

IMPERIUM

UM JOGO DE
NIGEL BUCKLE E DÁVID TURCZI

ILUSTRAÇÕES DE
MIHAJLO 'THE MICO' DIMITRIEVSKI

REGRAS



Adversários formidáveis erguem-se contra você. Seu povo está de prontidão. É sua oportunidade de entrar para a história.

Em suas mãos jaz o destino de um dos povos mais célebres de todos os tempos. Sob ameaça constante de ataques, você precisa conquistar novos territórios, comandar progressos culturais e científicos dramáticos e conduzir seu povo a uma era imperial. Se a expansão for muito rápida, a agitação social pode trazer a desordem e subjugar sua civilização. Se a evolução for lenta demais, você talvez termine como mera nota de rodapé nos anais da história.

CLÁSSICOS E LENDAS

As regras para jogar tanto *Imperium: Clássicos* quanto *Imperium: Lendas* são as mesmas.

Este manual contém todas as regras necessárias para você jogar com qualquer uma das caixas e, portanto, pode haver referências a nações ou palavras-chave que não aparecem na caixa que você está usando.

Se tiver adquirido as duas caixas, você poderá juntá-las. A única diferença estará na preparação, como descrito na pág. 6.

COMENTÁRIO HISTÓRICO

Imperium é um jogo que se baseia bastante na história de nações e impérios do mundo todo no período que vai de 3100 a.C. a 1066 d.C. No entanto, embora a exatidão histórica tenha sido um dos grandes valores que buscamos durante o desenvolvimento de *Imperium*, foi preciso ceder constantemente às necessidades do jogo. Na verdade, o próprio mecanismo de construção de baralhos é inerentemente abstrato, e o conceito de evolução linear e inevitável de nações em impérios é uma clara distorção do que de fato aconteceu.

Além disso, alguns termos de jogo que utilizamos, como “estado bárbaro”, “império” e “incivilizadas”, são muito rudimentares para o estudioso da história, mas muito simples e práticos para o jogador. Por exemplo, o uso do vocábulo “nação” neste manual não é uma indicação precisa de nações reais. Utopianos, atlantes e arturianos são, obviamente, nações fictícias. Minoicos, gregos e macedônios representam subgrupos distintos – e por vezes contemporâneos – dos antigos gregos. Os Qin abrangem não só a dinastia Qin da história chinesa, mas também a dinastia Zhou e o Período dos Reinos Combatentes. Nenhum dos baralhos deste jogo consegue apreender a riqueza e a complexidade dos povos retratados.

COMPONENTES

CLÁSSICOS

23 cartas de cartagineses
28 cartas de celtas
23 cartas de gregos
23 cartas de macedônios
23 cartas de persas
23 cartas de romanos
24 cartas de citas
26 cartas de vikings
83 cartas comuns

LENDAS

29 cartas de arturianos
22 cartas de atlantes
23 cartas de egípcios
24 cartas de Máuria
23 cartas de minoicos
26 cartas de olmecas
25 cartas de Qin
21 cartas de utopianos
83 cartas comuns



CLÁSSICOS E LENDAS



4 cartas de estado



1 painel de mercado,
formado por três peças



1 carta de solstício

21 fichas de exaustão

18 fichas de ação

6 marcadores de espaço

1 dado de seis faces

39 fichas de materiais

39 fichas de população

39 fichas de progresso

3  **TRES ZAPOTES** 

2  **6** 

Você **PODE** devolver à sua mão até 2  do seu descarte. Você **PODE** gu. **8** er uma carta aqui.

Custo de desenvolvimento:  x4,  x2

11  **2OLM6/26**  

1  **EXPANSÃO ROMANA**  **3**

4 

Adquira . Você **PODE** adquirir  outra vez. Cada um dos outros jogadores reconvoça uma . Inclua esta carta na sua história.

10 

10 **1ROM21/23** 

DESORDEM

Preparação: coloque-a na pilha da desordem se alguém jogar com os arturianos.

Escolha pagar  OU descartar 2 cartas OU pagar 3 . Se o fizer, devolva esta carta à pilha da desordem.

12 

15 

4 **ZART29/29** 

5 

7

Solstício: escolha ganhar 1  OU ganhar 1  OU comprar uma carta.

13 **1CIV6/15** 

9 

14 

1: Clássicos
2: Lendas

1CIV6/15

#/#: número da carta

FAM: cartas de fama
DES: cartas de desordem
INC: cartas incivilizadas
CIV: cartas civilizadas
REG: cartas de região
TRI: cartas de tributário

ART: arturianos
ATL: atlantes
CAR: cartagineses
CEL: celtas
EGI: egípcios
GRE: gregos
MAC: macedônios
MAU: Máuria

MIN: minoicos
OLM: olmecas
PER: persas
QIN: Qin
ROM: romanos
CIT: citas
UTO: utopianos
VIK: vikings

ANATOMIA DE UMA CARTA

1. **Nome:** identifica a carta por um nome.
2. **Faixa:** sua cor indica o naipe da carta (também representado pelo ícone no rodapé da carta; veja no item 9). As cartas que não têm naipe apresentam uma faixa cinzenta.
3. **Fixa/Ataque:** as cartas fixas (apresentando o ícone de alfinete ) permanecem em sua área de jogo. As cartas de ataque  afetam outros jogadores.
4. **Estado:** muitas cartas têm um ícone de estado bárbaro  ou império . Você não pode baixar na sua área de jogo as cartas que exibem um ícone diferente daquele indicado na sua carta de estado.
5. **Tipo de carta:** algumas cartas têm um ícone , , ,  ou . Esses ícones não produzem efeito algum, mas podem ser mencionados em outras cartas.
6. **Tipo de região:** muitas cartas  apresentam um ou mais ícones ,  ou . Esses ícones não produzem efeito algum, mas podem ser mencionados em outras cartas.
7. **Efeito:** indica o que a carta faz quando é usada.
8. **Custo de desenvolvimento:** a maioria das cartas de desenvolvimento  apresenta um custo de desenvolvimento, que é a quantidade de fichas ,  e  que você terá de gastar para desenvolver a carta em questão.
9. **Naipe:** muitas cartas têm um ícone , , ,  ou . Esses ícones são usados na preparação e podem ser mencionados em outras cartas, mas, fora isso, não produzem efeito algum.

O naipe da carta também é indicado pela cor da sua faixa.

Algumas cartas têm tanto  quanto . São consideradas cartas  na preparação. Durante a partida, você pode considerá-las como se fossem de ambos os naipes.

-  **Poder:** a nação com a qual você joga.
-  **Região:** áreas sob o controle da sua nação.
-  **Incivilizada:** cultura e tecnologia antigas.
-  **Civilizada:** cultura e tecnologia modernas.
-  **Tributário:** povos sob o controle da sua nação.
-  **Fama:** feitos memoráveis da sua nação.
-  **Desordem:** conflito interno e caos social na sua nação.

