



Violet and the Grumpy Nisse

Violet é uma menina audaz e aventureira, que deixa os pais com os cabelos em pé, tamanha é a preocupação que lhes causa. A sua última façanha foi ter combinado encontrar-se com Ordep, o seu grande amigo troll, no esconderijo dele, na floresta. Juntos planearam grandes aventuras pela noite dentro, porque, sendo Ordep um troll, ele transforma-se em pedra durante o dia, impedindo-o de estar com a amiga. Assim, Violet não resistiu e escapuliu-se logo após a hora de dormir, levando consigo apenas uma candeia que se irá extinguir lentamente ao longo da jornada. Como o caminho é longo, ela vai precisar de parar algumas vezes para descansar e alimentar a candeia. Além disso, sendo uma menina sozinha na Floresta, terá de ser corajosa para não sucumbir ao seu próprio medo, que lhe irá pregar umas valentes partidas, podendo mesmo fazê-la entrar pânico e desistir da jornada!

Por seu lado, Torech foi expulso de todas as casas da aldeia por ser um duende insuportavelmente rabugento! O desgraçado viu-se exilado na Floresta e sentiu que não poderia permitir que nenhuma criança invadisse o seu novo lar. Muito menos para brincar com um troll! Portanto, munido da sua enorme rabugice, Torech concentrou todas as forças do seu "mitológico ser" em tornar a jornada da Violet o mais assustadora possível. Depois de ter sido expulso pelos humanos da aldeia, Torech jamais permitirá que eles sejam felizes na floresta e, muito menos, que travem amizades com criaturas mágicas. Nunca. JAMAIS!

(Em boa verdade, a culpa dele ter sido expulso é exclusivamente sua, é que ele é um duende mesmo muito RABUGENTO!)

Em Violet and the Grumpy Nisse, um jogador assume o papel da Violet, e o outro do Torech, o Duende Rabugento. Um jogo onde a busca pela aventura é a própria aventura!

Aventura-te neste
jogo de Pedro Pereira
ilustrado por Karina Duncan
para 2 jogadores com 14 ou mais anos
de idade. Tempo de jogo: 20-30 minutos.



©2022

Por fim, a Violet baralha as 36 cartas e busca 4, colocando-as com a face para cima formando uma área de jogo (**B**). O jogo está pronto a começar.

Nota: O baralho é constituído por quatro naipes de cartas numeradas de 1 a 9. Os naipes correspondem aos quatro locais do caminho: Lago a verde (gota de água), Floresta a laranja (cogumelo), Montanha a roxo (montanha) e Mina a rosa (pedra preciosa).

Biscando a tua mão inicial

Os jogadores biscam a sua mão inicial, uma carta de cada vez, escolhendo das cartas disponíveis na área de jogo. Sempre que uma carta é escolhida terá de ser imediatamente substituída na área de jogo pela carta do topo do baralho. A Violet decide quem escolhe primeiro e cada jogador escolhe a sua primeira carta. Esta decisão é repetida por Violet até se completarem as mãos iniciais de 4 cartas a cada jogador.

A Violet inicia jogando a primeira carta e, de seguida, Torech joga uma carta da sua mão. As duas cartas jogadas são comparadas para se determinar quem jogou a carta mais forte e ganhou a vaza.

Estrutura do turno

Cada turno está dividido em quatro fases (a-d), segundo a explicação que se segue e que pode ser também visualizada no fluxograma anexo ao livro de regras:

- a) 1) O primeiro jogador joga uma das suas cartas na mesa com a face voltada para cima.
- 2) O segundo jogador joga, também, uma das suas cartas na mesa com a face voltada para cima.
- b) Os jogadores comparam as duas cartas jogadas para determinar quem vence a vaza mas também para avaliarem se despoletaram algum efeito das cartas jogadas. Atenção que alguns efeitos podem afetar o resultado da vaza. O detalhe dos efeitos das cartas pode ser consultado na pág. 7.

Regras gerais: *O naipe da carta tem precedência sobre o valor. Os efeitos das cartas nunca são ativados se o naipe corresponder ao local onde a Violet se encontra naquele momento.*

- c) Os jogadores aplicam o resultado da vaza nos marcadores do tabuleiro.
- d) 1) O jogador que venceu a vaza escolhe uma nova carta para refazer a sua mão e repõe a carta em falta na área de jogo, a partir do baralho.
- 2) O jogador que perdeu a vaza é o segundo a escolher a carta da área de jogo para refazer a sua mão e, de seguida, repõe a carta em falta na área de jogo a partir do baralho.
- 3) O jogador vencedor começa agora um novo turno.

a) Jogar uma carta.

