

IMPERIUM

UM JOGO DE
NIGEL BUCKLE E DÁVID TURCZI

ILUSTRAÇÕES DE
MIHAJLO 'THE MICO' DIMITRIEVSKI

REGRAS DO MODO SOLO

Este manual contém as regras para as partidas solo de *Imperium*. É recomendável que você se familiarize com as regras para partidas com vários jogadores antes de ler este livreto.



PREPARAÇÃO

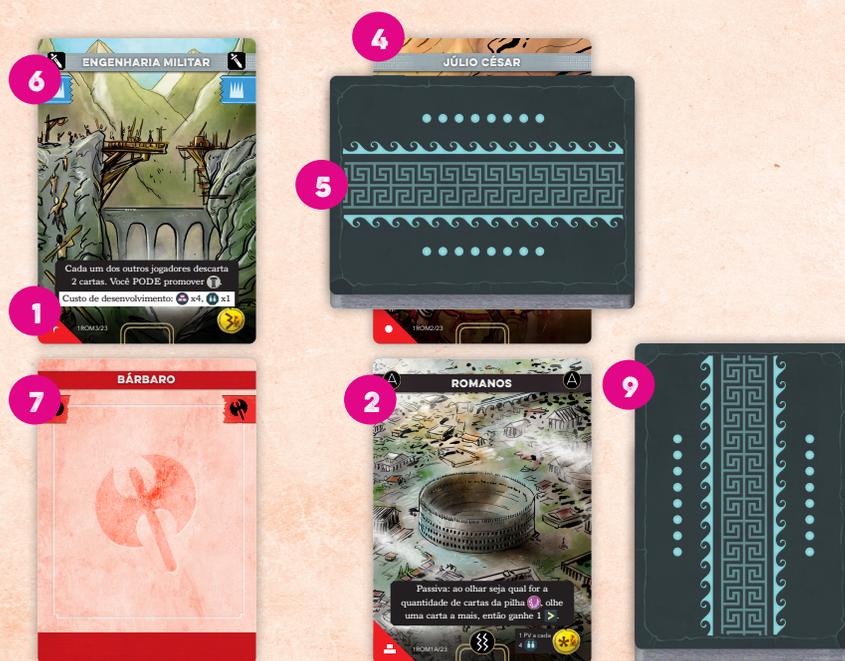
CLÁSSICOS E LENDAS JUNTOS

Se tiver tanto *Imperium: Clássicos* quanto *Imperium: Lendas*, faça os ajustes a seguir na preparação:

1. Você pode jogar com qualquer uma das 16 nações disponíveis.
2. O autômato – ou inteligência artificial do jogo – pode ser qualquer uma das 16 nações disponíveis.
3. Ao fazer a preparação da área de mercado, use as cartas comuns de uma caixa ou outra. Verifique se alguma das cartas  por acaso tem o mesmo nome de uma das nações escolhidas para o autômato. Se for esse o caso, substitua-a por uma carta  sorteada entre as cartas comuns da outra caixa.
Se a carta nova tiver um  4 ou  3+, ou se tiver o mesmo nome de uma das nações escolhidas, sorteie uma nova carta para substituí-la.

PREPARAÇÃO DO JOGADOR

A preparação do jogador é idêntica à de uma partida com vários jogadores.



Siga os passos a seguir:

1. Escolha uma nação e reúna as cartas associadas a ela, como indica a cor no canto inferior esquerdo das cartas.

Antes de escolher uma nação, é recomendável que você consulte a seção “Nações” do manual, pág. 20, para ter uma ideia geral de como cada baralho funciona.

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 porventura 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 , forme uma pilha e coloque-a sobre a carta , orientada perpendicularmente e com o verso virado 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. Coloque as cartas  junto 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 virado 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 todas as fichas , , , e . Esse é o **suprimento**.
2. Pegue as fichas a seguir: 3 , 2 , 1 , 5 e 3 . Coloque as fichas e sobre a sua carta de estado.

Se estiver jogando com os utopianos, coloque somente 3 fichas , em vez de 5.

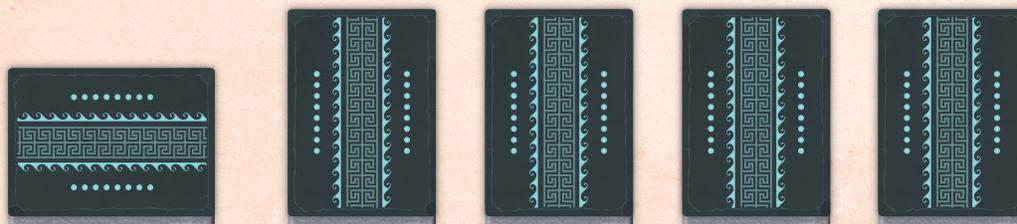
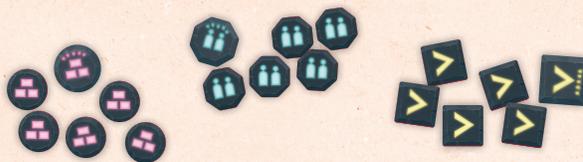
3. Posicione o **painel de mercado** virado para cima no centro da mesa.
4. Separe as cartas comuns em pilhas de acordo com o naipe: , , , , e . Fora os ícones, também é possível distinguir os naipes pela cor da faixa superior de cada carta.