10. **Nação:** a cor do canto inferior esquerdo indica a nação à qual a carta pertence (quando é o caso).
11. **Posição inicial:** indica onde colocar a carta durante a preparação da partida:
Em jogo  : na sua área de jogo (todas as cartas  são dupla-face)
Nação  : no baralho de nação
Ascensão  : no fundo do baralho de nação
Desenvolvimento  : na área de desenvolvimento
Reserva  : na pilha da desordem
12. **Quantidade de jogadores:** as cartas com o ícone  3+ não são utilizadas em partidas solo ou com dois jogadores. As cartas com o ícone  4 não são utilizadas em partidas solo ou com dois a três jogadores.
13. **Número da carta:** código alfanumérico que identifica a carta. Se o primeiro dígito for 1, a carta pertencerá à caixa dos *Clássicos*. Se for 2, a carta será da caixa das *Lendas*.
14. **Pontos de vitória:** quantos pontos de vitória a carta valerá no fim da partida, quando for o caso. As cartas com o ícone  valem X pontos. As cartas com o ícone  ou  valem uma quantidade variável de pontos de vitória, que é especificada na própria carta. As cartas com o ícone  valem -X pontos.

2. Coloque a carta  à sua frente na mesa, no centro da sua área de jogo. Você pode deixar qualquer uma das faces da carta para cima, mas não poderá mais mudar isso durante a partida. Essa é sua **carta de poder**.

Para jogadores iniciantes, recomendamos jogar com o lado B para cima.

3. Deixe logo abaixo da sua carta de poder outras cartas  que sua nação por acaso tenha.

Somente os arturianos e os utopianos têm cartas  adicionais.

Se estiver jogando com os arturianos, posicione a carta *Corte do Rei Artur* (com essa face visível) abaixo da sua carta de poder.

Se estiver jogando com os utopianos, coloque *Visões de Shangri-lá* em cima de *Portões de Shangri-lá* e posicione-as logo abaixo da sua carta de poder. A carta no topo dessa pilha é sua **carta de jornada**.

4. Posicione a carta  com a face visível acima da carta de poder.

No caso da maioria das nações, a carta  é a **carta de ascensão**.

No caso dos vikings, essa é a **carta de zênite**.

Para os arturianos, essa é a **carta de nadir**.

Os atlantes e utopianos não têm uma carta .

5. Embaralhe as cartas  e coloque-as sobre a carta , orientada perpendicularmente e com o verso para cima. Esse é seu **baralho de nação**.

6. Posicione todas as cartas  viradas para cima à esquerda do seu baralho de nação. Essa é sua **área de desenvolvimento**.

No caso da maioria das nações, as cartas  são as **cartas de desenvolvimento**.

Para os arturianos, são as **cartas de busca**. Quando estão na área de desenvolvimento, as cartas de busca são as **buscas iminentes** na **área de buscas**.

Os atlantes não têm um baralho de nação.

Os utopianos não têm baralho de nação nem cartas de desenvolvimento.

7. Coloque uma **carta de estado** com a face  para cima à esquerda da sua carta .

Se estiver jogando com os atlantes, porém, posicione sua carta de estado com a face  para cima.

8. Junte as cartas  às cartas comuns, se for o caso.

Somente arturianos, celtas, olmecas, Qin, utopianos e vikings têm cartas . Todas as cartas  são cartas . É possível que algumas cartas  sejam removidas da partida na etapa 5 da preparação da área comum.

9. Embaralhe as cartas restantes, forme um baralho e coloque-o à direita da sua carta de poder, com o verso para cima. Esse é seu **baralho de compra**.

10. Pegue cinco cartas de seu baralho de compra para formar sua mão inicial.

PREPARAÇÃO DA ÁREA COMUM



1. Deixe sobre a mesa e acessíveis a todos os jogadores todas as fichas , , , e . Esse é o suprimento.
2. Entregue a cada jogador as fichas a seguir: 3 , 2 , 1 , 5 e 3 . Cada jogador deve colocar suas fichas e sobre a carta de estado.

Se alguém estiver jogando com os utopianos, entregue a esse jogador somente 3 fichas em vez de 5.

3. Posicione o **panel de mercado** virado para cima no centro da mesa, de maneira que fique acessível a todos os jogadores.
4. Separe as cartas comuns em pilhas de acordo com o naipe: , , , , e . Fora os ícones, também é possível distinguir os naipes pela cor da faixa superior de cada carta.

Algumas cartas têm os dois ícones e . Durante a preparação, considere-as do naipe .

5. Se for uma partida com três jogadores, remova todas as cartas comuns identificadas como 4.
Se for uma partida com dois jogadores, remova todas as cartas comuns identificadas como 3+ e 4.
6. Posicione todas as cartas viradas para cima abaixo do ícone do painel de mercado. Essa é a **pilha da desordem**.
7. Coloque a carta *Rei dos Reis* com essa face (o lado A) visível acima do ícone do painel de mercado.

8. Embaralhe as cartas  restantes, forme uma pilha e coloque-a em cima da carta *Rei dos Reis*, orientada perpendicularmente e com o verso para cima. Essa é a **pilha da fama**.
9. Se for uma partida com três jogadores, remova a primeira carta da pilha da fama (sem ver qual é).
Se for uma partida com dois jogadores, remova as duas primeiras cartas da pilha da fama (sem ver quais são).

Conforme o número de jogadores na partida, forme as seguintes pilhas com esta quantidade de cartas:

- 2 jogadores – 6 cartas
- 3 jogadores – 7 cartas
- 4 jogadores – 8 cartas

10. Pilha de regiões: cartas  embaralhadas. Devem ser colocadas acima do ícone  do painel de mercado, viradas para baixo.
11. Pilha de incivilizadas: cartas  embaralhadas. Devem ser colocadas acima do ícone  do painel de mercado, viradas para baixo.
12. Pilha de civilizadas: cartas  embaralhadas. Devem ser colocadas acima do ícone  do painel de mercado, viradas para baixo.
13. Embaralhe todas as cartas ,  e  remanescentes com as cartas , formando uma única pilha, e coloque-a acima da seção do painel de mercado identificada como    . Essa é a **pilha principal**.
14. Revele uma carta de cada pilha – regiões, incivilizadas e civilizadas – e posicione-as viradas para cima abaixo do painel de mercado, nos espaços diametralmente opostos às pilhas de onde saíram. Revele duas cartas da pilha principal e coloque-as viradas para cima, uma do lado da outra, abaixo do painel de mercado, no espaço diametralmente oposto à pilha de onde saíram. Essas cartas formam o **mercado**.
15. Coloque uma carta  proveniente da pilha da desordem por baixo de cada carta ,  e  no mercado.
16. Coloque uma ficha  em cima de cada carta  no mercado que não tenha um ícone .
17. Posicione a **carta de solstício** entre dois jogadores quaisquer. O participante à esquerda da carta de solstício é o **primeiro jogador**.

COMO JOGAR

A partida se desenrola numa série de rodadas. Cada rodada começa com o turno do jogador à esquerda da carta de solstício e segue no sentido horário, turno a turno. A partida prosseguirá assim até alguém desencadear a **pontuação** ou o **colapso**, encerrando-se nesse momento.

A cada turno, você vai:

ATIVAR

OU

INOVAR

OU

REVOLUCIONAR

Assim que tiver resolvido uma dessas coisas, você fará a **limpeza**.