Não há qualquer imposição ou limitação quanto à carta a jogar para nenhum dos jogadores. O segundo jogador não é sequer obrigado a assistir ao naipe jogado pelo primeiro jogador. Há, obviamente, uma lógica para a escolha da carta a jogar, mas isto só será entendido pela experiência do jogo.

b) Os jogadores comparam as duas cartas jogadas.

Uma vez que as duas cartas tenham sido jogadas são comparadas, para se determinar qual é vencedora, tendo em conta o local onde a Violet se encontra ao longo do Caminho. A regra geral é que **o naipe da carta tem precedência sobre o seu valor**. Isto significa que, se o primeiro jogador jogar uma carta de Floresta (laranja/cogumelo), o segundo jogador só vencerá a vaza com uma carta do mesmo naipe de valor superior. Deste modo, se a Violet jogar primeiro um 6 da Floresta, o Torech perde jogando um 7 da Mina (rosa/pedra preciosa), mas vence se jogar um 7 da Floresta. Por outras palavras, o valor da carta só é relevante se ambas forem do mesmo naipe. Caso as duas cartas jogadas não sejam do mesmo naipe, a primeira carta jogada vence, a não ser que a Violet esteja no local correspondente a um dos naipes. Ou seja, as cartas cujo naipe corresponder ao local onde a Violet se encontra, são consideradas trunfo e ganham a todos os outros naipes.

Exemplo: Num turno em que a Violet está no Lago (verde/gota), se ela jogar um 7 da Mina (rosa/pedra preciosa) e o Torech jogar um 2 do Lago, o Torech será o vencedor da vaza.

Os primeiros espaços antes do Lago e os últimos depois da Mina não tem naipe correspondente, o que significa que, nestes espaços nunca haverá trunfo, aplicando-se a regra geral de que o naipe tem precedência sobre o valor da carta.

Uma vez determinado o vencedor da vaza, os jogadores deverão aplicar os efeitos das cartas, com a **exceção** das cartas cujo naipe corresponda ao local onde a Violet se encontra, ou seja, o naipe que naquele turno é trunfo. Uma carta trunfo nunca despoleta efeitos.

Num turno em que as duas cartas tenham efeitos para ativar, o jogador vencedor da vaza ativa a sua primeiro. Os diferentes efeitos podem ser consultados na pág. 7.

c) Os jogadores executam a jornada da Violet consoante o resultado da vaza.

- **A Violet vence:** a Violet pode optar por avançar um espaço no Caminho gastando uma unidade de combustível da Candeia, **ou** pode optar por não avançar, mantendo-se no mesmo espaço e reabastecendo a Candeia com 3 unidades de combustível. Depois, independentemente da decisão tomada, as 2 cartas da vaza vão para a pilha de descarte.

- o **Os Pirilampos:** Ao longo do Caminho a Violet vai ter a oportunidade de beneficiar das ajudas que o Ordep lhe deixou, ao pedir às criaturas suas amigas para lhe iluminarem o Caminho. Caso a Violeta vença nos espaços imediatamente anteriores à localização dos Pirilampos, ela **avança sem gastar combustível** da Candeia.
 - o **A Fogueira do Ordep:** O último espaço do Caminho, assinalado a vermelho, corresponde à Fogueira do Ordep. Tal como no caso dos Pirilampos, a Violet consegue ver a chama da Fogueira ao longe. Deste modo, caso a Violet vença no espaço anterior, o Precipício, ela **avança sem gastar combustível**.
- **O Torech vence:** a Violet terá, obrigatoriamente, de **avançar 1 espaço gastando 2 unidades de combustível da sua Candeia**. De seguida, as 2 cartas da vaza são colocadas voltadas para baixo no primeiro Descarte do Medo. Caso este espaço já esteja ocupado, deslizam-se as cartas do primeiro para o segundo Descarte do Medo de modo a libertar o primeiro. Caso os dois espaços de Descarte do Medo estejam ocupados, as cartas que saírem do segundo espaço serão reveladas e vão despoletar a ação do Medo.
- o **Despoletar a ação do Medo:** sempre que duas cartas do Descarte do Medo são reveladas, calcula-se a diferença entre os seus valores, independentemente do seu naipe e de quem as tenha jogado. Calculado este resultado, o marcador do Medo avança esse número de espaços. Sempre que o marcador do Medo pare ou passe por um dos Cartões de Evento, o Torech revela-os e decide como os usar. Alguns deles podem ser guardados para turnos seguintes (🃏), outros terão de ser utilizados de imediato (!!). A descrição de cada um dos Eventos pode ser consultada no final deste livro de regras. Nos casos em que o marcador passe por 2 Eventos num só turno, caberá ao Torech decidir a ordem pela qual os vai ativar.
 - o **A Candeia da Violet:** À medida que a Candeia da Violet vai perdendo combustível, a sua chama diminui de intensidade e a Violet fica mais frágil perante o medo. Se o marcador da Candeia se encontrar nos espaços assinalados na imagem, ou depois deles, sempre que a ação do medo for despoletada **somam-se as respetivas penalidades** ao resultado da diferença entre as cartas (+1 ou +2), incluindo nos casos em que a diferença entre as cartas seja 0.
 - o **Atravessar o precipício:** Para chegar ao último espaço do Caminho, a Fogueira do Ordep, a Violet terá de atravessar uma ponte assustadoramente instável. A Violet só avançará deste espaço caso ganhe uma vaza. Se perder não avança, **consumindo 2 unidades de combustível da Candeia**, e terá de continuar a tentar avançar no próximo turno.