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

5. Remova da partida todas as cartas comuns identificadas como 3+ ou 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 virado para cima. Essa é a **pilha da fama**.
9. Remova da partida as duas primeiras cartas da pilha da fama, sem ver quais são.
10. Embaralhe as cartas . Pegue seis delas para formar uma pilha e coloque-a virada para baixo acima do ícone  do painel de mercado. Essa é a **pilha de regiões**.
11. Embaralhe as cartas . Pegue seis delas para formar uma pilha e coloque-a virada para baixo acima do ícone  do painel de mercado. Essa é a **pilha de incivilizadas**.
12. Embaralhe as cartas . Pegue seis delas para formar uma pilha e coloque-a virada para baixo acima do ícone  do painel de mercado. Essa é a **pilha de civilizadas**.
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 , ,  e . 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 sob cada carta ,  e  no mercado.
16. Coloque uma ficha de progresso sobre cada carta  no mercado que não tenha um ícone .
17. Posicione a carta de solstício à sua direita, entre a sua área de jogo e a do autômato. Você é o **primeiro jogador**.

PREPARAÇÃO DO AUTÔMATO



3

1

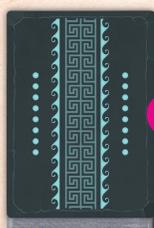
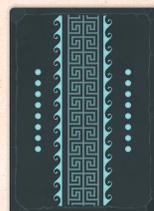
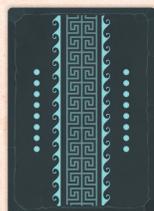
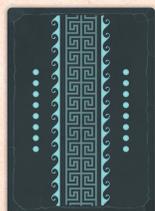
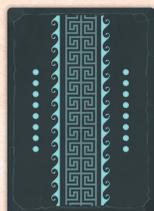
2

3

4

5

4

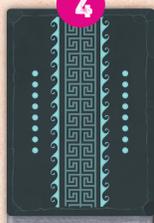


2

6



4



5



1. Escolha uma nação e reúna as cartas associadas a ela, como indica a cor no canto inferior esquerdo das cartas.
2. Crie o **baralho de dinastia**:
 - A. Ordene as cartas  pelos pontos de vitória e coloque-as em uma pilha virada para baixo, com as cartas de valor mais alto por cima. Trate todas as cartas  como se valessem 5 e todas as cartas  como se valessem o máximo possível. Se várias cartas tiverem o mesmo valor, determine aleatoriamente a ordem em que vão aparecer no baralho.
 - B. Posicione a carta  com a **face visível** em cima da pilha de cartas .
 - C. Embaralhe as cartas , forme uma pilha e coloque-a em cima da carta , com o verso virado para cima.

Se estiver jogando contra os **arturianos**, em vez da etapa 2, faça o seguinte:

- A. Posicione a carta  *Graal* virada para cima.
- B. Embaralhe o resto das cartas  e coloque-as viradas para baixo em cima da carta *Graal*. Essas são as **buscas iminentes**.
- C. Coloque a carta  virada para cima ao lado das buscas iminentes.
- D. Embaralhe as cartas , forme uma pilha e coloque-a em cima da carta , com o verso virado para cima. Esse é o **baralho de dinastia**.
- E. Remova da partida a carta *Corte do Rei Artur*.

Se estiver jogando contra os **atlantes**, durante a etapa 2, substitua o passo A pelo seguinte:

- A. Separe todas as cartas  do naipe . Ordene as cartas  pelos pontos de vitória e coloque-as em uma pilha virada para baixo, com as cartas de valor mais alto por cima. Trate todas as cartas  como se valessem 5. Se várias cartas tiverem o mesmo valor, determine aleatoriamente a ordem em que vão aparecer no baralho. Embaralhe as cartas separadas e coloque-as em cima da pilha.

Se estiver jogando contra os **utopianos**, você não vai criar o baralho de dinastia. Em vez disso, coloque *Visões de Shangri-lá* em cima de *Portões de Shangri-lá*, ambas viradas para cima. A primeira carta dessa pilha é a **carta de jornada** do autômato.

Se estiver jogando contra os **vikings**, pule o passo A. A carta  será a última carta do baralho de dinastia.

3. Posicione os marcadores de espaço 1-5 abaixo das cartas do mercado, de modo que cada uma tenha um marcador logo abaixo dela. Os marcadores devem ser posicionados em ordem crescente, da esquerda para a direita. Devolva o marcador 6 à caixa do jogo.
4. Embaralhe o restante das cartas e coloque uma carta com o verso para cima abaixo de cada marcador de espaço. O que sobrar será o **baralho do autômato**.
5. Coloque uma **carta de estado** com a face  para cima ao lado do baralho do autômato.

Se estiver jogando contra os **atlantes**, porém, posicione a carta de estado do autômato com a face  para cima. Repare que, no lugar de uma história, o autômato atlante tem a pilha de inundadas.