Após sua limpeza, o jogador à sua esquerda começa o turno dele. Se a carta de solstício estiver entre você e o jogador à sua esquerda, a rodada terminará após o seu turno, então todos os jogadores terão de resolver a palavra-chave **solstício** antes de iniciar a rodada seguinte.

ATIVAR

Ao ativar, você pode realizar ações e usar habilidades exauríveis em qualquer ordem e combinação. Quando não tiver mais como ou não quiser mais realizar ações nem usar habilidades exauríveis, você passará à limpeza.

REALIZAR AÇÕES

Para realizar uma ação, comece removendo uma ficha  da sua carta de estado. Se não houver fichas  nela, você não poderá realizar ações.

Em seguida, jogue uma carta da sua mão na área de jogo e resolva o efeito indicado.

Por fim, coloque a carta no seu descarte, a menos que ela indique outra coisa: se tiver o ícone , a carta permanecerá na sua área de jogo depois de baixada.

Se uma carta tiver um  ou , você só poderá jogá-la se sua carta de estado mostrar o mesmo ícone.

Muitas cartas apresentam **palavras-chave**, que são explicadas nas pág. 14-18.

Os efeitos de todas as cartas jogadas devem ser resolvidos tanto quanto possível.

PALAVRAS-CHAVE COMUNS

Seguem-se algumas palavras-chave que costumam aparecer nas cartas e nas quais você precisa prestar atenção durante a partida: abandonar, ação livre, adquirir, escolher, exaurir, ganhar, história, passiva, promover e solstício.

USAR HABILIDADES EXAURÍVEIS

Para usar uma habilidade exaurível, escolha uma carta com a palavra-chave **exaurir** que não tenha em cima dela uma ficha . Pode ser uma carta na sua área de jogo ou sua carta de poder. Passe uma ficha  da sua carta de estado para a carta em questão. Se não tiver fichas  desse tipo na sua carta de estado, você não poderá usar habilidades exauríveis.

Em seguida, resolva completamente o efeito indicado após a palavra-chave exaurir. Algumas habilidades exauríveis especificam um custo. Se não tiver como pagar o custo especificado, você não poderá usar a habilidade exaurível em questão.

Se uma carta já tiver uma ficha  em cima dela, você não poderá usar a habilidade exaurível indicada.

Você pode usar habilidades exauríveis de cartas  ou  na sua área de jogo, independentemente do ícone visível na sua carta de estado.

Salvo indicação contrária no texto da carta, você só poderá usar uma habilidade exaurível no seu próprio turno e ao optar por Ativar.

INOVAR

Primeiramente, coloque todas as cartas da sua mão no seu descarte.

Em seguida, como se descreve na pág. 15, **promova** uma carta , ,  ou .

Então passe para a limpeza.

Ao inovar, você não poderá realizar ações nem usar habilidades exauríveis.

REVOLUCIONAR

Devolva à pilha da desordem quantas cartas  quiser que estejam na sua mão.

Então passe para a limpeza.

Ao revolucionar, você não poderá realizar ações nem usar habilidades exauríveis.

LIMPEZA

Primeiro, pegue 1  do suprimento e coloque em uma carta qualquer do mercado.

Se estiver jogando com os cartagineses, em vez de 1 , coloque 1 ou 2 fichas , conforme indicado na sua carta de poder.

Se estiver jogando com os Qin, em vez de 1 , coloque 1 , conforme indicado na sua carta de poder.

Assim que você tiver colocado uma ficha em cima de uma carta do mercado, o jogador seguinte já poderá começar o turno dele enquanto você termina a sua limpeza.

Então, remova todas as fichas  e  da sua carta de estado e de todas as cartas a seguir: cartas na sua área de jogo, baralho de nação, área de desenvolvimento e carta de poder. **Em seguida, coloque 3 fichas  e 5 fichas  em cima da sua carta de estado.**

Se estiver jogando com os utopianos, coloque somente 3 fichas .

Você pode mandar quantas cartas desejar da sua mão para o seu descarte.

Por último, compre cartas de seu baralho de compra até **completar sua mão de cinco cartas**. Se já tiver na mão uma quantidade de cartas igual ou superior ao seu limite, não compre cartas novas. Os efeitos de algumas cartas podem aumentar o limite de cartas da sua mão.

Já que esgotar seu baralho e reembalhar o descarte é a principal maneira de você obter acesso às cartas , , e  da sua nação e se tornar um império (pág. 12), costuma ser uma boa ideia descartar as cartas que sobraram na sua mão.

REEMBARALHAR O DESCARTE

Se não houver mais cartas em seu baralho de compra e você precisar comprar uma, verifique primeiro sua carta de estado:

Sua carta de estado é :

1. Se não houver fichas  em cima do seu baralho de nação e se você tiver uma ou mais fichas  sobre sua carta de estado, coloque no seu descarte a primeira carta do seu baralho de nação. Em seguida, passe uma ficha  da sua carta de estado para seu baralho de nação.

Se já houver uma ficha  em cima do seu baralho de nação ou se você não tiver mais fichas desse tipo sobre sua carta de estado, pule esta etapa.

Se colocar sua carta  no descarte, vire imediatamente sua carta de estado, deixando a face  visível.

2. Embaralhe o descarte para formar um novo baralho de compra.
3. Compre cartas normalmente para sua mão.

Se estiver jogando com os arturianos, a carta  será sua carta de nadir. Em vez de mandá-la para o seu descarte, coloque-a imediatamente na sua área de jogo. **Não** vire sua carta de estado.

Se estiver jogando com os vikings, a carta  será sua carta de zênite. Assim que você colocá-la no seu descarte, essa carta desencadeará o fim da partida! **Não** vire sua carta de estado.

Se estiver jogando com os utopianos, você não terá um baralho de nação e deve pular a etapa 1.

Sua carta de estado é :

1. Se não houver fichas  na sua área de desenvolvimento e se você tiver uma ou mais fichas  sobre sua carta de estado, você poderá pagar o custo de desenvolvimento indicado em uma das suas carta de desenvolvimento e **desenvolvê-la**. Coloque a carta em questão no seu descarte. Em seguida, passe uma ficha  da sua carta de estado para sua área de desenvolvimento. Se já houver uma ficha  na sua área de desenvolvimento ou se você não tiver mais fichas desse tipo sobre sua carta de estado, pule esta etapa.

Se estiver jogando com os utopianos, você não terá uma área de desenvolvimento e deve pular a etapa 1.

2. Embaralhe o descarte para formar um novo baralho de compra.
3. Compre cartas normalmente para sua mão.

Reembaralhe imediatamente o descarte quando isso se fizer necessário, mesmo que seja durante o turno de um outro jogador.

Algumas cartas especificam “se possível, compre a primeira carta do baralho”. Nesse caso, não havendo cartas em seu baralho de compra, não compre carta alguma nem reembaralhe o descarte.

SOLSTÍCIO

A rodada termina quando o jogador à direita da carta de solstício encerra seu turno.

Antes de o jogador seguinte começar o turno dele, cada jogador deve resolver todas as ocorrências da palavra-chave **solstício** em sua área de jogo e em sua carta de poder. Esses efeitos podem ser resolvidos simultaneamente por todos os jogadores.

