

Oath Guia de Jogo



LEIA-ME PRIMEIRO

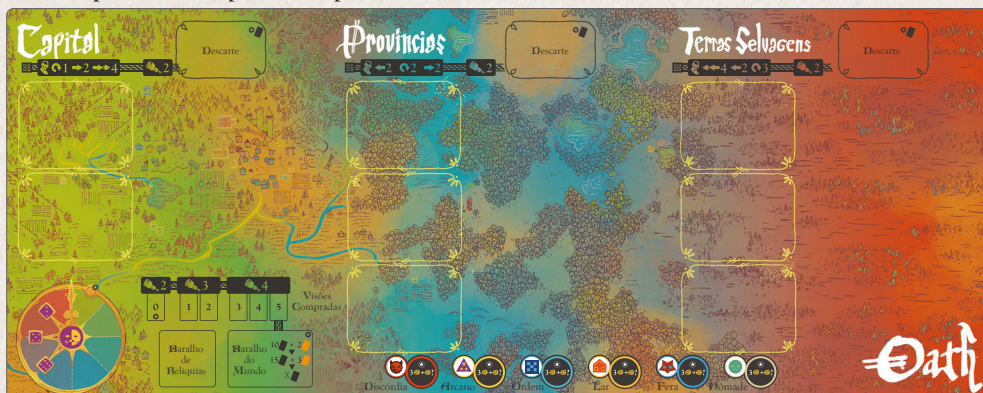
Índice

O Que Tem na Caixa.....	2	Passo a Passo - Exilado Azul.....	22
Aprendendo Oath para Ensinar Depois?..	5	Passo a Passo - Exilado Amarelo	24
Ensinando Oath Agora Mesmo?	5	Algumas Regras Adicionais	26
Preparação para a Primeira Partida	6	Perguntas Sobre Regras.....	29
Quem Você É e Como Vencer	8	Terminando sua Primeira Partida.....	29
Como Jogar, em Linhas Gerais.....	10	Preparação para Futuras Partidas	30
As Ações.....	12	Acordos do Grupo	31
Passo a Passo - Chanceler.....	18	Peculiaridades de Oath	32
Passo a Passo - Exilado Vermelho	20		



Que Tem na Caixa

Bem-vindo a *Oath*! Todas as cartas listadas aqui estão em pacotes, mas não abra eles ainda! Você será orientado a abrir algumas durante a preparação, e algumas depois da sua primeira partida.



O MAPA

O mapa dessas terras é onde ficarão muitas cartas de locais e habitantes, os baralhos e reservas de fichas de influência que pegará conforme joga, e várias trilhas.



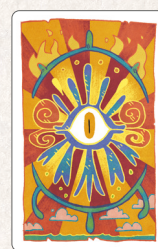
23 CARTAS DE LOCAL

Locais representam pontos no mapa por onde você irá viajar e que serão disputados em campanha.



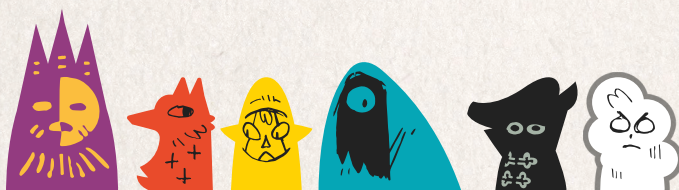
198 CARTAS DE HABITANTES

Os Habitantes representam as pessoas, lugares e ideias dessas terras.



5 CARTAS DE VISÃO

Visões são novas formas de governar essas terras. Você pode vencer ao completar uma delas.



6 PEÇAS, CADA UMA DE UMA COR

Sua peça representa o personagem com quem está jogando, viajando de um local a outro. Onde você poderá recrutar tropas, negociar influência e segredos, e realizar campanha contra seus inimigos.



36 FICHAS DE INFLUÊNCIA

Essas fichas representam sua influência entre os diversos habitantes dessas terras.



20 FICHAS DE SEGREDO

Segredos representam seu conhecimento de verdades antigas ou mentiras bem disfarçadas.



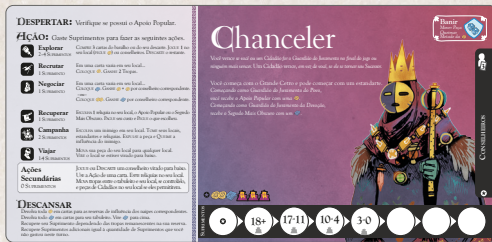
94 TROPAS 24 ROXAS, 14 DE CADA UMA DAS OUTRAS CINCO CORES

Tropas são seus leais seguidores, que você usará em campanhas contra seus inimigos e para controlar locais.



10 DADOS DE ATAQUE, 6 DADOS DE DEFESA, 1 DADO DE TÉRMINO E 8 MARCADORES DE TRILHA

Esses componentes decidem o resultado de ações incertas e marcam o andamento do jogo. Os dados não são limitados à quantidade na caixa.



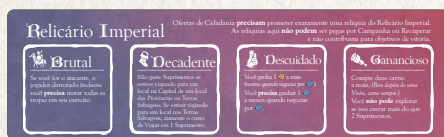
TABULEIRO DO CHANCELER (DUPLA-FACE)

Um dos jogadores assumirá o papel do Chanceler, que governa essas terras. Ele busca manter o poder e passar a sua autoridade adiante para seus descendentes.



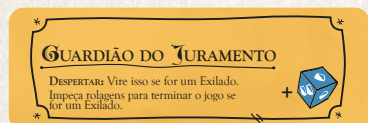
CARTA DE RELÍQUIA DO GRANDE CETRO

O Chanceler começa com essa relíquia, que dá a ele o poder de transformar Exilados em Cidadãos e exilar Cidadãos.



TABULEIRO DO RELICÁRIO IMPERIAL (DUPLA-FACE)

O Relicário Imperial contém muitas relíquias, que precisam ser prometidas pelo detentor do Grande Centro ao oferecer Cidadania aos Exilados.



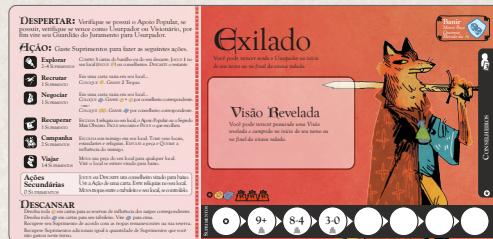
TÍTULO DE GUARDIÃO DO JURAMENTO (DUPLA-FACE)

O jogador que atualmente cumpre o objetivo de Guardiã do Juramento, mostrado abaixo, fica com esse marcador de título. Manter esse título por tempo suficiente é um dos modos de ganhar a partida.



4 REFERÊNCIAS DE OBJETIVO (DUPLA-FACE)

Cada partida terá um objetivo de Guardiã do Juramento e um objetivo de Sucessor, duas formas de vencer o jogo, como mostrado nessa referência.



5 TABULEIROS DE JOGADOR (DUPLA-FACE)

Os outros jogadores começam como Exilados, líderes de povos subjugados que buscam recuperar sua voz na sociedade. Durante a partida, eles podem se tornar Cidadãos, fazendo com que virem seus tabuleiros para o outro lado.



20 CARTAS DE RELÍQUIA

Relíquias são artefatos perdidos que você pode recuperar usando influência e sussurrando segredos. Eles concedem incríveis habilidades e contribuem de algumas formas para a vitória.



ESTANDARTE DO SEGREDO MAIS OSCURO

Esse estandarte representa a aura misteriosa que provoca curiosidade e interesse em todos, permitindo que busque por habitantes e Visões mais facilmente.



ESTANDARTE DO APOIO POPULAR (DUPLA-FACE)

Esse estandarte representa o amplo apoio de todos nessas terras para a sua missão, permitindo que jogue e descarte habitantes com mais flexibilidade.



6 CARTAS DE ESTRUTURA (DUPLA-FACE)

No final da partida, o vencedor pode construir uma estrutura, e algumas estruturas no mapa podem cair em ruína, virando a carta.