6. Posicione a carta  ao lado do baralho do autômato. A única função da carta de poder do autômato é guardar sua história. **Ignore todos os ícones e o texto da carta de poder do autômato.**

COMO JOGAR

A partida se desenrola numa série de rodadas. A cada rodada, você realiza seu turno e, em seguida, o autômato tem a vez dele. Então a rodada termina e você resolve um solstício (o autômato ignora a palavra-chave solstício).

TURNO DO AUTÔMATO

Para começar, role o dado e reserve a carta virada para baixo que se encontra no espaço correspondente ao valor obtido no dado. Coloque o dado sobre a carta virada para baixo. Se o valor obtido não corresponder a um dos espaços, não reserve carta alguma.

Em seguida, resolva as outras cartas viradas do autômato na ordem crescente dos marcadores de espaço.

RESOLUÇÃO DAS CARTAS DO AUTÔMATO

Para resolver uma carta, revele-a e consulte a tabela de referência da nação em questão (pág. 13-22). Use a tabela com o ícone  ou  correspondente ao da carta de estado do autômato. **Não resolva nenhum texto que apareça na carta propriamente dita.**

Ao resolver uma carta, realize a ação correspondente de **posição mais alta** na tabela. Há correspondência entre a carta e a ação descrita na tabela quando nomes, tipos ou naipes são idênticos. Considera-se parte da mesma ação todo o conteúdo de uma linha.

Os trechos da ação grafados em **negrito se referem a você**. O restante do texto se refere ao autômato.

Se não for possível resolver nenhuma parte da ação, procure na tabela a próxima ação que também corresponda à carta.

Se você tiver como resolver a ação em parte ou na íntegra, resolva-a tanto quanto for possível.

Em seguida, a não ser que a ação especifique outra coisa, coloque a carta no descarte do autômato.

Mesmo que a carta corresponda a mais de uma ação na tabela, você só vai resolver uma ação por carta. Se a carta revelada for , não consulte a tabela de referência específica da nação: simplesmente devolva a carta à pilha da desordem.

O autômato nunca usa progresso no lugar de materiais ou população.

LIMPEZA DO AUTÔMATO

Resolvidas as cartas dos espaços numerados, adicione uma  à carta do mercado logo acima do espaço reservado pelo dado. Se estiver jogando contra os cartagineses, adicione 2 , em vez de 1 . Se estiver jogando contra os Qin, adicione 1 , em vez de 1 . Se tiver obtido 6 no dado, não coloque ficha alguma.

Se tiver reservado uma carta no começo do turno do autômato, coloque-a agora, ainda virada para baixo, no espaço 1.

Em seguida, preencha os espaços restantes com cartas viradas para baixo provenientes do baralho do autômato.

Se não houver cartas no baralho do autômato quando você precisar adicionar uma carta desse baralho a um dos espaços, coloque a primeira carta do baralho de dinastia no descarte do autômato, então embaralhe esse descarte para formar o novo baralho do autômato. Em seguida, adicione normalmente novas cartas aos espaços.

Quando a carta  é colocada no descarte do autômato, este se torna um império. Vire a carta de estado do autômato para . De agora em diante, use a tabela imperial da nação ao resolver as cartas do autômato.

Se estiver jogando contra os **utopianos**, toda vez que não restar cartas no baralho do autômato e você precisar colocar uma carta desse baralho em um dos espaços, resolva primeiro o efeito da **carta de jornada** segundo a tabela de referência “Jornada dos Utopianos”. Em seguida, embaralhe o descarte do autômato para formar o novo baralho e continue preenchendo os espaços com cartas.

ALTERAÇÕES NAS REGRAS

Aplicam-se todas as regras do manual de *Imperium* referentes à realização do turno, ao fim da rodada e à resolução das cartas, com as exceções apresentadas nesta seção.

ALTERAÇÕES NOS EFEITOS DAS CARTAS

Quando um efeito instruir o autômato a **comprar uma carta**, pegue a primeira carta do baralho dele, se possível, e coloque-a no descarte.

O autômato ignora todos os efeitos que o fariam **descartar**.

O autômato ignora todos os efeitos acionados por *you* **devolver** cartas .

Toda ação do autômato que roube algo de você, faça você descartar ou obrigue você a abandonar ou reconvocar  será considerada um , não importando os ícones que apareçam na carta. Se tiver uma habilidade que lhe permita anular ou ignorar um , você poderá usá-la para impedir o efeito negativo.

ALTERAÇÕES NAS PALAVRAS-CHAVE

ABANDONAR

Se o autômato **abandonar** uma carta , coloque no descarte uma das cartas  na área de jogo dele. Se houver mais de uma dessas cartas  em jogo, o autômato abandonará a que foi jogada mais recentemente.

ADQUIRIR E PROMOVER

Ao **adquirir** ou **promover** uma carta, o autômato escolherá sempre a carta do mercado de maior valor em pontos de vitória. Em caso de empate, escolherá a carta que tiver mais fichas (,  e/ou ). Se persistir o empate, escolherá a carta que estiver no espaço de número mais baixo. Trate todas as cartas  como se valessem 5 pontos de vitória e todas as cartas  como se valessem o máximo possível. Trate cada  em cima das cartas como se adicionasse um ponto de vitória ao valor da carta.