É obrigatório resolver a palavra-chave solstício na medida do possível, a menos que a carta especifique que o efeito é opcional.

Se você tiver várias cartas com a palavra-chave solstício, resolva-as na ordem que desejar.

Assim que os jogadores tiverem resolvido todas as ocorrências da palavra-chave solstício, o primeiro jogador fará seu turno normalmente, iniciando a rodada seguinte.

FIM DA PARTIDA

A partida termina quando alguém desencadeia a **pontuação** ou o **colapso**.

Desencadeia-se a pontuação quando **uma** das condições a seguir é cumprida:

1. Não há mais cartas na pilha principal.
2. Um jogador desenvolve a última carta da sua área de desenvolvimento.
Não se desencadeia a pontuação quando os arturianos removem a última carta ✦ da sua área de busca.
3. A carta  *Rei dos Reis* é virada para baixo (pág. 19).
4. O jogador que controla os vikings manda a carta  *Harald Hardrada* para o descarte.
5. O jogador que controla os arturianos coloca a carta ✦ *Graal* na área de jogo.
6. O jogador que controla os utopianos tem 24 fichas  ou mais e aciona a palavra-chave solstício de sua carta de jornada *Shangri-lá*.

Desencadeia-se o colapso quando não restam mais cartas na pilha da desordem.

Se alguém desencadear o colapso após o desencadeamento da pontuação, interrompa a pontuação e resolva o colapso.

PONTUAÇÃO

Desencadeado o fim da partida por pontuação, os jogadores não somam os pontos imediatamente, mas continuam jogando a rodada atual. **Em seguida, disputam uma última rodada**, e isso inclui resolver os solstícios quando todos tiverem terminado seus turnos.

Somente depois de completar essa última rodada é que os jogadores vão somar os pontos de vitória obtidos.

Ao pontuar, **deixe as cartas exatamente onde estavam quando a partida terminou**, pois algumas cartas  e  podem render quantidades diferentes de pontos dependendo de sua posição.

- Toda  que você possua vale 1 ponto de vitória.

Some os pontos de todas as cartas na sua mão, área de jogo, baralho de compra, descarte e história (ou pilha das inundadas), e também os da sua carta de poder. Não some os pontos das cartas que continuam no seu baralho de nação e na sua área de desenvolvimento.

- Uma carta com  ou  produz a quantidade de pontos de vitória indicada.
- Uma carta com  produzirá a quantidade de pontos de vitória indicada se você tiver cumprido a condição especificada. Do contrário, não renderá ponto algum.
- Uma carta com  produz uma quantidade variável de pontos de vitória, a depender do que estiver especificado nela. Uma carta pode render pontos de vitória para seu próprio critério de pontuação. **Nenhuma carta  pode fornecer mais do que 10 pontos de vitória.**

Se você tiver várias cartas que fornecem PV pela presença de certos tipos de carta ou recurso, todas elas poderão render pontos em função das mesmas cartas ou dos mesmos recursos.

Vencerá a partida o jogador que tiver mais pontos de vitória.

Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

COLAPSO

Desencadeado o colapso, **a partida será encerrada imediatamente**, sem que se complete sequer a ação atual.

Conte quantas cartas  você tem na sua mão, área de jogo, baralho de compra, descarte e história. **Vencerá a partida o jogador que tiver menos cartas .**

Em caso de empate, os jogadores empatados devem somar os pontos de vitória obtidos, como descrito anteriormente.

PALAVRAS-CHAVE

ABANDONAR

Somente as cartas  em jogo podem ser abandonadas. Para abandonar uma carta, coloque-a no seu descarte.

Se essa carta tiver uma carta **guarnecida** sob ela, a carta guarnecida também será abandonada.

Algumas cartas permitem que você abandone cartas guarnecidas. Se você fizer isso, a carta protetora continuará em jogo.

AÇÃO

Quando o efeito de uma carta permitir que você ganhe uma ação, coloque uma ficha  em cima da sua carta de estado, mesmo que isso eleve a mais de 3 a quantidade de fichas  sobre ela.

Quando o efeito de uma carta pedir que você use uma certa quantidade de ações, remova esse mesmo número de fichas  da sua carta de estado. Se não tiver como fazer isso, você não poderá resolver o efeito da carta em questão.

AÇÃO LIVRE

Não remova uma ficha  da sua carta de estado para jogar esta carta.

Você pode usar uma ação e jogar esta carta mesmo que não tenha mais fichas  na sua carta de estado. Você não pode jogar mais de uma vez no mesmo turno uma mesma carta com esta palavra-chave.

ADQUIRIR / / /

Selecione no mercado uma carta do naipe indicado e adicione-a à sua mão. Salvo indicação contrária, pegue apenas uma carta, mesmo que o texto informe vários naipes. Você ganhará as fichas ,  e  que estiverem em cima da carta. Se embaixo da carta adquirida houver uma carta , adicione-a também à sua mão.

Em seguida, revele uma nova carta da pilha apropriada (ou da principal, se a

pilha em questão já não tiver mais cartas) para substituir no mercado aquela que você acaba de adquirir e, se a nova carta for ,  ou , coloque embaixo dela uma carta  proveniente da pilha da desordem.

Se uma carta permitir que você adquira várias cartas, resolva completamente os passos anteriores para cada carta que desejar adquirir. Você poderá adquirir cartas recém-reveladas caso sejam do naipe indicado.

AFUNDAR

Coloque as cartas especificadas embaixo da sua carta de poder. A partir disso, considera-se que estão **inundadas**.

Se esta palavra-chave for acionada por um jogador que não controla os atlantes, as cartas especificadas irão para o descarte.

ATAQUE

Quando você joga uma carta com o ícone , ela produz um efeito danoso que se aplica a todos os outros jogadores. Se não tiver como resolver o efeito integralmente, resolva-o tanto quanto for possível.

Certas cartas protegem os jogadores de cartas . Permitem que o jogador decida se vai ignorar alguns ou todos os efeitos de uma carta .

BARALHO DE NAÇÃO

Se o efeito de uma carta permitir que você manipule de alguma maneira as cartas do seu baralho de nação, sua carta  sempre permanecerá no fundo (e perpendicular às demais). Nunca coloque uma carta  embaixo da sua carta  nem embaralhe sua carta  com as outras cartas de nação.

BÁRBARO

Você só poderá jogar cartas  se a sua carta de estado mostrar o ícone .

Mas, mesmo que a carta de estado mostre o ícone , você poderá manter uma carta  na área de jogo e usar sua habilidade exaurível.

Quando a carta informa “se ”, esse efeito específico só poderá ser resolvido se sua carta de estado mostrar o ícone .

Se estiver jogando com os atlantes, sua carta de estado já começará a partida com a face  para cima e, portanto, você nunca poderá jogar cartas .

CAVALEIRO

Algumas cartas são  e podem ser mencionadas em outras cartas.

CIDADE

Algumas cartas são  e podem ser mencionadas em outras cartas.