ORGANIZADORES DA CAIXA E GUIAS DE REFERÊNCIA



2 GUIAS DE REFERÊNCIA PARA JOGADORES (DUPLA-FACE)

Esses guias mostram a anatomia das cartas, descrições das habilidades dos locais e um resumo da ação de Campanha.



1 GUIA DE REFERÊNCIA PARA CRÔNICA (DUPLA-FACE)

Isso ajudará você a separar e guardar o jogo quando a partida terminar, preservando o seu mundo para a próxima partida.



8 DIVISORES DE ARQUIVOS

Você usará esses para separar as cartas nas seções menores da caixa depois que terminar sua primeira partida.



8 FICHAS DE MULTIPLICADOR

Elas representam 5 segredos cada. Os segredos não são limitados pela quantidade na caixa.



1 CAIXA DE MUNDO

Você usará isso para guardar as cartas que ainda estiverem no mapa no final da sua partida.

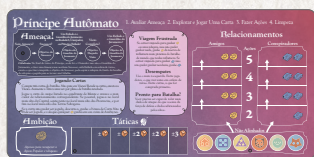


10 FICHAS DE BANDIDO (DUPLA-FACE)

Você pode, opcionalmente, colocá-las em locais vazios para ajudar a mostrar os bandidos (página 27).

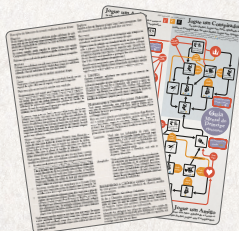
COMPONENTES PARA O PRÍNCIPE AUTÔMATO

O Príncipe Autômato é um jogador automatizado que recomendamos usar depois da sua primeira partida, se estiver jogando em um ou dois jogadores. Para saber mais, leia o guia de regras do Príncipe Autômato.



1 TABULEIRO DO PRÍNCIPE AUTÔMATO E 1 TABULEIRO DE RELICÁRIO DO PRINCIPADO

Esses estão no verso dos tabuleiros do Chanceler e Relicário Imperial.



1 GUIA DE REGRAS E 1 GUIA MENTAL

O Guia Mental fica no verso do guia de referência da Crônica.



10 MARCADORES (DUPLA-FACE)

Esses ficam no verso das fichas de bandidos.





aprendendo Oath para Ensinar Depois?

Se está aprendendo Oath antes de se reunir com seu grupo, existem algumas formas de fazer isso, dependendo de como prefere aprender.

Se prefere aprender de forma gradual com muitos exemplos, leia esse guia. Se costuma jogar mais jogos como *Catan* e *Pandemic*, esse manual é para você.

Se prefere aprender através de regras literais e diretas, leia *As Leis de Oath*. É um guia abrangente com poucos gráficos e sem exemplos, então para algumas pessoas pode ser complexo começar por ele. Se costuma jogar mais jogos como *Twilight Struggle* e a série *18XX*, aquele é o manual para você.

Se você prefere aprender na prática, use a preparação baseada em cartas e o passo a passo neste manual, conforme descrito em "Ensinando Oath Agora Mesmo?" abaixo. Independente de aprender através desse manual ou por *As Leis de Oath*, recomendamos fortemente que leia o passo a passo ou jogue por ele!

Outros materiais úteis para aprender o jogo você encontra no nosso site: www.meeplebr.com

DICAS E EXPECTATIVAS

Jogue sua primeira partida com três ou quatro jogadores. Mesmo que não esteja usando o passo a passo, recomendamos isto. Se estiver com mais de quatro, agrupe em pares. Se quiser jogar *Oath* em dois jogadores, recomendamos que adicione o jogador Autômato, Príncipe Autômato, mas não recomendamos isso para sua primeira partida.

Espere por um intervalo de duração variado nas partidas. *Oath* pode terminar rapidamente ou se estender bastante. Na sua primeira partida, na qual estará ensinando a novos jogadores, você vai jogar por duas ou três horas - raramente, quatro ou cinco horas. No entanto, depois de algumas partidas, terá condições de terminar a maior parte das partidas em duas horas ou menos.



Ensinando Oath Agora Mesmo?

Se você está prestes a ensinar Oath agora mesmo sem se preparar muito primeiro, recomendamos usar a preparação baseada em cartas e o passo a passo de uma rodada.

Prepare o jogo usando o passo a passo baseado em cartas. Encontre os três pacotes de cartas identificados como **PACOTES A, B E C**. Abra o Pacote A e vire a primeira carta para começar a preparação. Quando terminar, seu jogo deve se parecer com o exemplo na próxima página.



Ao longo do restante desse manual, caixas como essa ajudarão você a começar logo a jogar e orientarão você a abrir novos pacotes de cartas.

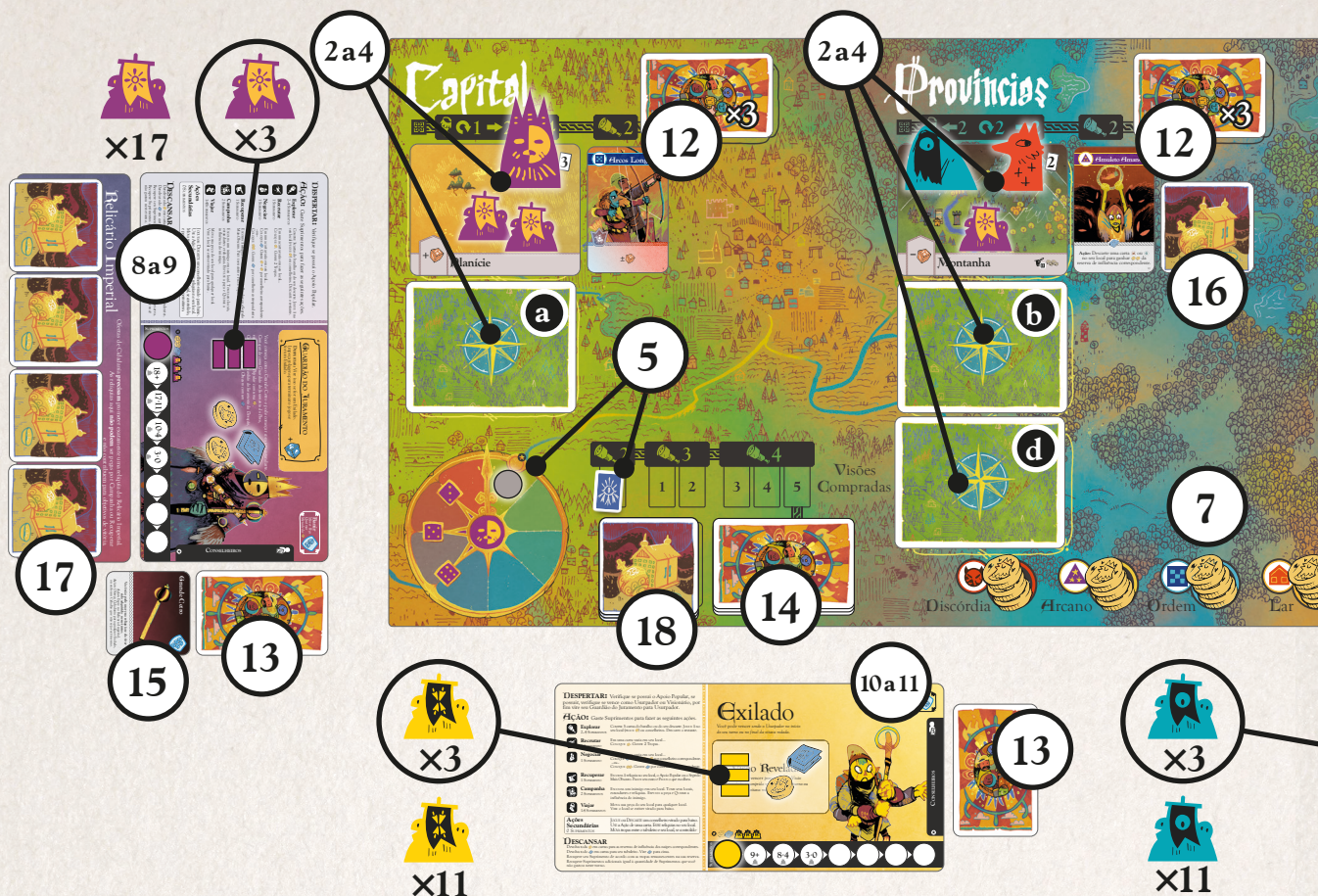
Explique as regras básicas do Oath lendo as páginas de 8 a 11. Essas páginas contêm toda a informação de que precisará para começar a jogar. Leia essas páginas em voz alta, apontando para os componentes relevantes conforme necessário.

