma Sinaleira desocupada, recebendo imediatamente 1 ficha de Fogo e, em seguida, usando o Fogo recebido para usar a Sinaleira.*

Jornada



Esses Locais só podem ser visitados quando você está na última estação do jogo: primavera. Eles exigem que você descarte uma certa quantidade de cartas, como indicado ao lado de cada Local. Os Locais de 8, 6 e 4 pontos são Exclusivos, e você também deve pagar 1 de Fogo para visitá-los. O Local de 2 pontos é Compartilhado e não exige 1 de Fogo. Guardiões não podem ignorar a regra de Local Exclusivo para Locais de Jornada, mas podem ser usados para ajudar a pagar o custo de Fogo (veja "Trabalhador Guardião" à esquerda).

Os trabalhadores em um Local de Jornada no final da partida valem os pontos indicados no Local em questão.



Guardiões da Atalaia 4,

Já faz sete dias que o príncipe visitante de Gildin deixou Silverfrost para voltar para casa. Pouco depois de sua partida, a atalaia relatou uma tempestade repentina e violenta no desfiladeiro. Esperava-se que o príncipe e seu grupo de viagem atravessassem os picos em segurança antes da chegada da tempestade, mas acabamos de receber a notícia de que ele ainda não retornou. Tememos o pior.

Você deve partir o mais rápido possível para encontrar o príncipe desaparecido e resgatá-lo. Tome muito cuidado, pois as tempestades continuam violentas e há risco de avalanches.

Não vá sozinho. Se necessário, acenda uma sinaleira.

Essa missão é de extrema importância.

Jogar uma Carta

Como a sua ação, você pode jogar **uma** carta. Para jogar uma carta, você deve pagar os recursos indicados na carta (à esquerda do nome). Em seguida, coloque a carta virada para cima à sua frente. Essas cartas formarão a sua vila.

Cartas podem ser jogadas da sua mão ou dentre as 8 cartas viradas para cima no Vale. Se você jogar uma carta do Vale, reabasteça o Vale usando o baralho no final do seu turno.

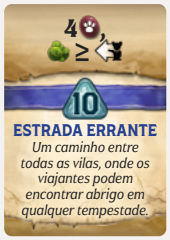
Regras Adicionais de Cartas

- Você tem **15 espaços na sua vila** que podem ser preenchidos por 1 carta cada. Quando a sua vila estiver cheia, você não poderá jogar mais nenhuma carta, a menos que a carta diga que ela não ocupa um espaço na sua vila.
- Sempre que você comprar uma carta, compre-a do baralho, a menos que a habilidade diga que você pode comprar do Vale.
- Há um limite rígido de 8 cartas na sua mão. Você nunca pode ter mais de 8 cartas na sua mão.
- Se você estiver dando cartas a outro jogador e ele não tiver espaço na mão, você deve descartar a carta em vez disso.
- Sempre que você descartar uma carta, descarte-a da sua mão, a menos que a habilidade diga outra coisa.
- Se houver cartas duplicadas no Vale, empilhe-as no mesmo espaço e reabasteça o espaço vazio usando o baralho. Se você jogar

Jogador à sua Esquerda



Este símbolo indica o jogador à sua esquerda. Em outras palavras, em sentido horário ao redor da mesa.



Por exemplo: se Amilla quiser concluir a Missão "Estrada Errante", ela deve ter, pelo menos, 4 cartas vermelhas sem Neve e a mesma quantidade ou mais de Musgo que Fynn. Ela tem que esperar até conseguir mais cartas vermelhas, mas também tem que prestar atenção na quantidade de Musgo que gasta, porque Chipter está a apenas 1 Musgo de poder reivindicar a Missão (já que Chipter está fazendo a comparação com o estoque de Amilla, não com o de Fynn).



Se você alocar um trabalhador em um Local Comunitário (veja "Cartas de Destino", página 8) que exija que você dê algo ao jogador à sua esquerda, será o jogador à *sua* esquerda, não à esquerda do jogador que é dono da carta.

Quando uma carta for jogada, siga esta sequência de ações, quando aplicável:

1. Pague Fogo para remover a Neve da carta que está sendo jogada, se aplicável.
2. Opcionalmente, use uma única "habilidade de carta" (múltiplas habilidades não podem ser combinadas).
3. Pague recursos ou pague 1 de Fogo para usar uma Chaminé não utilizada.
4. Coloque a carta recém-jogada na sua vila.
5. Resolva o efeito da carta recém-jogada, se aplicável.
6. Resolva os efeitos ativados por outras cartas.
7. Se a carta veio do Vale, reabasteça o Vale usando o baralho.

uma carta de uma dessas pilhas, as cartas restantes permanecem no Vale.

- Se a qualquer momento você precisar comprar uma carta do baralho ou substituir uma carta no Vale e não houver mais cartas no baralho, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho. *Por exemplo, se houver 1 carta restante no baralho e você estiver comprando 3 cartas, compre primeiro a única carta restante, em seguida embaralhe a pilha de descarte para formar um novo baralho e depois compre mais 2 cartas.*
- Se uma carta disser "pode", sua habilidade é opcional, caso o contrário, ela é obrigatória (mas vantajosa).