COMPRAR CARTAS

Pegue em seu baralho de compra a quantidade de cartas indicada e adicione à sua mão. Se precisar comprar mais cartas do que ainda restam em seu baralho de compra, compre quantas conseguir. Em seguida, reembalhe o descarte para formar um novo baralho de compra (segundo o procedimento descrito na pág. 12) e continue comprando as cartas que faltam.

Algumas cartas especificam “se possível, compre a primeira carta do baralho” ou “se possível, compre até X cartas”. Nesses casos, você não poderá comprar mais cartas do que ainda restam em seu baralho de compra. Se não houver cartas no baralho, não compre carta alguma.

DESCARTAR

Coloque a carta no seu descarte.

DESENVOLVER

Pague o custo de desenvolvimento indicado numa carta  que se encontra na sua área de desenvolvimento e coloque-a no seu descarte.

Quando esta palavra-chave aparecer como efeito de uma carta, você poderá resolvê-la mesmo se houver uma ficha .

na sua área de desenvolvimento. Essa resolução dispensa você de colocar uma ficha  na sua área de desenvolvimento.

Os arturianos, utopianos e vikings não têm área de desenvolvimento e não podem desenvolver.

DEVOLVER UMA

Coloque uma carta  da sua mão na pilha da desordem.

Certas cartas permitem que você devolva uma carta  proveniente do seu descarte. Para fazer isso, pegue a carta no seu descarte e coloque-a na pilha da desordem.

ESCOLHER

Resolva **uma** das opções que se seguem a esta palavra-chave.

EXILAR

Selecione uma das cartas que se qualificam e coloque-a no **exílio**, ao lado do ícone  no painel de mercado.

Se exilar uma carta do mercado, devolva à pilha da desordem a carta  que porventura estiver embaixo dela. Em seguida, revele uma nova carta da pilha apropriada (ou da principal, se a pilha em questão já não tiver mais cartas) para substituir a carta recém-exilada. Se a nova carta for   ou  coloque embaixo dela uma carta  proveniente da pilha da desordem.

Você não poderá exilar uma carta que tenha uma ou mais fichas sobre ela, a não ser que faça uma troca (veja a seguir).

Algumas cartas permitem que você troque cartas entre o mercado e o exílio. Para fazer isso, **exile** normalmente uma carta, mas em vez de revelar uma carta nova para substituí-la no mercado, use uma carta do exílio. Se a substituta for uma carta   ou , coloque embaixo dela uma carta  proveniente da pilha da desordem.

Se trocar uma carta com uma ou mais fichas em cima dela por uma carta exilada, mova as fichas para a carta recém-colocada no mercado.

Algumas cartas permitem que você **adquira** ou **promova** cartas exiladas. Se adquirir dessa maneira uma carta , , ou , pegue também uma carta  da pilha da desordem.

FIXA

Quando você joga uma carta , ela permanecerá na sua área de jogo até ser removida por uma outra ação ou por uma habilidade exaurível.

GANHAR / /

Pegue no suprimento a quantidade indicada de fichas do tipo especificado.

As fichas ,  e  são recursos ilimitados.

GANHAR AÇÃO

Coloque uma ficha  em cima da sua carta de estado.

Isso pode elevar temporariamente suas fichas  para uma quantidade acima de 3.

GUARNECER

Pegue uma outra carta da sua mão e coloque-a virada para cima sob a carta que tem **guarnecer** como palavra-chave. A partir de agora, considera-se guarneçada a carta que ficou por baixo. Uma determinada carta pode ter várias cartas guarneçadas. Certas cartas talvez especifiquem o tipo de carta que podem ser guarneçadas por elas. Não se considera a carta guarneçada como parte da sua área de jogo, mas você ainda receberá os pontos da carta em questão no fim da partida. Você não pode descartar nem jogar uma carta guarneçada e não pode usar suas habilidades exauríveis ou de solstício.

Se estiver sob uma carta que é **abandonada, reconvocada, exilada, incluída na história** ou **afundada**, a carta guarneçada terá esse mesmo destino. Mas se a carta guarneçada for o alvo específico de um efeito, a carta de cima continuará em jogo.

Algumas cartas permitem que você guarneça elas mesmas ou outras cartas sob cartas  já em jogo. Para fazer isso, basta colocá-las sob a carta em questão normalmente.

Cartas guarneçadas são consideradas informação pública.

HISTÓRIA

Todas as cartas que você coloca embaixo da sua carta de poder formam sua **história**.

Consideram-se fora de jogo as cartas na sua história: só será possível interagir com elas se o efeito de uma carta especificar algo nesse sentido. Mas elas ainda podem render pontos de vitória. Você sempre pode consultar as cartas na sua história, mas outros jogadores não podem fazer isso.

Os atlantes e os vikings não têm história. As cartas que seriam incluídas na história dessas duas nações são descartadas.

IMPÉRIO

Você só poderá jogar cartas  se a sua carta de estado mostrar o ícone .

Mas, mesmo que a carta de estado mostre o ícone , você poderá **adquirir** e **promover** cartas .

Quando a carta informa “se ”, esse efeito específico só poderá ser resolvido se sua carta de estado mostrar o ícone .

Se estiver jogando com os vikings ou com os arturianos, que nunca podem virar a carta de estado, você poderá usar a carta *Pentes* ou *Guennuvar* para jogar cartas .

INCLUIR NA SUA HISTÓRIA

Coloque as cartas especificadas embaixo da sua carta de poder. A partir disso, considera-se que elas fazem parte da sua **história**.

Os atlantes e os vikings não têm história. As cartas que seriam incluídas na história dessas duas nações são descartadas.

INUNDADAS

No lugar de uma **história**, os atlantes têm uma **pilha de inundadas**. Consideram-se inundadas e fora de jogo as cartas que se encontram embaixo da carta de poder *Atlantes*. A não ser que o efeito de uma carta especifique outra coisa, não é possível interagir com cartas inundadas. Mas elas ainda podem render pontos de vitória. Você sempre pode consultar as cartas da sua própria pilha de inundadas, mas outros jogadores não podem fazer isso.

As cartas que permitem a um jogador interagir com a história da nação **não** afetam a pilha de inundadas dos atlantes. As cartas que fornecem pontos quando se encontram na história não rendem pontos quando estão na pilha de inundadas.

A palavra-chave que permite adicionar cartas à pilha de inundadas é **afundar**.

MANUSCRITO

Algumas cartas são e podem ser mencionadas em outras cartas.

MÁSCARA

Algumas cartas são e podem ser mencionadas em outras cartas.

METRÓPOLE

Algumas cartas são e podem ser mencionadas em outras cartas.

OLHAR

Pegue e examine a(s) carta(s) indicada(s) sem mostrá-la(s) aos outros jogadores. Salvo indicação contrária, devolva as cartas que você olhou aos locais originais. Se a instrução for olhar várias cartas e não houver cartas suficientes para você examinar, olhe quantas puder.

Se você olhar várias cartas, devolva-as aos locais originais em qualquer ordem.

Ao olhar cartas não examine *Rei dos Reis*, a não ser que seja ela a única carta na pilha da fama.

PAGAR

Devolva ao suprimento a quantidade indicada de fichas do tipo especificado. Se não tiver como fazer isso, você não poderá realizar a ação nem usar a habilidade exaurível em questão. Se a ação ou habilidade oferecer opções, você terá de escolher uma opção que não exija pagamento.

