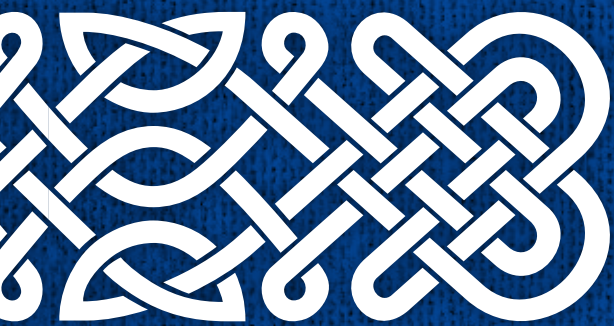
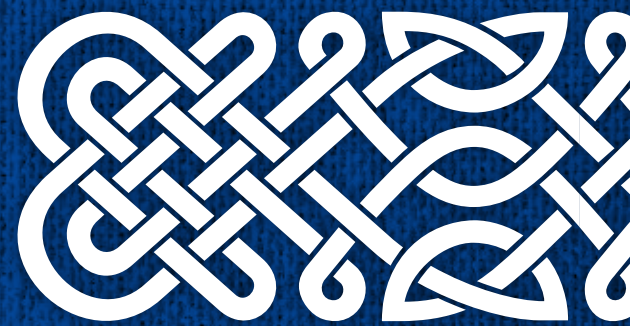


MANUAL DE REGRAS  
EM PORTUGUÊS



# BRIAN BORU



ALTO REI DA IRLANDA

POR PEER SYLVESTER

ILUSTRAÇÕES DE DEIRDRE DE BARRA



*A Irlanda está tomada por falsos reis, aspirantes ambiciosos e governantes autoproclamados.  
As províncias estão em desordem e quem paga o preço por isso é o povo.  
Essas terras precisam de um líder.*

Em *Brian Boru*, você lutará pela unificação da Irlanda sob seu domínio, estabelecendo controle pela força, esperteza e matrimônio. Junte-se a outros para expulsar os invasores Vikings, construa monastérios para ampliar sua influência e obtenha apoio de cidades e vilarejos espalhados pelo território. Para se tornar o Alto Rei de toda a Irlanda você precisará criar seu caminho em uma teia de alianças instáveis, superando seus inimigos e tomando as rédeas da história.

## OBSERVAÇÃO DO DESIGNER SOBRE A HISTÓRIA

Brian Boru foi um Alto Rei da Irlanda que viveu por volta do ano 1000 da Era Comum. Ele conquistou sua reputação como guerreiro, repelindo as invasões vikings que eram frequentes naqueles tempos e derrotando muitos de seus rivais domésticos no campo de batalha. Mas não foi só sua maestria com as táticas militares que o tornou uma lenda, ele também era habilidoso na política. Ele engenhosamente arranjou o casamento de vários membros de sua família para forjar alianças importantes – uma prática que não aprovo ou recomendo! Ele também reconstruiu vários monastérios que tinham sido saqueados, obtendo o apoio da Igreja dominante. Ele morreu em 1014 na Batalha de Clontarf contra os Dinamarqueses, embora suas forças tenham sido vitoriosas.

Talvez você esteja imaginando que um jogo sobre vencer majorias em diferentes regiões seja inspirado em uma visão muito moderna da democracia ou da teoria dos jogos, mas algo similar já existia de fato na época de Brian Boru. Os Irlandeses eram divididos em clãs. Os membros mais importantes de cada clã elegiam o líder do seu conselho, chamado Rí, que em tempos de guerra governava com poder absoluto. Cada Rí (equivalente a uma cidade no jogo) jurava lealdade a um rei, o Ruirí (não representado no jogo). Acima do Ruirí havia o governante da região, o Rí Ruirech. Os diferentes Rí Ruirech por sua vez batalhavam entre si pelo título de Alto Rei da Irlanda. Não usei os termos Rí ou Rí Ruirech no jogo para evitar confusão.

Os Dinamarqueses costumavam se assentar em terras que tinham pilhado como “Vikings” (um termo que usavam para se identificar quando estavam fazendo saques) e chegavam a negociar com autoridades locais para obter poder político e fazer acordos para garantir que seus novos assentamentos fossem deixados em paz.

*Note que as cartas de casamento não têm a intenção de descrever indivíduos da realeza histórica da Irlanda ou Dinamarca.*

## COMPONENTES



### 25 CARTAS DE AÇÃO

**Cor:** a cor da carta, que é associada a certas ações e cidades no tabuleiro.

Cartas de batalha (vermelhas) são usadas para combater os Vikings.

Cartas da Igreja (azuis) são usadas para obter apoio da Igreja.

Cartas de corte (amarelas) são usadas para arranjar casamentos políticos.