Chaminés

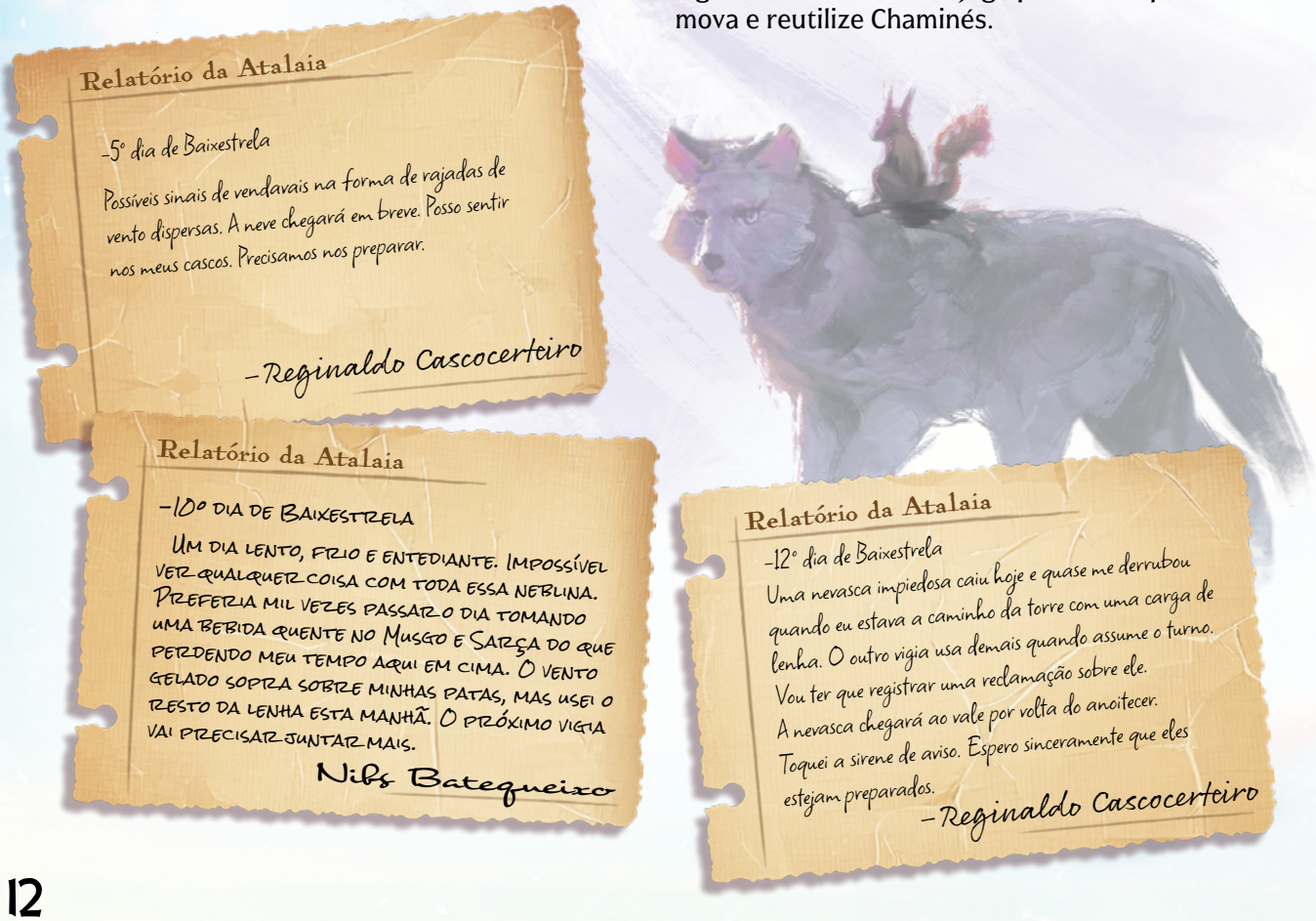
Cartas de Criatura podem ser jogadas pagando o custo indicado em Nozes ou, em vez disso, podem ser jogadas por 1 de Fogo usando uma de suas Chaminés e uma Construção apropriada disponível em sua vila. Para isso, pague 1 de Fogo e depois coloque uma de suas Chaminés em qualquer Construção disponível em sua vila. As Construções indicarão o tipo de Criatura você pode jogar usando uma Chaminé ali.



As Construções só podem ter 1 Chaminé nelas por vez. Depois que uma Chaminé estiver em uma carta, você não poderá removê-la, a menos que uma habilidade diga outra coisa.

No início da partida, você não tem Chaminés. Você receberá 1 quando se preparar para o outono e mais 1 quando se preparar para o inverno (veja a página 14).

Se você descartar uma carta da sua vila com uma Chaminé nela, você não receberá a Chaminé de volta. Cada jogador tem apenas 2 Chaminés para usar durante toda a partida — no entanto, algumas habilidades no jogo permitem que você mova e reutilize Chaminés.



Tipos de Carta e Palavras-chave

Construções geralmente custam Bétula, Musgo e/ou Cobre para jogar e nunca exigem Nozes para isso (embora Nozes possam ser usadas para pagar recursos de "qualquer" tipo). Todas as cartas de Construção indicam o custo nos painéis de uma adição de construção e o texto da carta sob um fundo de parede.

Criaturas custam Nozes para jogar, ou podem ser jogadas gratuitamente usando uma Chaminé (veja a página 12). Todas as cartas de Criatura indicam o custo na copa de uma árvore e o texto da carta sob um fundo nevado.

Cartas **Singulares** podem ser Criaturas ou Construções e são identificadas por um floco de neve ao lado da palavra-chave. Você pode ter várias cópias de qualquer carta Comum, mas cada jogador só pode ter uma cópia de cada carta Singular em sua vila.



Cada um dos cinco tipos e cores de carta funciona de maneira ligeiramente diferente, como descrito a seguir:

Produção (Verde): ative imediatamente quando for jogada e também ative durante as ações de Preparar-se para a Estação no outono e na primavera.

Regulamentação (Azul): ative conforme descrito na carta, fornecendo bônus quando você joga cartas ou realiza certas ações. Cartas azuis não ativam a si mesmas quando jogadas.

Viajante (Bronze): ative apenas uma vez, imediatamente quando for jogada.

Destino (Vermelha): você pode alocar um trabalhador nessas cartas na sua vila para ativá-las (ou possivelmente na vila de um oponente — veja Cartas de Destino, página 8). Elas não são ativadas quando jogadas.

