

MICHAEL C. ALVES

TRIORA

MANUAL DE REGRAS



COMPONENTES



1 Manual



2 Fichas de Ajuda



1 Tabuleiro de Triora



4 Tabuleiros Individuais de Bruxa



36 Cartas de Cidadão (mini-euro)



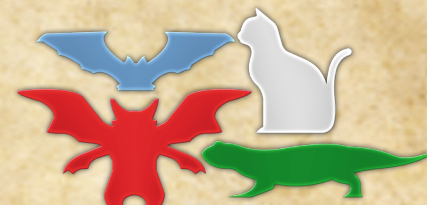
4 Cartas de Bruxa (mini-euro)



4 Cartas de Familiar (mini-euro)



4 Meebles de Bruxa



4 Meebles de Familiar



1 Meeple de Inquisidor



1 Meeple de Morgana



60 Marcadores de Ruína



48 Marcadores de Prata



16 Marcadores de Zumbi



36 Marcadores de Poção



48 Ervas



1 Ficha de Marcação de Sacrifício



12 Discos Marcadores de Pontuação, Inquisição e Ordem do Turno

INTRODUÇÃO

Triora: Cidade das Bruxas

A antiga vila italiana de Triora, localizada na região da Ligúria, ficou conhecida por ter condenado à morte, entre o período de 1587 a 1589, várias mulheres sob a acusação de bruxaria. Determinadas a evitar tal acontecimento, 4 bruxas de regiões distantes, guiadas pelo espírito de Morgana, vieram ao resgate dessas mulheres. Elas derramarão a sua vingança sobre os habitantes de Triora, mudando o destino da cidade para sempre.

1.0 - A PREPARAÇÃO

Coloque o **Tabuleiro de Triora** no centro da mesa e separe um Tabuleiro Individual de Bruxa para cada jogador.

Cada **Tabuleiro Individual** possui 9 diferentes trilhas de poção, nas quais deverão ser colocados os **Marcadores de Poção**, todos posicionados inicialmente em zero.

Os **Marcadores de Poção** sempre indicarão quantas poções de cada tipo o jogador possui em seu estoque no momento, devendo sempre avançar ou recuar para o número apropriado conforme produzir ou consumir poções durante a partida.

Além disso, 3 **Ervas** de cada cor (vermelho, verde, amarelo e azul) deverão ser colocados no círculo central, posicionados da seguinte forma: 2 ervas de cada cor na área marcada com o símbolo de **ERVA** e 1 erva de cada cor na área marcada com o símbolo de **SEMENTE**.



Por fim, cada jogador deverá separar as seguintes peças da sua cor: 3 Discos Marcadores, 15 Marcadores de Ruína, 1 Meeple de Bruxa e 1 Meeple de Familiar. Essas peças deverão ficar fora dos tabuleiros, sendo alocadas durante a partida, conforme necessário. Separe também os marcadores de Prata e Zumbi, forme um estoque geral à parte.

Coloque a **Ficha de Marcação de Sacrifício** na posição inicial da trilha do **Círculo de Pedras** (marcada pelo brilho amarelo).

Coloque um **Marcador de Pontuação** da cor de cada jogador no número 20 da trilha de pontuação que se situa na borda do Tabuleiro de Triora, essa pontuação será chamada de **PONTOS DE RUÍNA**. Eles representam os pontos de vitória no jogo (marcado pelo brilho amarelo na imagem abaixo).

Separe um **Marcador de Pontuação** da cor de cada jogador, misture-os aleatoriamente e coloque um a um na posição de número 4 na **Trilha de Inquisição** (marcado pelo brilho amarelo). As peças devem ser colocadas umas sobre as outras em sequência, formando uma pilha. A ordem das peças é importante e deve ser sempre preservada. Em caso de empate, a peça mais a cima sempre será considerada como na frente. Quando uma peça da **Trilha de Inquisição** for movida ela sempre deverá ser colocada acima de outras peças que já ocuparem aquela posição.

Embaralhe as **Cartas de Cidadão**, coloque o baralho resultante virado para baixo ao lado do tabuleiro e saque uma carta para cada espaço especificado a elas no tabuleiro.

Separe também as cartas de Bruxa e de Familiar da sua cor e posicioná-las “sem ativação” (parte colorida voltada para cima).

Posicione o meeple da **Morgana** no Cemitério e o do **Inquisidor** no Castelo.



Alternativamente, o jogador pode utilizar as **Cartas de Cidadão** para sortear a posição inicial do Meeple da **Morgana** e do **Inquisidor**, adicionando variedade ao “setup” inicial do jogo. Para tal, saque 2 cartas do topo do baralho de **Cartas de Cidadão**, a primeira define a posição inicial do **Inquisidor** e a segunda define a posição inicial da **Morgana**, conforme a tabela:

Mercador – RIO (Localidade Verde)
Soldado – MASMORRA (Localidade Vermelha)
Camponês – CAMPOS (Localidade Amarela)
Nobre – CIDADE (Localidade Azul)

Recomendamos essa variante como oficial para jogadores que já tiverem experiência com o jogo.

OBJETIVO

Ser a bruxa com a maior quantidade de Pontos de Ruína (vitória) ao final da partida.

A partida termina de 2 maneiras:

1- Quando 3 das 4 Localidades Principais (CIDADE, CAMPOS, RIO, MASMORRA) forem destruídas.

OU

2- Quando 1 dos jogadores estiver no máximo de pontos na Trilha de Inquisição (32) e for capturado pelo Inquisidor.



2.0 - INÍCIO DA PARTIDA

A partida é dividida em rodadas, compostas por 2 turnos para cada jogador. No início de cada rodada, no **Entardecer**, os jogadores recebem os bônus conforme suas posições na **Trilha de Ordem de Turno**, localizada na área superior do tabuleiro.



Símbolo de Ordem do Turno

Começando pelo jogador que estiver mais à frente na **Trilha de Inquisição** e seguindo em ordem decrescente, os jogadores colocarão um marcador da sua cor em uma das opções vazias.



Em caso de jogadores empatados na Trilha de Inquisição, a ordem segue pelo jogador com o marcador no topo, seguindo a sequência de cima para baixo nos marcadores empatados na mesma pontuação.

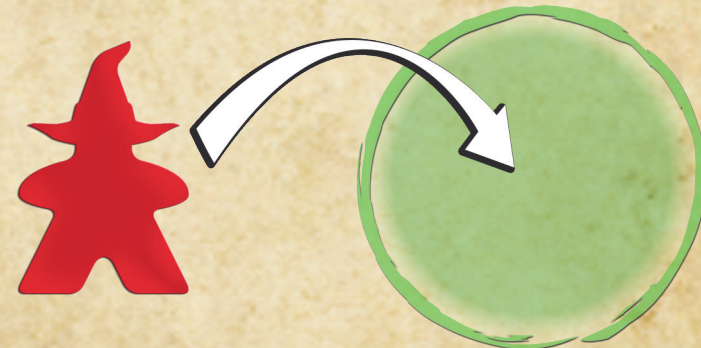
Quando todos os jogadores tiverem escolhido uma posição na **Trilha de Ordem de Turno** e recebido seus devidos bônus, **deve-se começar o turno do jogador que tiver optado pela posição de menor número**. Os jogadores devem fazer seus turnos seguindo a ordem crescente.

