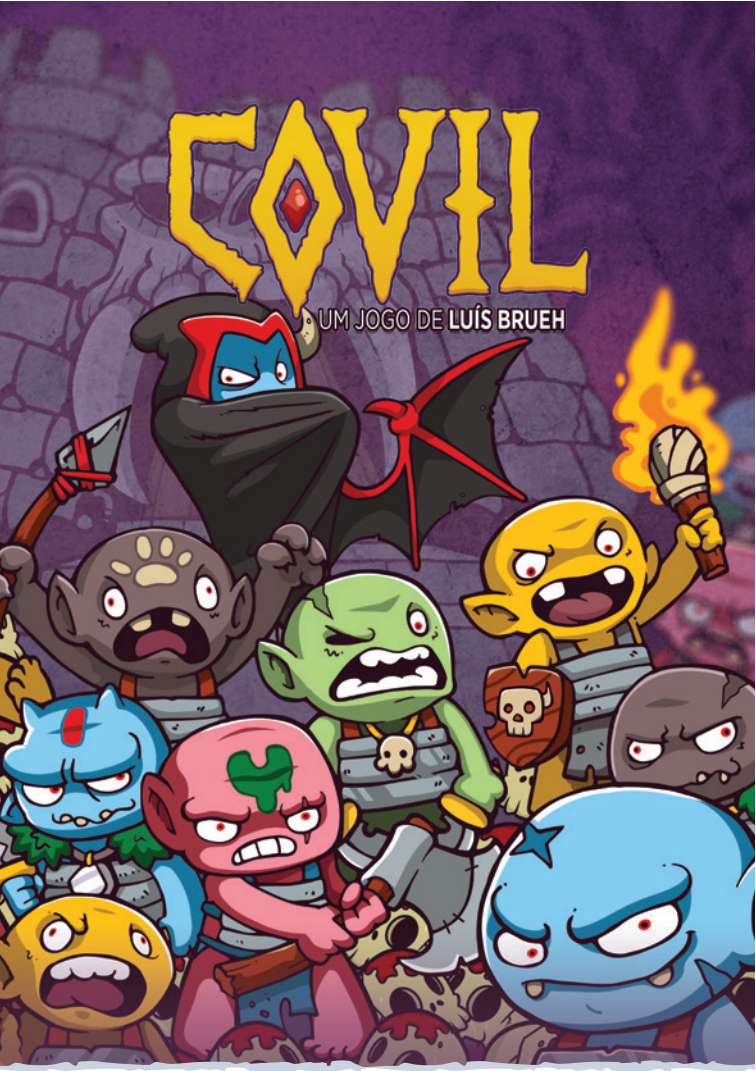
COVIL

UM JOGO DE **LUÍS BRUEH**



LIVRO DE REGRAS

1. COMPONENTES:

1 TABULEIRO

5 ALDEÕES INDIGNADOS

20 TROPAS DE MINIONS

(5 de cada cor)

20 FICHAS DE CANSAÇO

1 FICHA DE PRIMEIRO JOGADOR

4 FICHAS DE COVIL DETONADO

4 CARDS DE PROTEÇÃO

4 FICHAS DE VIDA

4 FICHAS DE MOEDAS

8 GENERAIS

20 BUCHAS DE CANHÃO

40 RECRUTAS E MERCENÁRIOS

SEJA O HERÓI QUE ELES PRECISAM. E O VILÃO QUE MERECEM.

Covil é um jogo competitivo no qual os jogadores disputam a supremacia das regiões que cercam uma pequena e isolada cidade.

Cada jogador controla um general com poderes únicos e que possui incontáveis tropas de minions para "defender o mundo das hordas inimigas", trazer “paz e segurança” aos territórios (em troca de moedas, é claro!), ou aumentar ainda mais o medo e a indignação dos aldeões pilhando a cidade na calada da noite.

2. PREPARAÇÃO

1. SEPARE OS **BUCHAS DE CANHÃO** E DISTRIBUA UM DE CADA FUNÇÃO PARA CADA UM DOS JOGADORES.
2. EMBARALHE OS CARDS DE **RECRUTAS E MERCENÁRIOS** E COLOQUE A PILHA AO LADO DO TABULEIRO.
3. EMBARALHE E SORTEIE OS **CARDS DE PROTEÇÃO** ENTRE OS JOGADORES.
4. O JOGADOR MAIS VELHO ESCOLHE SEU **COVIL.** OS DEMAIS JOGADORES ESCOLHEM EM SENTIDO HORÁRIO.
5. O JOGADOR MAIS NOVO ESCOLHE SEU **GENERAL** E PASSA OS RESTANTES EM SENTIDO HORÁRIO.
6. REVELE OS TRÊS PRIMEIROS CARDS DA PILHA DE **RECRUTAS E MERCENÁRIOS**.
7. O ÚLTIMO A ESCOLHER UM COVIL RECEBE A **FICHA DE PRIMEIRO** JOGADOR E INICIA A PARTIDA.