Prosperidade (Roxa): no final da partida, valem os pontos indicados nela e os pontos bônus descritos na carta, de acordo com diferentes aspectos na sua vila.

Preparar-se para a Estação

Se você já tiver alocado todos os seus trabalhadores, você poderá se preparar para a próxima estação como a sua ação no seu turno. (Se já tiver alocado todos os seus trabalhadores disponíveis e não puder ou não quiser jogar uma carta, você deverá Preparar-se para a Estação.) Para fazer isso, pegue de volta todos os seus trabalhadores alocados e realize as etapas para a próxima estação para a qual você está se preparando, conforme descrito a seguir.

A partida começa com você no verão, portanto, a primeira estação para a qual você irá se preparar é o outono. A primavera é a última estação para a qual você irá se preparar.

Importante: os jogadores não precisam realizar as ações de Preparar-se para a Estação ao mesmo tempo. Apenas você se Prepara para a Estação se escolher esta ação. Os outros jogadores continuarão com os turnos deles normalmente. Os jogadores que se Preparam para a Estação não esperam até que os outros estejam na mesma estação para continuar jogando. Os jogadores frequentemente estarão em estações diferentes.

Tempestades de Neve

A área inferior do espaço da estação indica como a Neve entrará na partida. O número ao lado do ícone da carta azul indica quantas cartas de Tempestade de Neve você revelará, de acordo com a quantidade de jogadores. O número ao lado do ícone da carta marrom indica a quantidade de Neve você colocará na sua vila.

Cartas de Tempestade de Neve: revele 1 de cada vez e coloque 1 ficha de Neve no tabuleiro, no Local indicado na carta. Se houver um trabalhador no Local, ele permanece onde está e a ficha de Neve é colocada ao lado do trabalhador. Isso não impede que o trabalhador retorne para o dono.

Neve na vila: coloque Neve na carta de maior valor na sua vila que ainda não tenha Neve nela. Se houver um empate, considere a cor das cartas empatadas, começando pela Roxa, depois Azul, Verde, Vermelha e Bronze. Se houver um empate entre cartas da mesma cor, você pode escolher. As cartas na sua vila só podem ter no máximo 1 ficha de Neve nelas. Por exemplo, se você tiver que colocar 3 fichas de Neve na sua vila, mas só tiver 2 cartas sem Neve na sua vila, então a 3ª ficha de Neve não será colocada.

Outono:

1. Receba 1 ficha de Fogo para cada carta que você tiver jogado na sua vila.
2. Receba 1 novo trabalhador.
3. Receba 1 Chaminé.
4. Ative todas as Cartas Verdes de Produção na sua vila, na ordem que quiser.
5. Vire 2 cartas de Tempestade de Neve, adicionando fichas de Neve ao espaço indicado em cada carta. Vire apenas 1 se estiver jogando com 4 jogadores.
6. Coloque 1 ficha de Neve em 3 cartas na sua vila.

Inverno:

1. Receba 1 ficha de Fogo para cada 2 cartas que você tiver jogado na sua vila **que não tenham Neve nelas.**
2. Receba 1 novo trabalhador.
3. Receba 1 Chaminé.

Fúria do Inverno

A. Se você for o primeiro jogador a se preparar para o inverno, vire a peça de Fúria do Inverno para deixar 2 símbolos de Fogo à mostra. **A partir de agora, remover Neve custará a todos os jogadores 2 de Fogo em vez de 1.**

B. Além disso, se você for o primeiro jogador a se preparar para o inverno, descarte todas as Grandes Criaturas que estão viradas para cima e substitua-as por novas Grandes Criaturas do baralho.

4. Vire 3 cartas de Tempestade de Neve, adicionando fichas de Neve ao espaço indicado em cada carta. Vire apenas 2 se estiver jogando com 3 ou 4 jogadores.
5. Coloque 1 ficha de Neve em 4 cartas na sua vila.

Primavera:

1. Receba 1 ficha de Fogo para cada 2 cartas que você tiver jogado na sua vila **que não tenham Neve nelas.**
2. Receba 2 novos trabalhadores.
3. Ative todas as Cartas Verdes de Produção na sua vila, na ordem que quiser.
4. Vire 1 carta de Tempestade de Neve, adicionando uma ficha de Neve ao espaço indicado na carta.
5. Coloque 1 ficha de Neve em 2 cartas na sua vila.

NEVE

Com o passar do tempo, a Neve se acumulará em sua vila e no tabuleiro. Qualquer carta ou Local com Neve nele não pode ser jogado, usado ou ativado, a menos que você pague Fogo para remover a Neve ao mesmo tempo. No entanto, pontos podem ser concedidos no final da partida pelos seus esforços!

Efeitos

Se uma ficha de Neve estiver em uma **carta no Vale**, ela não poderá ser ativada por nenhuma ação ou habilidade. Você só poderá jogar a carta se remover a Neve dela *naquele momento*, antes de colocar a carta na sua vila.

Se um **Local no tabuleiro** tiver Neve nele, esse Local não poderá ser ativado por nenhuma ação ou habilidade, a menos que você remova a Neve ao alocar um trabalhador nesse Local. Em áreas com vários Locais (p.ex., Guilda, Jornada, Sinaleiras), a Neve bloqueia apenas um Local e não impede você de usar um dos outros Locais nessa área, se disponível.

Se houver Neve em uma **carta na sua vila**, a carta continuará ocupando um espaço na sua vila, mas nenhuma outra característica da carta ficará ativa até que a Neve seja removida. Isso significa que ela não pode ser ativada, não vale nenhum ponto, não pode ser escolhida para ser descartada e não conta para fins de concluir quaisquer Missões. Além disso, quaisquer cartas com Neve nelas quando você começa a se Preparar para a Estação não contam para receber Fogo ou ativar a Produção — no entanto, dentro da ação Preparar-se para a Estação, a nova Neve não é aplicada até depois da Produção.