Pule as ações detalhadas nas páginas 12 a 17. Essas páginas são para os jogadores que querem aprender o jogo antes de jogar. Grupos ficam sobrecarregados quando você explica tudo de uma vez, então pule isso!

Siga o passo a passo nas páginas 18 a 25. O passo a passo foi feito para quatro jogadores, mas você pode jogar com três se uma das pessoas jogar por dois. Dura apenas uma rodada, e quando terminar você pode remover todos os componentes vermelhos, azuis ou amarelos, descartar suas cartas, e continuar a jogar com três jogadores. Aqui estão os estilos de jogo que o passo a passo incentiva:

- Jogue com o **Chanceler** se quiser governar com punho de ferro e administrar crise após crise.
- Jogue com o **Exilado Vermelho** se quiser construir uma economia poderosa.
- Jogue com o **Exilado Azul** se quiser construir diversos caminhos para a vitória.
- Jogue com o **Exilado Amarelo** se quiser esmagar seus inimigos com um poderoso exército.

Se precisar reconstruir os pacotes de cartas, as cartas usadas no passo a passo são mencionadas nas páginas 6 e 7. Para um guia detalhado, visite nosso site: www.meeplebr.com



Preparação para a Primeira Partida



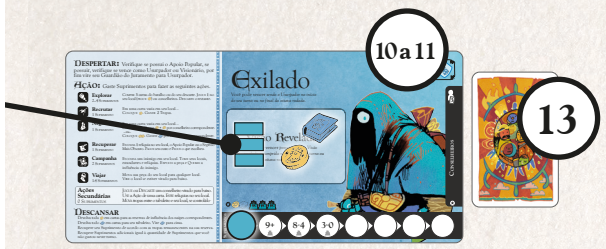
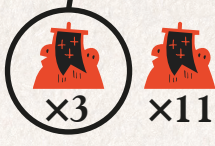
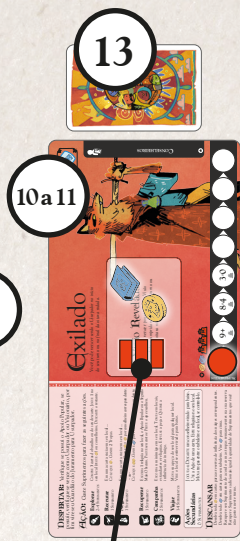
Abra o Pacote A agora para começar a preparação baseada em cartas!

Se preferir seguir as instruções nessa página, você encontrará as cartas que precisa nos pacotes listados ao longo dessa página.

1. Desenrole o **MAPA** e coloque-o na mesa.
2. Coloque as **CARTAS DE LOCAL DE PLANÍCIE, MONTANHA E COSTA ROCHOSA** viradas para cima no mapa no espaço de local do topo da Capital, Províncias e Terras Selvagens, respectivamente. As outras 5 **CARTAS DE LOCAL** vão viradas para baixo nos espaços de local de **a** até **e**, conforme mostrado acima. (**a** é Costa Verdejante, **c** é Ermo, **d** é Planície de Sal.)
3. Coloque a **PEÇA ROXA** na Planície, as **PEÇAS VERMELHA** e **AZUL** na Montanha, e a **PEÇA AMARELA** na Costa Rochosa.
4. Pegue as 24 **TROPAS ROXAS**. Coloque duas tropas na Planície, uma na Montanha e uma na Costa Rochosa.



5. Coloque um **MARCADOR DE TRILHA** no primeiro espaço (*marcado com uma estrela*) da trilha de Rodadas e da trilha de Visões Compradas.
6. Reúna **ESSES COMPONENTES** em uma reserva compartilhada perto do mapa: 36 fichas de influência, 20 fichas de segredo, 10 dados de ataque, 6 dados de defesa, o dado de término, a referência de objetivo do Guardião do Juramento de Supremacia, e o Estandarte do Apoio Popular (*mostrando o estandarte intacto*), bem como o Estandarte do Segredo Mais Obscuro. Coloque 1 **FICHA DE INFLUÊNCIA** no Apoio Popular e 1 **FICHA DE SEGREDO** no Segredo Mais Obscuro.
7. Coloque 3 **FICHAS DE INFLUÊNCIA** em cada uma das seis reservas de influência no mapa.
8. Escolha um jogador para ser o Chanceler. Essa pessoa se sinta perto da beirada curta do mapa próximo do nome “Capital”. Ela recebe o **TABULEIRO DO CHANCELER** e o **TABULEIRO DO RELICÁRIO IMPERIAL**.



9. Chanceler, faça o seguinte:
 - Pegue suas 20 **TROPAS ROXAS**. Coloque 3 no seu próprio tabuleiro e mantenha 17 por perto.
 - Coloque 2 **FICHAS DE INFLUÊNCIA** 🍌🍌 e 1 **FICHA DE SEGREDO** 🔲 no seu próprio tabuleiro.
 - Coloque um **MARCADOR DE SUPRIMENTOS** no espaço mais à esquerda da trilha de Suprimentos no seu próprio tabuleiro.
 - Coloque o **TÍTULO DE GUARDIÃO DO JURAMENTO** por cima do seu nome de Chanceler no seu próprio tabuleiro.
10. Os outros jogadores se sentam e recebem os **TABULEIROS DE EXILADO VERMELHO, AZUL e AMARELO**. Eles se sentam em sentido horário em torno do mapa a partir do Chanceler - Vermelho, Azul e Amarelo.
11. Cada Exilado, faça o seguinte:
 - Pegue suas 14 **TROPAS**. Coloque 3 no seu próprio tabuleiro e mantenha 11 por perto.
 - Coloque 1 **FICHA DE INFLUÊNCIA** 🍌 e 1 **FICHA DE SEGREDO** 🔲 no seu próprio tabuleiro.
 - Coloque um **MARCADOR DE SUPRIMENTOS** no espaço mais à esquerda da trilha de Suprimentos no seu próprio tabuleiro.
12. Coloque **CARTAS DE HABITANTE** no mapa conforme segue.
 - **Capital:** Arcos Longos próximo do local de Planície, e 3 cartas viradas para baixo na pilha de descarte da Capital.
 - **Provincias:** Amuleto Amansador próximo do local de Montanha, e 3 cartas viradas para baixo na pilha de descarte das Provincias.
 - **Terras Selvagens:** Anciões próximo do local de Costa Rochosa, e 5 cartas viradas para baixo na pilha de descarte das Terras Selvagens.
13. Coloque essas 4 **CARTAS DE HABITANTE** à direita dos tabuleiros dos jogadores, viradas para baixo, conforme segue:
 - **Chanceler:** Caminhos da Floresta
 - **Exilado Vermelho:** Animais Ajudantes
 - **Exilado Azul:** Contrariados
 - **Exilado Amarelo:** Um Pequeno Favor
14. Coloque as outras 41 **CARTAS DE HABITANTE** e **VISÃO** conforme orientado no Pacote B no espaço "Baralho do Mundo" no mapa.
15. Dê a **CARTA DE RELÍQUIA DO GRANDE CETRO** para o Chanceler, que deverá colocá-la do lado do seu tabuleiro.
16. Coloque a **CARTA DE RELÍQUIA** do Olho de Marfim virada para baixo do lado do local da Montanha.
17. Coloque as próximas 4 **CARTAS DE RELÍQUIA** viradas para baixo nos quatro espaços do Relicário Imperial.
18. Coloque as outras 15 **CARTAS DE RELÍQUIA** no espaço "Baralho de Relíquias" no mapa.