Cartas da realeza (brancas) são curingas, e podem ser usadas para assumir o controle de cidades de qualquer cor.

**Valor:** o valor da carta, que determina se é bem-sucedida ou não em uma vaza.

**Ação principal:** a ação que a carta permite você fazer quando vence uma vaza. Isso sempre envolve conquistar uma cidade.

**Ações secundárias:** as ações que a carta permite você fazer quando perde uma vaza. Você escolherá uma das ações para resolver completamente. Algumas cartas só têm uma ação secundária.



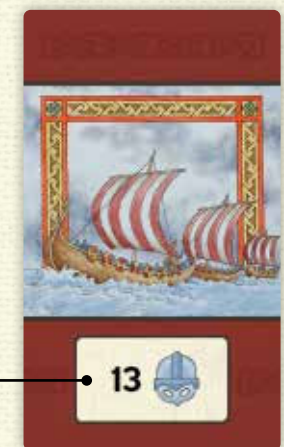
### 8 CARTAS DE CASAMENTO

**Recompensa:** o benefício obtido quando você ganha a carta através do casamento.

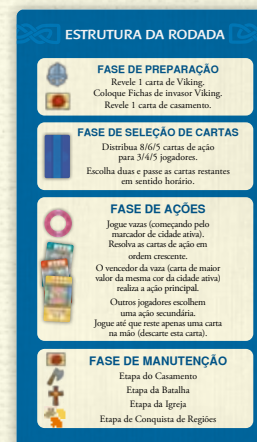
A **Princesa da Dinamarca** é uma carta de casamento especial de dupla face, representando uma aliança com os Vikings.

### 7 CARTAS DE VIKING

**Força da invasão:** o número de fichas de invasores Vikings que são colocadas na área de batalha na fase de preparação.



### 5 CARTAS DE REFERÊNCIA







125 DISCOS DE MADEIRA  
PARA OS JOGADORES  
(25 DE CADA COR)



16 FICHAS DE  
MONASTÉRIO



60 MOEDAS



2 MARCADORES  
DE CIDADE ATIVA  
(segundo marcador é extra)



10 FICHAS DE  
CONTROLE VIKING



30 FICHAS DE  
INVASOR VIKING



14 FICHAS DE  
RENOME



8 FICHAS DE  
CONQUISTA

O suprimento de discos, fichas  
e moedas não é limitado às  
quantidades incluídas no jogo.

## TABULEIRO

**1. Regiões:** A Irlanda é dividida em oito regiões. Cada região tem um requisito mínimo de cidades controladas e um valor em pontos, que também são mostrados nas fichas de conquista correspondentes.