Como Remover a Neve

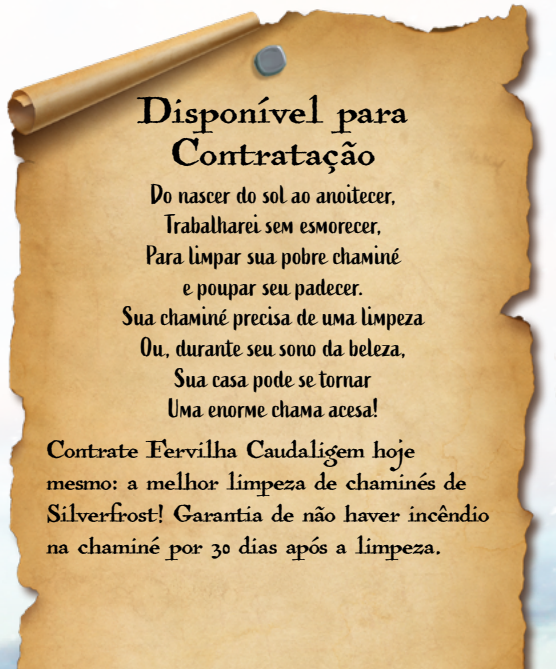
Antes da Fúria do Inverno, você deve pagar **1 de Fogo para remover** 1 ficha de Neve. Mantenha as fichas de Neve removidas perto da sua vila; cada Neve que você remove é contada para a recompensa no final da partida.

Após a Fúria do Inverno, cada Neve custará **2 de Fogo para ser removida**. Isso é controlado pela peça no tabuleiro, virada pelo primeiro jogador a se Preparar para o inverno.

> **Exceção:**
> As cartas "**Vigia da Tempestade**" e "**Escavador**" permitem que você remova Neve descartando uma carta, em vez de pagar a quantidade exigida de Fogo, quando elas são ativadas.

Normalmente, você só pode remover a Neve de uma **carta no Vale** se jogar a carta, e você deve remover a Neve dela *naquele momento*, antes de colocar a carta na sua vila. A única outra maneira de remover Neve do Vale é ativando a carta "Vigia da Tempestade".

Geralmente, a Neve em **Locais** só pode ser removida no início de uma ação em que um jogador está alocando um trabalhador nesse





Local. Ao usar um Guardião, se for receber 1 ficha de Fogo, você recebe esse Fogo primeiro e pode usá-lo para cobrir o custo de remoção da Neve. Você também pode remover Neve de Locais no tabuleiro ativando a carta "Vigia da Tempestade".

Uma vez por turno, exceto quando estiver se Preparando para a Estação, você pode remover até 1 ficha de Neve de uma **carta na sua vila**. Isso pode ser feito a qualquer momento durante o seu turno. Você também pode remover Neve da sua vila ativando a carta "Escavador".

Neve em Cartas Vermelhas:

Você pode remover Neve de um Local de Carta Vermelha ao alocar um trabalhador lá para ativar o Local, como normalmente acontece quando um trabalhador é alocado.

- Isso dá a você a possibilidade de remover 2 fichas de Neve da sua própria vila no mesmo turno, combinando essa estratégia com a regra normal de "carta na sua vila".
- Essa também é a única maneira de remover Neve da vila de um oponente e só se aplica às Cartas Vermelhas de Criatura com Locais Comunitários. A Neve nessas Cartas Vermelhas bloqueia ambos os Locais. O jogador que remove a Neve é quem fica com a ficha de Neve para a pontuação final da partida.

Recompensas

As recompensas por remover Neve são determinadas durante a preparação da partida.

A. **Borrascas:** no final da partida, cada jogador recebe 1 ponto para cada Neve que removeu. Além disso, o jogador (ou jogadores empatados) que removeu mais Neve também recebe mais 5 pontos. Este lado é recomendado para a sua primeira partida.

OU

B. **Tempestade Glacial**: o jogador (ou jogadores empatados) que removeu mais Neve recebe 12 pontos. Se usar este lado, coloque a neve removida em pilhas de 3 para facilitar a conferência para todos à mesa. Este lado só é recomendado se você preferir uma experiência mais competitiva.

FIM DA PARTIDA

Quando você chegar ao fim da primavera e não puder — ou não quiser — realizar mais nenhuma ação, você deverá terminar sua partida e passar a vez. Depois que passa a vez, o jogador não pode receber mais nenhuma carta ou recurso. Se for preciso dar cartas ou recursos ao jogador à sua esquerda, mas esse jogador já tiver passado a vez, dê as cartas ou recursos ao próximo jogador à sua esquerda. Se todos os outros jogadores já tiverem passado a vez, descarte-os em vez disso. Uma vez que um jogador tenha passado, ele não poderá mais voltar à partida. No entanto, os jogadores que passaram a vez ainda são considerados para determinar as exigências das Missões.

Os jogadores que não terminaram continuam jogando até que todos os jogadores tenham passado a vez. Assim que todos os jogadores tiverem passado a vez, contabilize a pontuação final.

Pontue por:

- Valor base das cartas na sua vila.
- Valor dos pontos bônus das Cartas Roxas de Prosperidade.
- Missões que você concluiu.
- Pontos de Neve, dependendo das regras de recompensa que você estiver usando.
- Cada ficha de pontuação que você recebeu.
- Pontos por quaisquer trabalhadores que você alocou na Jornada.

O jogador com mais pontos é o vencedor!

Em caso de empate, o jogador que removeu mais Neve é o vencedor.

Se ainda assim houver um empate, verifique os seguintes critérios de desempate em ordem: mais cartas de Missão concluídas, mais Fogo restante e, em seguida, mais recursos totais restantes. Se permanecer o empate, os jogadores empatados compartilharão essa incrível vitória!

