Terra Mystica

Um jogo para 2-5 jogadores
de Helge Ostertag & Jens Drögemüller
Livro de regras



A conferência do Conselho dos Anciões foi interrompida por uma agitação ensurdecedora. "As Bruxas! As Bruxas!", gritava uma voz jovem, enquanto punhos batiam contra a porta da assembleia na qual os ancestrais dos Magos do Caos haviam se encontrado. Finalmente a porta foi aberta e uma jovem maga entrou rapidamente no salão. "Eu as vi!", ela gritava enquanto buscava por ar. O olhar severo dos anciões a fez pausar.

"Como ousa invadir nossa conferência?", a venerável oradora do Conselho dos Anciões repreendeu a agitadora. "E se isto é realmente importante, então fale conosco de maneira admissível. O que você viu?"

Shara Nindée, a jovem Maga do Caos, respirou profundamente e relatou tudo que viu, uma coisa de cada vez. "Fui para o sul junto aos limites da floresta. Há bruxas por todos os lados. Elas estão sobrevoando sobre nossas cabeças com suas estúpidas vassouras e pousando na floresta do sul. E a quantidade delas continua a aumentar! Elas estão prontas para se estabelecer aqui!"

Essa foi, com certeza, uma mensagem desagradável. O Conselho dos Anciões havia acabado de decidir cortar a floresta do sul para redirecionar alguns dos fluxos de lava de lá e transformar aquela floresta em uma devastação, exatamente como gostavam. As equipes para esta tarefa já haviam sido organizadas. E parecia que as Bruxas haviam previsto isso. As Bruxas eram um povo de habitação florestal e, portanto, já tinham se espalhado por diversas florestas. E para piorar, elas costumam plantar árvores onde antes não havia nenhuma, convertendo gradualmente as terras em florestas. Um pesadelo para os Magos do Caos que se esforçam para transformar todo tipo de terra em devastação.

Então, Malkuzar, um Mago do Caos velho e sábio se pronunciou. A razão de ser chamado de sábio era resultado de ter sobrevivido a cinco ou mais de seus próprios experimentos. "Não existe mais nada a ser feito. Ter vizinhos não é necessariamente ruim para nós, é bom para o comércio. Quando construirmos nossos próprios assentamentos, poderemos economizar muito ouro comercializando."

Alguns dos anciões concordaram, outros pareciam desconfiados. "Mas nosso povo está pronto para começar a trabalhar a terra", argumentou o orador. "Vamos simplesmente desistir? Precisamos de mais espaço devastado!"
"Mande Shara para o oeste, em direção as montanhas", sugeriu Malkuzar. "Existem alguns rios subterrâneos de lava que podemos abrir. De qualquer maneira, montanhas são muito mais fáceis de devastar do que florestas. Assim, podemos nos colocar à frente das Bruxas!"

A decisão foi tomada. "Quanto a você, Shara…" A jovem maga engoliu fundo quando confrontou o olhar severo do velho Malkuzar. "Já que é tão perspicaz, tenho uma missão para você. Viaje imediatamente para oeste, em direção as montanhas. Descubra se as coisas ainda estão calmas por lá. Anões costumam habitar as montanhas. É exatamente disso que precisamos."

INTRODUÇÃO

Em **Terra Mystica** cada jogador governa uma das 14 facções que buscam ter mais sucesso em seu desenvolvimento que seus oponentes. Terra Mystica é um mundo mágico e seus habitantes são capazes de transformar o terreno em que vivem. Cada facção está ligada a um tipo específico de terreno, e pode construir estruturas apenas em seu "Terreno Natal". Esse é o motivo pelo qual cada uma das facções precisou desenvolver a capacidade de **Terraformação.**

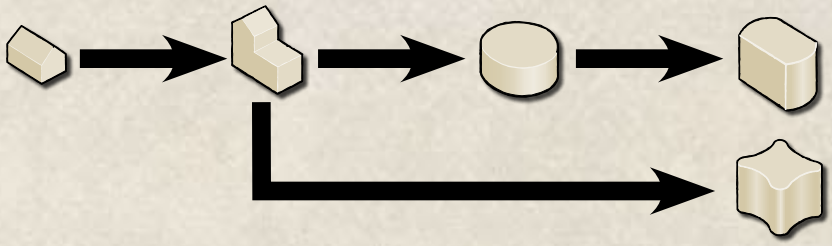
*Uma facção pode viver nas **Planícies,** nos **Pântanos,** nos **Lagos,** nas **Florestas,** nas **Montanhas**, nas **Devastações** ou nos **Desertos** e cada uma delas busca transformar o terreno conforme suas necessidades.*



No jogo, cada jogador precisa expandir para construir Habitações. No entanto, conforme ganham Poder quando outro jogador constrói Habitações ou aprimora Estruturas diretamente adjacente a eles, cada jogador tem de encarar o desafio de encontrar o equilíbrio exato entre sua **adjacência a outros jogadores** e **espaço livre para expansão.**

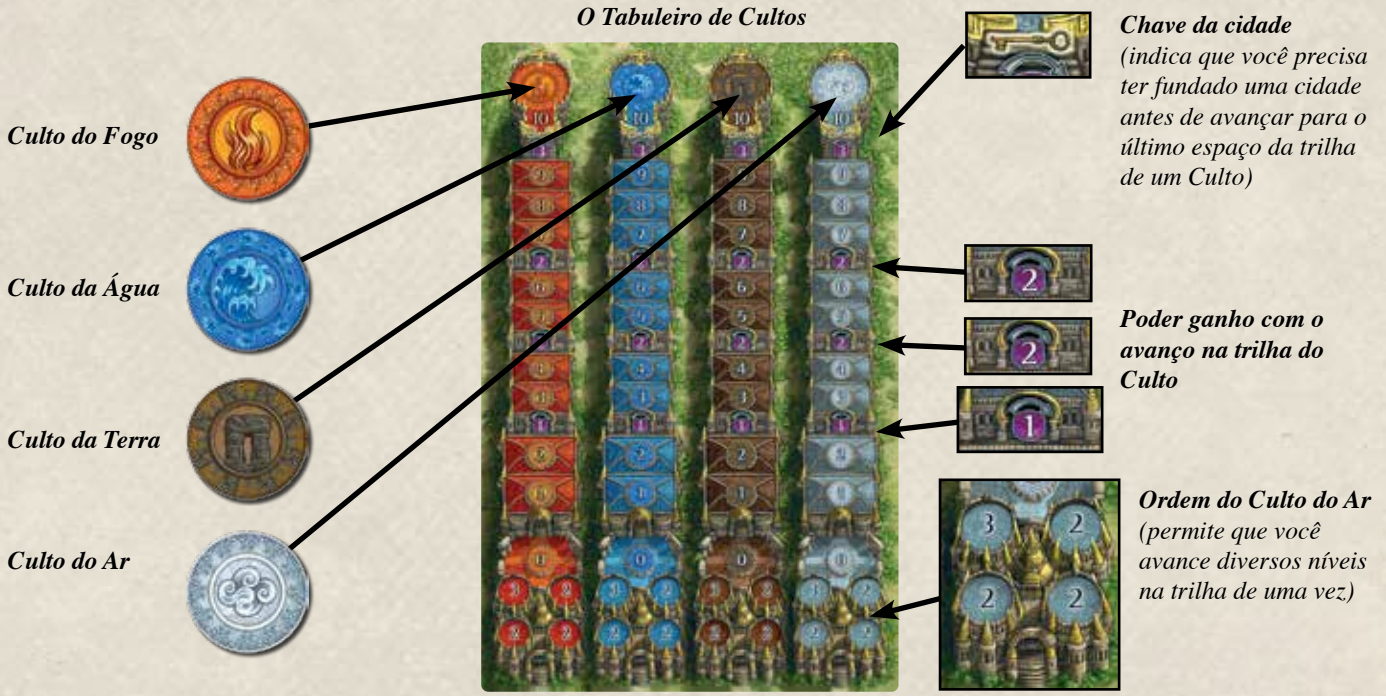
Habitações existentes podem ser aprimoradas em diversas etapas: inicialmente para uma Casa de Comércio e depois para uma Fortaleza ou Templo. Um Templo pode ser aprimorado em um Santuário. Habitações fornecem Trabalhadores. Aprimorar uma Estrutura aumenta seus ganhos de Moedas, Poderes ou Clérigos.

*Uma **Habitação** pode se tornar um **Santuário** em três etapas. Alternativamente, uma **Casa de Comércio** pode se tornar uma **Fortaleza.***



Além de se expandir geograficamente e aprimorar suas Estruturas, jogadores também podem desenvolver quatro Cultos: Terra, Água, Fogo e Ar. O progresso nos cultos é mostrado no tabuleiro de Cultos. Desenvolvê-los também gera mais Poder e outras recompensas.

O Tabuleiro de Cultos



No fim, o jogador que desenvolver melhor sua facção vence.

COMPONENTES

***1 Tabuleiro** com o mapa em seu estado inicial.*



1 Tabuleiro de Culto
(com as quatro trilhas de Cultos e Ordens)



7 Cartões de Facção
(cada lado com uma facção diferente)



***Obs.:** Como o limite do jogo é de cinco jogadores, as 7 cores nunca serão usadas ao mesmo tempo em uma sessão.*

56 fichas de terreno
(dupla face)



65 Trabalhadores de cor neutra

40 Moedas pequenas (valor 1)

25 Moedas médias (valor 2)

20 Moedas Grandes (valor 5)

65 marcadores de Poder roxos
(chamados simplesmente de Poder)

1 marcador de Jogador inicial laranja

17 marcadores de ação
(usado para Poder e ações especiais)

1 marcador de Fim de Jogo

5 marcadores de "100 pontos de Vitória"

Cores por facção (verde, amarelo, azul, marrom, vermelho, preto e cinza):



8 Habitações

4 Casas de Comércio

1 Fortaleza

3 Templos

1 Santuário

7 Clérigos

7 Marcadores

3 Pontes

10 fichas de Cidade



8 fichas de Pontuação retangulares



28 marcadores ovais de Favor
(1+3+3 marcadores por Culto)



9 Cartas de Bônus
(retratados como pergaminhos)



5 fichas de "Ações"



Este livro de regras mais apêndices em Português.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Esta seção é dividida em duas partes. Quando jogar pela primeira vez, siga as instruções do jogo introdutório estático. Inclua as mudanças para um jogo variável na segunda vez que jogar.

Coloque o **Tabuleiro** no meio da mesa junto ao **Tabuleiro de Cultos**.

PRIMEIRA PARTIDA

Designação de Facções

Em sua primeira partida, nós recomendamos que você jogue **Terra Mystica** com as facções predefinidas. De acordo com o número de jogadores, pegue as facções recomendadas e as distribua entre os jogadores:

2 jogadores: Bruxas *(verde)* e Nômades *(amarelo)*
3 jogadores: Bruxas *(verde)*, Nômades *(amarelo)* e Alquimistas *(preto)*
4 jogadores: Bruxas *(verde)*, Nômades *(amarelo)*, Sereias *(azul)* e Halflings *(marrom)*
5 jogadores: Bruxas *(verde)*, Nômades *(amarelo)*, Sereias *(azul)*, Halflings *(marrom)* e Gigantes *(vermelho)*

Componentes nas cores da Facção

Cada cartão de Facção possui um ciclo de Transformação. O cartão apresenta os sete tipos de terreno com o **Terreno Natal** da facção destacado com um tamanho maior. *(A cor de seu Terreno Natal é a mesma da cor da facção.)*



Pegue todos os marcadores nas cores de sua facção:

Clérigos, Estruturas, Marcadores e as Pontes.
(Clérigos, Estruturas e Pontes são limitados pela quantidade de marcadores).