d) Os jogadores escolhem novas cartas da área de jogo e repõem as cartas retiradas.

O vencedor da vaza anterior é o primeiro a repor a carta em falta na sua mão escolhendo uma das 4 cartas disponíveis na área de jogo. De seguida, repõe a carta em falta na área de jogo e o segundo jogador repete a ação. Alguns dos efeitos das cartas são acionados nesta fase (ver detalhe na pág. 7). Dá-se o turno por concluído.

Na eventualidade do baralho se esgotar, baralham-se as cartas do descarte e forma-se com estas um novo baralho. Isto deve acontecer apenas no momento em que é necessário repor uma carta na área de jogo e não há qualquer carta disponível para o fazer.

O vencedor da vaza será o primeiro jogador no turno seguinte. Os turnos sucedem-se deste modo até terminar o jogo.

Fim do jogo

O jogo pode terminar de um de três modos:

- 1) A Violet alcança a Fogueira do Ordep e vence o jogo. Os dois vivem grandes aventuras juntos!

A Violet vence o jogo.



- 2) O combustível da Candeia da Violet acaba e a chama extingue-se: nesta eventualidade a Violet não consegue avançar pela escuridão da noite e não alcança a Fogueira de Ordep. Por seu lado, Ordep, triste com a ausência da Violet parte numa jornada e nunca mais se encontram.

Torech vence o jogo.

- 3) A Violet sucumbe ao Medo: caso o Medo a alcance, a Violet entra em pânico e perde a coragem necessária para seguir o Caminho. Os esforços de Torech para a assustar saem triunfantes.

Torech vence o jogo.

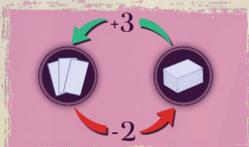


Efeitos das cartas

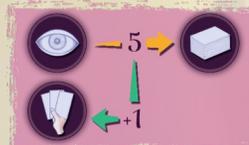
O efeito das cartas é acionado na fase indicada durante o turno (atenção – os efeitos sobrepõem-se ao fluxograma):



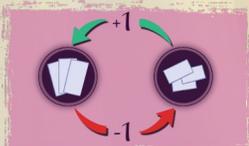
1: Esta carta ganha a qualquer 9, independentemente do seu naipe e da ordem pela qual foram jogadas. Se a Violet jogar um 9 e, de seguida, Torech um 1, o Torech vence a vaza. Se Violet jogar um 1 e de seguida Torech um 9, a Violet vence a vaza. A *única* exceção é se *ambas* as cartas 1 e 9 forem do naipe do local onde a Violet se encontra no Caminho, porque, sendo trunfo não se ativam os efeitos (vence o 9 por ser a carta de maior valor). - *O efeito quebra a regra geral: a cor tem de coincidir para que o valor da carta seja relevante (Fase b)*



2: Bisca três cartas do baralho para a tua mão, ficando momentaneamente com seis cartas. Destas seis escolhe quaisquer quatro para ficarem e descarta as restantes, baralhando-as no baralho. Usando este efeito não vais biscar nenhuma carta à área de jogo. - *(Fase d)*



3: Espreita as cinco primeiras cartas do topo do baralho e escolhe uma para repor a tua mão, devolvendo as restantes ao topo do baralho pela mesma ordem em que estavam. Usando este efeito não vais biscar nenhuma carta à área de jogo. - *(Fase d)*