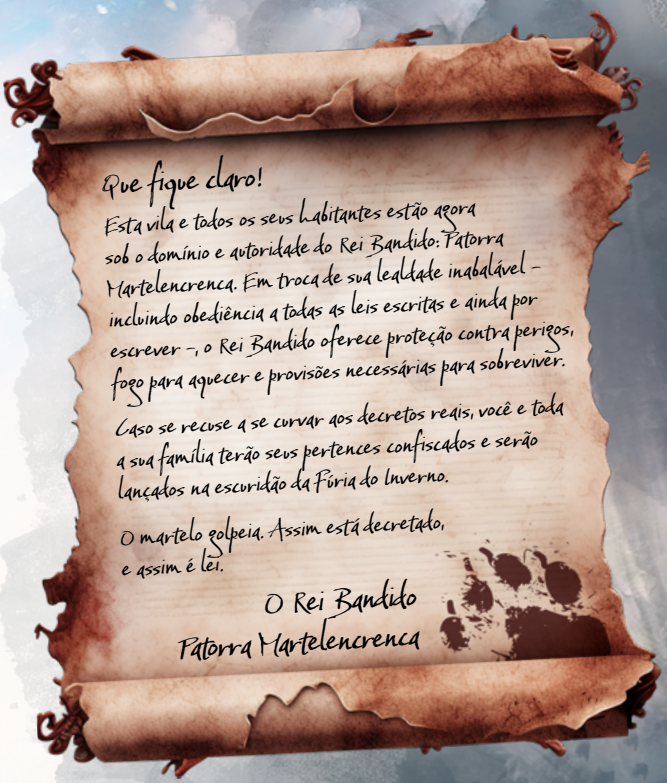


REGRAS DO MODO SOLO

Temido entre os cidadãos esforçados de Silverfrost, o feroz Rei Bandido, *Patorra Martelencrenca*, ataca de seu covil secreto nas montanhas, saqueando e pilhando com sua gangue de bandoleiros implacáveis. Alguns dizem que ele já fez parte da Guilda dos Guardiões, mas foi expulso. Outros afirmam que ele era rei em uma terra distante, mas seu reinado foi deposto. Seja qual for a verdade, o único olho que lhe resta agora está vidrado na sua vila, e os bandoleiros dele estão perambulando pelo vale, tentando causar problemas para você a todo momento. Você deve ter astúcia e coragem para sobreviver ao inverno e aos esquemas ardilosos do Rei Bandido.

Preparação do Modo Solo

- Analise e escolha um nível de dificuldade, como indicado no livro de regras ou na carta de referência.
- Prepare a partida como faria para 2 jogadores, incluindo dar a Patorra trabalhadores e um Guardião de uma cor à sua escolha (mas ele prefere vermelho), exceto conforme indicado a seguir. Use "Borrascas" como a recompensa de Neve do final da partida.
- Conte Patorra como um jogador ao determinar a quantidade de Missões das Terras Altas a serem reveladas. Patorra não aceita Missões das Terras Baixas da maneira normal. Em vez disso, embaralhe 5 Missões viradas para baixo para formar o Baralho de Missões de Patorra. No nível 1, todas as 5 Missões são das Terras Baixas. Nos níveis 2 ou 3, substitua 1 Missão das Terras Baixas por 1 Missão das Terras Altas e depois embaralhe a ordem. No nível 4, substitua 2 Missões das Terras Baixas por Missões das Terras Altas.
- Embaralhe as cartas de Mapa e Esquema, depois coloque-as em duas pilhas viradas para baixo na área de jogo de Patorra. Revele a carta de Mapa do topo e coloque-a virada para cima. Coloque as 10 fichas de Patorra por perto.
- Patorra é o primeiro jogador, mas não compra nenhuma carta, ele não terá uma mão de cartas durante a partida.
- Como segundo jogador, você compra 6 cartas do baralho.



Como Jogar

No turno dele, Patorra pode realizar uma das 3 ações:

- **Alocar um Trabalhador**
- **Jogar uma Carta**
- **Preparar-se para a Estação**

A cada turno em que Patorra não for forçado a se Preparar para a Estação, revele uma carta de Esquema e coloque-a em um canto da carta de Mapa atual (revelando uma nova carta de Mapa, se necessário), começando pelo canto que tem um símbolo de Caverna e prosseguindo em sentido horário nos turnos subsequentes. A carta de Mapa indicará se Patorra vai alocar um trabalhador ou jogar uma carta. A carta de Esquema indicará onde você deve alocar o trabalhador dele ou de onde deve jogar uma carta.

Patorra continuará preenchendo a carta de Mapa com cartas de Esquema em sentido horário até que tudo fique coberto. Patorra continuará revelando novas cartas de Mapa e jogando (começando pelo novo ícone de Caverna) até precisar se Preparar para a Estação.

Os baralhos de Mapas e Esquemas terão a sua própria pilha de descarte (virada para cima). Reembaralhe cada baralho conforme necessário quando as cartas acabarem.





O primeiro Esquema em cada carta de Mapa é colocado na Caverna.

Neste turno, Patorra alocará um trabalhador na Forja e ganhará 1 ficha de Fogo.

As cartas de Esquema são colocadas em sentido horário após a primeira carta.



No próximo turno dele, Patorra jogará uma carta do Baralho.

Alocar um Trabalhador

Patorra aloca um trabalhador no Local indicado, usando primeiro os trabalhadores comuns e alocando o Guardião por último. Patorra recebe 1 ficha de Fogo quando aloca o Guardião dele, a menos que haja um trabalhador do oponente no Local. Se houver uma ficha de Neve no Local, Patorra a remove automaticamente sem gastar Fogo. Patorra não recebe recursos nem cartas dos Locais, nem paga fichas de Fogo para alocar um trabalhador ou remover Neve. Patorra não descarta cartas em Locais de Jornada. Patorra receberá fichas de pontuação e de Fogo.