Quando o último jogador encerrar seu segundo turno, a rodada chega a seu fim, **todos os marcadores na Trilha de Ordem de Turno serão devolvidos para seus respectivos jogadores**, e uma nova rodada terá início, com os jogadores novamente escolhendo posições na **Trilha de Ordem do Turno**.

3.0 - OS TURNOS

A cada turno, na **Fase da Noite**, o jogador deverá alocar seu meeple de Bruxa ou de Familiar, não importando a ordem. Ao alocar a Bruxa ou o Familiar, ele deve virar a carta correspondente, indicando sua utilização naquela rodada.

Alternativamente, o jogador pode deitar o meeple que já foi movido naquela rodada e manter aquele ainda não utilizado de pé.



4.0 - FASE DA NOITE

No turno de cada jogador, durante a **Fase da Noite**, ele deverá alocar sua Bruxa **ou** seu Familiar em uma das diversas possíveis ações disponíveis no tabuleiro.

Regras importantes para a alocação:

1- O Familiar **nunca pode** ser alocado em um espaço que já tenha uma **Bruxa** ou um **Familiar**, independente de quem o ocupe.

2- A Bruxa **pode** ser alocada em espaços onde há outras Bruxas ou Familiares. A Bruxa recebe um bônus, marcado com o símbolo do pentagrama, além da ação normal do local.



Sempre que o jogador escolher alocar sua Bruxa, imediatamente receba 1 Caldeirão, que deve ser utilizado, também imediatamente para produzir poções caso ele deseje. (veja – 5.0 Produzindo Poções)



(Verso da Carta de Bruxa - Lembrete do Caldeirão)

Durante a primeira rodada da partida, tanto as Bruxas, quanto os Familiares serão trazidos de fora do tabuleiro para qualquer uma das ações em que possam ser alocados respeitando as regras acima.

As Peças **não são recolhidas ao fim da rodada**. A partir da segunda rodada, tanto as Bruxas, quanto os Familiares, devem sempre ser movidos de uma área para outra do tabuleiro quando forem utilizados, **não é permitindo manter a peça no mesmo espaço para utilizá-lo duas vezes seguidas**.



(Vale notar que a Floresta possui 6 diferentes círculos, permitindo que uma peça possa ser movida de uma localidade da Floresta para outra. Esse é o único local em que uma mesma peça pode realizar a mesma ação rodadas seguidas.)



NOTA- É importante lembrar-se de que a Bruxa e o Familiar sempre devem ser movidos para uma nova localidade.

Apesar do tabuleiro possuir ruas, as Bruxas e seus Familiares são capazes de se deslocar para qualquer local, não há distância ou movimentação limite. As ruas e estradas do tabuleiro são relevantes apenas para o Inquisidor e para o espírito da Morgana, que as utilizam para se moverem.

Importante: Todos os eventos que ocorrem durante o turno de um jogador devem ser realizados na ordem que ele preferir. O jogador pode, por exemplo, escolher primeiro ganhar o Caldeirão por ter movido sua Bruxa, depois receber o bônus da Bruxa e por último pagar a Poção para ativar o local para onde se moveu. A ordem fica a sua escolha.

5.0 PRODUZINDO POÇÕES

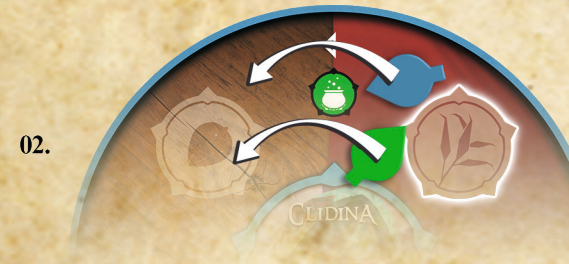
Sempre que um jogador ganhar um Caldeirão, significa que ele pode, imediatamente, produzir uma fórmula de Poção a sua escolha para cada Caldeirão que tiver obtido. (Note que cada fórmula produz um número diferente de Poções. Cada Caldeirão faz uma fórmula, não uma Poção.)

No Tabuleiro Individual de cada jogador estão marcadas as diferentes opções de fórmulas e quantas poções são produzidas. Cada Caldeirão dá direito ao jogador escolher uma única fórmula para produzir.



Para produzir uma fórmula o jogador deve ter ervas das cores requisitadas na fórmula no espaço contendo o símbolo de **Erva** do seu Tabuleiro Individual. Ele deve escolher a fórmula e mover aquela combinação exata de ervas coloridos da área de **Ervas** para a área de **Sementes**, movendo os ervas no sentido anti-horário. Isso indica que utilizou aqueles tipos de **Ervas** para fazer sua Poção e recolheu as sementes restantes daquelas plantas para poder plantá-las mais tarde.

Após mover os ervas para a área de **Sementes**, o jogador deve mover o **Marcador da Poção** conforme a quantidade produzida.



DICA - Um jogador não pode fazer uma fórmula se não possuir os ervas necessários em sua área de Erva para produzi-la. É importante notar que cada bruxa tem 3 ervas de cada cor em seu Tabuleiro Individual, este número nunca irá se alterar, os ervas vão girar e representar diferentes estágios do ciclo de produção das Ervas, portanto não é possível obter mais ervas ou perdê-los.

Ervas brancas, como os utilizados na fórmula da poção Arcanum, representam "ervas de qualquer cor". O Jogador pode utilizar uma **Erva** de qualquer uma das quatro cores para pagar este custo. Você pode utilizar **Ervas** da mesma cor ou de cores diferentes ao fazer a poção de Arcanum.

6.0 BÔNUS DA BRUXA E BÔNUS DE COVEN

Bônus da Bruxa: Sempre que uma Bruxa for alocada para uma ação, além dos efeitos normais que a ação confere ao jogador, ele pode escolher realizar o **Bônus da Bruxa**. Esse bônus pode ser realizado antes ou depois da ação normal do local e é sempre opcional. O bônus é marcado no tabuleiro com o símbolo do pentagrama.



Bônus de Coven: Sempre que uma Bruxa é alocada em um espaço que já tenha uma Bruxa de outro jogador presente, cada jogador que já tinha uma Bruxa naquele local antes da nova Bruxa entrar ali, terá direito a receber o Bônus da Bruxa daquele local novamente. A esse bônus se dá o nome de Bônus de Coven.

Os Familiares nunca devem ser considerados para o Bônus de Coven ou Bônus da Bruxa.

Caso seja determinante, o jogador que está fazendo a ação deve ser o primeiro a receber o bônus e realizar a ação do local. Então, na sequência da ordem do turno, os jogadores restantes devem receber o bônus até que todos que tenham direito a ele o tenham recebido.



7. A REGIÃO DE TRIORA

Cada local no tabuleiro permite diferentes ações ao ter um meeple alocado nele durante a Fase da Noite. Diversos locais possuem um custo, geralmente uma Poção específica. Se o jogador não puder pagar aquele custo, ele não recebe os benefícios daquela ação. (Se alocou sua Bruxa, o jogador ainda pode escolher receber o Bônus da Bruxa do local).