Coloque os 7 Clérigos e as 3 Pontes próximos de seu cartão de Facção. Coloque as Estruturas nos espaços correspondentes de seu cartão de Facção.

Clérigos e Pontes são colocados ao lado do cartão de Facção gerando o seu "suprimento".



Distribua os **7 Marcadores** de sua cor.



Coloque um Marcador no espaço mais à esquerda da sua trilha de Remessa *(valor 0)*. *(Apenas as **Sereias** começam com valor 1. Os **Faquires** e **Anões** não têm Remessa e portanto, não precisam deste Marcador.)*



Coloque um Marcador no espaço **inferior** da trilha de Trocas do seu cartão de Facções – este é o espaço no qual 3 Trabalhadores correspondem a 1 Pá. *(Os **Darklings** não precisam deste Marcador.)*



Coloque outro Marcador no **espaço 20** da trilha de Pontos de Vitória do Tabuleiro do jogo.



Distribua os 4 Marcadores restantes no espaço 0 das 4 trilhas de Culto no Tabuleiro de Cultos.



Textos em vermelho, itálico e parênteses destacam diferenças entre as regras básicas e as regras específicas de facção. Estas diferenças também são apresentadas em cada um dos cartões de Facção e são explicadas em detalhes na última página deste manual *(veja o Apêndice VI)*.

Preparação da Facção

A preparação de cada uma das facções é apresentada no cartão da Facção.

Recursos iniciais

Reúna seus recursos iniciais. Eles estão representados no canto superior direto do seu cartão de Facção, abaixo do nome da facção.

Trabalhadores **Moedas** **Clérigos** (de sua cor)



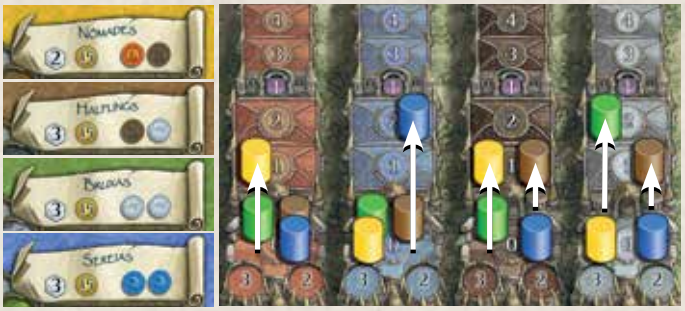
Pegue os recursos apresentados e coloque-os no seu cartão de Facção. (Além destes recursos iniciais, você receberá sua renda da primeira rodada. Veja a pág. 8.)



As Bruxas recebem 3 Trabalhadores e 15 Moedas durante a preparação.

Progresso do Culto

Seu cartão de Facção apresenta alguns **símbolos de Culto** próximo aos recursos iniciais. Para cada um dos símbolos, mova o marcador correspondente no tabuleiro de Cultos **um espaço** para frente.

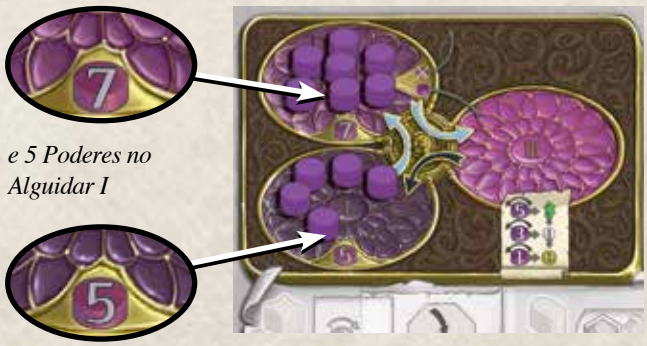


Os Nômades (amarelo) começam no espaço 1 dos Cultos do Fogo e Terra, os Halflings (marrom) começam no espaço 1 dos Cultos do Ar e da Terra, as Bruxas (verde) começam no espaço 2 do Culto do Ar e as Sereias (azul) começam no espaço 2 do Culto da Água.

Alguidares do Poder

Seu cartão de Facção apresenta **três Alguidares do Poder** no canto esquerdo superior. Distribua um total de **12 marcadores de Poder** *(ocasionalmente chamados simplesmente de Poder)* entre os Alguidares I e II conforme indicado no seu cartão de Facção.

As Bruxas começam com 7 Poderes no Alguidar II



e 5 Poderes no Alguidar I

Tabuleiro de Jogo e de Culto

Em sua primeira partida, recomendamos que utilize a seguinte preparação. A seguir está a preparação para uma partida de 4 jogadores explicada em detalhes. A preparação para um número diferente de jogadores se encontra após esta.

*Da esquerda para a direita, pegue as **Habitações** do seu cartão de Facção e coloque-os no Tabuleiro do jogo como exemplificado.*

*O mapa é composto por espaços de **Terreno** e **Rio**.*

*Disponha os **marcadores de Favor** em um padrão de 3x4.*







*Existe uma ordem predefinida de **fichas de Pontuação**. Cubra a metade direita da ficha de Pontuação de cima com o **marcador de Fim de jogo**. A parte coberta deve ser ignorada durante o jogo.*

*Coloque um **marcador de Ação** em cada um dos 6 espaços de Ação de Poder do Tabuleiro. Coloque os marcadores de ação restantes próximos ao Tabuleiro.*







*As **cartas de Bônus** são representadas por pergaminhos. Quais delas serão usadas depende do número de jogadores. A figura mostra as cartas usadas em um jogo para 4 jogadores.*

*Separe os **Trabalhadores, Moedas** e **Fichas de Cidade,** e coloque-os em um lugar de fácil acesso próximo ao Tabuleiro. Coloque as 10 fichas de cidade com a face virada para cima.*





*O jogador que mais recentemente escavou um buraco em seu jardim recebe o **marcador de jogador inicial** e será o primeiro a jogar.*



As cartas de Bônus e preparação para um jogo de 2 jogadores.



As cartas de Bônus e preparação para um jogo de 3 jogadores.



As cartas de Bônus e preparação para um jogo de 5 jogadores.

***Nota:** Todas as facções (exceto uma) têm duas habilidades especiais: uma logo no começo do jogo e outra após a construção da Fortaleza. Essas habilidades são apresentadas em cada um dos cartões de Facção e são explicadas em detalhes na última página deste manual. Garanta que todos os jogadores saibam das habilidades especiais das facções participantes antes de começar o jogo.*

Habilidades especiais recebidas após construir a Fortaleza

Habilidade especial do Início do jogo



MUDANÇAS NO JOGO PRINCIPAL

Ao contrário do jogo introdutório, escolha aleatoriamente quais cartas de Bônus e fichas de Pontuação usar. Então, depois de estabelecer esses parâmetros básicos, escolham livremente as facções. Além disso, disponham livremente suas Habitações iniciais. *(As posições das primeiras Habitações não são predefinidas.)*

Fichas de pontuação

O jogo possui 6 espaços para as fichas de Pontuaçao *(numerados de 1-6)*. Cada um destes espaços espaços corresponde a uma rodada. Embaralhe as fichas de pontuação e coloque-as viradas para cima uma após a outra, começando no espaço 6. Se você pegar uma ficha com uma **Pá no lado esquerdo** para os espaços 5 ou 6, deixe-a de lado e coloque outra ficha no lugar. Então, a embaralhe de volta. *(Neste exemplo, esta ficha está no espaço 3)*. Finalmente, cubra a metade direita da ficha de Pontuação no espaço 6 com o **marcador de Fim de Jogo.**



Ficha de Pontuação reduzida para a 6ª rodada

Ficha de Pontuação para a 5ª rodada

Ficha de Pontuação para a 4ª rodada

Ficha de Pontuação para a 3ª rodada

Ficha de Pontuação para a 2ª rodada

Ficha de Pontuação para a 1ª rodada

Cartas de Bônus

Embaralhe as 9 cartas de Bônus. O número de cartas necessárias para o jogo depende do número de jogadores.

Nº de jogadores	2	3	4	5
Nº de cartas necessárias	5	6	7	8

Pegue, aleatoriamente, o número de cartas de Bônus necessárias e as coloque com a face para cima uma ao lado da outra. *(Coloque as cartas restantes na caixa do jogo.)*

Escolhendo um cartão de Facção

O jogador inicial escolhe uma facção e pega seu **cartão de Facção.** No sentido horário, cada um dos jogadores pega um dos cartões de Facção restantes e escolhe um lado para usar.

***Obs.:** É possível também escolher as facções aleatoriamente. (Pegue uma habitação de cada cor e distribua aleatoriamente entre os jogadores.) Então escolha uma das duas facções: a frente ou verso do cartão de Facção correspondente.*

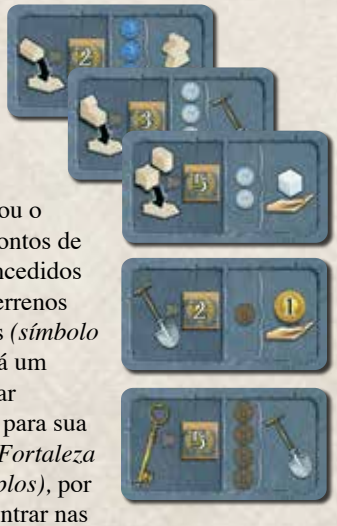
Quando todos os jogadores tiverem escolhido uma facção, prossiga com a preparação de cada facção como explicado no jogo introdutório. Além disso, distribua os componentes da cor dos jogadores como explicado anteriormente. No entanto, não coloque suas **Habitações** no Tabuleiro do jogo ainda *(veja "Colocando as primeiras Estruturas", pág. 8).*

OBJETIVO DO JOGO

No fim do jogo, o jogador com mais Pontos de Vitória vence. A imagem a seguir apresenta as diversas maneiras de ganhar Pontos de Vitória durante o jogo. *(Pontos de Vitória são apresentados como quadrados marrons contendo coroas de louro.)*

Conforme lê este manual, você pode voltar a esta página para entender melhor o contexto de cada situação. Esta seção não tem relevância para o entendimento das regras. Todas as informações contidas nesta página também são explicadas em outras seções do manual.

Há uma **ficha de Pontuação** para cada um das seis rodadas. Cada uma delas apresenta como ganhar pontos de Vitória na rodada específica: Construir Habitações *(Ação n°1, pág. 9)*, Casas de Comércio, a Fortaleza ou o Santuário *(Ação nº4, pág. 11)*. Pontos de Vitória adicionais podem ser concedidos por transformar os espaços de Terrenos *(símbolo da pá)* e fundar cidades *(símbolo da chave)*. O jogador confrontará um dilema: por um lado, pode desejar construir as melhores Estruturas para sua facção *(uma facção deseja uma Fortaleza rapidamente, outra, muitos Templos)*, por outro lado, pode querer se concentrar nas Estruturas que fornecem pontos de Vitória nesta rodada.



Três das nove cartas de Bônus concedem pontos de Vitória **quando você completa todas as ações que deseja fazer na atual fase de Ação** *(chamado de passar)*.