Se Patorra não puder alocar um trabalhador em um Local (considerando a habilidade normal do Guardião dele de dividir um Local), encontre esse Local na carta de Táticas e vá para o próximo Local disponível, como indicado na carta, na direção indicada pela seta. Se ele teve que fazer isso, coloque também uma ficha de Patorra em uma carta no Vale, seguindo a tabela de cores na carta de Esquema como descrito a seguir, ignorando as cartas que já têm uma ficha de Patorra.

Normalmente, esta carta de Esquema exigiria que Patorra bloqueasse o Local de Cobre. No entanto, se esse Local já estiver bloqueado pelo jogador (e Patorra não estiver usando o Guardião dele), Patorra consulta a lista na carta de Táticas e, em vez disso, bloqueia o Local de Recursos de Noz. Se esse também estiver bloqueado, Patorra vai para a Guilda.



Quando Patorra ficar sem trabalhadores e você ainda não tiver se Preparado para a Estação, se a carta de Mapa exigir a alocação de um trabalhador, Patorra jogará uma carta em vez disso, como indicado no canto da carta de Esquema. Se ele fizer isso, também receberá uma ficha de Neve.

- Se Patorra visitar Locais de **Recursos**, eles ficarão bloqueados para você como de costume. Patorra não recebe nem gasta recursos.
- Quando Patorra visitar uma **Sinaleira**, ele descartará a carta de Grande Criatura e receberá fichas de pontuação correspondentes de acordo com o valor indicado (ignorando o texto da carta e reabastecendo normalmente). Se ele visitar uma Sinaleira devido à carta de Táticas, use o valor indicado em outra parte da carta de Esquema atual para determinar a carta de Grande Criatura descartada correspondente e os pontos recebidos.
- Se Patorra visitar a **Forja**, ele só usará o Local Exclusivo e ganhará 1 ficha de Fogo.
- Quando Patorra visitar a **Guilda**, ele usará um dos Locais Exclusivos, se possível, escolhendo primeiro um que esteja desocupado, mas depois um com Neve (para reivindicar essa Neve para ele). Patorra ignorará o limite normal da Guilda por jogador. Após a alocação, Patorra primeiro verifica se cumpre as exigências de uma das Missões das Terras Altas viradas para cima. Se cumprir, ele conclui uma (a de maior valor, se várias se aplicarem). Se não cumprir, ele revela e conclui automaticamente a próxima Missão no baralho individual virado para baixo dele, mesmo que não cumpra as exigências. Se Patorra ficar sem Missões viradas para baixo e não se qualificar para uma Missão das Terras Altas, use a carta de Táticas para alocar o trabalhador no próximo Local em vez disso e adicione uma ficha de Patorra ao Vale.
- Patorra só pode visitar a **Jornada** na primavera. A carta de Esquema indicará se ele visita o Local Exclusivo com o maior valor em pontos disponível, o Local Exclusivo com o menor valor em pontos disponível ou o Local Compartilhado que vale 2 pontos. Se esse tipo de Local não estiver disponível, ou se for qualquer outra estação, use uma carta de Táticas para encontrar o próximo Local e adicione uma ficha de Patorra ao Vale. *No nível de dificuldade 1, em vez disso, trate qualquer alocação de trabalhador na Jornada como o Local Compartilhado da Jornada.*



Jogar uma Carta

A carta de Esquema indicará de onde Patorra joga uma carta (do Baralho ou do Vale, lembrando que Patorra não tem uma mão de cartas). Patorra sempre joga cartas gratuitamente e ignora o texto da carta. Patorra pode ter várias cópias de cartas Singulares.

Se for do Baralho, Patorra compra a carta mais ao topo do Baralho e a coloca virada para cima na vila dele.

Se for do Vale, use a carta de Esquema para determinar qual carta é jogada:

1. Primeiro, escolha uma carta do Vale que corresponda à cor no lado esquerdo da carta de Esquema. Se não estiver disponível, escolha a próxima cor.
2. Se houver mais de uma carta dessa cor, escolha a carta com o maior valor.
3. Se ainda houver um empate, selecione a carta com uma ficha de Neve.
4. Se ainda houver empate com ou sem Neve, escolha a primeira carta empatada da esquerda para a direita, depois de cima para baixo.

Esse método também é usado sempre que uma ficha de Patorra é colocada em uma carta no Vale, ignorando as cartas que já têm uma ficha de Patorra.

Tanto você quanto Patorra podem jogar uma carta com uma ficha de Patorra sem qualquer penalidade. Se o fizer, a ficha de Patorra é devolvida ao estoque. Se houver uma ficha de Patorra em uma pilha de cartas, você poderá jogar uma das cartas e a ficha permanecerá nas cartas restantes até que a pilha fique vazia ou a ficha de Patorra seja ativada.

Preparar-se para a Estação

Após concluir a ação Preparar-se para a Estação, verifique se Patorra irá se Preparar para a Estação. Se todos os trabalhadores de Patorra estiverem alocados, Patorra irá se Preparar para a Estação como a próxima ação dele.

Se Patorra não tiver alocado todos os trabalhadores dele, o Rei Bandido continuará jogando normalmente. Depois que o Guardião dele for alocado, Patorra irá se Preparar para a Estação no turno seguinte e realizar as etapas descritas abaixo:

1. Patorra pega todas as cartas do Vale com uma ficha de Patorra e as coloca **viradas para baixo** na área de jogo dele. Se alguma dessas cartas tiver Neve, Patorra também recebe as fichas de Neve. Devolva essas fichas de Patorra para o estoque.
2. Pegue de volta os trabalhadores dele e dê a Patorra novos trabalhadores para a próxima estação. Em seguida, use as cartas de Tempestade de Neve para adicionar Neve ao tabuleiro normalmente. Não adicione Neve à vila dele.
3. Ao se preparar para o outono, adicione uma ficha de Patorra ao Local Compartilhado da Forja: pelo resto da partida, cada vez que você visitar o Local Compartilhado, Patorra receberá a sua 1 ficha de Fogo (e não o estoque).
4. Ao se preparar para o inverno, adicione uma ficha de Patorra ao Local Compartilhado da Guilda: pelo resto da partida, cada vez que você visitar o Local Compartilhado, Patorra receberá a sua 1 ficha de Fogo (e não o estoque).
5. Descarte todas as cartas de Mapa e de Esquema em jogo. Patorra começará com uma nova carta de Mapa no próximo turno dele.