Cada alocação lhe dá direito a pagar o custo de ativação do local uma vez para receber as vantagens do local também uma única vez.

LOCAIS

CIDADE, CAMPOS, RIO, MASMORRA

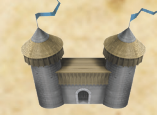
CUSTO: 1 Poção do tipo especificado no tabuleiro ou 1 marcador de Zumbi

Ao alocar em um destes 4 locais, que podem ser identificados por possuírem 5 pentágonos com torres na parte inferior da bandeira, o jogador pode pagar o custo de ativação do local para colocar um marcador da sua cor em um dos 5 espaços de ruína. Ao fazê-lo, ele avançará na destruição de Triora.

Ao colocar seu marcador, o jogador contribuirá para o término da partida, ao mesmo tempo que garantirá vantagem para o domínio da destruição daquele local. Os jogadores que tiverem causado mais destruição a cada um dos locais receberão pontos extras como indicado no tabuleiro. Ao colocar seu marcador, o jogador deve coletar os bônus indicados no local. Se todos os 5 espaços de ruína de um dos locais já estiverem preenchidos, o jogador não poderá colocar mais marcadores naquele local, e também não poderá ganhar os bônus que ele fornece.



Vale notar que em cada um dos 5 espaços para marcação da destruição de cada local existe uma marcação de número de jogadores. Em jogos com 4 jogadores todas as 5 áreas estão presentes, em partidas com 3 jogadores somente 4 dessas áreas devem ser utilizadas, e em partidas com 2 jogadores somente 3 delas ficam ativas.

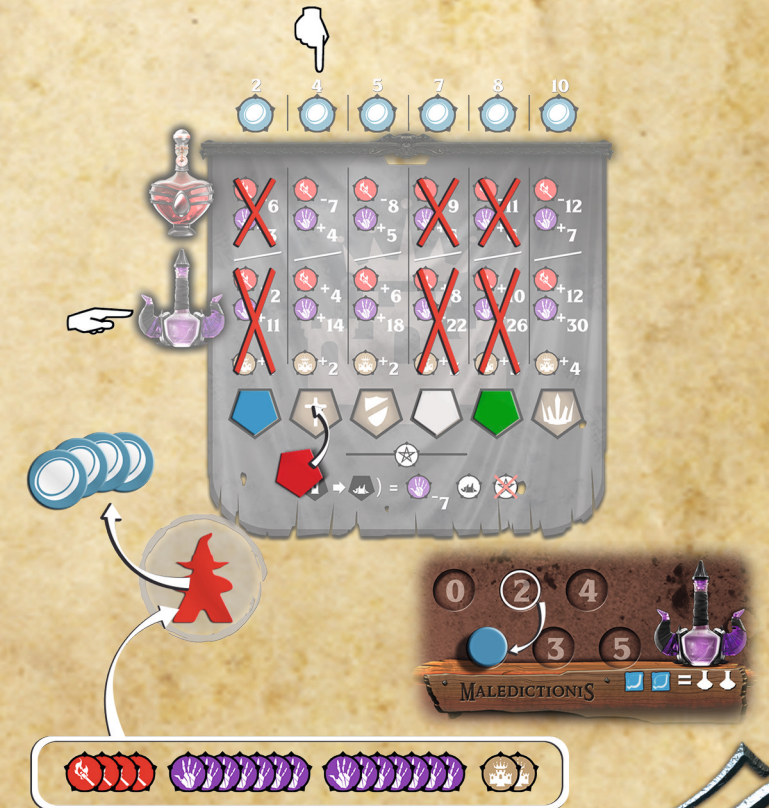


CASTELO

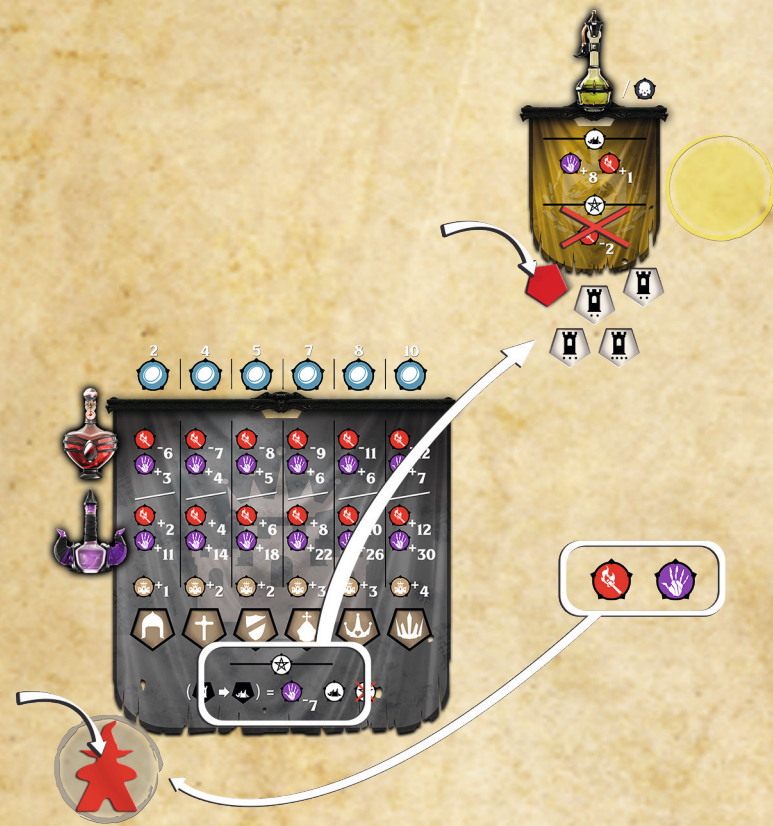
CUSTO: 1 Poção de um dos dois tipos indicados, Amoris ou Maledictionis, e uma quantia em Prata.

Ao alocar no Castelo o jogador deve escolher encantar, utilizando a poção de *Amoris*, ou amaldiçoar, utilizando a poção de *Maledictionis*. Encantar reduzirá seu valor na Trilha de Inquisição, enquanto amaldiçoar irá lhe conferir mais Pontos de Ruína, conforme especificado no tabuleiro. Porém, para completar a ação o jogador deve pagar uma quantidade de moedas de prata equivalente ao alvo do seu ataque mágico. Utilize a tabela para escolher a Poção e a quantidade de pratas que deseja pagar. Se o jogador não puder pagar o custo, não poderá realizar esta ação.

Coloque o seu marcador no espaço referente a coluna desejada e receba o bônus especificado. Cada área só pode ser utilizada uma única vez, pois aquela pessoa importante em Triora já foi afetada. Ao final da partida os marcadores colocados indicarão a quantidade de Coroas que o jogador receberá, representando a corrupção da nobreza local. Isso irá conferir pontos extras, conforme indicado na tabela no tabuleiro.