Ao promover, se o autômato não encontrar cartas que se qualifiquem no mercado, ele pegará a primeira carta da pilha correspondente. Se ele tiver que promover uma carta  ou um naipe cuja pilha correspondente não tem mais cartas, revele uma carta da pilha principal, como de costume.

Quando o autômato ganhar cartas, coloque-as no **topo do baralho** na ordem em que forem recebidas. Se adquirir uma carta e, como resultado, ganhar uma , o autômato primeiro recebe a carta e, em seguida, a .

EXILAR

Se tiver que exilar uma carta do mercado, o autômato mandará para o exílio a carta do mercado que se qualifique e corresponda ao espaço de número mais baixo.

O autômato nunca exila cartas que tenham em cima delas uma ou mais fichas. Se todas as cartas do mercado tiverem fichas, o autômato não exilará carta alguma.

RECONVOCAR

Se o autômato reconvocar uma carta , coloque no topo do baralho do autômato uma das cartas  na área de jogo dele. Se houver várias  em jogo, o autômato reconvocará a que foi jogada mais recentemente.

DEVOLVER

Se o autômato devolver uma carta , coloque-a na pilha da desordem.

Se o autômato devolver qualquer outra carta, coloque-a no topo do baralho dele.

ALTERAÇÕES EM CARTAS ESPECÍFICAS

REI DOS REIS

Se tentar pegar a carta *Rei dos Reis* quando ainda for um estado , o autômato ganhará 6 , e não o que diz a carta. Se for um , o autômato ganhará 3  e colocará a primeira carta do baralho de dinastia no topo do baralho dele. **Isso desencadeará o fim da partida.**

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 no baralho de dinastia do autômato.
2. Não há mais cartas na pilha principal.
3. Você desenvolve a última carta da sua área de desenvolvimento.
Não se desencadeia a pontuação quando você, controlando os arturianos, tira a última carta  da área de buscas.
4. A carta  *Rei dos Reis* é virada para baixo.
5. Você, no controle dos vikings, manda a carta  *Harald Hardrada* para o descarte.
6. Você, no controle dos arturianos, coloca a carta  *Graal* na área de jogo.
7. Você, no controle dos 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.

PONTUAÇÃO

Desencadeada a pontuação, complete normalmente a rodada atual. **Em seguida, dispute uma última rodada**, e isso inclui resolver os efeitos dos solstícios das suas cartas.

Some seus pontos de vitória exatamente como faria numa partida com vários jogadores.

Em seguida, calcule os pontos de vitória do autômato:

Cada  vale 1 ponto de vitória para ele.

Cada conjunto de 10  e  em qualquer combinação vale 1 ponto de vitória para ele.

Conte os pontos de todas as cartas que se encontram abaixo dos marcadores de espaço, na área de jogo, no baralho, no descarte e na história do autômato. Não conte os pontos das cartas que se encontram no baralho de dinastia dele.

No caso do autômato, uma carta com  ou  rende a quantidade de pontos de vitória indicada.

Para o autômato, uma carta com  rende o máximo de pontos de vitória indicado.

Para o autômato, uma carta com  rende 5 pontos de vitória.

Se tiver mais pontos que o autômato, você vencerá a partida.

Se sua pontuação for igual ou inferior à do autômato, ele vencerá a partida.

COLAPSO

Se o fim da partida for desencadeado por um colapso, você a perderá mesmo se o autômato tiver mais cartas  que você.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Você pode jogar contra autômatos de todas as nações em cinco níveis de dificuldade distintos, apresentados a seguir dos mais fáceis aos mais difíceis. Cada nível de dificuldade altera algumas regras descritas neste livreto. Recomendamos que você comece com o nível Chefe na sua primeira partida.

CHEFE

Durante a preparação do autômato, em vez de colocar uma carta proveniente do baralho do autômato sob o marcador de espaço 5, posicione ali uma ficha  sem uso. Considere esse espaço preenchido quando tiver de colocar cartas do baralho do autômato nos diversos espaços.

No nível Chefe de dificuldade, o autômato realizará 3 ou 4 ações por turno.

CAUDILHO

Idêntico ao nível Chefe, mas, no fim do turno do autômato, depois de preencher os espaços com cartas, descarte a primeira carta do baralho do autômato.

No nível Caudilho de dificuldade, o autômato realizará 3 ou 4 ações por turno.

IMPERADOR

Nenhuma alteração nas regras.

No nível Imperador de dificuldade, o autômato realizará 4 ou 5 ações por turno.

SOBERANO

Idêntico ao nível Imperador, mas, durante a preparação, dê ao autômato 3 , 2  e 1 . Agora o autômato ganhará 1 ponto de vitória a cada conjunto de 5  e  em qualquer combinação, e não a cada 10.

No nível Soberano de dificuldade, o autômato realizará 4 ou 5 ações por turno.