*requisito mínimo de  
cidades controladas*



*valor em pontos*

**2. Cidades:** cada cidade tem uma cor, associada com uma das cores das cartas de ação.



*Vermelho, associado às cartas de batalha.*

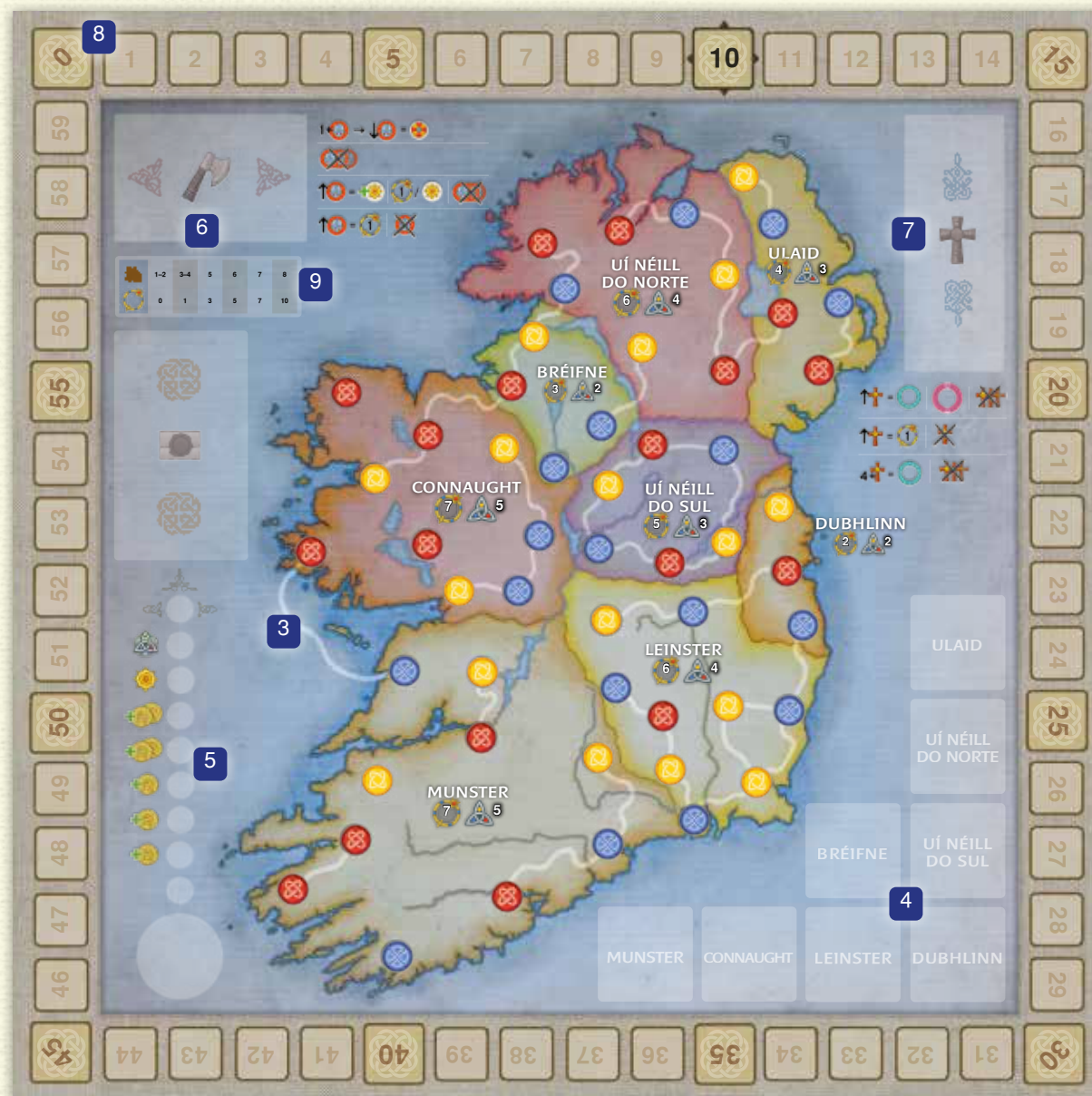


*Azul, associado às cartas de Igreja.*



*Amarelo, associado às cartas de corte.*

- 3. Estradas:** estradas conectam algumas das cidades, o que torna mais fácil expandir para elas a partir de cidades adjacentes.
- 4. Espaços para as fichas de conquista:** lugares onde as fichas de conquista devem ser colocadas.
- 5. Trilha de casamento:** registra seus esforços para arranjar alianças políticas através de casamentos.
- 6. Área de batalha:** registra seus esforços para repelir as invasões Vikings.
- 7. Área da Igreja:** registra seus esforços para obter o apoio da Igreja.
- 8. Trilha de pontuação:** para marcar seus pontos.
- 9. Tabela de pontuação de regiões:** um lembrete da pontuação de final de jogo por controlar cidades em múltiplas regiões.





# PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
2. Separe as moedas, fichas de renome, fichas de monastério, fichas de invasão Viking e fichas de controle Viking por tipo, colocando-as próximas do tabuleiro. Esse é o **suprimento**.
3. Distribua para cada jogador todos os discos de madeira de uma das cores. Devolva os discos não utilizados para a caixa.
4. Distribua para cada jogador três moedas e uma ficha de renome.
5. Cada jogador coloca um disco da sua cor no primeiro espaço da trilha de casamento e outro disco no espaço 10 da trilha de pontuação.
6. Coloque todas as fichas de conquista viradas para baixo no tabuleiro nos espaços indicados.
7. Separe as cartas de ação, de Vikings, casamento e referência por tipo, e coloque-as próximas do tabuleiro.
8. Encontre a carta de casamento da Princesa da Dinamarca e coloque-a próxima da trilha de casamento.

9. Embaralhe as outras cartas de casamento. Então, coloque a seguinte quantidade de cartas de casamento viradas para baixo em uma pilha em cima da carta da Princesa da Dinamarca e remova as cartas remanescentes do jogo sem ver quais são.

Três jogadores: duas cartas de casamento.

Quatro ou cinco jogadores: três cartas de casamento.

10. Embaralhe as cartas de Viking. Então, coloque-as em uma pilha virada para baixo do lado da área de batalha.
11. Distribua para cada jogador uma carta de referência.
12. Coloque as cartas de ação próximas do tabuleiro.
13. Determine aleatoriamente o jogador inicial e dê a ele o marcador de cidade ativa.
14. Em sentido horário, começando com o jogador inicial, cada jogador coloca um disco da sua cor em um espaço de cidade. Os jogadores não podem colocar seu disco na mesma região do disco de outro jogador.





## COMO JOGAR

Cada partida é jogada ao longo de várias rodadas. Depois de três rodadas (em uma partida com 3 jogadores) ou quatro rodadas (em uma partida com quatro ou cinco jogadores), o jogo termina e o jogador com mais pontos vence.

Cada rodada tem quatro fases: preparação, seleção de cartas, ações e manutenção.