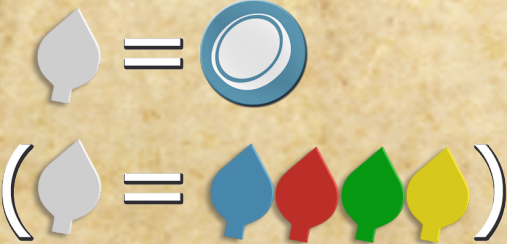


O Bônus da Bruxa contido no Castelo é especial. Ele permite que o jogador troque 7 pontos de ruína, pela possibilidade de colocar um de seus marcadores em qualquer um dos espaços ainda abertos na CIDADE, CAMPOS, RIO ou MASMORRA. Ao colocar esse marcador, o jogador recebe as vantagens como se tivesse realizado aquela ação, exceto pelo Bônus da Bruxa daquele local.



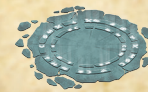
COVIL DO ALQUIMISTA CUSTO: NENHUM

Ao alocar neste espaço, o jogador recebe 2 Caldeirões, podendo imediatamente produzir até 2 fórmulas (veja tópico 5.0 “Produzindo Poções”). Para estas produções de poções especificamente, o jogador poderá substituir quaisquer ervas necessários por uma PRATA cada.



O Bônus da Bruxa deste local permite que o jogador venda 1 poção por 3 PRATAS, ou 2 poções por 4 PRATAS. Se o jogador não tiver

poções para vender, esse bônus não lhe confere benefícios. (Para Vender uma poção, simplesmente reduza a quantidade no estoque do seu tabuleiro pessoal e receba as pratas designadas do estoque.)



CÍRCULO DE PEDRAS CUSTO: NENHUM

Ao alocar neste local o jogador deve avançar a Ficha Negra de Sacrifício uma casa em sentido horário e ganhar o bônus contido nela.



O jogador pode fazer sacrifícios para ampliar os bônus recebidos. Para cada um dos conjuntos de sacrifícios que escolher entregar, a Ficha Negra deve andar uma casa a mais e o jogador deve receber os benefícios indicados em cada local por onde ela passar. O jogador pode entregar o mesmo conjunto de sacrifícios múltiplas vezes, como por exemplo, entregar 2 pratas 3 vezes totalizando 6 pratas, e avançar 3 espaços a mais.

O Bônus da Bruxa deste local permite que o jogador faça até 2 movimentos extras com o marcador, sem receber as vantagens. O jogador pode realizar esses 2 movimentos no meio da movimentação normal da ação de forma a pular até 2 das posições as quais as vantagens não lhe interessem. (Alternativamente, o jogador pode escolher realizar o outro Bônus deste local, conforme descrito à frente)

01.



02.



Cada par de Poções de Vitae contam como um único sacrifício.

Caso receba esse bônus através do Bônus do Coven, o jogador pode escolher avançar 1, 2 ou nenhum espaço, sempre seguindo a ordem de resolução, onde o jogador da vez resolve primeiro sua ação e seu bônus, e depois cada jogador, na ordem do turno, escolhe realizar ou não o Bônus do Coven. O jogador sempre pode escolher qual dos 2 Bônus de Bruxa deseja realizar ao receber o Bônus de Coven deste local. (Veja em seguida)

Outra opção do Bônus da Bruxa é receber 2 de Inquisição para avançar em uma posição extra no marcador do Círculo de Pedras e receber o bônus indicado. (Opção também disponível para uso como Bônus de Coven)



CEMITÉRIO CUSTO: 1 POÇÃO DE NECROMANCIA

Ao alocar neste espaço o jogador pode pagar seu custo de ação para receber 2 marcadores de Zumbi e 4 de Inquisição.



Avance sua Inquisição em 4, colete os Marcadores de Zumbi e coloque-os ao lado do seu tabuleiro. O Bônus da Bruxa nesse local lhe confere 1 Marcador de Zumbi extra, mas também lhe faz avançar mais 5 pontos na Trilha da Inquisição.

Zumbis podem ser utilizados para pagar o custo da ação em CIDADE, CAMPOS, MASMORRA ou RIO no lugar da Poção vinculada a cada um desses locais. **Zumbis não têm outro uso.**

DICA - A grande utilidade dos Zumbis é conferir maior versatilidade, oferecendo uma alternativa adaptável para garantir que o jogador sempre tenha o necessário para ativar a ação que precisa na rodada.

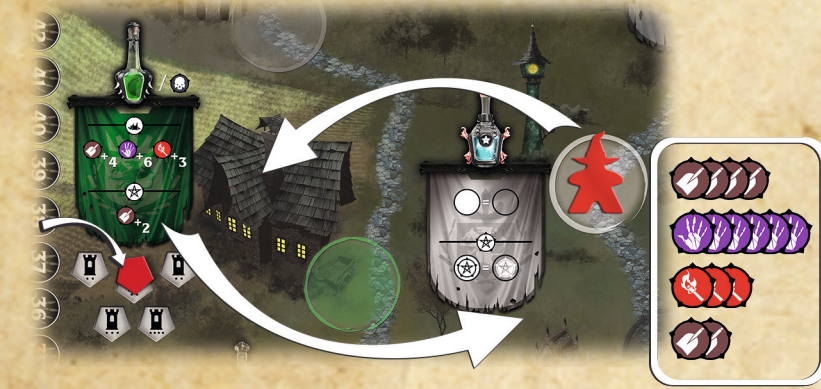


ANTIGA TORRE DO MAGO CUSTO: 1 POÇÃO ARCANA

A Antiga Torre do Mago é um local peculiar, para ativar essa ação o jogador deve gastar uma Poção de Arcanum.

Se o jogador fizer a ação deste local, ele poderá escolher qualquer outro no tabuleiro e fazer a ação daquele local, como se tivesse alocado sua peça lá. Se o jogador está alocando a Bruxa, ele também copia o Bônus da Bruxa daquele local, caso contrário faz somente a ação normal.

O jogador não precisa pagar o custo de Poções da ação principal do local que copiar, porém ele *ainda tem que pagar as Poções para vendê-las no Bônus da Bruxa do Covil do Alquimista, assim como pagar as Poções para adquirir uma Carta de Cidadão na Casa do Pântano, pois essas Poções não são parte do custo básico da ação principal. O jogador não paga a Poção no Castelo, mas ainda deve pagar as Pratas se escolher aquele local. Nesse caso, escolha se está Encantando ou Amaldiçoando.*



FLORESTA

CUSTO: NENHUM

A Floresta possui 6 diferentes espaços para alocação. Porém, diferente de outros locais, nunca mais de uma peça pode estar alocada em cada um dos espaços da Floresta.

Cada espaço é considerado um local de ação em separado, logo, múltiplas bruxas alocadas na Floresta não fornecem Bônus de Coven, apesar de cada uma delas receber o Bônus da Bruxa de sua própria alocação normalmente.

Devido a essa característica única, múltiplos Familiares podem estar presentes na Floresta ao mesmo tempo, e **o jogador pode mover de um dos 6 espaços da Floresta para outro**. Isso permite que uma Bruxa ou Familiar que já estava na Floresta se mova para outro espaço na Floresta e realize a mesma ação que realizou na rodada anterior, o que não acontece com nenhum outro local de alocação no jogo.



Ao alocar neste espaço o jogador recebe imediatamente 1 Ponto de Ruína e 3 Pás que devem ser gastas imediatamente para mover ervas da área de “Sementes” para área de “Plantio”, ou da área de “Colheita” para a área de “Ervas”.