SUSERANO

Idêntico ao nível Soberano, mas, durante a preparação do autômato, posicione o marcador de espaço 6 à direita do marcador de espaço 5. Durante a preparação e a cada turno do autômato, coloque sob esse marcador de espaço uma carta virada para baixo. Se você tirar 6 no dado no começo do turno do autômato, reserve normalmente a carta do espaço 6, mas não coloque fichas no mercado ao fim do turno.

No nível Suserano de dificuldade, o autômato realizará 5 ações por turno.

MODO CAMPANHA

O modo campanha permite a você jogar uma série encadeada de partidas solo contra autômatos de nível de dificuldade crescente. Seu objetivo, no modo campanha, é vencer cinco partidas antes de perder quatro.

Para começar uma campanha, escolha uma nação para comandar. É com ela que você vai jogar todas as partidas da campanha.

Escreva seu nome e o nome da sua nação num registro de campanha em branco (pág. 23).

Dispute a primeira partida contra um autômato do nível Chefe de dificuldade.

Em uma campanha, você pode jogar várias partidas contra a mesma nação até vencer, mas não pode jogar contra uma nação que você já tenha vencido.

SE PERDER UMA PARTIDA DA CAMPANHA

Anote a data e sua pontuação no registro da campanha e marque mais uma derrota.

Se chegar a 4 derrotas, você perderá a campanha.

Na próxima campanha que disputar, comece com o dobro de recursos (6 , 4  e 2 ). Se perder a partida seguinte, **não** duplique esse bônus.

SE VENCER UMA PARTIDA DA CAMPANHA

Anote a data e sua pontuação no registro da campanha. Então faça o seguinte:

Verifique em sua história, baralho de compra, descarte ou na sua mão e selecione uma carta comum que você tenha recebido durante a partida e que não seja do naipe de fama. Escreva o nome da carta no registro da campanha e adicione-a ao seu baralho de compra inicial em todas as partidas da campanha daí em diante.

ou

Selecione uma carta de seu baralho de compra inicial. Escreva o nome da carta entre colchetes no registro da campanha e devolva-a à caixa do jogo. Ela não será mais usada no resto da campanha.

Independentemente da sua decisão, na próxima partida da campanha, jogue contra um autômato de dificuldade um nível maior em relação ao da partida que acabou de jogar.

Você vencerá a campanha quando derrotar um autômato do nível Suserano de dificuldade (ou seja, sua quinta vitória).

MODO LÍDER SUPREMO

Se vencer campanhas já for uma rotina e você quiser um desafio maior, experimente o modo Líder Supremo. Em vez de jogar contra autômatos de dificuldade crescente, você precisa vencer cinco partidas contra um autômato do nível Líder Supremo de dificuldade.

O nível Líder Supremo funciona exatamente como Suserano, mas, toda vez que devolve uma , o autômato também ganha uma . Além disso, após cada partida vencida por você na campanha, separe uma carta  do baralho comum. Salvo indicação contrária, essa carta continuará fora das partidas pelo resto da campanha.

Você vencerá a campanha quando derrotar cinco vezes um autômato do nível Líder Supremo de dificuldade.

Se perder, coloque de volta no baralho comum, se possível, uma das cartas  separadas, então continue com os procedimentos de sempre em caso de derrota.

Consideramos este nível difícil demais para que fosse incluído nas regras normais.

TABELAS DE REFERÊNCIA DAS NAÇÕES

ARTURIANOS	CARTA/ÍCONE	EFEITO
		Ganhe 1
	<i>Twrch Trwyth</i>	Exile a próxima iminente, a não ser que seja o <i>Graal</i> . Se possível, inclua na história um do descarte; se não, exile esta carta.
		Exile uma carta do mercado. Jogue esta .
		Se possível, descarte a primeira carta do baralho do autômato. Se possível, devolva do descarte; se não, ganhe 1 .
		Se possível, abandone uma para adquirir . Se não, promova .
		Se possível, inclua na história um do descarte para ganhar a primeira busca na área de buscas. Se não, inclua esta carta na história e descarte a primeira carta do baralho de dinastia. Pegue . Você pega .
		Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
		Se possível, inclua na história um do descarte para ganhar a primeira carta da pilha. Se não, inclua esta carta na história, ganhe 1 e descarte a primeira carta do baralho de dinastia.
		Promova . Inclua esta carta na história. Você ganha 1 .
Outra	Adquira / / / . Inclua esta carta na história.	

ATLANTES	CARTA/ÍCONE	EFEITO
		Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Se possível, devolva uma do descarte. Inclua esta carta na história.
		Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
	<i>Mitos e Lendas</i>	Se possível, inclua na história uma na área de jogo do autômato para ganhar a primeira carta da pilha. Se não, roube 1 .
		Exile uma carta do mercado. Jogue esta .
		Adquira / / / . Inclua esta carta na história.
	<i>Prosperidade</i>	Ganhe 1 por região em jogo. Você PODE comprar uma carta.
		Adquira / / / . Roube 1 . Você reconvoça uma .
		Se possível, inclua na história uma na área de jogo do autômato para adquirir <i>qualquer</i> naipe. Se não, promova . Inclua esta carta na história.
	Outra	Descarte a primeira carta do baralho de dinastia. Inclua esta carta na história.