Regras Adicionais e Esclarecimentos

- Patorra nunca paga Fogo para remover Neve.
- O Guardião de Patorra pode compartilhar um Local com um oponente normalmente. Se não estiver compartilhando um Local, Patorra recebe 1 ficha de Fogo normalmente. O Guardião será o último trabalhador que Patorra alocará a cada estação.
- Você pode dar uma carta a Patorra, ela será colocada virada para baixo na área de jogo dele.

- Se um efeito disser que Patorra pode comprar uma carta, coloque a carta do topo do baralho virada para baixo na área de jogo dele.
- Patorra ignora o texto da carta, mas você ainda pode visitar um Local Comunitário em uma das cartas dele, se disponível. Patorra recebe 1 ficha de 1 ponto do estoque normalmente quando isso acontece.
- Patorra não recebe nem gasta recursos ou Chaminés.
- Patorra receberá, mas não gastará, Fogo.
- As fichas de Fogo de Patorra contam como 1 recurso cada, do tipo que for mais benéfico para Patorra em cada comparação, ao comparar a quantidade de recursos para Missões.
- As cartas viradas para baixo do baralho principal de Patorra contam como cartas na mão dele em comparações para Missões.
- Patorra cobre os ícones das cartas de Mapa em sentido horário. Revele uma nova carta de Mapa quando todos os ícones tiverem sido cobertos.
- Uma nova carta de Mapa é revelada após Patorra se Preparar para a Estação.
- Sempre que Patorra usa a carta de Táticas, ele coloca uma ficha de Patorra no Vale. Cada carta só pode ter uma ficha de Patorra.
- Quando Patorra deixa de alocar um trabalhador para jogar uma carta, ele recebe 1 ficha de Neve.
- Se Patorra jogar uma carta do Vale com uma ficha de Patorra nela, não há efeito adicional, apenas devolva a ficha de Patorra para o estoque.

Fim da Partida

Patorra alocará trabalhadores e jogará cartas na primavera até que todos os trabalhadores dele tenham sido alocados **e** a vila dele tenha pelo menos 15 cartas (viradas para cima). Após essa ação, ele passará a vez. (Se houver 17 cartas na vila do Rei Bandido antes de todos os trabalhadores dele serem alocados, pule quaisquer espaços adicionais do Mapa que envolvam jogar uma carta; Patorra só alocará trabalhadores a partir desse momento).

Assim que todos os jogadores tiverem passado a vez, Patorra coletará todas as cartas do Vale com uma ficha de Patorra (incluindo quaisquer fichas de Neve nelas) e as colocará viradas para baixo na área de jogo dele.

Pontuação:

Patorra receberá os seguintes pontos, independentemente do nível de dificuldade:

- Valor impresso das cartas na vila dele
- Valor impresso das Missões concluídas
- Fichas de pontuação
- A recompensa de Neve "Borrascas": 1 ponto por Neve, mais 5 pontos se ele tiver a maior quantidade de Neve
- Valor impresso de quaisquer trabalhadores dele em Locais de Jornada

Exceção do Nível 1: na primavera, quando Patorra aloca trabalhadores na Jornada, ele sempre seleciona o Local Compartilhado.



Como Patorra ignora o texto de cartas, ele ignora os pontos bônus nas Cartas Roxas, mas receberá pontos bônus definidos com base na dificuldade, de acordo com a tabela abaixo. "Cartas Viradas para Baixo" refere-se às Criaturas e Construções que ele recebeu viradas para baixo durante a partida, não ao baralho de Missões dele.

Dificuldade			Cartas Viradas para Baixo:
1	2	0	0
2	3	1	1
3	5	1	1
4	6	1	1

Compare sua pontuação com a de Patorra. Se houver um empate, Patorra vence. Se a sua pontuação for maior, você protegeu os cidadãos ao enviar Patorra de volta ao exílio — e venceu a partida!





Uma terra inóspita e desolada onde as criaturas precisam trabalhar juntas para sobreviver, Silverfrost, a Geada Prateada, é o reino gelado e brutalmente belo que fica ao sul das grandes Montanhas de Spirecrest. Sob a sombra dos picos monolíticos, há planícies montanhosas entrecortadas por rios e lagos de águas azuis cristalinas. As nevascas são implacáveis e frequentes nos meses de inverno, e até mesmo no verão as temperaturas podem ser baixas. No entanto, apesar do clima desafiador, muitas vilas e cidades se estabeleceram aqui e encontraram uma maneira de prosperar.

Pensando na ameaça sempre iminente do inverno, muita energia é dedicada a armazenar lenha, limpar chaminés e garantir que as paredes e tetos sejam bem revestidos com musgo para impedir a entrada dos ventos gélidos. É comum ver viajantes carregando tochas, que foram engenhosamente desenvolvidas para queimar por horas a fio, mesmo nas condições climáticas mais adversas. A verdade é que o poder do fogo de preservar a vida é praticamente sagrado aqui.



Grande parte do valor monetário de Silverfrost fica em seus amplos depósitos de cobre e prata. Esses recursos são extraídos de minas, cuidadosamente refinados e, em geral, transformados em ferramentas ou ornamentos impressionantes que são enviados para o mundo todo, gerando muito lucro. Aqueles dispostos a correr o risco de adquirir esses minerais, e que são habilidosos o suficiente para trabalhá-los, são muito bem recompensados.