(Pás nunca são utilizadas para mover de “Plantio” para “Colheita”, nem de “Ervas” para “Sementes”. Veja Regra no tópico 8.1, pág. 11)

O Bônus da Bruxa neste local é receber 2 Pás, seguindo as mesmas regras da ação principal.

- A Floresta possui uma regra especial extra, o Inquisidor não afeta Bruxas ou Familiares na Floresta. **Se o Inquisidor investigar a Floresta, ele não aumentará o valor de Inquisição dos jogadores por encontrar Familiares ou Bruxas no local.**
- A Floresta ainda conta como um único local para o movimento e presença do Inquisidor e da Morgana.

As Bruxas e Familiares estão efetivamente escondidos na Floresta.

O Inquisidor ainda irá se mover na direção de uma Bruxa que esteja em primeiro na Trilha da Inquisição e se encontre na floresta.

CASA DO PÂNTANO

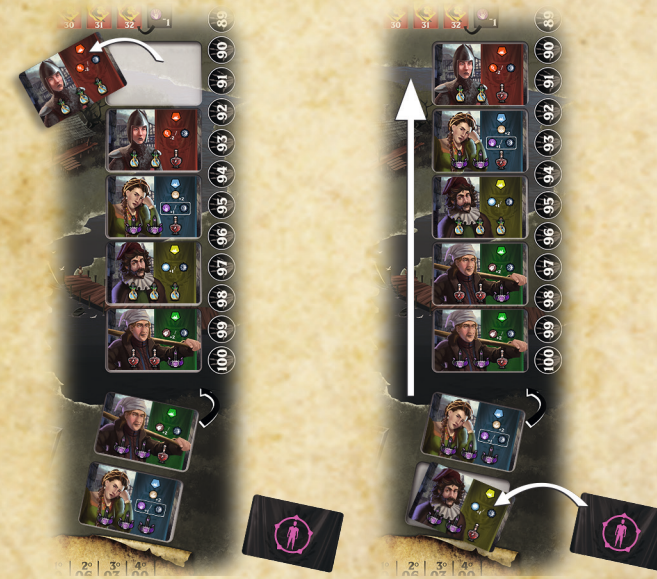
CUSTO: NENHUM

Ao alocar neste espaço o jogador pode conseguir um Cidadão, pagando as Poções necessárias para corrompê-los para sua causa. Sempre que vir a este local também receba 3 Pontos de Inquisição.

Cada Carta de Cidadão tem seu custo e benefício próprio. Para adquirir uma carta, o jogador deve pagar as Poções solicitadas na carta e então pegá-la para si. Em seguida, as cartas nas posições mais baixas devem ser movidas preenchendo as 5 posições iniciais e uma nova carta deve ser sacadas do baralho de Cidadãos para preencher o espaço que ficou vazio.



Duas cartas sempre ficarão reveladas mais abaixo na trilha, elas serão as próximas a entrar na trilha, e não podem ser adquiridas enquanto estiverem nessa posição.



O Bônus da Bruxa neste local é um Caldeirão, ele lhe permite fazer uma fórmula de Poção. **O jogador pode escolher realizar esse bônus antes ou depois de comprar a carta que desejar.**

8.0 RECURSOS

8.1-Pás, Ervas, Sementes, Plantio e Colheita

Sempre que um jogador receber uma Pá, ele deve imediatamente utilizá-la. Cada Pá permite que uma erva que esteja na área de SEMENTES seja movida para área de PLANTIO, ou que uma erva da área de COLHEITA seja movida para área de ERVAS. Efetivamente, a Pá é utilizada para Plantar ou Colher uma Erva.



Para que ervas sejam movidas da área ERVAS para a área SEMENTES, o jogador deve utilizar um Caldeirão para produzir uma FÓRMULA de Poções.



Uma erva somente pode ser movida da área PLANTIO para área COLHEITA quando uma rodada chegar ao fim.

Ao final de cada rodada, após o movimento do Inquisidor e da Morgana, todas as ervas na área PLANTIO devem ser movidas para área COLHEITA, isso representa o crescimento das sementes que foram plantadas e que agora poderão ser colhidas indo para a área de ERVAS. *(Este efeito é realizado antes dos bônus das Cartas de Cidadãos)*



Não é possível estocar Pás. Se um jogador não tiver ervas que podem ser movidos da área SEMENTE para PLANTIO ou da área COLHEITA para ERVAS as Pás restantes são desperdiçadas.

8.2-Pontos de Ruína, Prata, Zumbis, Cidadãos e Inquisição

Existem diferentes recursos que podem ser obtidos realizando as diferentes ações disponíveis no tabuleiro. Veja-os a seguir.

8.3 GANHANDO A PARTIDA

Pontos de Ruína são representados pelo símbolo roxo contendo as garras da Bruxa. Eles representam quantidade de ruína e desgraça que a Bruxa está trazendo à Triora. A Bruxa com o maior total de pontos ao final da partida irá se tornar a nova Líder do Coven.



8.5 ZUMBIS

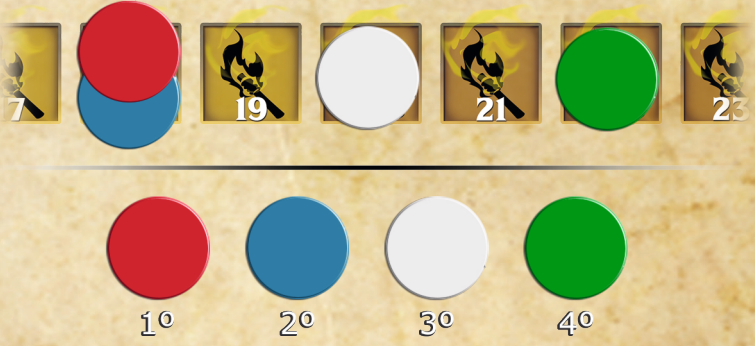
Zumbis são representados pelo ícone de caveira. Representam hordas sob controle da Bruxa as quais ela pode dispor para atacar as diferentes regiões de Triora em busca de sua vingança. Ao obter zumbis, o jogador deve pegar os marcadores no estoque e mantê-los ao lado de seu tabuleiro para representar o número de Zumbis que possui.



Conjuntos de Cidadãos de tipos diferentes conferem pontos extras como indicado no tabuleiro. Além disso, eles contam como 1 Marcador de Ruína para obter o domínio da destruição de cada região.



Soldados valem como um Marcador de Ruína na MASMORRA, Nobres na CIDADE, Mercadores no RIO, e Camponeses nos CAMPOS.



Sempre que um jogador receber Inquisição e for ultrapassar o limite da Trilha de Inquisição, o valor que não puder ser acrescido na Inquisição deve ser retirado dos Pontos de Ruína daquele jogador.

8.6 CIDADÃOS

Cidadãos são cartas que podem ser adquiridas através das ações da Casa do Pântano, ou de uma das escolhas da ação da CIDADE.



Essas cartas concedem um bônus ao jogador sempre no final de cada rodada.