Os pontos de Vitória são concedidos por:

- Todas as suas Habitações no Tabuleiro do jogo;
- Todas as suas Casas de Comércio no Tabuleiro do jogo;
- Sua Fortaleza ou Santuário no Tabuleiro do jogo.

Dois marcadores de Favor concedem pontos de Vitória por Habitações e casas de Comércio **sempre que o jogador as construir.**



Outro marcador de favor concede pontos de Vitória por casas de Comércio já construídas **quando o jogador passa.**



Você recebe pontos de Vitória quando **fundar Cidades.** *(Mais detalhes na pág. 14.)* Você também recebe pontos adicionais além destes.





Nômades são cavaleiros do deserto. Eles costumavam viver em tendas, se mantendo sempre em movimento. Ainda hoje suas habitações são simples e construídas com materiais leves. Desta maneira podem povoar grandes áreas rapidamente. Nômades habitam apenas desertos e suas hordas de cavaleiros podem criar tempestades de areia que se espalham para áreas vizinhas.

Você recebe pontos quando aprimorar sua **Remessa** (Ação n°2, pág. 11)



ou

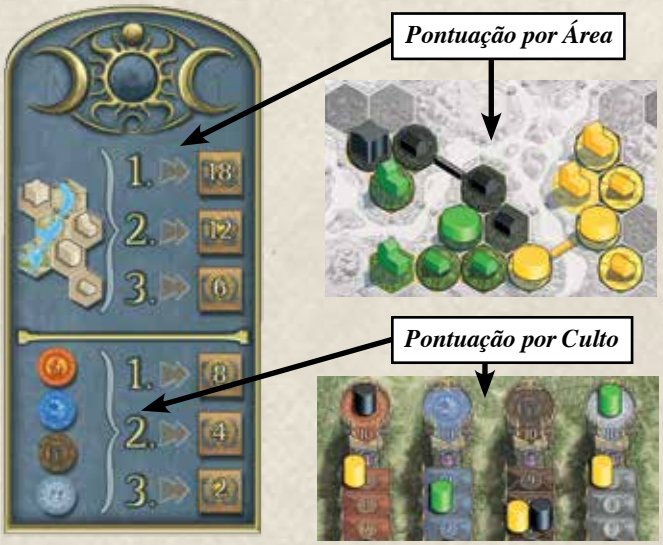
habilidade **de Terraformação** *(Ação n°3, pág. 11)*. Este é o motivo destas ações não serem apenas úteis no começo do jogo, mas também próximo ao final.



Algumas facções têm **habilidades especiais** para ganhar pontos de Vitória adicionais. *(Por exemplo, os* **Alquimistas** *são particularmente bons em converter moedas em pontos de Vitória.)*



No final do jogo, pontos de Vitória são concedidos pela maior quantidade de áreas conectadas no Tabuleiro *(pontuação por Área)*. Aprimorar suas habilidades de Remessa e Terraformação não apenas fornece pontos de Vitória diretamente, mas também ajuda a criar grandes áreas conectadas.



Também **ao fim do jogo,** pontos de Vitória são concedidos pela progressão na trilha de Culto *(pontuação por Culto)*.

Por um lado, você desejará diversas habitações para criar uma grande área conectada, mas, por outro lado, os Templos **mais valiosos** e o Santuário fornecem uma grande quantidade de Clérigos. Esses são necessários para uma boa pontuação por Culto *(Ação n°5, pág. 13)*.

Estar adjacente a outros jogadores permite que você **troque pontos de Vitória por Poder** *(veja na pág. 12)*.
(Por isso você começa o jogo com 20 pontos de Vitória.)



ANDAMENTO DO JOGO

Colocando as primeiras estruturas

Ignore esta seção se estiver lendo pela primeira vez. No jogo introdutório, as primeiras Estruturas são colocadas em espaços predefinidos.

Começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, coloque uma de suas habitações em um **Terreno Natal existente.** Depois, começando com o último jogador, e seguindo no sentido anti-horário, coloque uma segunda Habitação da mesma maneira. *(Os* **Magos do Caos** *colocam sua única habitação depois que todos os outros jogadores já tiverem colocado todas as suas habitações, se for o caso, após os Nômades terem colocado sua terceira Habitação.)*

Detalhes

• Habitações só podem ser colocadas no Terreno Natal de uma facção. *(Essa é a única restrição.)*

Ao colocarem as primeiras estruturas os jogadores não podem transformar espaços de Terreno.
Isso só será possível mais a frente durante o jogo.



• Todas as estruturas, incluindo Habitações, são usadas da esquerda para a direita de seu cartão de Facção.



Depois de colocar as primeiras Estruturas, haverá lugares vazios na trilha de Habitações. Estes espaços definem sua renda (veja abaixo).

Escolhendo a primeira carta de Bônus

Começando com o **último jogador** e em sentido **anti-horário,** cada um escolhe uma das cartas de Bônus.

Cartas de Bônus fornecem renda adicional, permitem ações especiais e concedem pontos de Vitória por determinadas estruturas no fim da rodada.





Magos do Caos apreciam as forças da destruição e se sentem melhor quando estão em terras devastadas. Eles adoram o fogo e estão sempre em busca de fluxos de lava subterrâneos, os quais tentam forçar para superfície de maneira a devastar ainda mais terras. Magos do Caos também têm um certo poder sobre o tempo – eles são capazes de parar o tempo para outras pessoas, de maneira a causarem sua destruição sem serem perturbados.

Coloque 1 Moeda da reserva geral em cada uma das cartas de Bônus restantes. *(O propósito das moedas é fazer com quem as cartas de Bônus menos usadas se tornem mais atraentes nas rodadas seguintes.)*

No final de cada rodada haverá 3 cartas de Bônus restantes que recebem 1 moeda cada.



ANDAMENTO DO JOGO POR 6 RODADAS

CADA UMA DAS SEIS RODADAS PASSA POR 3 FASES:
FASE I: FASE DE RENDA • FASE II: FASE DE AÇÃO • FASE III: BÔNUS DE CULTO E FASE DE LIMPEZA

FASE 1: RENDA

Colete novos Trabalhadores, Moedas, Clérigos e Poderes.

Você também passa por essa fase na primeira rodada. Consequentemente, você recebe primeiro a renda inicial específica da sua facção e também a renda da primeira rodada.



Sua renda depende de quantas estruturas você construiu, da carta de Bônus que escolheu e *(mais tarde no jogo)* das fichas de Favor que possui. Em todos os componentes, a renda é simbolizada por uma mão aberta.

Renda Básica para Estruturas

Trabalhadores: Pegue uma quantidade de Trabalhadores da reserva geral igual ao número de símbolos visíveis de Trabalhadores na sua **trilha de Habitações.**

Na Fase 1, este jogador pega 3 Trabalhadores como indicado em sua trilha de Habitações.



Moedas: Pegue uma quantidade de Moedas da reserva geral igual ao número de símbolos visíveis de Moedas na sua trilha de **Casas de Comércio.**

Clérigos: Pegue uma quantidade de Clérigos de sua reserva igual ao número de símbolos visíveis de Clérigos na sua trilha de **Templos**. Outro símbolo de clérigo se tornará visível assim que tiver construído seu **Santuário**. *(Tanto o Santuário dos* **Swarmlings** *quanto dos* **Darklings** *fornecem 2 Clérigos.)*

Coloque os Trabalhadores, Moedas e Clérigos recém-recebidos em seu cartão de Facção. *(Se o suprimento de Trabalhadores ou Moedas acabar reponha os componentes que faltam com outra coisa. Apenas seu suprimento de Clérigos é limitado.)*

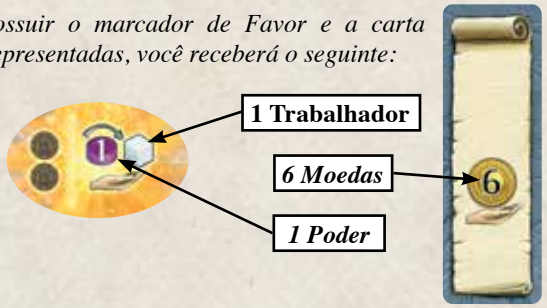
Poder: Poder é ganho de acordo com os símbolos de Poder visíveis na trilha de **Casas de Comércio.** A **Fortaleza** geralmente fornece Poder adicional *(exceto para os* **Alquimistas** *que recebem 6 Moedas ao invés disso, para os* **Magos do Caos** *que recebem 2 Trabalhadores ou para os* **Faquires** *que recebem 1 clérigo ao invés do Poder).*

Como usar o Poder é explicado na próxima seção: "Os Alguidares do Poder".

Renda adicional por cartas e fichas

Além da renda recebida através de seu cartão de Facção, adicione a renda apresentada em sua carta de Bônus *(veja o Apêndice IV, pág. 19)* e fichas de Favor *(veja o Apêndice II, pág. 18)*.

Se você possuir o marcador de Favor e a carta de Bônus representadas, você receberá o seguinte:



Alguidares do Poder

Cada jogador tem **12 marcadores de Poder** que são distribuídos entre os Alguidares. Ações de Poder *(veja Ação nº 6, pág. 13)* exigem Poder no **Alguidar III** *(aquele mais à direita)*.

Neste cenário, você tem 5 Poderes a sua disposição. Você pode usar todo o Poder no Alguidar III, independentemente do número de marcadores de Poder nos Alguidares I e II.



Toda vez que ganhar Poder no jogo *(por renda, quando um oponente constrói Estruturas ou por avançar na trilha de Cultos)*, você não recebe marcadores de Poder novos, mas **move** os existentes de Alguidar para Alguidar. Além disso, quando gastar Poder em uma ação de Poder, você não perde marcadores de Poder, mas os move novamente.

Os marcadores de Poder se movem *(sempre no sentido horário)* de acordo com as seguintes regras:

Ganhando Poder

Quando ganhar Poder, proceda na seguinte ordem.

1. Se existem marcadores de Poder no Alguidar I, para cada Poder que ganhar, mova um marcador do Alguidar I para o Alguidar II.

2. Uma vez que o **Alguidar I** estiver **vazio,** para cada Poder que ganhar, mova um marcador do Alguidar II para o Alguidar III.

3. Uma vez que todas os marcadores de Poder estiverem no Alguidar III, você não pode ganhar mais poder.

Se você ganhar 3 Poderes neste cenário, mova os 2 marcadores do Alguidar I para o Alguidar II primeiro, depois mova 1 marcador do Alguidar II para o Alguidar III já que o Alguidar I está vazio.



Gastando Poder

Você só pode gastar marcadores de Poder que estão no Alguidar III. Mova os Poderes para o Alguidar I ao gastá-los.

Depois de ganhar 3 Poderes no cenário acima, você pode gastar até 6 Poderes para realizar uma ação de Poder. Mais informações serão apresentadas depois.



Fase 11: Ações

Durante a fase de Ação, partindo do jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador faz exatamente uma ação. Continue dessa maneira até que **nenhum jogador** queira realizar mais ações.

Existem **oito Ações possíveis** à escolha. Exceto por Passar, todas as Ações podem ser feitas múltiplas vezes durante a mesma fase de Ação *(mas apenas uma vez por turno)*.

Visão Geral das Ações

Esta seção explica a relação entre as Ações.

A Ação **n°1** é construir Habitações em terrenos desocupados. As ações **n°2** e **3** facilitam a construção. No fim do jogo, existe uma pontuação especial para a maior área conectada.