Ao pagar , você pode gastar a quantidade que for de como se cada ficha dessas fosse 1 .

Ao pagar , você pode gastar a quantidade que for de como se cada ficha dessas fosse 2 . Nesses casos, não existe troco.

Não é possível converter em nem .

PASSIVA

Enquanto uma carta permanecer na área de jogo, sua habilidade passiva estará em vigor.

A habilidade passiva de uma carta de poder permanece em vigor durante a partida inteira.

PEGAR

Pegue uma carta na pilha da desordem e adicione-a à sua mão.

PROCURAR

Procure a(s) carta(s) especificada(s) pelo nome nas áreas a seguir, nesta ordem: sua mão, seu descarte, seu baralho de compra e seu baralho de nação. Certas cartas podem instruir você a procurar somente em determinadas áreas.

Se você não encontrar a carta especificada, nada acontecerá. Se encontrar a carta especificada, pare de procurar e revele-a. A carta com a palavra-chave **procurar** informa onde você deve colocar a carta encontrada.

Se o texto indicar uma carta genérica (por exemplo, “procure uma ”), você poderá procurar uma carta desse tipo em todas as áreas e escolher uma para revelar. Devolva as outras cartas aos locais onde você as encontrou.

Depois de procurar cartas em seu baralho de compra ou baralho de nação, reembalhe. Ao embaralhar as cartas de nação, tome o cuidado de deixar a carta no fundo da pilha.

PROMOVER

Se o texto indicar mais de um naipe, comece declarando qual deles você deseja promover. Então escolha **uma das opções a seguir**:

Opção 1: *Selecione no mercado uma carta qualquer do naipe anunciado e adicione-a à sua mão.* Se esta for sua opção, você ganhará todas as fichas , e que estiverem em cima da carta. Se embaixo da carta selecionada por você houver uma carta , devolva-a à pilha da desordem. Em seguida, revele uma nova carta da pilha apropriada (ou da principal, se a pilha em questão já não tiver mais cartas) para substituir no mercado aquela que você acaba de promover.

Se a nova carta for ,  ou , coloque embaixo dela uma carta  proveniente da pilha da desordem.

Opção 2: Ao promover , adicione à sua mão a primeira carta da pilha de incivilizadas.

Opção 3: Ao promover , adicione à sua mão a primeira carta da pilha de civilizadas.

Opção 4: Ao promover , adicione à sua mão a primeira carta da pilha de regiões.

Opção 5: Ao promover  ou um naipe cuja pilha já esteja vazia, vá revelando cartas da pilha principal, uma a uma a partir do topo, até encontrar uma carta do naipe declarado por você. Adicione essa carta à sua mão e então embaralhe as outras cartas reveladas na pilha principal. Se não achar uma carta do naipe anunciado, ganhe 2 .

RECONVOCAR

Somente as cartas  podem ser reconvocadas. Ao reconvocar uma delas, devolva-a para a sua mão.

Se a carta tiver uma carta **guarnecida** sob ela, a carta guarnecida também voltará para a sua mão.

ROUBAR / /

Tome dos jogadores especificados a quantidade indicada de fichas do tipo indicado.

Se não tiver como resolver o efeito integralmente, resolva-o tanto quanto for possível.

SOLSTÍCIO

Ao fim da rodada, você deve resolver todas as ocorrências da palavra-chave solstício na sua área de jogo e na sua carta de poder, na ordem que desejar.

TIPOS DE REGIÃO

Algumas cartas  têm um ou mais ícones , , ou  que podem ser mencionados em outras cartas.

TODOS OS JOGADORES / TODOS OS OUTROS JOGADORES

As cartas que mencionam “todos os jogadores” ou “cada jogador” também incluem você.

As cartas que mencionam “todos os outros jogadores” ou “cada um dos outros jogadores” não incluem você.

COMENTÁRIOS SOBRE CARTAS ESPECÍFICAS

ACLAMADO

Ao promover uma carta , siga as regras normais da palavra-chave promover, mas selecione uma carta do mercado OU revele cartas da pilha principal.

DESFILADEIRO SAGRADO

Você não pode usar esta carta para adicionar a carta de ascensão à sua mão.

DOMESTICAÇÃO

No seu turno, você pode exaurir esta carta quando uma carta  em jogo for usada para ganhar , seja por determinação de seu próprio efeito ou pelo efeito de uma outra carta (mesmo se o efeito em questão não mencionar o ícone ).

Provavelmente será acionada quando você usar *Prosperidade*, *Nômades* ou cartas semelhantes, que fazem cartas  produzir , e uma das cartas  também tiver o ícone . Mas também pode ser acionada quando você usa cartas como *Moinho de Água* ou *Navios Mercantes*.

ELEFANTES INDIANOS

Existem duas cópias desta carta. Somente uma delas tem o ícone .

EMBALSAMAMENTO

A habilidade **passiva** será acionada toda vez que você **pagar**  ao realizar uma ação, usar uma habilidade exaurível, usar uma habilidade de solstício ou ao desenvolver.

Não será acionada se o custo for pago em sua totalidade com o gasto de .

GRANDE ESTRADA MESTRA

Esta carta conta como 2 cartas  no que diz respeito aos efeitos de outras cartas, como a carta  *Máuria*, *Glória* e a carta  *Macedônios*.

NÔMADES

Existem duas cópias desta carta. Somente uma delas tem o ícone .

REI DOS REIS

Não será possível pegar esta carta da pilha da fama enquanto houver pelo menos uma carta  virada para baixo.

Se precisar olhar mais cartas  do que a quantidade dessas cartas viradas para baixo na pilha da fama, simplesmente olhe todas as cartas que ainda restam.

Se precisar olhar uma ou mais cartas  e não houver cartas viradas para baixo na pilha, então resolva *Rei dos Reis*. Assim que resolvê-la, vire-a para baixo. **Isso desencadeia o fim da partida.**

Se precisar olhar ou pegar uma ou mais cartas  e *Rei dos Reis* estiver virada para baixo, resolva o efeito do lado B, mas deixe a carta onde está.

Você não pode acionar *Rei dos Reis* (seja de que lado for) mais de uma vez por partida.

SHADUF

No seu turno, você pode exaurir esta carta quando uma carta  em jogo for usada para ganhar , seja por determinação de seu próprio efeito ou pelo efeito de uma outra carta (mesmo se o efeito em questão não mencionar o ícone .

Provavelmente será acionado quando você usar *Prosperidade*, *NômaDES* ou cartas semelhantes, que fazem cartas  produzir  e uma delas também tiver o ícone . Mas também pode ser acionada quando você usa cartas como *Barcos* ou *Porto*.

SUMÉRIOS

No fim da partida, devolva à pilha da desordem até 2 cartas  da sua mão, área de jogo, descarte, baralho de compra ou história.

Esse efeito é acionado antes que se determine o vencedor por pontuação ou colapso.

Se for acionada após um colapso, a habilidade desta carta não impedirá o fim da partida.