CARTAGINESES

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Ganhe 1 e 1 . Inclua esta carta na história.
<i>Glória</i>	Abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
	Se possível, gaste 3 para promover . Se não, gaste 2 para adquirir ou , se possível. Se não, ganhe 1 e 1 e inclua esta carta na história.
	Descarte a primeira carta do baralho do automático. Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 e 2 . Inclua esta carta na história.
<i>Prosperidade</i>	Descarte a primeira carta do baralho do automático. Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do automático. Você PODE comprar uma carta.
	Descarte as 3 primeiras cartas do baralho do automático.
Outra	Se possível, gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Se não, adquira uma , se possível. Se não, descarte as 2 primeiras cartas do baralho do automático.

Durante a limpeza do automático, coloque 2 no mercado, em vez de 1 .

CARTAGINESES

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Ganhe 1 . Descarte uma carta do baralho do automático. Inclua esta carta na história.
	Inclua esta carta na história.
	Promova . Inclua esta carta na história. Você abandona uma e PODE comprar uma carta.
<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova . Nesse caso, você descarta 2 cartas.
	Se possível, adquira ou . Se não, ganhe 1 . Nesse caso, você pega .
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 2 . Inclua esta carta na história.
Outra	Inclua esta carta na história. Se possível, gaste 2 ou gaste 2 para ganhar 1 . Você pega .

CELTAS

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Roube 1 e 1 .
	Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Inclua esta carta na história.
<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte a primeira carta do baralho de dinastia. Nesse caso, você pega .
<i>Conquistar</i>	Se possível, gaste 3 para promover . Se não, adquira . Se não, você pega .
	Se possível, adquira . Se não, ganhe 1 e inclua esta carta na história. Nesse caso, você pega .
	Promova . Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 e 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Inclua esta carta na história. Você pega .
	Descarte as 4 primeiras cartas do baralho do automático. Inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, devolva uma do descarte. Ganhe 1 . Descarte a primeira carta do baralho do automático.

CELTAS	CARTA/ÍCONE	EFEITO
		Inclua esta carta na história. Você pega .
		Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, ganhe 2 .
		Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
		Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
		Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
		Se possível, adquira ou . Você pega .
		Adquira / / / . Você ganha 2 .
		Ganhe 2 . Inclua esta carta na história.
Outra	Inclua esta carta na história. Você pega .	

CITAS	CARTA/ÍCONE	EFEITO
		Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Você reconvoça uma . Se o oponente for , roube 1 .
	Conquistar	Se possível, gaste 4 para promover . Se não, adquira , se possível. Se não, ganhe 1 .
	Avançar	Se possível, gaste 4 para promover . Se não, adquira , se possível. Se não, ganhe 1 .
		Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
		Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Ganhe 2 . Inclua esta carta na história.
		Se houver 1 ou mais em jogo, ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Se não, promova .
		Se possível, devolva uma do descarte. Se não, promova e inclua esta carta na história.
	Outra	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, adquira , se possível. Se não, inclua esta carta na história.

CITAS	CARTA/ÍCONE	EFEITO
		Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Inclua esta carta na história.
	Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte a primeira carta do baralho de dinastia.
		Se possível, devolva uma do descarte. Inclua esta carta na história.
		Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
		Se possível, gaste 5 para promover . Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
		Ganhe 2 . Você descarta uma carta.
		Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
	Outra	Se possível, gaste 3 para promover e inclua esta carta na história. Se não, ganhe 1 e adquira , se possível.

EGÍPCIOS

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, adquira , se possível.
	Se possível, gaste 2 para adquirir . Se não, gaste 2 para adquirir ou , se possível. Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 . Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
Prosperidade	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
Outra	Se possível, abandone uma para adquirir ou . Se não, descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato e ganhe 2 . Inclua esta carta na história.

EGÍPCIOS

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Se possível, devolva uma do descarte. Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, you discard a card.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Se possível, adquira . Se não, gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de e inclua esta carta na história.
	Se possível, adquira ou . Se não, ganhe 2 . Você descarta uma carta e pega .
Outra	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.

GREGOS

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Roube 2 . Você ganha 1 .
	Descarte as 3 primeiras cartas do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
Avançar	Se possível, gaste 1 para promover . Se não, adquira , se possível.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 e 1 . Inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, gaste 2 para promover . Se não, gaste 2 para promover , se possível. Se não, descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato e inclua esta carta na história.

GREGOS

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Adquira / / / . Você reconvoca uma carta .
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Ganhe 2 . Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, ganhe 2 .
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Inclua esta carta na história.
	Se possível, adquira ou .
Outra	Se possível, gaste 3 para adquirir . Se não, gaste 2 para adquirir , se possível. Se não, devolva uma do descarte, se possível. Se não, ganhe 1 e inclua esta carta na história.

MACEDÔNIOS

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
	Se possível, gaste 3 para promover e inclua esta carta na história. Se não, gaste 3 para adquirir ou , se possível, e inclua esta carta na história. Se não, promova .
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 .
Prosperidade	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
	Roube 2 . Descarte a primeira carta do baralho do autômato.
Outra	Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.