A Ação **n°4** é aprimorar as Estruturas. Muitas facções precisam construir suas Fortalezas o mais rápido possível. Por outro lado, Templos e Santuários são também muito valiosos por fornecerem Clérigos e marcadores de Favor, itens necessários para ter uma boa pontuação de Culto no fim do jogo.

A Ação **n°5** afeta diretamente a pontuação de Culto e fornece Poder adicional através de Clérigos e Cultos. O Poder pode então ser usado para ações especiais de Poder (Ação **n°6**).

A Ação **n°7** explica as ações Especiais que você pode desbloquear durante o jogo.

Finalmente, a Ação **n°8** precisa ser tomada quando você não pode ou não quer fazer mais nenhuma Ação na atual fase de Ação.

1. Transformar e Construir

Inicialmente, você pode mudar o **tipo** de um espaço de Terreno. Então, se você mudou o tipo para seu terreno **Natal,** você pode construir imediatamente uma **Habitação** naquele espaço.

Construindo uma Habitação

Para poder construir uma Habitação em um espaço de Terreno, este espaço precisar ser:

- da sua cor *(ou seja, precisa ser o seu Terreno Natal);*
- desocupado;
- direta ou indiretamente adjacente a uma de suas Estruturas *(a "Adjacência" é definida na próxima sessão).*



Além disso, você precisa pagar o custo da construção. Cada Habitação custa 1 Trabalhador e 2 Moedas. *(Exceção: Os **Engenheiros** constroem Habitações por 1 Trabalhador e 1 Moeda e os **Swarmlings** por 2 Trabalhadores e 3 Moedas.)*

Transformando um Espaço de Terreno



Para garantir que a primeira condição seja alcançada, você tem permissão para transformar um Terreno desocupado em seu Terreno Natal **imediatamente, antes de construir uma Habitação.** Coloque uma **ficha de Terreno** da sua cor naquele espaço.



A Transformação tem um custo: cada etapa entre o terreno base e o terreno destino no ciclo de Transformação do seu cartão de Facção custa 1 Pá. Portanto, transformar tipos de terreno adjacentes *(no ciclo de Transformação)* em outro custa 1 Pá, com um custo máximo de até 3 Pás se estão do lado oposto do ciclo levando em consideração que é possível se mover em ambas as direções do ciclo. *(Exceção:* **Gigantes** *sempre tem que pagar 2 Pás para transformar qualquer tipo de terreno em Terreno Natal.)*

Pás podem ser adquiridas de diversas maneiras.

Você pode trocar **Trabalhadores*** por Pás. A trilha de Troca no seu cartão de Facção apresenta a taxa de Troca: no começo do jogo, a taxa normalmente é de 3 Trabalhadores por 1 Pá *(veja a Ação nº3)*.

O Marcador indica que a taxa de Troca é de 3 Trabalhadores por1 Pá.



1 ou 2 Pás podem ser adquiridas através de certas **ações de Poder** *(veja a Ação nº 6, pág. 13 ou o Apêndice 1, pág. 17)*.





Uma das **cartas de Bônus** fornece 1 Pá.
(veja a Ação nº 7, pág. 14 ou o Apêndice IV, pág. 19).



*(**Halflings** e **Gigantes** recebem Pás adicionais para uso imediato após construir sua Fortaleza.)*

Pás podem ser utilizadas apenas em um **espaço de Terreno único.** No entanto, existem dois casos especiais:

• Se as Pás recebidas através de uma ação de Poder ou carta de Bônus não forem o suficiente para transformar um espaço de Terreno em um Terreno Natal, você pode trocar Trabalhadores* pelas Pás que faltam *(seguindo a taxa de Troca apresentada na trilha de Troca)*.

*(*Os* **Darklings** *pagam 1 Clérigo por cada Pá faltando.)*

• Quando ganhar 2 Pás, caso use apenas de uma para transformar o Espaço de Terreno em Terreno Natal, você pode aplicar a segunda Pá em outro espaço de Terreno. No entanto, não pode colocar uma Habitação neste segundo espaço.

(O mesmo se aplica quando os ***Halflings*** *constroem sua Fortaleza e imediatamente ganham 3 Pás, veja na última página.)*

Detalhes sobre a Construção de Habitações

• Quando construir, pegue Estruturas *(incluindo Habitações)* **da esquerda para direita** em seu cartão de Facção.

• Se a ficha de Pontuação atual apresenta uma Habitação, você recebe 2 Pontos de Vitória para cada Habitação que construir.

Esta ficha de Pontuação premia 2 pontos de Vitória pela construção de Habitações.



Detalhes sobre o uso de Pás.

• Você não pode guardar Pás para Ações futuras. Pás devem ser usadas imediatamente.

• Se o lado esquerdo da ficha de Pontuação atual apresenta uma Pá, você ganha Pontos de Vitória por usar Pás durante a fase de Ação atual.

Esta ficha de Pontuação premia 2 pontos de Vitória pelo uso de Pás.



• Depois de transformar um espaço de Terreno, **você não precisa** construir uma Habitação imediatamente. Você pode fazer isso com outra Ação em outro momento.

• Você não precisa transformar um espaço de Terreno em seu Terreno Natal, você pode parar em qualquer outro tipo de terreno *(por exemplo, se não tiver o número necessário de Pás)*. No entanto, os oponentes podem reclamar aquele terreno para eles em seus próprios turnos. *(Espaços de Terreno com fichas de Terreno sobre eles, mas sem estruturas, são considerados desocupados.)*

• Mesmo quando transformar um espaço de Terreno sem construir uma Habitação, o Terreno transformado precisa estar diretamente ou indiretamente adjacente a uma de suas Estruturas *(veja a pág. 11)*.

• Você **não pode** transformar um espaço de Terreno que possua Estruturas.

• Você também pode receber Pás por meio de bônus de Culto *(veja a Fase III da rodada, pág. 15)*. Como essas Pás são recebidas fora da fase de Ação, você não pode construir uma Habitação imediatamente ao recebê-las, nem pode trocar Trabalhadores por mais Pás. *(Você tem que esperar a próxima fase de Ação para construir a Habitação.)*



Gigantes são seres de tamanho e força física imensa. Eles podem arrancar árvores e aplainar montanhas com facilidade - na verdade, eles realmente gostam de fazer isso. Eles são capazes de transformar qualquer paisagem em devastação rapidamente. Vários Gigantes tentaram transformar o terreno em outras coisas, mas acabaram alcançando apenas a devastação. Aparentemente eles simplesmente não têm a habilidade de serem mais delicados.

Adjacência

Devido a algumas regras *(veja "**Poder por Estruturas**" na página 12)*, é importante distinguir entre espaços de Terreno direta e indiretamente adjacentes. *(Esta distinção é irrelevante para construção de Habitações, que é o foco desta seção).*

Adjacência Direta

Espaços de Terreno e Estruturas são considerados diretamente adjacentes um ao outro se compartilharem uma borda do hexágono. Além disso, espaços de Terreno e Estruturas separadas por um Rio mas conectadas por uma Ponte também são consideradas diretamente adjacentes *(veja a ação de Poder "Construir uma Ponte", Apêndice I na pág. 17).*

Estes espaços de Terreno são diretamente adjacentes um ao outro. Assim que o jogador construir uma Estrutura no outro espaço de Terreno, ambas as Estruturas também serão consideradas diretamente adjacentes.



Adjacência Indireta

Espaços de Terreno e Estruturas são considerados indiretamente adjacentes uma a outra caso estejam *(não diretamente adjacentes uma a outra, mas)* separadas por um ou mais espaços de Rio e tenham valor de Remessa alto o bastante para cobrir a distância. *(Remessa é outra Ação e será explicada na próxima seção).* *(Espaços de Terreno de Estruturas que os **Anões** podem alcançar por Túneis e **Faquires** por Tapete Voador são considerados também como indiretamente adjacentes um ao outro.)*

Para que essas Estruturas se tornem indiretamente adjacentes, o jogador precisa de um valor de Remessa de pelo menos 2.



***Obs.:** Quando você constrói Habitações, seus oponentes têm a chance de ganhar Poder. Isso será explicado na Ação nº4 "Aprimorando uma Estrutura". Antes disso vamos observar as duas Ações seguintes que facilitam a construção de Habitações pelo restante do jogo: avançar na trilha de Remessa e diminuir a taxa de troca por Pás.*

2. Avançar na Trilha de Remessa

Espaços de Terreno e Estruturas precisam estar indiretamente adjacentes uma a outra para que o jogador possa expandir além dos **espaços de Rios**.

Para que seja possível transformar espaços de Terreno ou construir Estruturas além de espaços de Rio, **como uma Ação**, você pode avançar o Marcador na Trilha de Remessa um espaço. Seu cartão de Facção apresenta o custo desta Ação: 1 Clérigo e 4 Moedas.

Como recompensa por fazer essa ação, pegue o número de pontos de Vitória indicado no espaço de Remessa para o qual avançou.

Os Auren (verdes) conseguem 3 pontos de Vitória por avançar a trilha de Remessa. De agora em diante, as Habitações verdes no exemplo acima são consideradas indiretamente adjacentes uma a outra.



3. Diminuir a taxa de troca por Pás

No começo do jogo cada Pá custa 3 Trabalhadores *(veja Ação nº 1)*. De maneira a reduzir esse custo para 2 Trabalhadores ou mesmo até 1 Trabalhador, **como uma Ação,** você pode mover o Marcador em sua trilha de Troca um espaço. Seu cartão de Facção apresenta o custo desta Ação: 2 Trabalhadores, 5 Moedas e 1 Clérigo.

*(Exceção: **Halflings** pagam menos Moedas e **Darklings** não apresentam uma trilha de Troca, pois trocam Clérigos por Pás.)*

Como recompensa por executar essa Ação, você recebe 6 Pontos de Vitória.

De agora em diante, os Auren (verde) precisam pagar apenas 2 Trabalhadores por Pá.



4. Aprimorando uma Estrutura

Estruturas podem ser aprimoradas passo a passo. O custo de cada aprimoramento é apresentado no cartão de Facção à esquerda da Estrutura.

Detalhes

• Sempre pegue as estruturas recém-construídas **da esquerda para a direita** de seu cartão de Facção.

• Quando aprimorar, você vai **substituir** uma Estrutura pela outra. Pegue a Estrutura que deseja aprimorar do Tabuleiro do jogo e a devolva para o **cartão de Facção**. Isso reduz sua Renda para aquele tipo de Estrutura. *(Quando devolver Estruturas para seu cartão de Facção, sempre as coloque na posição mais à direita possível na trilha específica).*

Coloque a nova Estrutura no mesmo espaço do Tabuleiro do Jogo onde a Estrutura removida estava colocada.

Quando construir uma casa de Comércio, devolva a Habitação ao seu cartão de Facção.



Existem quatro aprimoramentos possíveis (dois dos quais podem ser feitos apenas uma vez no jogo).



Aprimorar uma Habitação para uma casa de Comércio custa 2 Trabalhadores e 6 Moedas*. Se existe ao menos **uma Estrutura de um oponente diretamente adjacente** àquela Habitação, você precisa pagar apenas 3 moedas ao invés de 6. Se a ficha de Pontuação atual apresenta uma Casa de Comércio, você recebe 3 Pontos de Vitória por este aprimoramento.

Esta ficha de Pontuação concede 3 pontos de Vitória pela construção de uma Casa de Comércio.