3. O BÁSICO

Entendendo os componentes e cards:

ZONAS:

São as áreas do tabuleiro cercadas por estradas.

TIPOS DE TERRENO:

- DESERTO
- MONTANHA
- FLORESTA
- CIDADE
- RIO

COVIL:

É o centro de comando de seu general

BUCHAS DE CANHÃO, RECRUTAS E MERCENÁRIOS:

Dentre os incontáveis minions que compõem as tropas, alguns se destacam.

São guerreiros, druidas, ladrões, bárbaros e monstros que possuem papel decisivo no resultado das batalhas.

Esses indivíduos notáveis são representados por cards divididos em cinco funções:

Assassino, Brucutu, Feiticeiro, Sabotador e Tanque.

4. TURNO DOS JOGADORES

Covil é um jogo de turnos, fases do dia e rodadas.

Quem estiver em posse da ficha de primeiro jogador inicia a rodada e realiza suas três fases do dia.

MANHÃ:

Convoque uma nova tropa de minions em seu covil. Levante suas tropas que estiverem deitadas.

TARDE:

Faça uma ação com cada uma de suas tropas. As ações podem ser: mover-se, atacar ou descansar.

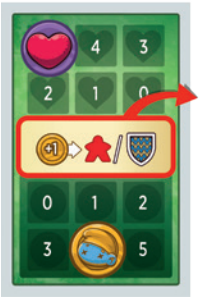
Após realizar um ação, deite o meeple correspondente.

NOITE:

Use suas moedas para contratar Mercenários ou arrisque-se a pilhar a cidade.

RESUMO NO VERSO DOS GENERAIS

O PRÓXIMO JOGADOR, EM SENTIDO HORÁRIO, INICIA SEU TURNO. ASSIM, SUCESSIVAMENTE, **ATÉ O FINAL DA RODADA**.



TAXAS DE PROTEÇÃO:

Após o último jogador da rodada, ocorre a coleta das Taxas de Proteção.

Nessa fase especial, todos recebem moedas, de acordo com sua quantidade de tropas de minions posicionadas no terreno especificado em seu card de proteção.

CASO EXISTAM **TROPAS INIMIGAS** NA MESMA ZONA, VOCÊ NÃO RECEBERÁ MOEDAS POR PROTEGER ESSE LOCAL.

3+ JOGADORES:
Ao fim da rodada, a ficha de primeiro jogador é passada em sentido anti-horário.

BÔNUS PASSIVO

Alguns cards possuem vantagens em ataque corpo-a-corpo, ataque à distância, armadura ou movimento relativos aos tipos de terreno.

Bônus são habilidades passivas, que valem para **todos os cards de seu exército**, independentemente de estarem ou não cansados.

+2 DE ATAQUE CORPO-A-CORPO EM FLORESTAS E DESERTOS.

HABILIDADES ATIVAS:

A qualquer momento de seu turno ou até mesmo no turno de um de seus adversários, **coloque uma ficha de cansaço** para produzir o efeito descrito.

VOCÊ PODE CANSAR UM CARD, NO MÁXIMO, UMA VEZ A CADA RODADA.

Um card cansado **não pode** ser utlizado para atacar.

DESCANSO:

Para poder utilizar cards cansados novamente é preciso realizar ações de descanso com suas tropas.

Assim, para cada tropa que descansar, remova um marcador de cansaço de um de seus cards.

MOVIMENTO:

Em situações normais, uma tropa pode mover-se uma zona por ação de movimento. Mas é preciso ter cuidado: minions são muito orgulhosos e jamais fugirão de um combate corpo-a-corpo, mesmo se não tiverem chance de vitória.

BÔNUS PASSIVO DE MOVIMENTO

+1 ZONA EXTRA PARTINDO DO DESERTO

MOVA E ATAQUE CORPO A CORPO COM 1 AÇÃO

5. ATAQUE E DEFESA

Regras gerais para resolução de combates:

Os minions são criaturinhas nojentas e preguiçosas. Mas, dentro de seus limites, acatam ordens com prazer, e o principal: não têm nenhum medo da morte.