MACEDÔNIOS

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, adquira uma do exílio, se possível. Se não, ganhe 1 .
	Inclua esta carta na história.
	Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Se possível, devolva à área de jogo uma do descarte. Inclua esta carta na história.
	Se possível, gaste 2 para adquirir / / / . Se não, descarte a primeira carta do baralho de dinastia e inclua esta carta na história.
Outra	Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Inclua esta carta na história.

MÁURIA	CARTA/ÍCONE	EFEITO
	<i>Avançar</i>	Se possível, gaste 1 para adquirir . Se não, adquira , se possível.
	<i>Prosperidade</i>	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
		Promova . Você reconvoça uma .
		Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
		Ganhe 1 . Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
		Ganhe 1 .
	Outra	Se possível, adquira . Se possível, devolva ao topo do baralho do autômato uma do descarte. Descarte a primeira carta do baralho de dinastia e inclua esta carta na história.

MÁURIA	CARTA/ÍCONE	EFEITO
		Se possível, devolva ao topo do baralho do autômato uma do descarte. Inclua esta carta na história.
		Se possível, devolva ao topo do baralho do autômato uma do descarte. Inclua esta carta na história.
	<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, ganhe 1 .
		Promova . Inclua esta carta na história. Você reconvoça uma .
		Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
		Se possível, devolva uma do descarte. Se não, ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
		Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
		Se possível, devolva uma do descarte. Se não, ganhe 1 e inclua esta carta na história.
Outra	Ganhe 1 .	

MINOICOS	CARTA/ÍCONE	EFEITO
		Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
	<i>Glória</i>	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
	<i>Avançar</i>	Se possível, gaste 1 para adquirir . Se não, adquira , se possível.
	<i>Conquistar</i>	Se possível, gaste 1 para adquirir . Se não, adquira , se possível.
		Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
		Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
		Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, gaste 1 para adquirir . Se não, ganhe 1 e inclua esta carta na história.	

MINOICOS	CARTA/ÍCONE	EFEITO
		Adquira / / / . Você abandona uma .
		Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
	Glória	Se possível, abandone 2 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, ganhe .
		Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
		Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
		Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
		Ganhe 1 a cada na área de jogo do autômato. Inclua esta carta na história. Você ganha 2 .
	Outra	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato e inclua esta carta na história.

OLMECAS	CARTA/ÍCONE	EFEITO
		Descarte a primeira carta do baralho do autômato.
		Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
		Se possível, inclua na história uma do descarte para adquirir / / / . Se não, ganhe 1 e inclua esta carta na história.
	Cacau	Se possível, devolva uma do descarte. Ganhe 1 . Você PODE devolver uma .
Outra	Descarte a primeira carta do baralho de dinastia.	

OLMECAS	CARTA/ÍCONE	EFEITO
		Inclua esta carta na história. Se possível, inclua na história uma do descarte para adquirir / / / . Se não, devolva do descarte, se possível.
	Sacrifício Ritualístico	Se possível, inclua na história uma do descarte para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato.
		Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
		Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Se possível, devolva uma do descarte. Você pega .
	Cacau	Se possível, devolva uma do descarte. Ganhe 1 . Você PODE devolver uma .
		Adquira / / / . Inclua esta carta na história.
		Ganhe 1 . Descarte a primeira carta do baralho do autômato.
		Ganhe 1 . Se possível, adquira . Se possível, devolva ao topo do baralho do autômato uma do descarte. Inclua esta carta na história.
	Outra	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.

PERSAS

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Descarte as 3 primeiras cartas do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
	Ganhe 2 e 2 . Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Se possível, gaste 3 para promover e inclua esta carta na história. Se não, gaste 2 para adquirir ou , se possível. Se não, ganhe 1 e 1 e coloque esta carta no topo do baralho do autômato.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Se possível, adquira . Inclua esta carta na história.
Prosperidade	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
Outra	Se possível, adquira . Se não, adquira , se possível. Se não, inclua esta carta na história.

PERSAS

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Gaste 3 para ganhar 1 quantas vezes puder. Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte a primeira carta do baralho da dinastia.
	Inclua esta carta na história.
	Ganhe 2 . Inclua esta carta na história.
	Promova . Você ganha 2 e pega .
	Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Inclua esta carta na história.
	Adquira / / / . Inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, adquira . Se não, ganhe 1 .

QIN

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Ganhe 1 e 1 . Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 2 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, promova .
	Se possível, adquira . Se você tiver uma ou mais em jogo, você reconvocará uma e o autômato abandonará uma , se possível.
	Se possível, gaste 3 para promover . Se não, gaste 1 para adquirir ou , se possível. Se não, ganhe 1 e 1 . Inclua esta carta na história.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado. Descarte a primeira carta do baralho do autômato.
	Adicione 1 à carta do mercado correspondente ao resultado do dado. Adquira uma carta que tenha 1 ou mais sobre ela. Inclua esta carta na história. Você PODE comprar uma carta.
Outra	Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Se possível, devolva uma do descarte. Inclua esta carta na história.

Durante a limpeza do autômato, coloque 1 no mercado, em vez de 1 .