Na **fase de preparação**, novas cartas de Vikings e casamento serão reveladas.

Na **fase de seleção de cartas**, cada jogador escolherá as cartas que formarão sua mão para a fase de ações.

Na **fase de ações**, cada jogador jogará suas cartas nas vazas e executará ações primárias e secundárias.

Na **fase de manutenção**, cada jogador irá arranjar casamentos, combater Vikings, construir monastérios e conquistar regiões.

### FASE DE PREPARAÇÃO

Revele a carta do topo do baralho de Vikings. Coloque na área de batalha do tabuleiro a quantidade de fichas de invasor Viking indicada pela força de invasão na carta e então, descarte-a.

Em seguida, revele a carta do topo do baralho de casamento e coloque-a no topo da trilha de casamento.

**Se não tiver mais cartas no baralho de casamento, essa será a última rodada da partida.**

*Portanto, a Princesa da Dinamarca é sempre a carta final de casamento.*

Então prossiga para a fase de seleção de cartas.

### FASE DE SELEÇÃO DE CARTAS

Embaralhe todas as cartas de ação. Então distribua as cartas para cada jogador de acordo com a quantidade de jogadores:

Três jogadores: oito cartas para cada jogador.

Quatro jogadores: seis cartas para cada jogador.

Cinco jogadores: cinco cartas para cada jogador.

Se estiver jogando com três ou quatro jogadores, coloque a carta remanescente virada para baixo perto do tabuleiro sem ver qual é.

Das cartas que você recebeu, escolha duas e coloque-as viradas para baixo na sua frente. As cartas escolhidas farão parte da sua mão para a fase de ações. Quando todos os jogadores tiverem escolhido suas cartas, cada um passará as cartas restantes em sua mão para o jogador à sua esquerda.

Em seguida, escolha duas das cartas que foram passadas para você e coloque-as viradas para baixo junto com as duas cartas que escolheu antes. Mais uma vez, quando todos tiverem escolhido suas cartas, cada um passará as cartas remanescentes para o jogador à esquerda.

Repita esse processo até que todas as cartas tenham sido colocadas viradas para baixo em frente dos jogadores. Quando receber apenas uma ou duas cartas do jogador à sua direita,

coloque-as diretamente na sua pilha de cartas viradas para baixo.

Então cada jogador pega a pilha de cartas na sua frente para formar sua mão, e o jogo prossegue para a fase de ações.

**Você pode olhar as cartas que já escolheu, mas não pode trocá-las por outras cartas.**

### FASE DE AÇÕES

A fase de ações é resolvida em uma série de vazas.

Continue jogando vazas até que cada jogador só fique com uma carta de ação na mão.

Então prossiga para a fase de manutenção, descartando a carta remanescente.

#### VAZAS

No início de cada vaza, o jogador com o marcador de cidade ativa coloca o marcador em qualquer cidade no tabuleiro que não tenha um disco. Essa é a **cidade ativa**.

Então, aquele jogador joga uma carta da sua mão. **A cor da carta precisa corresponder à cor da cidade ou ser uma carta de realeza (branca).**

Prosseguindo em sentido horário, cada outro jogador joga uma carta da sua mão. Você pode jogar qualquer carta, independente de valor ou cor. Você não precisa jogar uma carta com a mesma cor ou valor de qualquer carta que já tenha sido jogada.

**O jogador que tiver jogado a carta com o valor mais alto da mesma cor da cidade ativa vence a vaza.** Todos os outros jogadores perdem a vaza. Cartas da realeza (brancas) são curingas e sempre contam como sendo da mesma cor da cidade ativa.

O jogador que tiver jogado a carta com o menor valor (independente da cor) agora faz a ação listada na sua carta:

Se o jogador venceu a vaza, ele faz a **ação principal** da carta.

*A ação principal é descrita no topo da carta.*

Se ele perdeu a vaza, ele escolhe e executa uma das **ações secundárias**.

*As ações secundárias são descritas na parte de baixo da carta. Algumas cartas têm apenas uma ação secundária.*

As ações são explicadas na página seguinte.

Uma vez que tenha executado a ação da carta, o jogador coloca a carta em uma pilha de descarte compartilhada, e então, o jogador que jogou a carta com o próximo valor mais baixo (em ordem crescente) executa uma ação da mesma forma.

Depois que todos os jogadores tiverem feito uma ação cada, a vaza termina.










**Os jogadores não podem olhar as cartas na pilha de descarte compartilhada.**

Se os jogadores agora só tiverem uma carta em mãos, a fase de ações termina. Caso contrário, o jogador que agora está com o marcador de cidade ativa começa uma nova vaza.



## AÇÕES

Cada ação principal ou secundária mostra um ou mais símbolos. Ao fazer uma ação, você precisa resolver **todos** os símbolos, em ordem, da esquerda para a direita.