Tropas de minions se utilizam das características presentes nos cards de **Buchas de Canhão** e **Recrutas e Mercenários** para atacar e defender-se. Para fazer uma ação de ataque é preciso cansar 1 card que corresponda ao tipo de ação desejada.

Sempre que realizar ações de ataque com seus minions, receba uma moeda para cada tropa inimiga que eliminar.

ATAQUE CORPO-A-CORPO:

Para atacar inimigos na mesma zona em que sua tropa está é preciso cansar um **Assassino** ou **Brucutu** sob seu comando.

Caso sua força de ataque **iguale ou supere** o valor de defesa do inimigo, remova do tabuleiro a tropa derrotada.

ATAQUE À DISTÂNCIA:

Para atacar uma zona adjacente é preciso cansar um **Feiticeiro** ou um **Sabotador**.

COMBATES SÃO SEMPRE RESOLVIDOS COM SOMA E SUBTRAÇÃO SIMPLES.

A QUANTIDADE DE DANO QUE UM COVIL PODE RECEBER ATÉ **FICAR DETONADO SÃO 5 PONTOS**.

DETONANDO UM COVIL:

Um covil pode ser atacado e defendido por tropas de minions.

Caso existam tropas de defesa, subtraia o valor de defesa da força de ataque.

Se houver um valor excedente, este é subtraído do covil.

SAQUEANDO UM COVIL DETONADO:

Quando a vida de um covil chega a zero, o atacante pode roubar do defensor uma quantidade de moedas que não exceda o limite de moedas em seu card de proteção.

Um jogador pode convocar novas tropas em um covil detonado.

6. RECRUTAS E MERCENÁRIOS

Contrate mercenários ou pilhe a cidade para novos recrutas.

CONTRATE MERCENÁRIOS:

Os três cards abertos ao lado da pilha de Recrutas e Mercenários estão disponíveis para contatação.

Cada um possui função, características e habilidades únicas, além de um custo em moedas. Sempre que um card for contratado, revele um novo card em seu lugar.

Um mercenário contratado poderá ocupar o lugar de qualquer um de seus cards e não precisa substituir um card de mesma função.

Você pode descartar cards como moeda de troca, pagando parte em moedas e parte em cards, para melhorar a qualidade de seu exército.

É possível também trocar cards de valor igual ou somar vários cards para adquirir um único card mais poderoso, de acordo com sua estratégia.

CADA JOGADOR PODE TER, NO MÁXIMO, **CINCO** CARDS DE **BUCHAS DE CANHÃO + RECRUTAS E MERCENÁRIOS**.

PILHANDO A CIDADE:

Minions são arruaceiros por natureza. Na primeira oportunidade irão celebrar, pilhar e destruir, causando o terror entre os aldeões.

Os espólios financeiros desses saques jamais verão seus cofres, pois os minions agiram fora de seu horário de trabalho. Esse comportamento reprovável, porém, atrai novos recrutas voluntários para as fileiras de seu exército.

Assim, na fase da noite, caso alguma de suas tropas esteja na cidade, sem nenhuma tropa inimiga na mesma zona, sua tropa poderá pilhar a cidade. Se fizer isso, você não poderá contratar Mercenários nesse turno.

AO PILHAR A CIDADE:

Compre um card fechado da pilha de **Recrutas e Mercenários** e adicione um marcador de **aldeões indignados** na cidade.

Você deve, obrigatoriamente, descartar um card de mesma função, para dar lugar ao card pilhado.

Caso possua mais de um card da função sorteada, escolha um e o descarte.

Se não possuir nenhum card da função sorteada, o card pilhado irá diretamente para o descarte.

REVOLTA DOS ALDEÕES

Quando 5 marcadores de aldeões indignados estiverem na cidade, todas as quatro zonas de covil e as tropas que estiverem na cidade receberão um ataque de força 3.

Após esse ataque, remova os aldeões do tabuleiro.

7. VENCENDO A PARTIDA

Se, ao fim do turno de um jogador, restar apenas um covil inteiro, ou caso acabem os cards da pilha de Recrutas e Mercenários, esta será a última rodada da partida.

Os jogadores que ainda não agiram na rodada realizarão seus turnos. Após isso, haverá uma última coleta das Taxas de Proteção.

Ao fim do jogo, os pontos serão somados:

Um covil inteiro vale **10 pontos.**

Cada moeda em seu cofre vale **1 ponto.**

Cada tropa sua no tabuleiro **vale 1 ponto.**

Cada card vale em pontos seu **valor em moedas.**

O jogador que possuir mais pontos é o vencedor e os territórios passarão por um longo período de paz e saudável tirania.