- 1)SOLDADO: Reduz seu valor na Trilha de Inquisição em 2.
- 2)MERCADOR: Produz 1 Prata.
- 3)CAMPONÊS: Produz 2 Pás.
- 4)NOBRE: Produz 1 Ponto de Ruína. (Ao final da partida, cada Nobre vale 2 Coroas, como indicado na carta, o que pode lhe garantir pontos extras.)

8.4 PRATA

Prata é representada pelo ícone azul e representa o dinheiro usado na região de Triora. As fichas dePrata devem ser pegas do estoque e mantidas com o jogador para representar o quanto desse recurso ele tem acumulado. A Prata será útil para corromper os guardas do Castelo e para negociar no Covil do Alquimista, além de servir para fazer sacrifícios no Círculo de Pedras.



9.0 INQUISIÇÃO

A Inquisição representa o nível de perseguição do Inquisidor e a quantidade de informações que ele tem sobre cada uma das Bruxas para poder caçá-las. Sempre que um jogador ganhar ou perder um valor de Inquisição, ele deve ajustar sua posição na Trilha da Inquisição.



O Inquisidor sempre perseguirá o jogador com o valor mais alto na Trilha da Inquisição. Em caso de 2 ou mais jogadores empatados, aquele que moveu sua peça por último para aquela posição deve sempre colocar seu marcador por cima do marcador dos outros jogadores e é considerado como se estivesse à frente na trilha.



Jogadores devem tomar cuidado com seus Pontos de Inquisição, pois se a qualquer momento completarem 32 Pontos de Inquisição e sua Bruxa estiver no mesmo local que o Inquisidor, ela será capturada e executada. Sendo esta uma das formas de iniciar o final da partida. Aquele jogador será automaticamente considerado perdedor e todos os seus pontos finais serão zerados.



Ao final da partida os jogadores que estiverem mais à frente na Inquisição perdem quantidades substanciais de pontos, conforme indicado no tabuleiro.

		1º	2º	3º	4º	
	=		-24	-16	-08	00

DICA - Evitar o Inquisidor e agir sorrteiramente é essencial para sua Bruxa se provar digna de se tornar a nova Lider do Coven!

I O.0 FASE DO DIA



Após todos os jogadores terem feito 2 turnos, alocando tanto a Bruxa quanto o Familiar, a rodada se conclui com a Fase do Dia.

Ao final da rodada, o Inquisidor e a Morgana devem ser movidos e seus efeitos resolvidos;

a) Inquisidor

Deve se mover até 2 espaços, utilizando as estradas como caminho e sempre buscando chegar o mais próximo possível da Bruxa que estiver com o MAIOR valor na **Trilha da Inquisição**.

Após definir o alvo, o Inquisidor irá se mover pelo caminho mais curto, movendo de local a local através das estradas em direção a Bruxa com maior valor de Inquisição. Ele irá investigar cada um dos locais por onde passar, incluindo o local de onde ele saiu inicialmente, totalizando de 1 a 3 locais afetados. Encontrar outras Bruxas e Familiares além do alvo inicialmente definido não interrompe o movimento do Inquisidor, porém encontrar o alvo encerra sua trajetória.

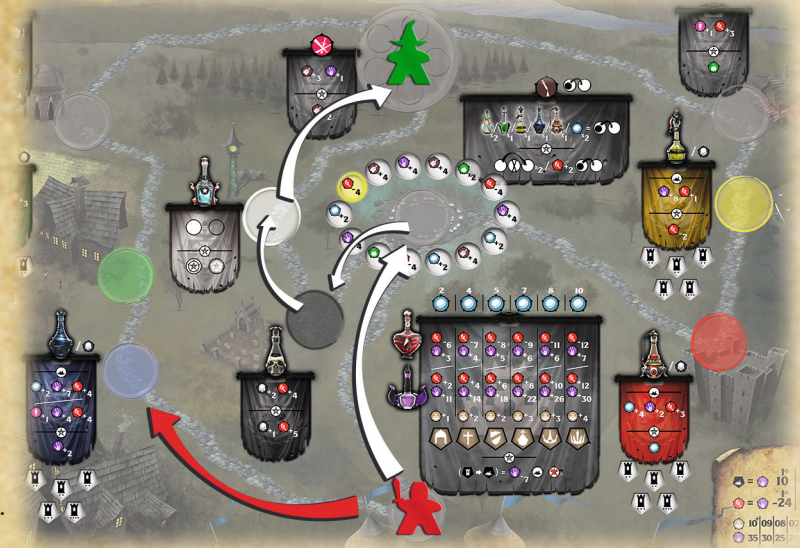
(O alvo é definido no início do movimento do Inquisidor e somente mudará na próxima vez que ele se mover, mesmo que as posições na trilha se alterem durante o movimento).



No caso do Inquisidor ter 2 caminhos igualmente distantes para chegar a seu alvo, ele irá escolher o caminho que passe ou pelo Cemitério ou pela Torre. (O mesmo vale para o movimento da Morgana)

Sempre que o Inquisidor investigar uma região com uma Bruxa, o jogador daquela Bruxa recebe 5 pontos de Inquisição. Quando o Inquisidor investigar uma região com um Familiar, o jogador recebe 2 pontos de Inquisição.

Se, em algum momento, um jogador estiver no limite da Inquisição (32 pontos) e sua Bruxa se encontrar no mesmo espaço do Inquisidor a partida entrará em sua fase final e aquele jogador automaticamente será considerado perdedor.



DICA - Não existe forma de forçar um jogador a uma situação onde o Inquisidor poderá eliminá-lo. Os jogadores precisam tomar cuidado com suas ações quando estiverem muito altos na Trilha da Inquisição. É preciso se lembrar de que o movimento do Inquisidor pode afetar seu Familiar e sua Bruxa, lhe rendendo até 7 pontos de Inquisição.

* REGRA OPCIONAL: INSTINTO DE AUTOPRESERVAÇÃO

Uma possível regra opcional sugerida é a de que nenhuma Bruxa é tola o bastante para se colocar em uma posição em que possa ser morta pelo Inquisidor. Com essa regra, não é uma jogada válida fazer um movimento que leve sua própria Bruxa a uma situação que ela possa ficar na presença do Inquisidor e com 32 Pontos de Inquisição. O jogador também não pode fazer uma ação que permita que alguma jogada de um oponente cause essa situação, como por exemplo, colocar sua Bruxa próxima ao Inquisidor permitindo que outro jogador que esteja mais alto na trilha mova o Inquisidor de forma a fazer com que o oponente chegue a 32 Pontos de Inquisição e o Inquisidor esteja no mesmo local da sua Bruxa.

É responsabilidade de todos os jogadores analisarem as jogadas daqueles que estão com pontos altos na Trilha de Inquisição quando estiverem utilizando essa regra.

Pense nessa regra como a impossibilidade de um jogador colocar seu próprio Rei em Xadrez.

b) Morgana

A lendária Morgana está assombrando Triora e, assim como o Inquisidor, ela irá se mover toda rodada. Seu movimento é de até 2 espaços sempre buscando chegar o mais próximo possível da Bruxa que estiver com o MENOR valor na Trilha da Inquisição. Ela irá se mover da mesma forma que o Inquisidor através das estrada, porém, ela irá interagir somente com as Bruxas que encontrar, ignorando Familiares, tanto no local onde estava quanto nos lugares por onde passar.