Auren são misteriosos habitantes da floresta conhecidos por existirem sem um corpo físico. Infelizmente, não é possível provar isso, já que ninguém consegue vê-los ao caminhar pela floresta. Quando ameaçados ou quando esperam a visita de parentes, eles simplesmente se mesclam as árvores e se tornam invisíveis.


Casa de Comércio 1x Fortaleza


Aprimorar uma Casa de Comércio para uma Fortaleza custa uma quantidade de trabalhadores e moedas de acordo com a facção. Depois de construir uma Fortaleza, cada facção ganha uma habilidade especial específica *(veja o Apêndice VI, pág. 20)*.Se a ficha de Pontuação atual apresenta uma Fortaleza, receba 5 Pontos de Vitória por este aprimoramento.


Casa de Comércio ➤ Templo


Aprimorar uma Casa de Comércio para um Templo custa 2 Trabalhadores e 5 Moedas*. Como recompensa, **escolha e pegue imediatamente um marcador de Favor**** e o coloque virado para cima na sua frente. *(Você pode usar as vantagens do novo marcador de Favor imediatamente, ou usá-lo durante a atual fase de Ação, respectivamente.)* Você não pode pegar um marcador de Favor que já possui. Para mais detalhes sobre os marcadores de Favor veja o Apêndice II na página 18.

*(***Engenheiros** *pagam menos e* **Swarmlings** *pagam mais quando aprimoram para uma Casa de Comércio ou Templo.)*


Templo 1x Santuário


Aprimorar um Templo para Santuário custa um número de trabalhadores e moedas de acordo com a facção. Isso também é premido por um marcador de Favor**. Se a ficha de Pontuação atual apresenta um Santuário, receba 5 Pontos de Vitória por este aprimoramento. *(****Magos do Caos** *sempre recebem dois marcadores de Favor ao invés de 1.)*

Finalmente, mais sobre as já mencionadas premiações que o jogador recebe quando um oponente constrói uma Estrutura.

Poder por Estruturas

Cada Estrutura tem um valor de Poder. O valor de Poder de cada Estrutura é apresentado em sua trilha no cartão de Facção:



A Fortaleza e o Santuário têm um valor de Poder de 3.

Casas de Comércio e Templos têm um valor de Poder de 2.

Habitações têm um valor de Poder de 1.

Quando construir uma Habitação *(Ação nº 1)* ou aprimorar uma Estrutura *(Ação nº 4)*, você deve informar os proprietários de Estruturas diretamente adjacentes a sua Estrutura que eles podem ganhar Poder *(veja "Alguidares do Poder", pág. 9):*

Para determinar o número total de Poder que um oponente pode ganhar, some os valores de Poder das Estruturas diretamente adjacentes à Estrutura recentemente construída.



O jogador das Sereias (azul) precisa informar o jogador dos Nômades (amarelo) que ele pode receber **exatamente 3 Poderes** *devido à Habitação azul recentemente construída: 1 de Poder pela Habitação amarela mais 2 de Poder pelo Templo amarelo. O jogador Nômade não ganha Poder pela Casa de Comércio amarela pois esta não está diretamente adjacente à Habitação azul.*

Detalhes

• Você não recebe Poder por suas próprias Estruturas. Poder apenas pode ser ganho quando um oponente constrói Estruturas.
• Começando com o jogador à esquerda do jogador ativo e em sentido horário, cada oponente afetado precisa decidir se ganhará Poder ou não. *(A próxima sessão explica porque você pode preferir não ganhar Poder.)*

O preço do Poder

Infelizmente, o Poder ganho por Estruturas não é gratuito. Para ganhar Poder, você precisa perder uma quantidade de pontos de Vitória igual ao número de Poderes recebido menos um.

Portanto, ganhar 1/2/3/4/… Poderes custa 0/1/2/3/… pontos de Vitória.



No exemplo acima, o jogador Nômade pode ganhar 3 Poderes. Se fizer isso, ele perderá 2 pontos de Vitória.

Detalhes

• Você não pode terminar com um valor negativo quando perder pontos de Vitória.

• Você não pode receber menos Poder de maneira a economizar pontos de Vitória. *(Exceções: caso não tenha marcadores de Poder nos Alguidares I e I, ganhe a quantidade de Poder necessária para mover todos para o Alguidar III e perca os pontos de Vitória respectivos. Além disso, você pode receber menos Poder para evitar pontuações negativas. Neste caso, receba apenas a quantidade de Poder necessária para terminar com 0 pontos de Vitória.)*

• Você apenas perde pontos de Vitória quando receber Poder por meio de Estruturas.

• Você não perde pontos de Vitória quando receber Poder por outros meios.

Sumário: Como ganho Poder?

Você recebe Poder...

• **Quando um oponente constrói ou aprimora Estruturas** *(como explicado acima).*

• **Como renda de suas Casas de Comércio e Fortaleza** *(e de Templos, se estiver jogando com os* **Engenheiros***).*

• Como renda de duas cartas de Bônus específicas.

• Como renda de duas fichas de Favor específicas.

• Como uma premiação única quando fundar uma Cidade e pegar a ficha de Cidade específica *(consulte a página 14 sobre fundar uma Cidade).*

• Como um bônus único de Culto na Fase III se a ficha específica de Pontuação estiver sendo usada na rodada atual *(consulte a página 15 para detalhes sobre bônus de Culto).*

• **Quando avançar as trilhas de Culto** *(como explicado a seguir).*



Poder através de trilhas de Culto

Também é possível ganhar Poder nas trilhas de Culto da *Terra, Água, Fogo* e *Ar*. Você recebe 1/2/2/3 de Poder quando avançar para o 3º/5º/7º/10º espaços da trilha de Culto. Você recebe esse Poder apenas **uma** *vez* quando avançar ou passar por esses espaços.



O jogador Nômade (amarelo) ganha 4 Poderes por avançar 3 espaços no Culto do Ar.

Apenas um jogador no espaço 10

Apenas um jogador pode avançar para o **espaço 10** da trilha de Culto. Para fazer isso, ele também **precisa ter fundado uma Cidade para cada espaço 10** que almeja avançar. *(Consulte a página 14 para detalhes de como fundar uma Cidade)*

Depois de fundar duas Cidades, você pode avançar para o espaço 10 de duas trilhas de Culto (a não ser que outro jogador chegue antes de você).



5. Mande um Clérigo para a Ordem de um Culto

Existem 4 espaços abaixo de cada uma das trilhas de Culto da *Terra, Água, Fogo* e *Ar* e cada um pode suportar exatamente 1 Clérigo.



Como uma Ação, você pode colocar um de seus Clérigos em um desses espaços para avançar **2 ou 3 espaços** *(conforme indicado no espaço)* da trilha de Culto correspondente.

Detalhes

• Você ganha Poder quando avançar em uma Trilha *(veja "Poder através de trilhas de Culto" acima).*

• Esses Clérigos **não podem** ser retirados da trilha. Lembre-se que você tem um total de 7 Clérigos à disposição.

Se não quiser perder um Clérigo, você pode devolvê-lo a sua reserva *(próximo a seu cartão de Facção)* e avançar apenas **1 espaço.**



Inicialmente, os Engenheiros eram uma tribo que vivia em vales e ravinas inacessíveis. Eles aprenderam a construir pontes e estradas em montanha para manter seus assentamentos remotos conectados. Eles gostam de dominar a natureza através da tecnologia. Eles são vistos como excêntricos pelas outras Facções quando observam seus planos de construção.

6. Ações de Poder

Existem dois tipos de ações de Poder: Ações completas e Ações auxiliares.

Ações de Poder no Tabuleiro do jogo

As ações de Poder no Tabuleiro do jogo *(indicadas por octógonos alaranjados)* podem ser escolhidas apenas **uma vez por rodada** - o primeiro a pegar é quem leva.

Sempre que executar uma dessas Ações, mova uma quantidade de marcadores de Poder do Alguidar III para o Alguidar I igual ao custo indicado. Então coloque um marcador de Ação no espaço do Tabuleiro para indicar que aquela ação não pode mais ser executada naquela rodada.



Use marcadores de Ação para cobrir ações de Poder escolhidas. As Ações de Poder no Tabuleiro custam 3,4 ou 6 Poderes.

Todas as ações de Poder do Tabuleiro são explicadas em detalhes no Apêndice I da página 17.

Conversões (a qualquer momento)

A qualquer momento durante seu turno, além de suas ações, você pode realizar quantas Conversões quiser. Portanto, você tem as seguintes opções *(também apresentada no Alguidar III de seu cartão de Facção):*

• Gastar 5 Poderes por 1 Clérigo.

• Gastar 3 Poderes por 1 Trabalhador.

• Gastar 1 Poder por 1 Moeda.

• Converter um Clérigo em um Trabalhador.

• Converter um Trabalhador em uma Moeda.



Esta ilustração ajuda a lembrar das Conversões possíveis.

Detalhes

• Uma Conversão **não é considerada sua ação do Turno.**

• **No seu turno,** você pode fazer **qualquer quantidade** de Conversões antes e depois de suas Ações.

Sacrificando Poder

Se não tiver Poder o bastante no Alguidar III para pegar um Poder específico ou Conversão, além de sua Ação você pode mover marcadores de Poder do Alguidar II para o Alguidar III e imediatamente fazer a Ação desejada. No entanto, **para cada marcador de Poder** movido desta maneira, **você precisa remover do jogo 1 marcador de Poder do Alguidar II.** De agora em diante você terá de lidar com um número menor de marcadores de Poder em seu ciclo. *(Você não pode sacrificar Poder se tiver apenas 1 marcador de Poder no Alguidar II.)*

Estes ícones servem como lembrete da habilidade de sacrificar Poder.



7. Ações Especiais

Cada ação Especial pode ter executada **apenas uma vez** por rodada. Ações Especiais, assim como ações de Poder são indicadas por octógonos alaranjados e podem ser adquiridas de diversas maneiras. Algumas Facções desbloqueiam ações Especiais quando constroem sua **Fortaleza**. *(Isso é explicado no Apêndice VI, pág. 20)*

*Depois de construir sua Fortaleza, as **Bruxas** podem construir uma habitação gratuita por turno.*



Um **marcador de Favor** e uma **carta de Bônus** fornecem uma ação Especial para avançar 1 espaço na trilha de Culto. Outra carta de Bônus fornece uma Pá gratuita para transformar um espaço de Terreno.

Toda vez que utilizar uma dessas ações Especiais, você pode avançar 1 espaço na Trilha de Culto de sua escolha.



Use marcadores de Ação para cobrir as ações Especiais escolhidas.

8. Passando e Novo Jogador Inicial

Em seu turno, se você não pode ou não quer fazer mais nenhuma Ação, você tem que **passar** e parar de fazer Ações pelo restante da rodada.O **primeiro jogador** a passar se torna **o jogador Inicial** para a próxima rodada *(e recebe o marcador de Jogador Inicial)*.



Quando passar, **devolva imediatamente sua carta de Bônus** e pegue uma das três disponíveis. Esta pode ser uma carta que outro jogador já devolveu nesta rodada. *(Exceção: Não pegue nenhuma carta de Bônus se esta for a última rodada do jogo - rodada 6.)* Se essa nova carta de Bônus estiver com Moedas , coloque-as no seu cartão de Facção *(veja "Moedas em cartas de Bônus" na pág. 15)*.

Você pode receber pontos de Vitória quando devolver certas cartas de Bônus.