Quem Você É e Como Vencer

Oath é um jogo sobre história. É sobre o que é esquecido, quem é deixado para trás e como o poder vai de uma parte da sociedade para a outra. Em cada partida, os jogadores mudarão o destino dessas terras de acordo com seus interesses, afetando todas as futuras partidas.



Leia as páginas 8 a 11 para todos em voz alta.

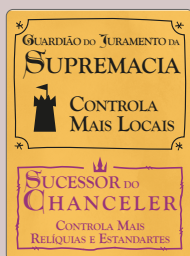
Na sua primeira partida de *Oath*, um jogador será o **Chanceler** e os outros jogadores começarão como **Exilados**. Alguns Exilados poderão se tornar **Cidadãos** durante a partida.

O CHANCELER

Na sua primeira partida, o Chanceler começa como o **Guardião do Juramento de Supremacia**

Para permanecer o Guardião do Juramento de Supremacia, o Chanceler precisa controlar o maior número de locais, conforme mostrado no objetivo do Guardião do Juramento abaixo.

REFERÊNCIA DE OBJETIVO



Objetivo do Guardião do Juramento

O objetivo de baixo é explicado na página 26.



CONTROLANDO LOCAIS NO MAPA



No início da partida, o Chanceler controla três locais.

Conforme mostrado acima, o mapa dessas terras tem três **REGIÕES** – a Capital, as Províncias e as Terras Selvagens. A Capital contém dois **LOCAIS**, enquanto as Províncias e as Terras Selvagens contém três. (Mostramos apenas o local no topo de cada região).

Você **CONTROLA** um local se possuir qualquer quantidade de **TROPAS** suas nele. Um local só pode possuir tropas de uma cor de cada vez, então geralmente apenas um jogador por vez pode controlar cada local.

O Chanceler controla três locais e ninguém mais controla um local, então o Chanceler marca seu título de Guardião do Juramento pegando a peça de Guardião do Juramento.

PEÇA DO GUARDIÃO DO JURAMENTO

GUARDIÃO DO JURAMENTO

Desperte! Vire isso se for um Exilado. Inspecione o mapa para terminar o jogo se for um Exilado.

DESPERTAR: Verifique se possui o Apoio Popular.

#ACAO: Crie Supremacia para fazer as seguintes ações.

Explorar: Crie bases de Exilados em regiões com 1 a 4 unidades de População. Destrua 1 Exilado.

Rever: Crie o Caso de Exílio.

Organizar: Crie o Caso de Exílio.

Recuperar: Recupere as unidades de Apoio Popular.

Compartilhar: Compartilhe as unidades de Apoio Popular.

Visitar: Visite as unidades de Apoio Popular.

Ações Secundárias: Faça as ações secundárias de Apoio Popular.

DESCANSAR: Descanse as unidades de Apoio Popular.



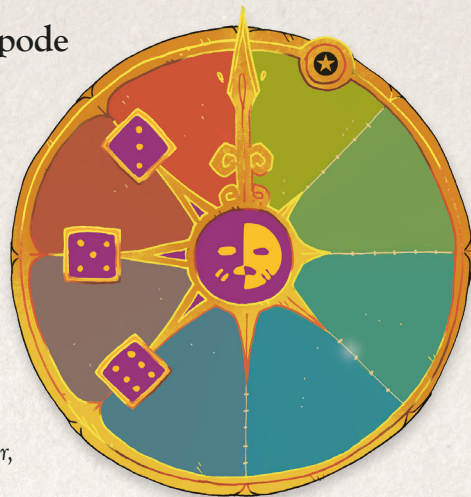
Oath dura até oito rodadas, mas o Chanceler só pode ganhar a partir da quinta rodada.

No final da quinta, sexta e sétima rodadas, o Chanceler tem uma chance de ganhar. Se for o Guardião do Juramento, rola o dado de término (dado numérico) para determinar se o jogo termina:

- **Final da quinta rodada:** O jogo termina se sair 6 no dado
- **Final da sexta rodada:** O jogo termina se sair 5 ou 6 no dado
- **Final da sétima rodada:** O jogo termina se sair 3 ou 6 no dado
- **Final da oitava rodada:** O jogo sempre termina

O Chanceler ganha se a rolagem do dado terminar o jogo ou se for o Guardião do Juramento no final da oitava rodada.

Se quaisquer Exilados tiverem se tornado Cidadãos, eles podem ganhar, em vez do Chanceler. Você aprenderá mais sobre eles na página 26!



OS EXILADOS

Um Exilado pode se tornar o Guardião do Juramento, mas ele precisa se tornar o Usurpador para vencer.

Se um Exilado controlar a maior quantidade de locais, deverá pegar a peça de Guardião do Juramento, tirando-a do seu atual detentor. Se começar seu turno como Guardião do Juramento, sua peça é virada para o lado do Usurpador.



Se o Exilado permanecer o Usurpador até o início do seu próximo turno, ele ganha!

Ele também ganha se for o Usurpador no final da oitava rodada.

Os Exilados têm um outro caminho para a vitória – tornarem-se Visionários.

Em cada partida de Oath, você joga com apenas um dos quatro objetivos possíveis do Guardião do Juramento – nessa partida, o Guardião do Juramento da Supremacia. Mas você sempre joga com todas as quatro Visões verdadeiras, que espelham os quatro objetivos de Guardião do Juramento.

Por exemplo, a Visão da Conquista permite que vença se controlar a maior quantidade de locais,

espelhando o objetivo do Guardião do Juramento da Supremacia. Conforme busca por cartas, você poderá encontrar uma Visão!

Um Exilado vence se possuir uma Visão jogada e seu objetivo cumprido no início do seu turno. Um Exilado também vence dessa forma no final da oitava rodada, desde que o Chanceler não seja o Guardião do Juramento.

Frequentemente, os Exilados tentarão ser o Guardião do Juramento – o que impede que o Chanceler role o dado para vencer – ao mesmo tempo em que se esforçam para completar uma Visão.

Você aprenderá mais sobre a quinta e falsa Visão – a Conspiração – na página 27.





Como Jogar, em Linhas Gerais

No seu turno, você executará três fases – Despertar, Agir e então Descansar. Quando terminar, o próximo jogador em sentido horário terá seu turno. Quando cada jogador tiver jogado um turno, a rodada termina. Continue jogando dessa forma até alguém vencer ou até o fim da oitava rodada!

A FASE DE DESPERTAR

Apenas os Exilados tem mais coisas para fazer nessa fase. Como Exilado, você verificará se ganha como Usurpador ou Visionário, e então se possuir o título de Guardião do Juramento, você o virará para o lado de Usurpador. Quer seja um Exilado ou não, você também pode usar habilidades de **DESPERTAR** nas poucas cartas que as possuem.

A FASE DE AGIR

Nessa fase, que é a parte principal do jogo, você pode fazer essas **AÇÕES PRINCIPAIS**:



EXPLORAR: Compre três cartas, descarte duas e jogue uma. Você pode comprar do baralho ou da pilha de descarte da região onde sua peça estiver, dando a você mais habilidades e formas de ganhar. Se você jogar a carta no seu local, você também ganha uma influência!



RECRUTAR: Ganhe tropas de uma carta no seu local. Você precisará gastar influência para obter tropas se quiser fazer campanhas efetivamente e se defender de seus inimigos.



NEGOCIAR: Ganhe influência ou segredos de uma carta no seu local. Influência e segredos são recursos que gastará para fazer muitas ações. Você precisará de influência para obter segredos, e precisará de segredos para obter influência.



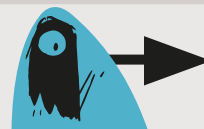
RECUPERAR: Pegue uma relíquia do seu local. Relíquias custam alguma quantidade de influência ou segredos, mas garantem ótimas habilidades e contribuem para alguns objetivos de vitória.



REALIZAR CAMPANHA: Ataque locais, relíquias, estandartes e peças. Se seus inimigos possuírem algo que você deseja, você pode tomar isso deles através da campanha. Contudo, você descobrirá que a vitória pode custar caro...