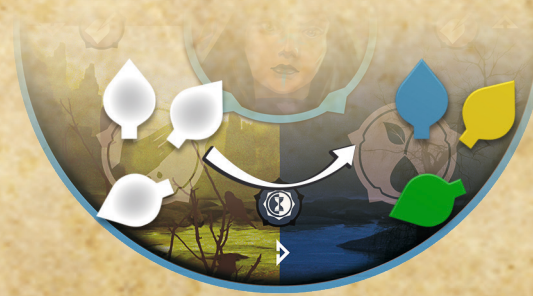
Cada jogador que tiver uma Bruxa que teve contato com a Morgana poderá escolher receber 3 de Inquisição para ganhar 5 Pontos de Ruína ou 3 Pás. Esse bônus não é obrigatório, o jogador pode escolher não ganhar nada para não receber os 3 Pontos de Inquisição.



No caso da Morgana ter 2 caminhos igualmente distantes para chegar a seu alvo, ela irá escolher o caminho que passe ou pelo Cemitério ou pela Torre (O mesmo vale para o Inquisidor).

c) Ervas

Após o movimento do Inquisidor e da Morgana, mova todos os ervas no tabuleiro dos jogadores que estiverem na área PLANTIO para a área COLHEITA.



RESUMO DE TURNO

1. Definição da Ordem do Turno na Fase do Entardecer. Cada jogador, seguindo pela ordem do mais alto na Trilha de Inquisição, escolhe qual posição deseja ficar e recebe os bônus indicados.

2. O jogador que tiver escolhido a posição de menor número será o primeiro a jogar o seu turno na Fase da Noite.

3. O jogador em seu turno escolhe mover sua peça de Bruxa ou Familiar. A peça nunca pode permanecer no mesmo círculo que se encontra no momento.

a) Se mover a Bruxa, ganhe um Caldeirão, e receba também o bônus indicado pelo símbolo de Bônus da Bruxa do local. **Vire a carta da Bruxa.**

b) Se mover o Familiar, o jogador deve movê-lo para um círculo que não esteja ocupado por uma Bruxa ou um Familiar. **Vire a carta do Familiar.**

4. O próximo jogador, seguindo o ordem das posições escolhidas, joga seu turno até que todos tenham realizado um turno.

5. O primeiro jogador realiza seu segundo turno. Se ele moveu o Familiar, agora deve mover a Bruxa; se moveu a Bruxa agora deve mover o Familiar.

6. Os jogadores em sequência realizam o segundo turno.

7. Após todos os jogadores terminarem seus dois turnos, inicia-se a etapa de final do turno, a Fase do Dia.

a) Mova o Inquisidor 2 passos pelo caminho mais curto em direção a Bruxa mais alta na Trilha de Inquisição. Ao encontrar Bruxas e Familiares, os jogadores devem receber a Inquisição apropriada.

b) Mova a Morgana 2 passos pelo caminho mais curto em direção a Bruxa mais baixa na Trilha de Inquisição. Ao encontrar Bruxas, os jogadores podem receber um dos 2 bônus da Morgana.

c) Mova todas as Ervas na área de Plantio para Colheita.

d) Receba os bônus das Cartas de Cidadãos de Triora.

8. Inicie a rodada seguinte com uma nova Fase do Entardecer.

FAQ

1. Posso ter mais de 5 de uma Poção?

Não, o limite de poções é definido pelos espaços no tabuleiro das Bruxas.

2. Quantas poções um Caldeirão pode fazer?

Cada Caldeirão faz uma fórmula. Cada fórmula pode produzir 1 ou 2 Poções, a depender de que fórmula o jogador escolheu. Uma fórmula é sempre marcada pela relação de igualdade “=” entre ervas e símbolos de Poção.

3. Quero utilizar 2 Ervas Azuis e 2 Ervas Verdes para fazer 2 Poções de Molestum. Preciso utilizar 2 Caldeirões?

Não, cada fórmula requer somente 1 Caldeirão. A poção Molestum possui 2 fórmulas para o jogador escolher, 1 que produz 1 Poção por 1 erva azul e 1 verde, e 1 que produz 2 Poções por 2 ervas azuis e 2 verdes. Ao ganhar 1 Caldeirão, o jogador pode escolher fazer a primeira ou segunda opção de fórmulas para esta Poção. Ou seja, ao receber um Caldeirão, escolha entre fazer 1 Poção por 1 Erva Azul e 1 Erva Verde, ou 2 Poções por 2 Ervas Azuis e 2 Ervas Verdes.

4. Estou jogando em 3 jogadores, fiquei com zero na Trilha de Inquisição, e portanto em último lugar. Ainda perco pontos?

Sim, o jogador perde 8 pontos por ter ficado em terceiro lugar. Mesmo que esteja com zero pontos de inquisição, ou jogando com menos jogadores, os pontos negativos devem ser recebidos normalmente. Vale notar que 2 ou mais jogadores podem estar no valor Zero da trilha, mas a peça que estiver em cima será considerada na frente e os jogadores devem perder pontos normalmente.

5. Eu não tenho Marcadores de Ruína ou Cidadãos referentes a um dos locais, como por exemplo a Cidade, mas só um outro jogador tem peças e cartas referentes a ele. Eu tenho direito a pontos de segundo ou terceiro lugar?

Não. o jogador só irá participar da pontuação de uma localidade se tiver ao menos uma peça de Ruína ou um Cidadão referente aquela localidade. (*Ex: Um Nobre permitiria pontuar na Cidade.*)

6. Posso fazer o efeito de um local sem gastar a Poção? Posso gastar 2 Poções para fazer o efeito duas vezes ao alocar minha peça?

Não. Quando o jogador vai a um local que requer o gasto de Poção, precisa fazê-lo para que possa receber as vantagens do local. Da mesma forma, ele não pode ativar o local mais de 1 vez com o mesmo movimento de Meeple. Cada vez que colocar a Bruxa ou Familiar em um local, o jogador pode ativá-lo uma única vez, pagando os custos também uma única vez.

7. Posso gastar uma Poção para ganhar os efeitos em uma localidade onde todos os espaços para colocar Marcadores de Ruína já estão preenchidos? Quero ganhar os efeitos mesmo sem poder colocar meu marcador.

Não. A Cidade, os Campos, o Rio e a Masmorra somente lhe fornecem seus efeitos caso o jogador coloque seu Marcador de Ruína. O jogador ainda pode receber o Bônus da Bruxa se for até lá com sua Bruxa, não precisa gastar a Poção para receber somente o Bônus da Bruxa, pois este efeito não depende dos Marcadores de Ruína.

8. Posso guardar Caldeirões ou Pás para utilizar depois?

Não. Ambos devem ser utilizados imediatamente ao serem recebidos.

9. Como devem ser feitos os arredondamentos?

Caso seja necessário arredondar um valor, sempre arredonde para baixo.

10. A Bruxa de outro jogador foi pega pelo Inquisidor com 32 pontos de Inquisição e foi levada a fogueira. Eu estava disputando com ele o domínio de peças de Ruína em uma localidade, as peças dele ainda contam?