Quando passar e devolver a carta de Bônus apresentada à direita, receba 1 ponto de Vitória para cada uma de suas **Habitações** no Tabuleiro.



Quando passar e devolver a carta de Bônus apresentada à esquerda, receba 2 pontos de Vitória para cada uma de suas **Casas de Comércio** no Tabuleiro.



Quando passar e devolver a carta de Bônus apresentada à direita, receba 4 pontos de Vitória se você já construiu sua **Fortaleza** e/ou 4 pontos de Vitória se já construiu seu **Santuário**.

***Dica:** Não se esqueça de pegar esses pontos de Vitória. Sempre preste atenção na ficha de Pontuação atual: você pode receber pontos de Vitória por construir certas Estruturas, por usar Pás ou fundar Cidades.*

Detalhes

- Escolha livremente qual das três cartas de Bônus disponíveis você quer pegar. *(você não pode pegar imediatamente a carta que acabou de devolver)*.
- Você pode escolher colocar a nova carta de Bônus na sua frente **virada para baixo** para indicar que você já passou.
- **Não existe um limite para a quantidade de recursos** que você pode manter para a próxima rodada.
- Você pode fazer quantas ações desejar, mesmo que todos os outros jogadores já tenham passado. Enquanto houver ao menos um jogador fazendo Ações, a atual fase de Ações continua.



Cultistas amam rituais. Toda sua vida é baseada em regras rígidas. Mesmo as coisas mais simples são acompanhadas de símbolos secretos e invocações dos elementos. Por exemplo, quando um cultista quer encher um balde de água de um poço, primeiro ele precisa acalmar os elementos da terra e da água, os quais ele está perturbando, e depois precisa garantir ao elemento do fogo que não vai apagá-lo com a água. Isso pode parecer exageradamente elaborado, mas os Cultistas também se beneficiam muito do poder dos elementos.

Fundando uma Cidade

Durante o desenvolvimento do jogo, uma ou mais cidades podem ser fundadas. Cidades são fundadas automaticamente quando estas duas condições são alcançadas:

- Existem ao menos **4 Estruturas** de uma cor **diretamente adjacentes** uma a outra *(veja Adjacência, pág. 11)*.
Exceção: São necessárias apenas 3 estruturas se uma delas for um Santuário.
- Essas estruturas têm um **valor de Poder** combinado de **7 pelo menos.**



***Lembrete:** Habitações têm um valor de Poder de 1, casas de Comércio e Templos têm um valor de Poder de 2, a Fortaleza e o Santuário têm um valor de Poder de 3.*

Indique uma Cidade fundada escolhendo uma ficha de Cidade *(veja o Apêndice V na pág. 19)* e a colocando sob uma das estruturas que compõe a Cidade.





Bruxas vivem nas florestas, mas também dominam o ar. Com suas vassouras, elas voam de um lugar para o outro. É por isso que uma floresta que nunca viu uma bruxa pode repentinamente estar cheia delas. Bruxas são sociáveis e gostam de se reunir em grandes cidades de Bruxas, onde passam o tempo trocando poções do amor e maldições adoráveis entre elas.

Fundar uma cidade tem três benefícios:

• Imediatamente receba uma quantidade de pontos de Vitória como indicado na ficha de Cidade escolhida. Receba pontos de Vitória adicionais se a ficha de Pontuação atual apresenta uma chave.

Esta ficha de Pontuação premia 5 pontos de Vitória por cada Cidade recém-fundada.



• Imediatamente, e apenas uma vez, receba as recompensas apresentadas na ficha de Cidade escolhida *(+1 avanço em cada uma das trilhas de Culto, 1 Clérigo, 2 Trabalhadores, 6 Moedas ou 8 Poderes).*

• Cada Cidade fornece uma chave. Cada chave permite que você avance para o último espaço de **uma** trilha de Culto *(espaço 10). (Sem uma chave, você tem que parar no espaço 9)*

Detalhes

• Quando fundar uma Cidade, **todas** as Estruturas **diretamente adjacentes** formam a Cidade *(Pontes são importantes aqui)*, mesmo que haja um número maior que o necessário de Estruturas.

• **Adjacências indiretas** *(especialmente através de espaços de Rio)* não são relevantes ao fundar uma Cidade. *(Exceção: As **Sereias** podem ignorar um espaço de Rio quando fundam uma cidade)*

• Construir novas Estruturas diretamente adjacentes a uma **Cidade existente** expande a Cidade ao invés de criar uma nova.

• Quando uma Estrutura é construída combinando **duas Cidades existentes** em uma Cidade maior, essas Cidades não perdem seus direitos e funções individuais *(apesar do fato de não ser mais possível definir as margens de cada uma).*

• O número total de Cidades para um jogo é limitado a 10.



Faquires reduziram suas necessidades físicas ao mínimo e aprimoraram tremendamente sua força espiritual. Seus espíritos dominam a matéria de tal maneira que eles são capazes de levitar objetos, como tapetes. Tapetes são aparatos voadores muito convenientes quando você sabe como dirigi-los. Ao contrário de vassouras, eles são capazes de levar cargas. Faquires preferem viver nos desertos que complementam seu estilo de vida meditativo devido a considerável ausência de plantas e animais.

Fase III: Bônus de Culto e Fase de Limpeza

Quando todos os jogadores passaram sua vez *(veja Ação nº 8)*, a fase de Ação atual terminou. Da rodada 1 até 5, a fase de Ação é seguida por uma fase de Limpeza preparatória para a próxima rodada. *(A fase de Limpeza não é realizada após a última rodada.)*

Bônus de Culto

Em primeiro lugar, os bônus de Culto apresentados na ficha de Pontuação atual devem ser concedidos. **Cada jogador** que tenha progredido o bastante nos Cultos apresentados ganham as recompensas apresentadas, diversas vezes caso seja necessário.





Neste caso, se você estivesse no espaço 6 do Culto do Ar, você receberia 3 Trabalhadores, e se você estivesse no espaço 8 do Culto da Terra você receberia 2 Pás.

Detalhes sobre o bônus de Culto "Pás"

• Os bônus de Culto são recompensados na ordem de jogo da próxima rodada. *(Isso é importante para as Pás.)*

• Você não pode adquirir **Pás** adicionais quando adquiri-las como um bônus de Culto.

*(Nem os **Faquires** podem fazer um Tapete Voador nem os **Anões** podem usar Túneis quando conseguirem Pás como um bônus de Culto. Tapete Voador e Túneis têm custos que não podem ser pagos fora da fase de Ação. Além disso, se os **Gigantes** conseguirem apenas uma Pá como bônus de Culto, essa Pá será descartada.)*

• Você não pode guardar Pás para turnos futuros.

• Você pode usar estas Pás em espaços de Terreno adjacentes diferentes.

• Você não pode construir uma Habitação na Fase III.

Devolver os marcadores de ação

Se houverem quaisquer marcadores de ação nos

• espaços de ações de Poder no Tabuleiro,

• ações Especiais no cartão de Facção ou

• fichas de Favor ou cartas de Bônus, remova-as destes lugares.



Sereias são adoráveis criaturas aquáticas que habitam as águas de Terra Mystica e viajam por seus rios. Enganados por seu charme, muitos dos habitantes da terra se esqueceram de que as sereias gostariam de transformar Terra Mystica em um mundo aquático. As sereias são capazes de dividir suas caudas de peixe em duas pernas e viajar pela terra firme, no entanto elas só fazem isso quando vão alagar aquele trecho com água, ou quando precisam de materiais para suas cidades flutuantes.

Moedas em Cartas de Bônus

Coloque **1 Moeda** da reserva geral em cada uma das três cartas de Bônus restantes. *(Se a carta não foi escolhida por nenhum jogador por duas rodadas, ela terá 2 Moedas sobre ela.)*

Vire a face da ficha de Pontuação para baixo

Como última parte da rodada atual, vire a face da ficha de Pontuação atual para baixo, de maneira que apenas as fichas de Pontuação das rodadas seguintes continuem viradas para cima.

Você pode ver pelas fichas de Pontuação em qual rodada o jogo se encontra, no caso deste exemplo, 3ª rodada.





Anões estão sempre procurando tesouros e minerais valiosos, portanto escavam constantemente o solo. Suas minas normalmente são encontradas nas montanhas, mas no fervor da escavação, eles acabam escavando sob as áreas vizinhas. Mesmo que essa área seja habitada, seus habitantes só vão perceber a presença dos Anões quando esses surgem do outro lado da área. Anões escavam tanto o solo que são capazes de formar novas montanhas com os restos, de maneira que futuras gerações de Anões possam escavar tudo novamente.

Fim do Jogo e Pontuação Final

O jogo termina depois que todos os jogadores passaram sua fase de Ação da última rodada. Depois disso, a Pontuação final se inicia. *(Como indicado pela ficha de fim de Jogo, não existem bônus de Culto na rodada final.)*

Pontuação de Culto

Pontue cada uma das quatro trilhas de Culto individualmente:

- **8 pontos de Vitória** para o jogador mais a frente na trilha.
- **4 pontos de Vitória** para o segundo jogador mais a frente na trilha.
- **2 pontos de Vitória** para o terceiro jogador mais a frente na trilha.

Estes valores também são apresentados no canto superior esquerdo do Tabuleiro. Você não recebe Pontos se ainda estiver no espaço 0. No caso de um empate, divida igualmente os pontos de Vitória das áreas específicas entre os jogadores empatados *(quando necessário, arredonde para baixo)*.

Exemplo: Dois jogadores avançaram até o espaço 9 do Culto do Fogo. 8+4=12 pontos de Vitória para serem divididos entre eles. Portanto, cada um recebe 6 pontos de Vitória.





Halflings são seres simpáticos, não são muito fortes, nem inteligentes ou aptos em magia. Portanto, a única maneira de conseguirem algo na vida é com trabalho duro. E trabalhando dessa maneira, eles alcançam coisas incríveis. Em todo lugar que uma família de Halflings surge, a paisagem é transformada em campos férteis rapidamente e isso é feito apenas com seu trabalho manual.

Pontuação por Área

Determine o número de suas Estruturas diretamente ou indiretamente adjacentes umas às outras *(veja "Adjacência" na pág. 11)*. Com o valor de Remessa apropriado, áreas espalhadas podem ser indiretamente adjacentes *(e portanto, são consideradas conectadas)*.



Todas as oito Estruturas apresentadas são consideradas conectadas por um valor de Remessa de 1. Você pode pular um único espaço de Rio em diversos locais do Tabuleiro, de maneira a conectar Estruturas. No entanto, para pular dois espaços de Rio adjacentes é necessário um valor de Remessa de 2.

*(Para **Anões**, Estruturas que podem ser alcançadas por Túneis são consideradas conectadas. Para **Faquires**, Estruturas que podem ser alcançadas por Tapete Voador também são consideradas conectadas. O Tapete Voador pode alcançar 1 ou 2 espaços. O custo do Túnel e do Tapete Voador não precisa ser pago neste momento. No entanto, **Bruxas** não podem conectar espaços utilizando o Voo da Bruxa, veja a última página.)*

- O jogador com o maior número de Estruturas conectadas recebe **18 pontos de Vitória.**
- O jogador com o segundo maior número de Estruturas conectadas recebe **12 pontos de Vitória.**
- O jogador com o terceiro maior número de Estruturas conectadas recebe **6 pontos de Vitória.**

Estes valores também são apresentados no canto superior esquerdo do Tabuleiro. No caso de um empate, divida igualmente os pontos de Vitória das áreas específicas entre os jogadores empatados *(arredonde para baixo caso seja necessário)*.