ÍCONE	AÇÃO
	Coloque um disco na cidade ativa. Você agora controla aquela cidade. Em seguida, pegue o marcador de cidade ativa. <b>Esse símbolo só aparece em ações principais.</b>
	Pegue uma moeda do suprimento. O suprimento de moedas não é limitado à quantidade incluída no jogo.
	Devolva uma moeda ao suprimento. Se não tiver moedas para devolver, perca dois pontos, em vez disso. Se também não tiver pontos, esse símbolo não tem efeito. <i>Esse é o único momento em que pontos são gastos, em vez de moedas.</i>
	Pegue uma ficha de renome do suprimento. O suprimento de fichas não é limitado à quantidade incluída no jogo.
	Coloque um disco da sua cor na área da Igreja. Você então <b>pode</b> gastar qualquer quantidade de moedas para colocar um disco adicional na área da Igreja para cada duas moedas gastas. O suprimento de discos coloridos não é limitado à quantidade incluída no jogo.
	Pegue uma ficha de invasor Viking da área de batalha. Você <b>pode</b> então gastar qualquer quantidade de moedas para pegar um invasor Viking adicional da área de batalha para cada duas moedas gastas. Se não houver invasores Vikings na área de batalha, esse símbolo não tem efeito.
	Mova seu disco colorido um espaço para cima na trilha de casamento. Você <b>pode</b> então gastar qualquer quantidade de moedas para mover um espaço adicional para cima na trilha de casamento para cada duas moedas gastas. Se seu disco estiver no espaço mais alto da trilha de casamento, esse símbolo não tem efeito. Depois de resolver completamente sua ação, se seu disco colorido estiver no mesmo espaço que outro disco colorido, desça o seu disco até que esteja em um espaço sem outros discos coloridos ou no primeiro espaço da trilha de casamento.
	Você <b>pode</b> gastar cinco moedas para expandir para uma nova cidade. Primeiro, escolha uma cidade que você controla. Em seguida, escolha uma segunda cidade que esteja conectada a essa primeira cidade por uma estrada e não tenha discos nela. Coloque um dos seus discos coloridos nessa segunda cidade, que agora passa a ser controlada por você. Você só pode expandir para uma cidade que esteja diretamente conectada por estrada a uma cidade que você já controle, sem outras cidades no caminho (controladas ou não).
	Remova uma ficha de controle Viking do tabuleiro para revelar o disco colorido embaixo. Aquela cidade agora é controlada pelo jogador cujo disco foi revelado.



## EXEMPLO DE FASE DE AÇÕES

Os jogadores Carol, Elaine, Alex e Kleber estão em uma partida que está na fase de ações. Eles acabaram de completar uma vaza.

No início da próxima vaza, Carol tem o marcador de cidade ativa, então ela coloca esse marcador em uma cidade vazia em Connaught. Como é uma cidade vermelha, ela precisa jogar uma carta vermelha (ou branca). Ela joga o 11 vermelho.



Elaine decide que não quer tentar ganhar a vaza, então ela joga o 2 vermelho.

Alex, por outro lado, quer vencer a vaza, então ele joga o 13 branco.

Finalmente, Kleber não tem as cartas necessárias para tentar vencer a vaza, então ele joga o 17 amarelo.

**Alex vence a vaza**, já que ele jogou a carta com o maior valor da cor correspondente à cidade ativa (porque cartas da realeza são curingas).



CAROL

ELAINE

ALEX

KLEBER



Os jogadores agora vão executar ações em ordem crescente de números, então a Elaine começa. Ela não venceu a vaza, então precisa escolher uma das ações secundárias da carta. Ela escolhe a ação de cima e recebe três moedas. Ela então tem a opção de expandir para uma cidade nova gastando cinco moedas. Elaine decide que deseja fazer isso, e já que uma das cidades roxas do Alex bloqueia a estrada em uma direção, ela só tem uma outra cidade para a qual expandir. Ela gasta as moedas e coloca um dos seus discos azuis na cidade conectada por estrada a uma de suas cidades em Leinster.



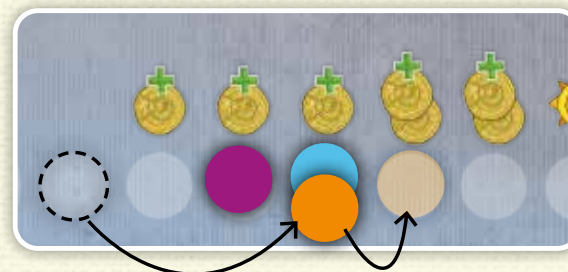
Em seguida, Carol resolve a ação secundária de baixo da carta dela e pega duas fichas de invasor Viking da área de batalha. Ela decide gastar quatro moedas para pegar duas fichas adicionais – totalizando quatro – já que ela está correndo risco de perder uma cidade para os Vikings se ocorrer uma invasão Viking.



