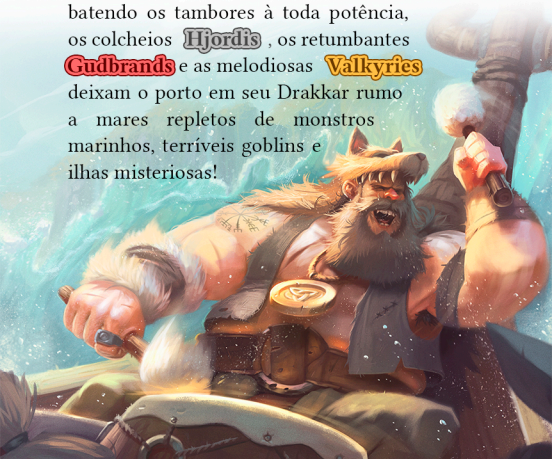


A

# A Grande Viagem

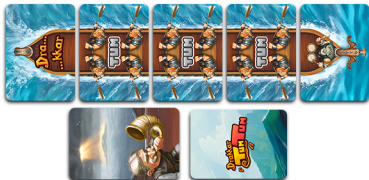
O dodecafônico vilarejo de **Fagnaðarsöngur** era mais ou menos um vilarejo típico, repleto de celebrações e cantorias, festivo durante todo o ano. Naquele dia estava particularmente festivo, pois os maiores clãs do vilarejo se preparavam para a viagem anual às **Ilhas da Harmonia**. Entoando seu canto "**Drakkar Tum Tum**" e batendo os tambores à toda potência, os colcheios **Hjordis**, os retumbantes **Gudbrands** e as melodiosas **Valkyries** deixam o porto em seu Drakkar rumo a mares repletos de monstros marinhos, terríveis goblins e ilhas misteriosas!



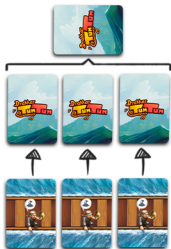
**B**

# PREPARAÇÃO

Separe as cartas com frente e verso iguais, montando o **Drakkar**. Embaralhe as **6 cartas de ilha** e posicione 3 aleatoriamente, sem revelar, abaixo do Drakkar. A carta de tambores coloridos não será usada nesse modo de jogo.



Separe os 3 **vigias**. Embaralhe as **cartas de jogo** e divida-as em 4 montes. Distribua os vigias em 3 destes montes e embaralhe cada um separadamente. Posicione os montes com vigias acima do monte restante. Distribua 3 cartas para cada jogador (2 jogadores: 4 cartas).





# COMO JOGAR

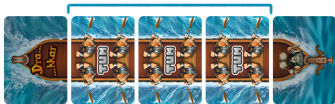
O jogador mais afinado é o jogador da vez e começa a cantar em **ritmo constante**:



Os outros jogadores cantam junto seguindo o ritmo. Na terceira vez que a música é cantada, a partida se inicia e os jogadores **não podem mudar o ritmo ou parar de cantar!**

## Ordem da partida

O jogador da vez deve, no momento exato em que o último “**Tum**” for cantado, baixar uma carta da sua mão sobre o Drakkar, cobrindo uma das **3 sessões centrais**. Em seguida, compra uma nova carta do monte. A partida segue com o próximo jogador em sentido horário e assim por diante.



# D

## Remadores

Os **remadores** são a carta mais básica, não possuem nenhum efeito e não podem ser usados para cobrir **perigos**.



## Perigos!

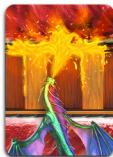
Os **perigos** possuem o fundo vermelho e podem ser usados para cobrir qualquer carta **exceto outros perigos**. Cada perigo presente no Drakkar modifica a melodia, retirando um “**Tum**” da música e diminuindo o tempo que cada jogador tem no seu turno.



**Goblins**



**Kraken**



**Dragão**

*Ex: Se apenas uma das sessões centrais do Drakkar conter um perigo, a música muda para “Drakkar.. Tum.. Tum!”.*

# E

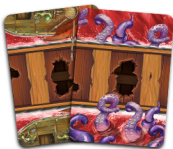
## Defesa

As cartas de defesa são usadas para resolver os perigos presentes no Drakkar. Quando cobrindo um perigo, as cartas de defesa modificam a música, trazendo um “**Tum**” perdido de volta.

Defesas também podem ser usadas para cobrir qualquer carta do jogo, exceto o **Dragão**, que pode apenas ser coberto por uma **balista**.

*(Atenção, pois existem poucas balistas no jogo!)*

### Guerreiros ou Balistas



**Kraken e Goblins**

### Apenas Balistas



**Dragão**

# F

## Redemoinho!

Fique atento a **redemoinhos!** Eles não podem cobrir **perigos** e quando um **redemoinho** for baixado, a ordem dos turnos se inverte! *(O sentido horário vira anti-horário e vice-versa).*



## Vigia

Os **vigias** estão em busca das ilhas e só podem ser baixados, quando todas as cartas das **3 sessões do Drakkar** forem do mesmo clã, **Gudbrands** ou **Valkyries**. Assim que um vigia entra no Drakkar, os jogadores pausam a música e revelam uma ilha.



## Revelando Ilhas

Os jogadores revelam uma **carta de ilha** e conferem se algum efeito é ativado. Em seguida, todas as cartas baixadas no Drakkar são **retiradas do jogo**, deixando-o como na preparação. A partida reinicia mantendo a ordem do turno.





## Fora do Ritmo!

Quando um jogador jogar sua carta fora do ritmo ou do seu turno:

- 1 Os jogadores param de cantar.
- 2 O jogador que cometeu o erro mantém a carta jogada sobre o Drakkar, mas não compra uma nova carta, diminuindo seu limite de cartas na mão.
- 3 Reinicie a partida mantendo a ordem dos turnos.

# FIM DE JOGO



Os jogadores perdem a partida, caso:

- Existam apenas **perigos** nas **sessões centrais** do Drakkar.
- As 3 **ilhas** ainda não forem descobertas e o **monte de compras** se esgote.
- Um jogador fique **sem cartas na mão** por perder o ritmo ou jogar fora do seu turno.

Os jogadores vencem a partida, caso:

- Descubram as 3 **ilhas** e o **monte de compras** se esgote.



## Variante: “Os Clãs”

Durante a preparação, troque a carta do tocador de tambor cinza pela carta dupla com os tambores vermelho e amarelo, na face à sua escolha.

Durante essa partida, o **vigia** só pode ser baixado caso as 3 cartas do meio do Drakkar sejam da **mesma cor que os tambores**.

Sempre que os jogadores revelarem uma **ilha**, vire a carta dos tambores para a outra face.

## CRÉDITOS

### Autor

Alexander Francisco

### Arte

Daniel Araújo

### Desenvolvimento

Gabriel Calderon & Guilherme Marques

### Produção

Game Maker



**Dúvidas sobre o jogo?** Acesse nosso FAQ em [www.tgmeditora.com.br/drakkar-tum-tum](http://www.tgmeditora.com.br/drakkar-tum-tum)