Sim. No caso o jogador que foi pego pela Inquisição tem seus pontos zerados e está fora do jogo, mas ainda ocupa suas posições na Trilha de Inquisição e no domínio de cada local. Seus pontos serão zerados, mas se ele estava em primeiro no domínio de um local, continuará a ser o primeiro.

11. A Bruxa de outro jogador foi pega pelo Inquisidor com 32 pontos de Inquisição e foi levada a fogueira. Ele tem uma carta de Soldado, e vai perder a Inquisição antes do final do jogo, o que acontece?

Ele irá reduzir sua Inquisição normalmente, mas isso não mudará sua situação, ele já foi pego pelo Inquisidor. Apesar disso, ele pode acabar não sendo o jogador a ocupar o maior valor de Inquisição ao final da partida, e isso pode alterar a pontuação dos outros jogadores. O jogador que foi pego fará zero pontos, mas deve realizar todos os procedimentos de final de rodada normalmente, continuando a ocupar posições na Trilha de Inquisição e na disputa pela maior destruição em cada localidade.

12. Uma Bruxa foi pega pelo Inquisidor e ficou com 32 pontos de Inquisição, que horas a partida acaba?

Como o Inquisidor sempre se move no final da rodada os jogadores não terão oportunidade de jogar outro turno ou rodada. Os jogadores devem executar todos os procedimentos restantes de final de turno, como terminar o movimento do Inquisidor se necessário, mover a Morgana, resolver os bônus de cartas de Cidadão para só então começarem a contagem dos pontos para finalizar a partida.

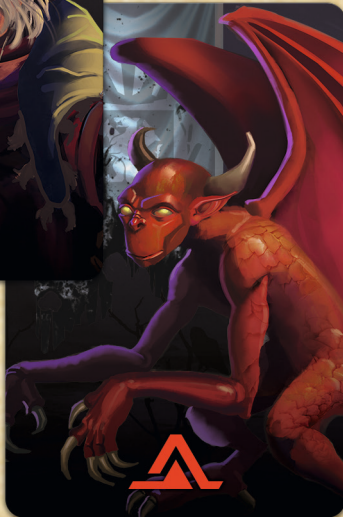
13. Eu estou movendo minha Bruxa para uma localidade que precisa pagar uma Poção para ser ativada. Posso utilizar o Caldeirão que acabei de ganhar, por mover a Bruxa, para fazer esta Poção e utilizá-la no mesmo turno?

Sim. Após mover seu Meeple para um dos locais, o jogador escolhe a ordem que irá fazer todas as ações no seu turno. Isso inclui “Pagar o custo e receber os benefícios do local”, “Receber o Bônus da Bruxa”, “Utilizar o Caldeirão recebido por mover o Meeple da Bruxa”. Você não pode utilizar os benefícios do local antes de pagar a Poção para ativá-lo, mas pode, por exemplo, ao alocar sua Bruxa nos Campos, ativar o Bônus da Bruxa do local primeiro para conseguir Pás, mover seus ervas com aquelas pás para ter as Ervas necessárias, então utilizar o Caldeirão que ganhou por mover seu Meeple de Bruxa, fazer a Poção de Pestilentiae necessária para ativar os Campos, por fim gastar a Poção, receber os bônus do local e colocar seu Marcador de Ruína nos Campos.

14. O que representam os Ervas Brancos no Covil do Alquimista e na fórmula da Poção Arcanum?

Um erva de qualquer cor. No caso do Covil significa que as pratas utilizadas ali equivalem a uma Erva qualquer que o jogador precisar, enquanto na Fórmula da Poção de Arcanum eles significam que uma Erva de qualquer cor pode ser utilizada para cumprir os custos daquela fórmula.

BRUXAS E FAMILIARES



Conhecida como uma das bruxas mais antigas, Brigid utilizará todos os métodos a seu alcance para obter aquilo que deseja. Sua especialidade é o fogo e a conjuração.



Transmutadora poderosa, Cerida é a Bruxa com os maiores poderes místicos dentre as quatro. Sua conexão mística a torna desligada das questões mortais, fazendo-a muito perigosa. Seus poderes sobre transmutação e maldições são especialmente notáveis.



Clidina é a mais jovem das 4 bruxas. Apesar de não gostar de destruição sem sentido, ela sabe que nem sempre se pode resolver tudo pacificamente. Suas maestrias são as magias envolvendo a água, a cura e a proteção.



Toda a natureza responde à Druantia quando ela decide agir. Uma mulher severa, mas sábia, que não deixará a Inquisição continuar a agir impunemente. O controle sobre as forças naturais garantem a Druantia o respeito de todas as bruxas.



CRÉDITOS

Game Design: Michael Carreri Alves

Edição e Revisão: Aline Costa, Emyr Ferrario de Lima, Michael Carreri Alves, Marcelo Bissoli e Emílio Baraçal.

Design Gráfico: Marcelo Bissoli

Direção de Arte: Marcelo Bissoli

Arte da Capa: Rainer & Dudu Torres

Ilustração de Cidadões, Bruxas e Familiares: Bruno Freitas

Arte do Tabuleiro: Marcelo Bissoli & Emyr Lima

Design Gráfico e Arte do Protótipo Original: Rafael Leme, Emyr Ferrario de Lima and Gustavo Matsunaga

Produção: Fábio Ribeiro & Michael Carreri Alves

Publisher: Fábio Ribeiro & Diego Bianchini Martins

Playtesting: Guilherme “Zang” Alves, Emyr Ferrario Lima, Gustavo Matsunaga, Guilherme “Buda” Teruaki, Caio “Bio” Ribeiro, Gustavo Vrech, Natália Lussari Vrech, Luis Gustavo B. Locatelli, Leandro Mangieri, Rafael Leme & Bruno Alves Correa. Agradecemos também todas as pessoas que testaram o jogo durante os eventos especializados.

Agradecimentos Especiais: Ao Rafael Leme pelas horas de discussão e planejamento que foram essenciais para que o jogo tomasse a forma que tem hoje. Ao Guilherme “Zang” pelas sugestões e críticas que foram muito importantes para o crescimento do jogo. Ao Emyr F. Lima e Gustavo Matsunaga pelas horas de trabalho extra despendidas em tornar o protótipo uma realidade para levarmos aos eventos. E ao Elder Silver Albuquerque pela ajuda para levar aos eventos, ensinar e coletar o “feedback” dos jogadores.



© 2018 Meeple BR Jogos de Tabuleiro LTDA. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica.

Meeple BR Jogos fica localizada na Rua das Androinhas, 197 - Itararé
Embu-Guaçu/SP - CEP 06.900-000
CNPJ 22.558.292/0001-15

Os componentes podem variar daqueles mostrados neste manual.
Produzido na China. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO E NÃO
FOI FEITO PARA UTILIZAÇÃO POR CRIANÇAS COM 13 ANOS DE
IDADE OU MENOS DE IDADE.

www.meeplebrjogos.com.br



Um jogo desenvolvido em parceria com Estúdio Arcano Games

Arcano Games LTDA.
Rua Dom Pedro II, 625 - Centro
São Carlos/SP - CEP 13560-320
CNPJ 08.882.874/0001-21

www.arcanogames.com.br