Exemplo: Um jogador tem 10 Estruturas conectadas, os outros três jogadores têm 9. O primeiro jogador recebe 18 pontos de Vitória. 12+6+0=18 pontos de Vitória para serem divididos entre os outros três jogadores. Portanto, cada um dos outros jogadores recebe 6 pontos de Vitória.

Pontuação por Recursos

Finalmente, forneça pontos de Vitória por recursos restantes: receba **1 ponto de Vitória a cada 3 Moedas.** *(Todos os outros recursos podem ser convertidos em Moedas para esse propósito, veja "Conversões" na pág. 13.)*

(Os Alquimistas recebem 1 ponto de Vitória para cada 2 moedas.)

O vencedor do jogo

O jogador com o maior número de pontos de Vitória vence o jogo. No caso de um empate há mais de um ganhador.

Créditos

Terra Mystica foi desenvolvido por Helge Ostertag. As regras foram adaptadas pela grande variedade de testes e cooperação com os co-designers Jens Drögemüller e Uwe Rosenberg. A variedade de facções se deve à Jens Drögemüller e Helge Ostertag.
Dennis Lohausenå é responsável pelas ilustrações e design grágico. A edição foi feita por Frank Heeren, que é responsável pelo design gráfico e produção, assim como Uwe Rosenberg, o escritor deste manual de regras.
Representando os vários testadores e apoiadores, gostaríamos de agradecer ao Andreas Buhlmann, Bernadette Beckert, Carsten Stürmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Marcel Straub, Mario Weise, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn, e Stephan Rink.
Muitos agradecimentos aos nossos revisores: Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Michael Wißner, Mario Weise, Monika Harke, Rob Thompson, Rob Watson, and Sebastian Wehlmann.
Agradecimentos especiais para Kay-Viktor Stegemann pelos textos atmosféricos e Grzegorz Kobiela pela tradução em inglês deste jogo.

A tradução para português é de Rafael Barreiro Colmanetti - Yada[3] Traduções.
Revisão por Igor Knop, Rafael Albuquerque e Henrique Rofatto.



APÊNDICES

Existem seis apêndices.

O **Apêndice I** explica as ações de Poder. Essas ações são apresentadas no espaço de ações de Poder do Tabuleiro. O **Apêndice II** é sobre fichas de Favor, o **Apêndice III** apresenta as fichas de Cidade, o **Apêndice IV** explica as cartas de Bônus, o **Apêndice V** apresenta as fichas de Pontuação e o **Apêndice VI** discorre sobre as regras especiais de todas as facções.

Apêndice I: O espaço das ações de Poder no Tabuleiro

Em cada rodada existem seis Ações possíveis para todos os jogadores, mas uma vez que são efetuadas, elas não podem ser escolhidas novamente no decorrer da rodada atual.

Construir uma Ponte



Movendo **3 marcadores de Poder** do Alguidar III para o Alguidar I é possível construir uma ponte **em um espaço de Rio**. Para fazer isso, você precisa ter uma estrutura em pelo menos um espaço de Terreno conectado pela Ponte. A construção da ponte conecta esses espaços de Terreno e eles se tornam **diretamente adjacentes** um ao outro *(veja "Adjacência", pág. 11)*.

O Tabuleiro do jogo indica onde Pontes podem ser construídas através de imagens de pontes em construção.



Detalhes

• Sem Remessa, você só consegue alcançar um espaço de Terreno além de um espaço de Rio construindo uma Ponte. **Durante sua próxima Ação ou depois,** você pode então transformar esse espaço de terreno e/ou construir uma habitação nele *(veja Ação nº 1, pág. 9)*.

• Estruturas conectadas por Pontes contam para a fundação de Cidades *(veja a pág. 14)*, ao contrário de adjacência indireta através de Remessa que não conta.

• Uma vez construída, você não pode reaver suas Pontes. Lembre-se que você pode construir apenas 3 pontes no total.



De todas as Facções, os Swarmlings são os mais sociáveis. Eles simplesmente não suportam a solidão. Eles sempre andam em grandes grupos, ficam na água a maior parte do tempo, mas se viram em Terra firme tão bem quanto. E quando um Swarmling vai executar algum trabalho sempre pode contar com seus amigos e parentes, eles o ajudarão quanto puderem. Desta maneira, eles conseguem realizar as tarefas mais difíceis.

1 Clérigo



Movendo **3 marcadores de Poder** do Alguidar III para o Alguidar I, você pode pegar 1 Clérigo do seu suprimento e colocá-lo no seu cartão de Facção.

2 Trabalhadores



Movendo **4 marcadores de Poder** do Alguidar III para o Alguidar I, você pode pegar 2 Trabalhadores do suprimento geral e colocá-las no seu cartão de Facção.

7 Moedas



Movendo **4 marcadores de Poder** do Alguidar III para o Alguidar I, você pode pegar 7 Moedas do suprimento geral e colocá-las no seu cartão de Facção.



Alquimistas buscam por um conhecimento mais aprofundado dos elementos que formam o mundo e formas de usá-los para seus propósitos. Eles sabem criar ouro, mas o processo, no entanto, só vale a pena quando você realmente precisa de ouro. Alquimistas preferem habitar pântanos que fornecem uma grande suprimento de enxofre e outros reagentes.

1 Pá



Movendo **4 marcadores de Poder** do Alguidar III para o Alguidar I, você pode executar a Ação nº 1 "Transformar e Construir" *(veja a pág. 9)* recebendo **1 Pá gratuita** para esse propósito.

(Se esta Pá não for o bastante para transformar um Terreno específico em seu Terreno Natal, você pode trocar Trabalhadores por Pás - de acordo com a taxa de Troca na sua trilha de Troca.)*



Trilha de Troca



2 Pás



Movendo **6 marcadores de Poder** do Alguidar III para o Alguidar I, você pode executar a Ação nº 1 "Transformar e Construir" *(veja a pág. 9)* recebendo 2 Pás gratuitas para esse propósito. *(Se estas Pás não forem o bastante para transformar um Terreno específico em seu Terreno Natal, você pode trocar Trabalhadores* por Pás - de acordo com a taxa de Troca na sua trilha de Troca. Se você precisa apenas de uma Pá para transformar o Espaço de Terreno em Terreno Natal, você pode aplicar a segunda Pá em outro espaço de Terreno. No entanto, você não pode colocar uma Habitação neste segundo espaço.)*

*(***Darklings** *precisam trocar 1 Clérigo por cada Pá que falta.)*

Apêndice II: As fichas de Favor

Depois de construir uma Estrutura Sagrada *(Templo ou Santuário)*, imediatamente escolha e pegue um marcador de Favor. **(Magos do Caos** *sempre pegam dois marcadores de Favor.)* Coloque os marcadores de Favor **virados para cima** perto do seu cartão de Facção. Você pode ter apenas **um marcador de cada tipo**. Existem 12 tipos diferentes de marcadores de Favor:

• 4 dos marcadores de Favor, imediatamente, e apenas uma vez, aumentam sua influência em um determinado culto em 3. Existe um de cada marcador.



• 8 das fichas de Favor desbloqueiam **imediatamente** uma habilidade especial. Além disso, elas aumentam sua influência em um Culto em 1 ou 2 imediatamente e apenas uma vez. Existem três de cada uma dessas fichas.

(Enquanto avança por essas trilhas de Culto, você pode passar por certos espaços e ganhar Poder, veja "Poder por Trilhas de Culto" na pág. 13.)



De agora em diante, quando fundar uma Cidade, suas Estruturas precisam apenas ter um valor de Poder combinado de 6 ao invés de 7 *(veja "Fundando Cidades" na pág. 14)*.



De agora em diante, como ação Especial *(uma por fase de Ação)*, você pode avançar 1 espaço na trilha de Culto de sua escolha. Use um marcador de ação como lembrete do uso da Ação Especial *(veja Ação n°7 na pág. 14)*.



Na Fase I "Renda", receba 4 Poderes adicionais.



Na Fase I "Renda", receba 1 Trabalhador adicional e 1 Poder adicional.



Na Fase I "Renda", receba 3 Moedas adicionais.



Quando aprimorar uma Habitação para uma Casa de Comércio, receba imediatamente 3 pontos de Vitória.



De agora em diante, quando passar *(veja Ação n° 8, pág. 14)*, receba 2/3/3/4 pontos de Vitória por 1/2/3/4 de suas Casas de Comércio no Tabuleiro.



Quando construir uma Habitação, receba imediatamente 2 pontos de Vitória.

Apêndice III: As fichas Pontuação

Cada ficha de Pontuação no Tabuleiro representa uma rodada. O lado esquerdo apresenta como receber pontos de Vitória adicionais durante a fase de Ação. Seu lado direito apresenta os bônus de Culto premiados no final de cada rodada *(na Fase III)*. Esses bônus dependem do seu progresso na trilha de Culto *(e podem ser concedidos diversas vezes pela mesma trilha)*. Você não precisa gastar o progresso para ganhar o Bônus.



Fase de Ação: Receba 2 pontos de Vitória adicionais quando construir uma Habitação.
Fim da rodada: Coloque 1 Clérigo do seu suprimento em seu cartão de Facção para cada 4 espaços que você avançou no Culto da Água.



Fase de Ação: Receba 2 pontos de Vitória adicionais quando construir uma Habitação.
Fim da rodada: Receba 4 Poderes para cada 4 espaços que você avançou no Culto do Fogo *(veja os detalhes desse Poder na pág. 9)*.



Fase de Ação: Receba 3 pontos de Vitória adicionais quando construir uma Casa de Comércio.
Fim da rodada: Receba uma Pá para cada 4 espaços que você avançou no Culto do Ar e as utilize imediatamente *(na ordem de jogadores da rodada seguinte)*.



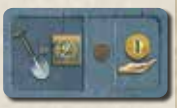
Fase de Ação: Receba 3 pontos de Vitória adicionais quando construir uma Casa de Comércio.
Fim da rodada: Receba uma Pá para cada 4 espaços que você avançou no Culto da Água e as utilize imediatamente *(na ordem de jogadores da rodada seguinte)*.



Fase de Ação: Receba 5 pontos de Vitória adicionais quando construir sua Fortaleza ou Santuário.
Fim da rodada: Coloque 1 Trabalhador do suprimento geral em seu cartão de Facção para cada 2 espaços que você avançou no Culto do Ar.



Fase de Ação: Receba 5 pontos de Vitória adicionais quando construir sua Fortaleza ou Santuário.
Fim da rodada: Coloque 1 Trabalhador do suprimento geral em seu cartão de Facção para cada 2 espaços que você avançou no Culto do Fogo.



Fase de Ação: Receba 2 pontos de Vitória adicionais para cada Pá quando utilizá-las.
Fim da rodada: Coloque 1 Moeda do suprimento geral em seu cartão de Facção para cada espaço que você avançou no Culto da Terra.



Fase de Ação: Receba 5 pontos de Vitória adicionais quando fundar uma Cidade.
Fim da rodada: Receba uma Pá para cada 4 espaços que você avançou no Culto da Terra e as utilize imediatamente *(na ordem de jogadores da rodada seguinte)*.