COMENTÁRIOS SOBRE NAÇÕES ESPECÍFICAS

ARTURIANOS E SUAS BUSCAS

Quando controla os arturianos, você não pode se tornar um império e desenvolver cartas. Em vez disso, as cartas na sua área de desenvolvimento são suas **buscas iminentes**. Usando a palavra-chave solstício da *Corte do Rei Artur*, você pode guarnecer uma busca iminente, que então passa a ser sua **busca ativa**. Você pode ter apenas uma busca ativa.

Usando *Morigena* ou *Myrddin Wylt*, você pode passar a busca ativa para sua mão ou para seu descarte. Depois disso, essa carta não será mais sua busca ativa.

A carta *Graal* só poderá se tornar a busca ativa se não houver mais buscas iminentes.

UTOPIANOS E SUA JORNADA

Quando você controla os utopianos, sua preocupação não é tanto se tornar um império e conquistar território. Em vez disso, você empreende uma jornada com destino a Utopia, representada pelas duas cartas de jornada dupla-face. As duas formam uma pilha e considera-se em jogo apenas a face virada para cima da primeira carta. A carta de jornada funciona como uma carta de poder extra com uma forte habilidade **passiva** ou **exaurível**, além de uma habilidade de **solstício** que permitirá a você progredir passo a passo na sua jornada. A única maneira de uma carta de jornada sair de jogo é por meio de sua própria palavra-chave solstício.

A habilidade passiva da carta  *Utopianos* será acionada assim que não houver mais cartas em seu baralho de compra, mesmo que você ainda não vá reembalhar o descarte. Se cartas forem adicionadas ao baralho e você voltar a esgotá-lo, você terá de acionar a habilidade outra vez.

NAÇÕES

Você não precisa ler esta seção para aprender a jogar, mas ler o parágrafo a respeito da sua nação dará a você uma ideia de quais são as cartas mais importantes do seu baralho.

Ao jogar com uma nação pela primeira vez, separe algum tempo antes da sua preparação para dar uma olhada no conjunto de cartas. As nações são diferentes umas das outras e, sendo assim, vale a pena conhecer as cartas que aparecerão no baralho de nação e as cartas de desenvolvimento que estarão disponíveis assim que você se tornar um império. Você sempre terá vários caminhos para a vitória, mas estar a par dos pontos fortes e fracos da sua nação ajudará você a traçar uma estratégia e a identificar no mercado as cartas favoráveis ao seu plano.

Cada nação tem um índice de dificuldade que varia de ★☆☆☆☆ (simples) a ★★★★★ (muito difícil).

A descrição de algumas nações também aponta seções específicas do manual que valem a pena você ler antes de jogar. O número entre parênteses remete à página que você deve consultar.

CLÁSSICOS

CARTAGINESES

Dificuldade: ★★☆☆☆

Quando você controla os cartagineses, seu maior interesse é o comércio e a obtenção de 🏪. Use seu poder exclusivo, suas *caravanas* e seus *navios mercantes* para manipular o mercado a seu favor. Assim que se tornar um império, continue se expandindo com seus famosos *elefantes* liderados por *Aníbal*, ou então domine o comércio usando um *monopólio* para mandar desordem e outras cartas indesejadas aos oponentes.

CELTAS

Dificuldade: ★★☆☆☆

Controlando os celtas, você vai querer adotar um estilo agressivo, concentrando-se em obter cartas 🌿 e disseminar a desordem por meio de seus poderosos *druídas*. Sem a prosperidade ao alcance de outras nações, você terá de coletar 🏠 *roubando gado* e precisará fazer sua população crescer por meio de seus *druídas* e do *Caldeirão de Cerridwen*.

CITAS

Dificuldade: ★★☆☆☆

Controlando os citas, você vai querer se concentrar em expandir o território e se apoderar de cartas 🏠 que você possa explorar para obter 🏪. Por ser *nômade*, você usará *tendas* como abrigo e *arqueiros a cavalo* como proteção, mas sua verdadeira *glória* só será reconhecida quando você se tornar um império.

Consulte: *Nômades* (19)

GREGOS

Dificuldade: ★★★★★

Quando você controla os gregos, suas grandes vantagens são as cidades e a tecnologia, e você vai querer se apoiar nesses pontos fortes. No começo da partida, os *colonos* e os *mercenários gregos* são cartas de expansão poderosas. Já como império, a *ciência* permitirá que você continue *avançando* e os *Jogos Olímpicos* manterão sua nação gerenciável. Seu *farol* permitirá a manipulação de cartas exiladas, então talvez valha a pena atentar para as cartas que você exilar durante a partida.

MACEDÔNIOS

Dificuldade: ★☆☆☆☆

Os macedônios, mais que qualquer outra nação, concentram-se na expansão e, portanto, é bem provável que as cartas  desempenhem um papel central no seu plano. Com *Alexandre* e a *Cavalaria dos Companheiros*, você pode continuar conquistando como estado imperial. Usar os novos territórios para guarnecer cartas e obter *glória* pode ser uma estratégia vencedora, principalmente com a ajuda da poderosa *falange* macedônia.

PERSAS

Dificuldade: ★☆☆☆☆

Controlando os persas, você vai querer submeter outras nações à sua vontade e usá-las a seu favor. *Conquiste* o máximo possível de cartas  e expanda seus territórios. Assim que se tornar um império, comece a bater nos oponentes com seu poderoso *ariete* e a espalhar a desordem com o *ouro persa*.

ROMANOS

Dificuldade: ★☆☆☆☆

Quando você controla os romanos, seu caminho para a supremacia provavelmente estará na expansão rápida. *Conquiste* cartas  e use-as para proclamar sua *glória* e obter fama. Com sua poderosa *legião*, você terá como continuar *conquistando* mesmo depois de ascender à condição de império.

VIKINGS

Dificuldade: ★★★☆☆

Os vikings nunca se tornam um império e não têm história, o que oferece algumas vantagens e dificuldades. Seu baralho de nação é uma fonte constante de cartas sem custo algum, mas você não terá como controlar a ordem na qual elas vão entrar no baralho. Use *Gothja* e outras cartas para se adaptar a essa situação e aproveite ao máximo sua capacidade de colocar em jogo cartas que normalmente entrariam para a história. Para gerenciar o baralho, lembre-se de guarnecer cartas usando suas  e sagas.

Consulte: baralho da nação (17)

LENDAS

ARTURIANOS

Dificuldade: ★★★★★

Em vez de se tornarem um império, os arturianos empreendem buscas pelo lendário *Graal*. Seus cavaleiros  são imprescindíveis, pois concedem benesses poderosas quando guarnecidos. Mande-os buscar por *Myrddin Wyllt* ou tome um caminho mais tenebroso e use os poderes de *Morigena*. Paira sobre você o espectro de *Gwaith Camlan*, a Batalha de Camlann, que será a ruína de seus cavaleiros e disseminará a desordem em seu reino.