Como Alex venceu a vaza, ele faz a ação principal da sua carta. Ele coloca um dos seus discos roxos na cidade ativa e pega o marcador de cidade ativa, o que significa que ele jogará a primeira carta da próxima vaza. Ele também recebe uma moeda.



Finalmente, é a vez de Kleber, que resolve uma ação secundária da sua carta. Ele decide subir na trilha de casamento, avançando três espaços. Isso o deixaria no mesmo espaço que Elaine, então ele precisa gastar duas moedas para avançar mais um espaço na trilha de casamento, ou descer um espaço. Contudo, Alex está no espaço logo abaixo, então Kleber teria que descer **mais um espaço**. Ele decide então gastar as duas moedas para subir um espaço adicional na trilha de casamento, colocando-o um espaço à frente de Elaine.



Como todos os jogadores agora resolveram suas cartas, essa vaza acaba. Eles têm apenas uma carta remanescente na mão, então essas cartas são descartadas e o jogo prossegue para a fase de manutenção.



## FASE DE MANUTENÇÃO

Resolva essas quatro etapas em ordem:

1. Casamento
2. Batalha
3. Igreja
4. Conquista de Regiões

Então, se não tiver mais cartas no baralho de casamento, o jogo termina. Caso tenha, prossiga para a fase de preparação da próxima rodada.



### ETAPA DO CASAMENTO

Se seu disco estiver acima de todos os outros na trilha de casamento, você conseguiu forjar uma aliança política! *Você não precisa estar no espaço mais alto da trilha, basta estar mais à frente do que os discos de todos os outros jogadores.*

Pegue a carta de casamento, coloque-a na sua frente e, imediatamente, ganhe o benefício mostrado. Então mova seu disco para o espaço inicial da trilha de casamento.

No caso raro em que todos os jogadores estejam no primeiro espaço da trilha de casamento, remova a carta de casamento do jogo e prossiga para a etapa de batalha.

ÍCONE

BENEFÍCIO



Ganhe o número de pontos indicado.



Pegue uma ficha de renome do suprimento. O suprimento de fichas de renome não se limita à quantidade incluída no jogo.



Coloque um disco colorido em qualquer cidade sem um disco na região indicada. Você agora controla aquela cidade.

Se não tiver cidades sem disco na região indicada, esse símbolo não tem efeito.

*Casamentos são alianças políticas forjadas entre membros da sua própria família e outros nobres da realeza da Irlanda.*

### PRINCESA DA DINAMARCA

Arranjar um casamento com a Princesa da Dinamarca forja uma aliança com os Vikings. Imediatamente escolha uma das seguintes opções:



1. **Apoio militar:** Coloque a carta da Princesa da Dinamarca com o lado mostrando o apoio militar para cima. Durante a etapa de conquista de regiões, todas as cidades controladas pelos Vikings contam como se fossem controladas por você. Além disso, no final da partida, todas as cidades controladas pelos Vikings contarão como suas para a pontuação de fichas de conquista viradas para cima no tabuleiro, mas **não** para a pontuação do número de regiões em que você controla cidades.



2. **Estabelecer comércio:** Coloque a carta da Princesa da Dinamarca com o lado que mostra o estabelecimento de comércio para cima. No final do jogo, as cidades controladas pelos Vikings contarão como suas para a pontuação de quantas regiões têm cidades controladas por você. Cidades controladas pelos Vikings **não** contarão como suas para a pontuação de fichas de conquista viradas para cima no tabuleiro.



3. **Rejeitá-la:** Descarte a carta da Princesa da Dinamarca e ganhe quatro pontos.

Uma vez que a carta de casamento tenha sido resolvida, cada jogador ganha os benefícios mostrados no espaço da trilha de casamento em que seu disco estiver, se tiver algum benefício. *O jogador que resolveu a carta de casamento move seu disco para primeiro espaço da trilha de casamento, e não ganha nenhum outro benefício.*

ÍCONE

BENEFÍCIO



Coloque um disco em qualquer cidade do tabuleiro que não tenha um disco. Você agora controla aquela cidade.



Pegue uma ficha de renome do suprimento. O suprimento de fichas de renome não se limita à quantidade incluída no jogo.



Pegue uma moeda do suprimento. O suprimento de moedas não se limita à quantidade incluída no jogo.





## ETAPA DA BATALHA

Se não houver fichas de invasor Viking na área de batalha, o ataque Viking foi repellido! Caso contrário, uma invasão Viking acontecerá.

Se houver pelo menos uma ficha de invasor Viking na área de batalha, o jogador com menos fichas de invasor Viking perde uma cidade para os Vikings. O jogador com mais fichas de invasor Viking escolhe uma das cidades do jogador perdedor e coloca uma ficha de controle Viking em cima de um dos discos coloridos do perdedor. Os Vikings agora controlam aquela cidade.