Apêndice IV: As cartas de Bônus

Existem nove cartas de Bônus diferentes *(apresentadas como pergaminhos)*. Seu principal propósito é fornecer renda adicional na Fase I. Cartas de Bônus são válidas apenas por uma rodada. Elas são devolvidas no final de cada rodada *(veja a Ação nº 8 na pág. 14)*.



Na Fase I "Renda", receba 1 Clérigo adicional.



Na Fase I "Renda", receba 1 Trabalhador adicional e receba 3 Poderes adicionais.



Na Fase I "Renda", receba 6 Moedas adicionais.



Na Fase I "Renda", receba 3 Poderes adicionais. Além disso, na Fase II e apenas nesta rodada, seu valor de Remessa é aumentado em 1. Se você recebeu essa carta de Bônus na rodada 6, esse aumento não será relevante para a pontuação final. *(**Anões** e **Faquires** não ganham nenhuma vantagem com essa carta.)*



Na Fase I "Renda", receba 2 Moedas adicionais. Além disso, na Fase II como uma Ação Especial, o jogador pode fazer a Ação nº1 recebendo uma Pá gratuita para esse propósito. Use um marcador de ação como lembrete do uso da Ação Especial. (*Você pode adquirir Pás adicionais pagando com Trabalhadores se esta pá não for o suficiente para transformar em Terreno Natal.*) *(**Darklings** pagam 1 Clérigo por Pá.)*



Na Fase I "Renda", receba 4 Moedas adicionais. Além disso, na Fase II você pode executar uma ação Especial para avançar 1 espaço em uma trilha de Culto de sua escolha gratuitamente. Use um marcador de ação como lembrete do uso da Ação Especial.



Na Fase I "Renda", receba 2 Moedas adicionais. Além disso, quando passar e devolver a carta de Bônus, receba 1 ponto de Vitória para cada uma de suas **Habitações** no Tabuleiro.



Na Fase I "Renda", receba 1 Trabalhador adicional. Além disso, quando passar e devolver a carta, receba 2 pontos de Vitória para cada uma de suas **Casas de Comércio** no Tabuleiro.



Na Fase I "Renda", receba 2 Trabalhadores adicionais. Além disso, quando passar e devolver a carta de Bônus, receba 4 pontos de Vitória se já tiver construído sua **Fortaleza** e/ou 4 pontos de Vitória se tiver construído seu **Santuário.**

Apêndice V: As fichas de Cidade

Existem dois de cada um dos 5 tipos diferentes de fichas de Cidade. Quando fundar uma Cidade, escolha e pegue uma das fichas remanescentes de Cidade e use-a para marcar um prédio nessa cidade. Cada ficha de Cidade fornece imediatamente um bônus de uso único. *(Você pode ter diversas cópias da mesma ficha de Cidade.)*



Quando pegar esta ficha de Cidade, receba 9 pontos de Vitória e coloque 1 Clérigo de sua reserva em seu cartão de Facção.



Quando pegar esta ficha de Cidade, receba 8 pontos de Vitória e avance 1 espaço em cada uma das 4 trilhas de Culto.



Quando pegar esta ficha de Cidade, receba 7 pontos de Vitória e coloque 2 Trabalhadores da reserva geral em seu cartão de Facção.



Quando pegar esta ficha de Cidade, receba 6 pontos de Vitória e ganhe 8 Poderes *(consulte a pág. 9 para mais detalhes sobre Poderes)*.



Quando pegar esta ficha de Cidade, receba 5 pontos de Vitória e coloque 6 Moedas da reserva geral em seu cartão de Facção.



Darklings são conhecidos por serem criaturas maléficas e pedantes que atraem outros para seus perigosos buracos no pântano por diversão, apenas para roubá-los e afogá-los. Poucos tentaram descobrir a veracidade desses rumores. Darklings são muito competentes no culto de elementais, isso é um fato. Seus clérigos usam esses conhecimentos para transformar terra em pântanos cada vez mais.

Apêndice VI: As Facções

Esta seção fornece mais detalhes sobre as 14 facções, suas habilidades especiais e as recompensas por construírem suas Fortalezas. As facções estão divididas por Terreno Natal. Algumas facções recebem um marcador de ação depois de construir sua Fortaleza. Esta ficha pode ser usada na mesma rodada.

AUREN

Habilidade: -

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza, pegue um marcador de Favor imediatamente e apenas uma vez. Também receba um marcador de ação. Como uma ação Especial *(uma vez por fase de Ação)*, você pode avançar 2 espaços em uma trilha de Culto de sua escolha *(avance para o espaço 10 apenas se tiver uma chave)*. Use um marcador de ação como lembrete do uso desta Ação Especial.

ALQUIMISTAS

Habilidade: Você pode trocar 1 ponto de Vitória por 1 Moeda ou 2 Moedas por 1 ponto de Vitória a qualquer momento e quantas vezes quiser *(Pedra Filosofal)*.

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza, ganhe 12 Poderes imediatamente e apenas uma vez. De agora em diante, receba 2 Poderes para cada Pá que receber pelo restante do jogo *(independente da maneira que receber a Pá)*.

HALFLINGS

Habilidade: Receba 1 ponto adicional de Vitória para cada Pá que receber durante o jogo *(independente da maneira que receber a Pá)*.

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza receba 3 Pás para aplicar em qualquer espaço de Terreno, seguindo as regras gerais, imediatamente e apenas uma vez. Você pode construir uma Habitação em exatamente um desses espaços pagando os custos normais.

ENGENHEIROS

Habilidade: Como uma Ação você pode construir uma Ponte com o custo de 2 Trabalhadores. (*Você pode fazer essa Ação quantas vezes quiser na sua rodada. Você ainda pode construir Pontes utilizando a ação de Poder respectiva.)*

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza, a cada rodada quando "passar" receba 3 pontos de Vitória para cada Ponte que estiver conectando duas de suas Estruturas.

SEREIAS

Habilidade: Pode ignorar um espaço de Rio quando fundar uma cidade. *(Você decide se e quando quer usar essa habilidade. Quando fundar uma Cidade desta maneira, coloque a ficha de Cidade no espaço de Rio ignorado. Você pode construir Pontes normalmente.)*

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza, avance 1 espaço na trilha de Remessa imediatamente e apenas uma vez. Não pague 1 Clérigo nem 4 Moedas por esse movimento. *(Receba as recompensas associadas a este novo nível como indicado em seu cartão de Facção.)*

MAGOS DO CAOS

Habilidade: Você começa o jogo com apenas uma Habitação. Você só pode colocar essa Habitação no Tabuleiro depois que todos os outros jogadores tenham colocado as deles *(caso seja necessário, após os **Nômades** terem colocado sua terceira, veja a preparação na pág. 5).* Você recebe 2 fichas de Favor ao invés de 1 toda vez que construir um Templo ou Santuário.

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza, receba um marcador de Ação. Como ação Especial *(uma por fase de Ação)*, você pode realizar um turno dobrado. *(Neste turno dobrado você faz 2 Ações, uma após a outra, passar também é considerado uma Ação.)* Use um marcador de Ação como lembrete do uso desta Ação Especial.

NÔMADES

Habilidade: Você começa o jogo com 3 Habitações ao invés de 2. Coloque a terceira após todos os outros jogadores terem colocado a sua segunda *(mas antes dos **Magos do Caos** terem colocado sua única Habitação)*.

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza, receba um marcador de ação. Como ação Especial *(uma por fase de Ação)*, você pode transformar um espaço de Terreno diretamente adjacente a uma de suas Estruturas em seu Terreno Natal *(Tempestade de areia)*. Você pode construir uma Habitação nesse espaço imediatamente, pagando o custo normal. (Essa habilidade não funciona através de espaços de Rio e Pontes). Use um marcador de ação como lembrete do uso dessa Ação Especial. *(A Tempestade de areia não é considerada uma Pá.)*

BRUXAS

Habilidade: Receba 5 pontos de Vitória adicionais quando fundar uma Cidade

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza, receba um marcador de ação. Como ação Especial *(uma por fase de Ação)*, você pode construir 1 Habitação em um espaço desocupado de Floresta. Não pague 1 Trabalhador nem 2 Moedas por essa Habitação. Ignore a regra de adjacência para essa construção apenas. Você pode construir em qualquer espaço de Floresta livre caso este espaço seja uma Floresta no começo desta Ação *(Voo da Bruxa)*. Portanto, você **não pode** transformar este espaço antecipadamente. Use um marcador de ação como lembrete do uso desta Ação Especial.

DARKLINGS

Habilidade: Você precisa gastar Clérigos *(ao invés de Trabalhadores)* quando transformar espaços de Terreno. Pague 1 Clérigo e receba 2 pontos de Vitória para cada etapa da transformação.

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza, você pode trocar até 3 Trabalhadores por 1 Clérigo cada, imediatamente e apenas uma vez *(Ordenação de Clérigos)*.

CULTISTAS

Habilidade: Toda vez que ao menos um de seus oponentes decide receber Poder devido a suas atividades de construção, avance 1 espaço na trilha de Culto de sua escolha. *(Você só pode avançar 1 espaço no total, independente do número de oponentes que recebe Poder.)* Se todos os oponentes se recusarem a receber Poder, não avance a trilha de Culto, ao invés ganhe exatamente 1 Poder. *(Se nenhum oponente puder receber Poder, você não ganha nada.)*

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza, receba 7 pontos de Vitória imediatamente e apenas uma vez.

ANÕES

Habilidade: Quando escolher a ação "Transformar e Construir", você pode pular um espaço de Terreno ou de Rio pagando 2 Trabalhadores a mais *(Túneis)*. Receba 4 pontos de vitória toda vez que usar Túneis. Você não tem Remessa. Na pontuação final de Área, qualquer Estrutura que puder ser alcançada por Túneis é considerada como conectada *(independente do número restante de Trabalhadores que o jogador possui)*.

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza pague apenas 1 Trabalhador ao invés de 2 quando usar Túneis.

SWARMLINGS

Habilidade: Receba 3 Trabalhadores quando fundar uma Cidade.

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza, receba um marcador de ação. Como ação Especial *(uma por fase de Ação)*, você pode aprimorar uma Habitação para uma Casa de Comércio. Não pague as Moedas, nem os Trabalhadores referentes a essa Casa de Comércio. Use um marcador de ação como lembrete do uso desta Ação Especial.

GIGANTES

Habilidade: Você pode sempre pagar exatamente 2 Pás para transformar um espaço de Terreno em seu Terreno Natal, mesmo para Montanhas e Deserto. *(Uma Pá única será ignorada quando recebida na Fase III como bônus de Culto.)*

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza, receba um marcador de ação. Como ação Especial *(uma por fase de Ação)*, receba 2 Pás gratuitas para transformar um Terreno alcançável em seu Terreno Natal. Você pode construir uma Habitação nesse espaço imediatamente, pagando o custo normal. Use um marcador de ação como lembrete do uso dessa Ação Especial.

FAQUIRES

Habilidade: Quando escolher a ação "Transformar e Construir", você pode pular um espaço de Terreno ou de Rio pagando 1 Clérigo a mais *(Tapete Voador)*. Receba 4 pontos de vitória toda vez que usar Tapete Voador. Na pontuação final de Área, qualquer Estrutura que puder ser alcançada por Tapete Voador é considerada como conectada *(independente do número restante de Clérigos que o jogador possui)*.

Fortaleza: Depois de construir a Fortaleza você pode pular 2 Terrenos ou 2 espaços de Rio, ou um de cada, quando usar Tapete Voador. *(Isso também afeta a pontuação final por Área.)*