Consulte: cavaleiro (17), arturianos e suas buscas (19)

ATLANTES

Dificuldade: ★★★☆☆

No controle dos atlantes, você já começa como império, o que significa que terá como usar as poderosas cartas  desde o início da partida. Mas também quer dizer que você terá de garantir um suprimento constante de ,  e  para continuar desenvolvendo. A Atlântida vive sob a ameaça constante das *inundações*, e você terá de priorizar a busca por novas  para não correr o risco de ver sua nação afundar de vez. Mas a elevação das águas traz recompensas que, se usadas com sabedoria, vão transformar sua nação e seu povo em verdadeiros *mitos* e *lendas*.

Consulte: inundadas (16), afundar (18)

EGÍPCIOS

Dificuldade: ★★★☆☆

No controle dos egípcios, você erige um império. São tantas as oportunidades de desenvolvimento que você vai querer avaliar com cuidado a sequência de cartas para ampliar seu baralho. Já que sua infraestrutura fica principalmente às margens do famoso rio do Egito, as frequentes *cheias do Nilo* podem trazer novas oportunidades de crescimento, e você vai querer ficar de olho no mercado, atento às cartas  decisivas.

Consulte: *Embalsamamento* (18)

MÁURIA

Dificuldade: ★★☆☆☆

No controle dos Máuria, você vai querer partir para a agressividade enquanto expande sua nação com cartas  e , usando os fortes *elefantes indianos* à sua disposição. Ao se tornar um império, você terá de decidir se continuará se expandindo e buscando *glória* ou se seguirá *Asoka* e um caminho pacífico para a vitória.

Consulte: *Grande Estrada Mestra* (18), *Elefantes Indianos* (18)

MINOICOS

Dificuldade: ★★★☆☆

No controle dos minoicos, você provavelmente vai se concentrar em , pois vai precisar disso para desenvolver. Administre com cuidado seu suprimento de  para criar belas peças de *cerâmica*, mas atenção ao ícone  da carta: se abandoná-la depois de se tornar um império, você não conseguirá mais colocá-la em jogo. Mantenha a eficiência da nação sabendo escolher as cartas importantes e use seus *sistemas de escrita* para enviar as cartas sem importância aos anais da história.

OLMECAS

Dificuldade: ★★★★★

No controle dos olmecas, você fará uma partida bem diferente em comparação com a maioria dos outros jogadores. Não encontrará *prosperidade*, *conquistar*, *avançar* nem *glória* entre as cartas do seu baralho e terá de confiar nas suas *máscaras de pedra*. As máscaras  são um recurso complicado: permitem que você compre mais cartas e acione suas cartas , mas só rendem pontos de vitória quando estão na sua história. Administrá-las com cuidado será a chave do seu sucesso.

QIN

Dificuldade: ★★☆☆☆

Jogar com os Qin é tomar decisões difíceis. Os líderes poderosos governam com o *mandato celestial*, mas essa liderança vale mesmo o fardo que acarreta? Como escolher entre os dois sistemas rivais, o *confucionismo* e o *legalismo*? E, na condição de império, você vai investir o tempo necessário na construção de *muralhas extensas* ou focar em outros objetivos?

UTOPIANOS

Dificuldade: ★★★★★

Os utopianos são diferentes de todas as outras nações... em todos os aspectos. Você não tem baralho de nação nem cartas de desenvolvimento e não vai querer esgotar seu baralho rapidamente. Em vez disso, vai concretizar suas visões de *Shangri-lá* e gastar  para avançar na direção da mítica cidade de *Shangri-lá*. Estude suas cartas – e seus oponentes – com muita atenção, pois terá de decidir quais vão servir a seus propósitos e quais vão atrapalhar você em sua jornada rumo à Utopia.

Consulte: utopianos e sua jornada (19)



Jogo: Nigel Buckle e Dávid Turczi
Desenvolvimento: Filip Hartelius e Anthony Howgego
Ilustrações: Mihajlo “the Mico” Dimitrievski
Design gráfico: James Hunter

Nigel e Dávid gostariam de agradecer às pessoas a seguir por terem participado dos testes, oferecido conselhos e comentários:

Andrei Novac; Anthony Howgego; Arwen, Kiefer e Fiona Buckle; Blazej Kubacki; Charlotte Levy; Colin Beattie; David Pitman; Gary Perrin; Graham Forbes; Ian Vincent; James Bunnnett; Jen e Kieran Symington; Jonathan Bobal; Martin Butcher; Nick Shaw, Michael Dollin; Mike Eggleton; Mukel Patel; Neil HK; Paul e Donna Lister; Riccardo Fabris; Rob Darbarn; Rob Fisher; Sami Khan; Stephen Tavener; Tim Fitzmaurice; Tim Smith; Wai-yee Phuah; e os jogadores dos clubes London on Board e Cambridge Grad Pad.

Agradecimentos especiais a Martin Butcher pela ajuda durante todo o projeto.
Agradecimentos especiais também a Kiefer Buckle por testar o modo campanha.

Edição Brasileira 2021: Thiago Leite
Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio
Revisão: Bianca Melyna e Márcio Botelho
Diagramação: Isabela Ferreira

Originalmente Publicado na Grã-Bretanha em 2021 por OSPREY GAMES
Bloomsbury Publishing Plc
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA
OSPREY GAMES é marca registrada de Osprey Publishing Ltd
© Nigel Buckle and Dávid Turczi, 2021. Edição original © 2021 Osprey Publishing Ltd
Todos os direitos reservados.
www.ospreygames.co.uk
www.meeplebr.com
Para mais informações e peças de reposição, envie e-mail para atendimento@meeplebr.com

CONSULTA RÁPIDA

ORGANIZAÇÃO DO TURNO

ATIVAR

OU

INOVAR

OU

REVOLUCIONAR

EM SEGUIDA

LIMPEZA

Ativar: realize até 3 ações e use até 5 habilidades exauríveis.

Inovar: descarte sua mão, então promova , ,  ou .

Revolucionar: devolva à pilha da desordem cartas  na sua mão.

LIMPEZA

1. Adicione 1  ao mercado
2. Remova e renove fichas  e 
3. Descarte quantas cartas quiser
4. Compre cartas até completar sua mão

REEMBARALHAR

Se : coloque no descarte a primeira carta do baralho de nação, reembaralhe o descarte para formar um novo baralho de compra e marque a exaustão do baralho de nação.

Se a carta recém-colocada for , vire a carta de estado para .

Se : pague o custo de desenvolvimento para desenvolver a carta. Coloque a carta no descarte, então embaralhe-o para formar um novo baralho de compra e marque a exaustão da área de desenvolvimento.

COLAPSO

Se não houver cartas na pilha da desordem, a partida se encerra imediatamente. Vencerá o jogador com menos .

PONTUAÇÃO

A partida terminará se uma das condições a seguir for válida:

1. Sem cartas na pilha principal
2. Sem cartas na área de desenvolvimento de um jogador
3. *Rei dos Reis* é virada para baixo
4. Os vikings pegam a carta  *Harald Hardrada*
5. Os aturianos jogam a carta  *Graal*
6. Os utopianos acionam *Shangri-lá* com 24+ 

Os jogadores completam a rodada atual e disputam uma última rodada.

Vencerá o jogador com mais pontos:

 = 1 ponto de vitória

 = X pontos de vitória

 = marque os pontos de vitória especificados caso se cumpra a condição indicada

 = pontos variáveis, máximo 10, de acordo com a especificação