Caso dois ou mais jogadores estejam empatados com a menor quantidade de fichas de invasor Viking, cada jogador empatado perde uma cidade para os Vikings.

Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com a maior quantidade de fichas de invasor Viking, cada jogador que estiver perdendo uma cidade para os Vikings escolhe qual cidade perderá.

Então devolva todas as fichas de invasor Viking na área de batalha para o suprimento e distribua as recompensas pelos espólios de batalha.

## ESPÓLIOS DE BATALHA

Os espólios de batalha são distribuídos quer os Vikings sejam repellidos ou não.

Primeiro, o jogador que possuir mais fichas de invasor Viking, ganha um marcador de renome do suprimento. Em seguida, ganha um ponto por cada uma das suas fichas de renome e devolve todas as suas fichas de invasor Viking para o suprimento. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com a maior quantidade de fichas de invasor Viking, nenhuma ficha de renome ou ponto são distribuídos, e nenhuma ficha de invasor Viking é devolvida. Em vez disso, pule para a próxima recompensa.

Em seguida, cada jogador que **agora** tenha a maior quantidade de fichas de invasor Viking ganha um ponto e depois devolve uma ficha de invasor Viking para o suprimento.

**Jogadores sem fichas de invasor Viking não recebem qualquer recompensa.**



## ETAPA DA IGREJA

Nessa etapa, os jogadores são recompensados pelo seu apoio à Igreja.

Primeiro, o jogador com mais discos na área da Igreja coloca um monastério em torno de uma cidade que controle, se puder. Uma cidade não pode ter mais de um monastério. O jogador então pega o marcador de cidade ativa e retorna todos os seus discos da área da Igreja. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com a maior quantidade de discos na área da Igreja, esses efeitos não são resolvidos. Em vez disso, pule para a próxima recompensa.

Em seguida, cada jogador que **agora** tenha a maior quantidade de discos na área da Igreja ganha um ponto, e retorna um disco da área da Igreja.

Finalmente, em sentido horário, começando com o jogador que tiver o marcador de cidade ativa, cada jogador que tenha pelo menos quatro discos na área da Igreja coloca um monastério em torno de uma cidade que controle, se puder. Cada jogador que tiver colocado um monastério então retorna todos os seus discos da área da Igreja.



## ETAPA DE CONQUISTA DE REGIÕES

Você agora reivindica sua conquista das regiões onde tiver mais cidades.

Para cada ficha de conquista **virada para baixo** no tabuleiro, conte quantas cidades são controladas na região correspondente (inclusive cidades controladas pelos Vikings). Se o número for igual ou maior ao mínimo especificado (mostrado na região e na ficha), vire a ficha de conquista para cima. Caso contrário, deixe-a virada para baixo.

Para cada ficha de conquista **virada para cima**, no tabuleiro ou em frente de um jogador, verifique quem controla o maior número de cidades na região correspondente. O jogador com mais cidades controladas na região pega a ficha de conquista e a coloca na frente dele, virada para cima.

Se dois ou mais jogadores estiverem empatados com a maior quantidade de cidades em uma região, a ficha fica onde estiver.

*Então se um jogador pega uma ficha de conquista, só perderá essa ficha se outro jogador mais tarde controlar **mais** cidades do que ele.*



### MONASTÉRIOS

Se uma cidade possuir um monastério, ela conta como duas cidades para fins de virar fichas de conquista para cima e para reivindicar regiões.

## VIKINGS E A PRINCESA DA DINAMARCA

Se um jogador tiver arranjado um casamento com a Princesa da Dinamarca e tiver escolhido o **apoio militar**, todas as cidades controladas pelos Vikings contarão como controladas por aquele jogador.

Caso contrário, se os Vikings controlarem a maior quantidade de cidades em uma região, deixe a ficha de conquista no tabuleiro (ou devolva-a para lá se eles a tiverem tirado de um jogador).



## FINAL DO JOGO

Se não houver mais cartas de casamento no final da fase de manutenção, o jogo termina e as pontuações finais são calculadas.

### PONTUAÇÃO



O jogador com **mais** moedas ganha um ponto. *Se múltiplos jogadores estiverem empatados com a maior quantidade, nenhum ponto é distribuído.*



O jogador com o marcador de cidade ativa ganha um ponto.



Para cada ficha de renome que tiver, ganhe um ponto.

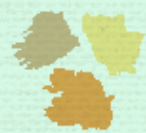


Para cada ficha de conquista virada para cima na sua frente, ganhe o número de pontos mostrado na ficha.

Para cada ficha de conquista virada para cima no tabuleiro, cada jogador empatado com a maior quantidade de cidades naquela região ganha metade do número de pontos mostrado na ficha, arredondado para baixo.