VIAJAR: Mova sua peça para outro local. Você precisará viajar, movendo sua peça pelo mapa, para poder usar cartas fortes e executar suas outras ações de forma eficaz.



Você pode fazer qualquer quantidade de ações em qualquer ordem.

Pode até ser a mesma ação várias vezes ou ação nenhuma!

Cada ação principal custa de 1 a 4 Suprimentos.

Cada vez que gastar um **SUPRIMENTO**, mova seu marcador de Suprimento no seu tabuleiro uma vez para a direita. Esses custos de Suprimento são listados em “As Ações” (páginas 12 a 17).

A maioria das ações principais se refere ao SEU LOCAL.

Esse termo significa o local onde estiver a sua peça.

Você pode executar várias ações secundárias, que não custam Suprimento.

Algumas ações secundárias incluem desvirar cartas que estão viradas para baixo para jogá-las viradas para cima, espiar as relíquias no seu local, e pegar e colocar tropas no seu local se você o controlar (página 17).



Muitas cartas em Oath oferecem novas ações.

Essas ações não custam Suprimentos, mas algumas custam influência ou segredos, que você normalmente colocará na carta. Geralmente, você não pode colocar influência ou segredos em uma carta que já os tenha!

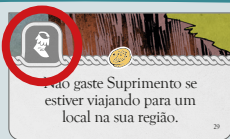
Quase todas as cartas ficam ou num local ou na área de **CONSELHEIROS** de um jogador, que é um conjunto pessoal de cartas à direita do seu tabuleiro.

Você só pode usar a habilidade de uma carta se...

- Sua peça estiver no local da carta, ou
- Você controlar a carta, mesmo se sua peça não estiver no local dela. Você controla todas as cartas nos seus conselheiros e em locais que você controla.

Existem alguns outros tipos de habilidades de carta.

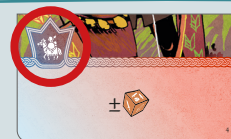
Algumas modificam as seis ações principais, outras só acontecem uma vez quando jogadas, e algumas só podem ser usadas se você as controlar, independente da sua peça estar no local da carta ou não.



Modificadores de Ação.
Por exemplo, essa habilidade modifica a ação de Viajar.



Habilidades “Quando Jogada”. Essa acontece quando a carta é jogada.



Planos de Batalha. A coroa mostra que você precisa controlar essa carta para usar seu poder.

A FASE DE DESCANSAR

Nessa fase, as fichas de influência nas cartas retornam para as seis reservas de influência no mapa, cada ficha indo para a reserva correspondente ao naipe da carta. As fichas de segredo nas cartas, contudo, voltam para seu próprio tabuleiro! Você vai entender que segredos são a principal forma de obter influência, então tente não perder todos ao longo da partida.



Influência nas cartas voltam para sua reserva correspondente.



Lar



Segredos nas cartas retornam para o seu tabuleiro!



Depois disso, você vai recuperar seus Suprimentos. A quantidade que você recupera depende de quantas tropas ainda restam na sua reserva pessoal do lado do tabuleiro, ou seja, que não estão nem no mapa nem no seu tabuleiro. Quanto menos tropas tiver recrutado e precisar alimentar, mais Suprimentos terá para gastar.

Se você não gastar todos os seus Suprimentos no seu turno, você poderá guardar para o próximo turno! Para cada Suprimento que não tiver gasto, recupere seus Suprimentos um espaço adicional para a esquerda.



Você ainda tem duas tropas na sua reserva pessoal do lado do tabuleiro...



... então você recupera até o espaço “3 a 0”, que significa que tem entre 3 e 0 tropas.



Mas se você tivesse gasto dois Suprimentos a menos, você poderia recuperar mais dois espaços.

A s ações



EXPLORAR

Compre três cartas, descarte duas e jogue uma.
Custo: 2 a 4 Suprimentos, conforme mostrado à direita

Compre três cartas. Você pode comprar do baralho do mundo ou da pilha de descarte da região onde sua peça estiver.

Então, descarte duas cartas. Se sua peça estiver na Capital, descarte para o topo da pilha de descarte das Províncias. Se estiver nas Províncias, descarte na pilha das Terras Selvagens. Se estiver nas Terras Selvagens, descarte para a pilha da Capital.

Finalmente, jogue uma carta. Jogue a carta que sobrou no seu local ou na sua área de conselheiros – ou você pode descartá-la. Se a carta mostrar uma árvore 🌳, você só pode jogá-la no seu local. Se mostrar uma pessoa 👤, você só pode jogá-la na sua área de conselheiros.

Quando jogar uma carta em um local, pegue uma influência 🍷 da reserva de influências que corresponda ao naipe da carta que jogou. **Você não pode jogar uma carta em um local que já esteja no limite da sua capacidade,** conforme mostrado à direita.

Quando jogar uma carta na sua área de conselheiros, você pode colocar a carta virada para cima ou para baixo, guardando-a para jogar virada para cima mais tarde (página 17). **Você pode ter até três conselheiros,** virados para cima ou para baixo. Você precisa descartar um deles se estiver jogando um quarto.



VISÕES!

Visões são cartas especiais com verso diferente e algumas regras adicionais.

- Se você comprar uma carta de Visão do baralho do mundo, pare de comprar cartas e avance o marcador de Visões Compradas na sua trilha em um espaço. Você não comprará outras cartas durante essa ação de Explorar.
- Qualquer um pode jogar Visões como conselheiros virados para baixo, mas apenas Exilados podem jogá-las viradas para cima para obter um novo objetivo de vitória.
- Quando jogar uma Visão virada para cima, coloque-a no espaço de “Visões Reveladas” no seu tabuleiro. *Ela não é um conselheiro!* Mais tarde, se revelar outra Visão, precisará descartar a anterior.

POR QUE EXPLORAR?

Explorar permite que tenha opções. Se estiver se sentindo para trás no jogo, explorar pode te dar exatamente a carta que precisa para criar uma nova estratégia ou obter um novo objetivo de vitória.

Você pode guardar as cartas até o momento certo. Em *Oath* você não tem uma “mão” tradicional de cartas. Contudo, você pode explorar para encontrar cartas e guardá-las como conselheiros virados para baixo – que podem ser considerados como uma mão de cartas - e então jogá-las ou descartá-las mais tarde!

Jogar uma carta no seu local garante influência. Se estiver com pouca influência, pode jogar uma carta no seu local para obter uma. Não é a forma mais eficiente de obter influência, mas ajuda!

Visões só funcionam depois que Visões suficientes tenham sido compradas. Parte de cada objetivo de Visão é ter três ou mais Visões compradas do baralho do mundo, então você não poderá vencer com nenhuma visão até que isso aconteça. Você pode revelar uma Visão antes disso, mas não poderá vencer com ela ainda.



Pule para o passo a passo na página 18 para começar a jogar agora mesmo!

CUSTO PARA EXPLORAR

Se você comprar da **pilha de descarte** da sua região, sempre custa 2 Suprimentos.

Se comprar do **baralho do mundo**, custa de 2 a 4 Suprimentos, conforme mostrado pela trilha de Visões Compradas do lado do baralho.



Explorar o baralho do mundo custa 3 Suprimentos se uma Visão tiver sido comprada do baralho do mundo até aquele momento.



Esse local (esquerda) pode conter até três cartas. Essa carta (à direita) só pode ser jogada em um local porque tem um ícone de árvore 🌳.



RECRUTAR

Ganhe tropas de uma carta no seu local.

Custo: 1 Suprimento

Coloque uma influência 🟡 em uma carta no seu local que esteja vazia, ou seja, que ainda não tenha nenhuma influência ou segredo nela.

Pegue duas tropas da sua reserva pessoal do lado do seu tabuleiro e coloque-as no seu tabuleiro. Você pode ter qualquer quantidade de tropas no seu tabuleiro!

POR QUE RECRUTAR?

Tropas são essenciais para campanhas. Quando estiver atacando, suas tropas permitirão que role mais dados de ataque. Quando estiver defendendo, suas tropas contribuem para seu total de defesa, que será o número que precisará ser superado pelo atacante em sua rolagem para derrotá-lo.