Dos diários de expedição de Miral Vigiafronteiras, filha do renomado explorador Rim Vigiafronteiras

Agradecemos a todos os nossos incríveis playtesters:
Jacob Parker, Brent Kipe, Nicole Kipe, Joel Edgar,
Brad Cass, Christopher Hanna, Amy Peske,
Alex Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Joëlle Cathala,
Andrew Osborne, Jordana Osborne, James Belch

© 2025 | Tabletop Tycoon, Inc.
Esta é a primeira edição de
Everdell: Silverfrost.

A Guilda dos Guardiões mantém vigilância constante sobre Silverfrost. Embora muitos de seus métodos e práticas sejam mantidos em sigilo dentro das paredes dos Salões da Guilda, os Guardiões são amplamente conhecidos como protetores confiáveis, guerreiros valentes, guias habilidosos e exploradores corajosos. Muitos sonham em se juntar às fileiras dessa estimada companhia, mas apenas alguns poucos selecionados conquistam o direito de usar a marca de um Guardião.

Talvez o aspecto mais surpreendente e singular de Silverfrost seja a relação que se formou com as Grandes Criaturas que habitam as Montanhas de Spireorest. Leopardos-das-neves, lobos e até as lendárias cabras-montesas já habitavam entre o povo dessa terra antes mesmo de começarem a comungar com os cidadãos de Everdell, o Vale Perene, ao norte. Como parte dessa comunidade unificada, muitas sinaleiras de pedra foram construídas ao longo da cadeia de montanhas. Essas sinaleiras são acesas em momentos de necessidade para pedir ajuda às Grandes Criaturas. As criaturas mais jovens sonham com o dia em que poderão ver um desses gigantes lendários com seus próprios olhos.

Os cidadãos desse reino gelado parecem ponderados e pacientes, assim como a neve que costuma cobrir o solo por meses a fio. Eles criaram um modo de vida duradouro para si mesmos em uma região onde muitos outros não teriam sobrevivido. Silverfrost é uma prova da tenacidade e da beleza das criaturas que trabalham arduamente com um objetivo comum. Em uma terra muitas vezes sombria e desesperadora, persiste a chama brilhante de uma civilização esperançosa.





CRÉDITOS

Design: James e Clarissa A. Wilson
Design do Modo Solo: Chrissy Peske e Tom Peske
Editor das Regras: Tim Schuetz
História do Livro de Regras: Noah Wilson e James Wilson
Ilustrações: Lukas Siegmon
Ilustrações Adicionais: Enggar Adirasa
Design Gráfico: Tristan Collins
Esculturas Digitais: Corwin Waldron
Produção: Dawson Ellis e Matthew Eisenstadter
Produtor: Tim Schuetz
Produção Executivo e Edição: Dan Yarrington

asmodee
Gestão de Projeto: Matheus Passeri
Gestão Editorial: Felipe Godinho e Mateus Ornellas
Tradução: Fernanda Rocha
Revisão: Camila Loricchio e Felipe Ramos
Diagramação: Robson Minghini e Naomi Umezu
WWW.ASMODEE.COM.BR

v1.0

NOVOS ELEMENTOS

(Comparação entre Silverfrost e Everdell)

Silverfrost foi desenvolvido com as mesmas mecânicas estruturais de Everdell, mas há muitas diferenças relevantes e complexas que você terá de enfrentar e superar.

- A Neve aparecerá em cartas e Locais ao longo da partida quando os jogadores se Preparam para a Estação. Os jogadores devem gastar o valioso Fogo para remover a Neve antes de usar qualquer coisa que esteja bloqueada, e quem remover mais neve conseguirá muitos pontos. A Neve também cobrirá cartas na sua vila, então você deve lutar constantemente contra as intempéries para manter o acesso às habilidades e aos pontos de suas cartas.
- Um de seus trabalhadores é designado como Guardião, com a habilidade especial de visitar um Local ocupado ou ganhar Fogo se visitar um local sozinho.
- Cartas duplicadas no Vale são empilhadas no mesmo espaço para que haja sempre 8 cartas diferentes à mostra.
- Quase todas as cartas no baralho trazem habilidades totalmente novas, criando uma ampla variedade de novas estratégias e combinações para explorar.
- Em vez de Eventos, a Guilda dos Guardiões conta com você para concluir Missões importantes. As Missões das Terras Altas ficam à vista de todos, oferecendo pontos significativos para o primeiro jogador a concluí-las. As Missões das Terras Baixas são objetivos pessoais que os jogadores trabalham para alcançar ao longo da partida.
- Seus trabalhadores podem usar Fogo para acender as Sinaleiras, chamando uma variedade rotativa de poderosas Grandes Criaturas em seu auxílio.
- As Chaminés permitem que Criaturas sejam jogadas gratuitamente, desde que você tenha as fichas de Fogo necessárias para usá-las. Diferente das fichas de ocupado, as Chaminés não estão vinculadas a Criaturas específicas. Os jogadores ganham apenas 2 Chaminés ao longo da partida, mas algumas habilidades permitem movê-las ou reutilizá-las.
- Todas as cartas vermelhas têm um Local Exclusivo para o construtor da carta. As Criaturas Vermelhas têm um Local Exclusivo adicional que só pode ser visitado pelos oponentes.
- Muitas vezes, o jogo exige que você dê itens ao jogador à sua esquerda ou compare seu progresso com o desse jogador antes de concluir uma Missão. Dessa forma, há mais interação com os outros jogadores à mesa.

A ameaça cada vez maior da Neve e a necessidade de acumular fichas de Fogo para removê-la representam um desafio contínuo a ser superado pelos jogadores. Silverfrost vai além em complexidade e estratégia em comparação com o Everdell padrão e recompensará tanto os veteranos quanto os novatos com uma experiência temática e envolvente.