*Se você tiver a carta da Princesa da Dinamarca na sua frente mostrando o lado do **apoio militar**, cidades controladas pelos Vikings contam como sendo controladas por você.*

Fichas de conquista viradas para baixo não pontuam.



Ganhe pontos de acordo com a tabela a seguir, dependendo do número de regiões **diferentes** onde você controla pelo menos uma cidade.

*Se você tiver a carta da Princesa da Dinamarca na sua frente mostrando o lado de **estabelecer comércio**, cidades controladas pelos Vikings contam como sendo controladas por você.*

NÚMERO DE REGIÕES	1-2	3-4	5	6	7	8
PONTOS	0	1	3	5	7	10

**O jogador com mais pontos vence.**

Se houver um empate, o jogador empatado com mais fichas de conquista vence.

Se continuar empatado, o jogador empatado com mais cartas de casamento vence.

Se ainda assim permanecer um empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.





Autor: Peer Sylvester  
Desenvolvimento: Filip Hartelius e Anthony Howgego  
Ilustrações: Deirdre de Barra  
Design Gráfico: James Hunter

Edição Brasileira:  
Edição: Thiago Leite  
Tradução: David Lehmann  
Revisão: Daniel Costa e Márcio Botelho  
Diagramação: Gerson Lopes

Publicado originalmente no Reino Unido em 2021 pela OSPREY GAMES  
Bloomsbury Publishing Plc  
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK  
29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Irlanda  
1385 Broadway, 5º Andar, Nova Iorque, NY 10018, EUA  
OSPREY GAMES é marca registrada da Osprey Publishing Ltd  
© Peer Sylvester, 2021. Essa edição © 2021 Osprey Publishing Ltd  
Todos os direitos reservados.

[www.meeplebr.com](http://www.meeplebr.com) | [www.ospreygames.co.uk](http://www.ospreygames.co.uk)  
Para mais informações ou pedidos de reposição,  
envie email para [atendimento@meeplebr.com](mailto:atendimento@meeplebr.com)



# REFERÊNCIA RÁPIDA

## FASE DE MANUTENÇÃO



### ETAPA DO CASAMENTO

1. **Mais alto na trilha:** pega carta de casamento e move para o início da trilha.
2. **Todos os outros jogadores:** ganham recompensa listada no espaço da trilha.



### ETAPA DA BATALHA

1. **Invasores Vikings na área de batalha:** jogador com menos invasores Vikings perde cidade para os Vikings. *Jogador com mais invasores Vikings escolhe qual cidade.*
2. **Remova todos os invasores Vikings da área de batalha.**
3. **Quem tiver mais fichas de invasor Viking:** ganha um renome, ganha um ponto para cada renome e devolve todos os invasores Vikings. *Pule em caso de empate.*
4. **Quem tiver mais fichas de invasor Viking depois do passo 3:** ganha um ponto e devolve um invasor Viking. *Todos os jogadores empatados ganham essa recompensa.*



### ETAPA DA IGREJA

1. **Mais discos na área da Igreja:** coloca monastério, pega marcador de cidade ativa e retorna todos os discos. *Pule em caso de empate.*
2. **Mais discos na área da Igreja depois do passo 1:** ganha um ponto e retorna um disco. *Todos os jogadores empatados ganham essa recompensa.*
3. **Quatro ou mais discos na área da Igreja:** coloca monastério e retorna todos os discos.



### ETAPA DE CONQUISTA DE REGIÕES

1. **Cada ficha de conquista virada para baixo:** vire para cima se o número de cidades controladas na região atingir o mínimo.
2. **Cada ficha de conquista virada para cima:** é entregue para o jogador com mais cidades naquela região. Em caso de empate a ficha fica onde estiver.

Cidades com **monastérios** contam como duas cidades.

## SÍMBOLOS

### ÍCONE AÇÃO



Assuma o controle da cidade ativa.



Ganhe uma moeda.



Pague uma moeda. *Se não tiver moedas, perca dois pontos.*



Ganhe um renome.



Ganhe o número indicado de pontos.



Coloque um disco na área da Igreja. Gaste duas moedas por disco para colocar mais discos.



Pegue um invasor Viking da área de batalha. Gaste duas moedas por ficha para pegar mais fichas.



Mova um espaço para cima na trilha de casamento. Gaste duas moedas por espaço para mover mais espaços. *Não pode terminar no mesmo espaço que outro disco. Se o espaço estiver ocupado, desça até o próximo espaço vazio.*



Você **pode** gastar cinco moedas para assumir controle de uma cidade diretamente conectada por estrada a outra cidade que você controle.



Remova uma ficha de controle Viking.



Assuma o controle de qualquer cidade.



Assuma o controle de qualquer cidade na área indicada.