NEGOCIAR

Ganhe influência ou segredos de uma carta no seu local.

Custo: 1 Suprimento

Você pode negociar um segredo por algumas influências, ou pode negociar duas influências por alguns segredos.

Para negociar por influência, coloque um segredo 🔵 em uma carta vazia no seu local. Pegue 1 influência 🟡, e então pegue *outra* influência 🟡 para cada um dos seus conselheiros virados para cima cujo naipe corresponda ao naipe daquela carta. Essa influência vem da reserva de influências que corresponde à carta na qual colocou o segredo.

Para negociar por segredos, coloque duas influências 🟡🟡 em uma carta vazia no seu local. Pegue um segredo 🔵 para cada um dos seus conselheiros virados para cima com o mesmo naipe daquela carta. Esses segredos vêm da reserva compartilhada.



O Chanceler negocia com o Vidente 🟡 no seu local. Só tem um conselheiro de Ordem 🔵, então só pega uma influência 🟡 da reserva da Discórdia 🟡.

Se tivesse tentado negociar por segredos 🔵, não teria conseguido nenhum.

POR QUE NEGOCIAR?

Você precisa de influência e segredos para boa parte das ações. Caso esteja recrutando tropas, recuperando relíquias ou usando habilidades de cartas, frequentemente terá que gastar esses recursos.

Obter mais segredos vai acelerar sua economia. Ter mais segredos significa que poderá negociar mais vezes por turno, já que os segredos que colocar nas cartas retornarão ao seu tabuleiro durante a Fase de Descansar. Contudo, pode ser difícil conseguir segredos, então sempre que possível, é uma boa ideia negociar por um, e geralmente é uma má ideia gastar seu último segredo no início da partida.

Você pode impedir que seus inimigos peguem influência. Se outros jogadores quiserem influência de uma reserva de influência de um naipe específico, esvazie-a para que não possam pegar mais dela! Isso irá atrasá-los e custará pouco para você.



RECUPERAR

Pegue uma relíquia do seu local.

Custo: 1 Suprimento

Você pode recuperar uma relíquia virada para baixo que esteja no seu local pagando o custo marcado no local no canto inferior à direita. O custo pode solicitar que você coloque influência ☺ em uma reserva de influência específica, queime influência 🔥 devolvendo-a para a reserva compartilhada, ou queime um segredo 🗝️ devolvendo-o para a reserva compartilhada. Pegue a relíquia e coloque-a próxima do seu tabuleiro virada para cima. Você pode ter qualquer quantidade de relíquias!

POR QUE RECUPERAR?

Relíquias contam para alguns objetivos de vitória. Além disso, elas garantem muitas habilidades incríveis. Só tome cuidado – outros jogadores podem fazer campanha contra você para pegá-las.



REALIZAR CAMPANHA

Ataque locais, relíquias, estandartes e peças.

Custo: 2 Suprimentos

Escolha um Defensor. Esse defensor pode ser qualquer outro jogador que controle seu local ou cuja peça esteja no seu local. Se nenhum jogador controlar seu local, você pode escolher os **BANDIDOS** – basicamente, um jogador neutro que controla locais vazios.

Declare os Alvos. Você pode declarar qualquer quantidade de alvos, mas precisa declarar pelo menos um alvo no seu local (*onde sua peça estiver*) e precisa escolher seu local como alvo se ele for controlado pelo defensor (*ou seja, se o defensor possuir qualquer quantidade de tropas nele*).

Esses são seus possíveis alvos:

- **Quaisquer locais que o defensor controlar** – sim, qualquer um no mapa!
- **Quaisquer relíquias que o defensor possuir** se a peça dele estiver no seu local.
- **A peça e influência do defensor** se a peça dele estiver no seu local.

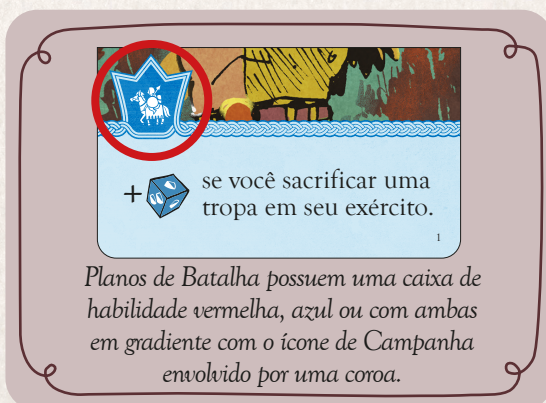
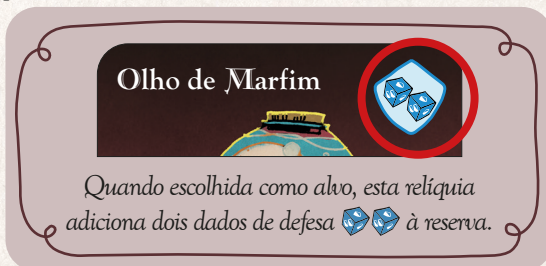
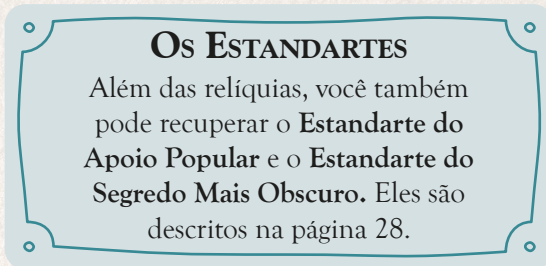
Cada alvo adiciona os **DADOS DE DEFESA** mostrados no escudo no seu canto superior à direita à reserva do defensor (*o escudo para a peça e influência fica no tabuleiro do jogador*).

Você reunirá **DADOS DE ATAQUE** na sua reserva até o número de tropas no seu tabuleiro.

Use Planos de Batalha. Primeiro, você diz se quer usar algum, e então o defensor faz o mesmo. Essas cartas ajudam os jogadores a vencer a Campanha (página 27).

Role a Defesa. O defensor rola sua reserva de dados de defesa, e então contabiliza sua **DEFESA** somando o seguinte:

- Os **♦ escudos rolados** nos dados de defesa. Cada rolagem 🎲 duplica o total de ♦ escudos rolados.
- As **tropas dele nos locais escolhidos como alvo** – bandidos somam um por local.
- As **tropas dele no tabuleiro dele** se a peça do defensor estiver no seu local ou em qualquer local que você escolheu como alvo.



Role o Ataque. Role sua reserva de **DADOS DE ATAQUE**. Contabilize seu **ATAQUE** somando as **espadas que tiver rolado**, contando cada duas **espadas vazias** como uma **espada**. (Se sobrar alguma espada vazia sozinha, não a conte!)

Cada **☠** caveira que rolar mata imediatamente uma tropa no seu próprio tabuleiro (no seu, não no do defensor!).

Se seu total de ataque for mais alto do que o total de defesa do defensor, você **VENCERÁ**.

Se estiver empatado ou menor do que a defesa, o defensor vence.

Se seu ataque não for alto o suficiente, você pode aumentá-lo sacrificando tropas do seu tabuleiro, adicionando um ao ataque para cada tropa que sacrificar.

Resolva a Vitória ou Derrota. Se vencer, faça o seguinte:

- Mate metade das tropas que ajudaram na defesa, arredondada para baixo, colocando-as do lado do tabuleiro do defensor. Devolva o restante para o tabuleiro do defensor.
- Coloque qualquer número de tropas do seu tabuleiro nos locais que foram escolhidos como alvo.
- Pegue todas as relíquias que foram escolhidas como alvo.
- Se você escolheu a peça e influência do defensor como alvo, faça a peça dele viajar para um local à sua escolha, e **QUEIME** metade da influência no tabuleiro do defensor, arredondada para baixo, devolvendo-a para a reserva compartilhada.

Se você foi derrotado, você não toma nenhum dos alvos, e metade das tropas no seu tabuleiro são mortas. Arredonde para baixo, se necessário.

POR QUE REALIZAR CAMPANHA?