4: Antes de repores a tua mão para o limite de quatro, podes trocar uma das três cartas da tua mão por uma carta da pilha de descarte. Para o fazeres podes consultar todas as cartas previamente descartadas, escolher uma das cartas e só depois descartar (ou seja, até podes descartar a que foste buscar!). - *(Fase d)*



5: O efeito desta carta está permanentemente ativo. O seu naipe corresponde ao local onde a Violet se encontra. No caso da Violet estar num local indiferenciado (a amarelo ou vermelho), então esta carta será do mesmo naipe da carta jogada pelo jogador oponente. Na eventualidade de os dois jogadores jogarem cartas "5", o que jogou primeiro ganha a vaza. - *(Fase b)*



6: Caso seja jogada primeiro, esta carta está protegida do trunfo, anulando o seu poder. Por exemplo, se a Violet estiver na Floresta e a primeira carta jogada for um 6 da Mina, nenhuma carta da Floresta vence a vaza. Neste caso apenas as cartas 7, 8 ou 9 da Mina poderão vencer. - *Este efeito anula o trunfo. (Fase b)*



7: Esta carta obriga o oponente a revelar a sua mão. No momento em que está a refazer a sua mão, o jogador oponente terá de mostrar as suas cartas ao outro. No entanto, quaisquer cartas obtidas usando os efeitos das cartas 2, 3 ou 4, não são reveladas. - (*Fase b*)



8: Sem efeito, apenas um valor elevado.

9: Sem efeito, apenas o valor mais elevado, vulnerável ao 1.

Cartões de evento do Torech

Todos os possíveis eventos do Torech estão aqui detalhados (atenção – os eventos sobrepõem-se ao fluxograma):



O Círculo das Fadas (imediatos): O Torech coloca este cartão num qualquer espaço do Caminho, à sua escolha, ainda não alcançado pela Violet. Quando ela aí chegar, caso perca o turno, ficará retida nesse espaço. Apesar de não avançar continua a perder 2 unidades de combustível na Candeia, por cada turno que fique retida. Em boa verdade, a Violet está a dar voltas contínuas ao Círculo das Fadas, distraída pelo seu encantamento, porque ela não contava com este encontro (caso contrário teria vestido o seu casaco do avesso, para proteção, obviamente!). Quando a Violet vencer um turno, pode então decidir avançar ou descansar.



Fora de Pista (imediatos): O Torech coloca este cartão num qualquer espaço do Caminho, à sua escolha, ainda não alcançado pela Violet, fazendo com que este espaço seja substituído por 2 novos espaços, tornando-o mais longo. Estes novos espaços serão do mesmo local/cor do espaço que substituem.



Corrente de Ar (imediatos): O Torech lança uma rajada de ar frio que afeta a Candeia da Violet fazendo-a perder 2 unidades de combustível. Move o marcador da Candeia 2 espaços para a direita.



Prenúncio de Tempestade (imediatos): A noite fica mais escura que o habitual e a Candeia parece iluminar menos... Usa este cartão para cobrir os dois últimos espaços do percurso da Candeia, encurtando-o em 1 espaço. A Violet perde o jogo caso o marcador da Candeia alcance este novo último espaço.



Um Uivo na Noite (imediatos): O Torech comunica com as criaturas da natureza assustando os Pirlampos. Remove todos os Pirlampos que ainda estejam no tabuleiro.



O Medo Paira no Ar (imediatos): O Torech coloca este cartão num qualquer espaço do Caminho, à sua escolha, ainda não alcançado pelo marcador do Medo. Pode até escolher o espaço ocupado pela Violet, sem causar qualquer efeito nela. Este cartão é ativado apenas com a passagem (ou paragem) do marcador do Medo por ele. Quando isso acontece Torech revela as cartas no segundo Descarte do Medo e resolve-as seguindo as regras gerais. Este despoletar da ação do Medo pode dar a vitória a Torech mas, se não o fizer, a Violet fica com um Descarte do Medo vazio, dando-lhe algum tempo para recuperar do susto. A cor do local onde este evento é colocado permanece igual.



Truque na Manga (guardar): O Torech pode usar este cartão em qualquer fase do seu turno enquanto jogador ativo (incluindo antes de jogar uma carta da sua mão) e permite-lhe trocar uma carta da sua mão por uma das 4 que estão visíveis na área de jogo. O cartão é depois descartado.



Planeamento (guardar): O Torech pode descartar todas as cartas disponíveis na área de jogo, substituindo-as por novas do topo do baralho. Este cartão pode ser utilizado antes ou depois de ele biscar uma nova carta para a sua mão. O cartão é depois descartado.