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Inclua esta carta na história. Adicione 1 à carta do mercado correspondente ao resultado do dado.
	Se possível, adquira . Se você tiver uma ou mais em jogo, você reconvocherà uma e o autômato abandonará uma se possível.
Glória	Se possível, abandone 2 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte a primeira carta do baralho da dinastia, se possível. Se não, ganhe 2 .
	Jogue esta . Exile uma carta do mercado. Adicione 1 à carta do mercado correspondente ao resultado do dado.
	Se possível, devolva uma do descarte. Se possível, adquira uma carta que tenha 1 ou mais sobre ela. Inclua esta carta na história.
	Se possível, gaste 1 para descartar a primeira carta do baralho de dinastia. De todo modo, ganhe 1 e inclua esta carta na história.
Outra	Adquira / / / . Se possível, gaste 1 para ganhar 1 . Inclua esta carta na história.

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Você reconvoça uma . Você pega .
	Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, ganhe 1 . Nesse caso, você reconvoça uma .
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.
Avançar	Se possível, gaste 5 para promover . Se não, adquira , se possível. Se não, ganhe 1 .
Prosperidade	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
	Se possível, gaste 3 para promover . Se não, adquira , se possível. Se não, ganhe 1 .
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Ganhe 1 . Inclua esta
Outra	Ganhe 2 .

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Inclua esta carta na história.
	Gaste todas as para ganhar a mesma quantidade de . Inclua esta carta na história.
	Você descarta uma carta e abandona uma .
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, você descarta 2 cartas.
Prosperidade	Ganhe 1 e 1 a cada na área de jogo do autômato. Você PODE comprar uma carta.
	Ganhe 1 . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Inclua esta carta na história.
	Promova . Inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, gaste 3 para ganhar 1 . Ganhe 1 . Inclua esta carta na história.

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Ganhe 2 e 2 . Inclua esta carta na história.
	Descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato. Ganhe 1 . Você PODE comprar uma carta.
	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato, ganhe 1 e inclua esta carta na história.
	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato, ganhe 2 e inclua esta carta na história.
	Se possível, devolva uma do descarte. Exile uma carta do mercado. Inclua esta carta na história.
	Se não houver no descarte, adquira ou , se possível, e inclua esta carta na história. Se não, devolva um do descarte ao topo do baralho do autômato, se possível, para ganhar 1 e 1 , então, se possível, inclua na história um do descarte para adquirir / / / .
Caridade	Descarte a primeira carta do baralho do autômato. Ganhe 1 . Você ganha 2 .
Meditar	Se possível, devolva ao topo do baralho do autômato um do descarte. Promova . Você PODE comprar uma carta.
Outra	Adquira / / / . Ganhe 1 . Inclua esta carta na história. Você PODE devolver .

Toda vez que não restar cartas do baralho do autômato e for preciso adicionar uma carta desse baralho a um dos espaços, resolva primeiro o efeito da carta de jornada, como a seguir.

CARTA/ÍCONE	EFEITO
Visões de Shangri-lá	Se > 5, gaste todas as , vire esta carta e adquira , se possível. Se não, após formar o novo baralho, coloque uma da pilha da desordem no descarte.
Caminho para Shangri-lá	Se > 5, gaste todas as , substitua esta carta por <i>Portões de Shangri-lá</i> e pegue a primeira carta da pilha . Se não, após formar o novo baralho, coloque uma da pilha da desordem no descarte.
Portões de Shangri-lá	Se > 5, gaste todas as e DESENCADEIE O FIM DA PARTIDA. Se não, ganhe 2 . Se não, após formar o novo baralho, coloque uma e coloque da pilha da desordem no descarte.
Shangri-lá	Se > 24, pegue a primeira carta da pilha e DESENCADEIE O FIM DA PARTIDA. Se não, ganhe 2 e após formar o novo baralho, coloque uma da pilha da desordem no descarte. Nesse caso, você ganha 1 .

CARTA/ÍCONE	EFEITO
	Se possível, roube 2 . Se possível, gaste 1 para adquirir ou . Você descarta uma carta.
	Se possível, devolva uma do descarte. Adquira / / / . Inclua esta carta na história.
Glória	Se possível, abandone 3 para ganhar a primeira carta da pilha . Se não, descarte a primeira carta do baralho do autômato e roube 2 .
	Se possível, gaste 3 para adquirir . Jogue esta . Exile uma carta do mercado.
	Descarte a primeira carta do baralho de dinastia. Se possível, devolva à área de jogo uma do descarte. Inclua esta carta na história.
	Se possível, gaste 3 para adquirir . Se não, descarte as 2 primeiras cartas do baralho do autômato e ganhe 1 e 1 .
	Ganhe 1 . Descarte a primeira carta do baralho de dinastia. Inclua esta carta na história.
Outra	Se possível, devolva uma do descarte. Se não, adquira do exílio, se possível. Se não, abandone , se possível, para descartar a primeira carta do baralho de dinastia. Se não, ganhe a primeira carta da pilha e inclua esta carta na história.

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. Você a perderá mesmo se o autômato tiver mais cartas  que você.

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+ 

A rodada atual deve ser concluída e uma última rodada deve ser jogada.

Você vence se tiver mais pontos que o autômato:

 = 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