É um modo simples de tomar coisas. Mas cuidado, pode ser caro! Custa muitos Suprimentos, e você pode perder tropas sem ganhar nada por isso.

FACE DOS DADOS

Dado de Ataque



×3



×2



×1

Dado de Defesa



×2



×2



×1



×1



VS



2 de Ataque

3 de Defesa

O Defensor rolou um escudo e possui duas tropas no local que você escolheu como alvo, totalizando três de defesa.

Você rolou duas espadas e uma espada vazia, que sozinha não conta, totalizando dois de ataque.

Para vencer, você precisa sacrificar duas tropas do seu tabuleiro e colocá-las ao lado do seu tabuleiro.

Você mata uma das tropas defensoras, colocando-a ao lado do tabuleiro do defensor e devolve a outra para o tabuleiro dele.





VIAJAR

Mova sua peça para um local diferente.
Custo: 1 a 4 Suprimentos, conforme mostrado à direita.

Mova sua peça para qualquer local que queira ir. Se o local estiver virado para baixo, vire-o para cima!

Se você virar para cima um local que tenha ícones de influência 🍀 ou segredo 🔒 no canto superior à esquerda, coloque aquela quantidade de influência ou segredos da reserva compartilhada nele.

Da mesma forma, se houver ícones de "R" no seu canto superior à esquerda, pegue aquela quantidade de cartas de relíquia do baralho de relíquias e coloque-as do lado do local, viradas para baixo.

POR QUE VIAJAR?

Viajar permite que você use novas cartas. Seja para negociar ou recrutar em uma carta vazia, ou usar a habilidade de uma carta específica, você provavelmente vai conseguir fazer isso depois que viajar até o local.

Viajar permite que você explore outros lugares. Se tem uma carta que você quer na pilha de descarte de outra região, você precisará viajar para um local naquela região. Da mesma forma que se a pilha de descartes da sua região estiver vazia e você não quiser comprar do baralho do mundo.

Viajar permite que tenha espaço para jogar cartas. Cada local tem uma capacidade limitada de cartas. Então se seu local estiver cheio mas você quiser jogar cartas em um local, precisará viajar para outro local.

Viajar permite que encontre novas relíquias. Você precisa estar no local com uma relíquia para recuperá-la. Se não restarem relíquias em locais virados para cima, você provavelmente encontrará uma se viajar para um local virado para baixo!

CUSTO DE VIAGEM

Esse custo é mostrado de acordo com a região onde sua peça estiver, e depende da região para a qual estiver viajando. Aqui está um exemplo para viajar da Capital.

CAPITAL



1 Suprimento para viajar para outro local da Capital.

2 Suprimentos para viajar para qualquer local nas Províncias.

4 Suprimentos para viajar para qualquer local nas Terras Selvagens.



Quando revelado, esse local recebe três influências da reserva compartilhada, e uma carta de relíquia do baralho de relíquias



AÇÕES SECUNDÁRIAS

Custo: 0 Suprimentos

Desvire um Conselheiro virado para baixo ou descarte-o. Isso funciona exatamente como se tivesse acabado de comprá-lo usando Explorar (página 12).

Basicamente, pense nos seus conselheiros virados para baixo como uma mão de cartas que pode jogar no seu turno sem gastar Suprimentos. Contudo, todos os seus conselheiros – virados para cima ou para baixo – contam para seu limite de três conselheiros.

Usar uma habilidade de Ação de carta.

Isso foi descrito no “Como Jogar, em Linhas Gerais” (páginas 10 a 11). Basicamente, você pode usar uma habilidade de carta que diga “**AÇÃO:**” se a carta estiver no local da sua peça, se estiver virada para cima na sua área de conselheiros, ou se controlar o local onde a carta estiver – mesmo se sua peça não estiver lá!

Pegar ou colocar tropas no seu local se você controlá-lo. Mas você precisa deixar pelo menos uma de suas tropas lá.

Espiar relíquias no seu local. O detentor do Grande Cetro – uma relíquia com a qual o Chanceler sempre começa o jogo – também pode espionar relíquias no Relicário Imperial.



Todo jogador começa com um conselheiro virado para baixo. Por exemplo, nessa primeira partida, o Conselheiro começa com Caminhos da Floresta! Ele poderá jogar isso tanto na sua área de conselheiros, como no seu local.

ALGUMAS OUTRAS...

Existem algumas ações secundárias relacionadas a oferecer Cidadania e exilar Cidadãos. Elas estão junto com as regras de Cidadania, mais à frente (página 26).



P passo a Passo – Chanceler

A primeira fase do turno é a Fase de Despertar. Contudo, a única coisa que o Chanceler pode fazer agora é verificar o Apoio Popular. O Chanceler não tem o Apoio Popular – tão impopular! – então pula essa fase e vai para a Fase de Ação, a fase principal do jogo.

EXPLORAR O BARALHO. Para comprar do baralho, preciso gastar 2 Suprimentos, então desloco meu marcador de Suprimentos duas vezes para a direita. Compro três cartas.

Por que 2 Suprimentos? Observe a trilha de Visões Compradas do lado do baralho do mundo. Ela mostra que atualmente custa 2 Suprimentos para comprar do baralho. Conforme cartas de Visão forem compradas do baralho, esse custo aumentará.



Eu só posso manter uma carta, então manterei a Guarnecer. Minha peça está na Planície, que fica na região da Capital, então eu descarto as outras duas cartas viradas para baixo no topo da pilha de descarte da região das Províncias.

Quando descartar cartas, coloque-as na próxima pilha de descarte. Cartas descartadas da Capital vão para a pilha de descarte das Províncias, cartas das Províncias vão para as Terras Selvagens, e cartas das Terras Selvagens voltam para a Capital.

Eu vou jogar Guarnecer no meu local, a Planície.

Guarnecer tem uma restrição de árvore 🌳 no canto superior à esquerda embaixo do seu naipe. Isso significa que Guarnecer só pode ser jogada no seu local! Note que qualquer carta pode ser jogada como um conselheiro virado para baixo, até Guarnecer ou uma carta como ela.



Pego uma influência 😊 da reserva da Ordem 🗄 no mapa e coloco-a no meu tabuleiro.

Por que estou pegando influência? Quando você joga uma carta no seu local, você ganha uma influência! Ela é retirada da reserva de influência do mesmo naipe da carta que você jogou – nesse caso, Ordem 🗄.



Então eu resolvo a habilidade de Guarnecer: Eu ganho 3 tropas e coloco uma em cada um dos três locais que controlo – Planície, Montanha e Costa Rochosa.

*Lembre-se de que você **CONTROLA** um local se possuir qualquer quantidade de tropas naquele local. Peças não importam para o controle.*



NEGOCIAR EM GUARNECER. Gasto 1 Suprimento, e então pego 1 segredo 🗄 do meu tabuleiro e coloco-o na carta Guarnecer 🗄. E por isso, ganho uma influência 😊 da reserva da Ordem 🗄 e coloco-a no meu tabuleiro.

*Negociar é diferente de jogar uma carta em um local, que dá uma influência. Com a ação de Negociar, você ganha uma influência mais outra influência por cada conselheiro que possuir com o mesmo naipe daquela carta. Lembre-se de que seus **CONSELHEIROS** são as cartas à direita do seu tabuleiro, com exceção das relíquias.*



EXPLORAR O BARALHO. Como antes, gasto 2 Suprimentos e compro três cartas. Jogo Garoto de Recados na minha área de conselheiros à direita do meu tabuleiro, e descarto as outras duas cartas que comprei nas Províncias.

Ao contrário de Guarnecer, o Garoto de Recados não tem restrições sob seu naipe, então pode ser jogado em locais ou na área de conselheiros. Note que não se ganha influência jogando uma carta na sua área de conselheiros.



VIAJAR PARA O OUTRO LOCAL DA CAPITAL. Gasto 1 Suprimento, desviro o local virado para baixo na Capital para revelar a Costa Verdejante, e coloco minha peça ali.