Improviso (imediatos): O Torech pode alterar a cor de um qualquer espaço do Caminho, seja colorido ou neutro, à sua escolha, ainda não alcançado pela Violet, alterando-o para um dos 4 locais: Lago, Floresta, Montanha ou Mina.



Engenhoso (guardar): No momento em que o Torech estiver a refazer a sua mão, pode utilizar este cartão para aumentar temporariamente o limite da sua mão para cinco cartas, em vez de quatro, seguindo as regras base de reposição de cartas na área de jogo. O cartão é depois descartado. Caso este cartão seja utilizado em simultâneo com o feito de uma carta 2, 3 ou 4, o efeito da carta será, obrigatoriamente, acionado primeiro. No turno seguinte o Torech não vai biscar qualquer carta porque já terá atingido o seu limite que será novamente de quatro cartas.

Cartões de bônus



Sempre que um jogador receba um Cartão de Bônus (com a lua no verso), pode guardá-lo para o utilizar quando lhe for conveniente. Estes cartões são de utilização única e deverão ser descartados depois de utilizados.

Há quatro Cartões de Bônus, um para cada um dos 4 locais do Caminho (Lago, Floresta, Montanha e Mina). Estes cartões são atribuídos a um dos jogadores consoante as ações da Violet durante a passagem pelo conjunto dos 3 espaços de cada um dos locais. Se ela alcançar um novo local sem parar para descansar, recebe o Bônus do local que atravessou. Se, em qualquer espaço de um dos 4 locais ela parar para descansar, o Bônus desse local será imediatamente atribuído a Torech.

Qual a utilidade dos Cartões de Bônus?

Os Cartões de Bônus têm a mesma utilidade do Cartão de Evento do Torech “Planeamento”, mas serão utilizados pelo jogador que os possuir, seja o Torech ou a Violet. Caso um jogador possua mais do que um Bônus, poderá utilizá-los, se assim o pretender, num mesmo turno.

Créditos & Agradecimentos



Autor: Pedro Pereira

Arte e Design Gráfico: Karina Duncan

Design Gráfico, Layout e Edição de Regras: Alfred Das

Tradução para português: Marlene Cunha e Luís Flores

Agradecimentos:

A todos que testaram o jogo e contribuíram para que este fosse o melhor possível.

Obrigado pelo vosso tempo, contributos e valiosas críticas.

Um agradecimento especial a:

Eric Talley, Benjamin Mortensen, Ross Chippendale e Matt Stephans.

Um agradecimento Extra-especial a:

Luis Lobo, Bartek Rokicki e Alfred Das pela vossa amizade e apoio constante.

Este jogo é dedicado à V. e ao H.



Fluxograma de resolução das vazas.



a

O vencedor da última vaza joga uma carta, seguido do oponente que joga, também ele, uma carta (é a Violet que começa no primeiro turno).

b

Comparem as duas cartas. São do mesmo naipe?

O valor mais alto vence.

Menta = Sim
Laranja = Não

Alguma das cartas é do naipe do local onde está a Violet?



O naipe das cartas corresponde ao local onde está a Violet?

Quem jogou a primeira carta vence a vaza.

Essa carta é trunfo e vence a vaza.

Os efeitos não são ativados.

Ativam-se os efeitos das duas cartas, começando pelo vencedor da vaza.

Ativa-se apenas o efeito da carta que não é trunfo.

c

A Violet venceu?

A Violet avança 1 espaço mas perde 2 unidades de combustível.

A Violet decidiu avançar?

As duas cartas vão para o Descarte do Medo. Há algum espaço vazio?

A Violet avança 1 espaço e gasta 1 unidade de combustível (exceto se encontrar um ajudante do Ordep). Se ela entrar num novo local sem ter descansado no anterior, ganha uma ajuda, caso contrário recebe-a o Torech.

Coloca-as no 1º Descarte do Medo. Se este estiver ocupado desliza as cartas que lá estão para o 2º.

Retira as cartas do 2º espaço, deslizando as do 1º para lá. O novo par vai para o 1º espaço.

A Candeia recupera 3 unidades de combustível. O Torech ganha o cartão de ajuda, se disponível.

Avança o marcador do Medo o nº de casas igual à diferença dos valores das duas cartas (+1/+2 caso aplicável). Ativam-se os eventos (se alcançados).

d

O vencedor da vaza busca uma nova carta da área de jogo, que é reposta com outra do baralho. O outro jogador faz o mesmo. O vencedor da vaza inicia um novo turno. Repetem até terminar.