POR QUE 1 SUPRIMENTO? *Veja o guia de Viagem embaixo do título da Capital no mapa. Da Capital, custa 1 Suprimento para ir para outro local na Capital, 2 Suprimentos para ir para qualquer local nas Províncias, e 4 Suprimentos para ir para qualquer local nas Terras Selvagens.*



REVELAR MINHA CARTA CAMINHOS DA FLORESTA. Como uma ação secundária, desviro a carta virada para baixo na minha área de conselheiros. Eu a jogo no meu local e ganho uma influência da reserva da Fera. Isso não custa Suprimentos.

POR QUE EU PUDE JOGAR CAMINHOS DA FLORESTA? *Quando você tem um conselheiro virado para baixo, está dizendo “vou jogar essa carta virada para cima mais tarde”. Quando você de fato a joga mais tarde, ela funciona exatamente como se tivesse acabado de comprá-la, inclusive em termos de ganhar influência. Ao manter conselheiros virados para baixo, você pode esconder informações úteis e esperar pelo momento certo para jogar algo! Você pode inclusive manter cartas que tenham restrições, como a árvore, viradas para baixo.*



NEGOCIAR EM CAMINHOS DA FLORESTA. Gasto 1 Suprimento. Coloco duas influências na carta Caminhos da Floresta, e pego um segredo da reserva compartilhada e coloco-o no meu tabuleiro.

Negociar por segredos é mais difícil do que negociar por influência. Você só recebe um segredo por conselheiro do mesmo naipe – se não possuir conselheiros com o mesmo naipe, não conseguirá nenhum segredo. Os habitantes mantêm seus segredos bem perto!



DESCANSAR. Meus Suprimentos acabaram, então vou descansar. Devolvo as duas influências em Caminhos da Floresta para a reserva da Fera e devolvo o segredo em Guarnecer para o meu tabuleiro. Tenho 14 tropas na minha reserva – ou seja, que não estão no mapa nem no meu tabuleiro – então recupero meu Suprimento até o seu espaço “17 a 11”.

Quanto mais tropas forem recrutadas e precisar alimentar, menos Suprimentos terá para gastar!



Por que o Chanceler está fazendo isso? O Chanceler quer acumular tropas nos locais que controla para que esses locais sejam mais difíceis de serem atacados através de campanhas. Nessa partida, o objetivo do Guardião do Juramento é manter controle sobre mais locais, e ser o Guardião do Juramento é a principal forma do Chanceler vencer.

De qualquer forma, nunca é ruim obter mais influência e segredos, já que esses são os recursos principais que serão gastos. Obter outro segredo é especialmente importante já que podem ser difíceis de se conseguir, e eles aumentam o número de vezes que você pode negociar por turno.

P passo a Passo – Exilado Vermelho

EXPLORAR A PILHA DE DESCARTE DAS PROVÍNCIAS. Isso custa 2 Suprimentos. Eu compro três cartas do topo da pilha de descartes das Províncias. Eu jogo o Velho Carvalho no meu local, pego uma influência da reserva de Fera 🐾 e descarto as outras duas cartas na pilha de descarte das Terras Selvagens.

Comprar da pilha de descarte fica mais caro com o tempo? Não! Sempre custa 2 Suprimentos, não importa quão caro seja comprar do baralho do mundo. Contudo, você só pode comprar da pilha de descarte na região onde sua peça estiver, então ela pode esvaziar.



A Montanha só pode conter duas cartas, indicado pelo ícone de cartas no canto superior à direita, então agora ela está cheia!

Posso descartar cartas que estejam em locais? Não, a menos que algo, explicitamente, permita isso. Contudo, mais tarde no seu turno, você recuperará o Apoio Popular, que permite que descarte cartas em locais.

REVELAR MEUS ANIMAIS AJUDANTES. Como ação secundária, desviro meu conselheiro virado para baixo e jogo a carta na minha área de conselheiros. É minha carta de Animais Ajudantes!

Animais Ajudantes tem um ícone de pessoa 🧑 no seu canto superior à esquerda. Isso significa que a carta só pode ser jogada na área de conselheiros! Você só pode manter até três conselheiros de cada vez, estejam virados para cima ou para baixo.



NEGOCIAR COM O VELHO CARVALHO. Gasto 1 Suprimento e coloco duas influências no Velho Carvalho, ganhando dois segredos da reserva compartilhada por isso.

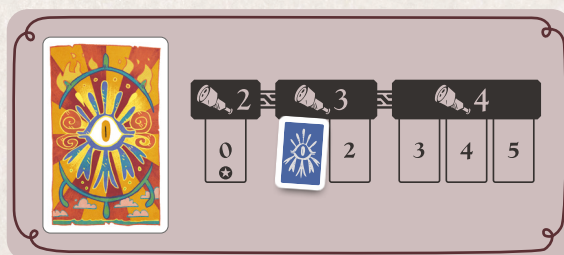
Por que dois segredos? O Vermelho ganha um segredo porque tem um conselheiro do naipe de Fera 🐾 e ganha mais um segredo porque negociou com o Velho Carvalho por segredos e tinha pelo menos um conselheiro do naipe de Fera 🐾.









EXPLORAR O BARALHO. Isso custa 2 Suprimentos. Compro apenas duas cartas, não três. Encontro o Alquimista, e **Tenho uma Visão!** Avanço uma vez o marcador de Visões Compradas na sua trilha. Jogo o Alquimista na minha região de conselheiros, e descarto a Visão para as Terras Selvagens.

Por que duas cartas? Quando você compra uma carta de Visão do baralho do mundo, você para de comprar cartas imediatamente! Então, de fato, você deve comprar cartas do baralho do mundo uma de cada vez. Contudo, se comprar uma Visão de uma pilha de descarte, não pare de comprar cartas.


O que a trilha de Visões Compradas faz? Ela mostra o custo em Suprimentos de explorar o baralho do mundo. Conforme mais Visões são compradas, o custo aumenta!



USAR MEU ALQUIMISTA. Coloco um segredo nele e queimo um segredo, devolvendo-o para a reserva compartilhada, em troca, pego quatro influências, uma de cada uma dessas reservas: Nômade , Arcano , Discórdia  e Ordem .

Ações em cartas não custam Suprimento. O  na caixa de habilidade da carta significa “Coloco 1 segredo nessa carta”. O  nela significa “Queimo 1 segredo, devolvendo-o para a reserva compartilhada”.



RECUPERAR O APOIO POPULAR. Isso custa 1 Suprimento. Pego o Estandarte do Apoio Popular e coloco-o do lado do meu tabuleiro. Eu escolho colocar duas influências nele, e escolho colocar a influência que já estava nele na reserva de Fera .


O que é o Apoio Popular? É um estandarte que contribui para muitos objetivos de vitória. Agora, quando estiver jogando uma carta em um local, você pode primeiro descartar uma carta de qualquer local da sua região, e então pode jogar sua carta em qualquer local da sua região, não só no seu local. Você não precisa nem descartar e jogar no mesmo local! Você pode usar essa habilidade para pegar cartas que são boas para você ao mesmo tempo em que descarta cartas que são boas para seus oponentes.

Por que duas influências? Para recuperar o Apoio Popular, você precisa colocar mais influências nele do que ele já possui – nesse caso, a influência com que ele começa. Contudo, o Vermelho poderia ter escolhido colocar ainda mais influência no Apoio Popular! Quanto mais influência houver nele, mais difícil é para outros jogadores recuperá-lo ou tomá-lo em campanha.

O que é essa habilidade de “Despertar” nele? A partir de agora, durante a Fase de Despertar do Vermelho, ele precisará colocar uma influência no Apoio Popular, caso contrário o Apoio Popular perderá uma influência para a reserva que possui menos influência. O povo sempre quer mais! Note que o Apoio Popular nunca pode perder sua última ficha de influência, então se houver apenas a última influência nele, você precisará colocar uma influência nele – a menos que você não tenha nenhuma!

Outros jogadores podem recuperar o Apoio Popular de mim agora? Sim, cuidado! Outra pessoa pode recuperá-lo de você pagando mais influência do que você possui no Apoio Popular.



DESCANSAR. Devolvo as duas influências do Velho Carvalho para a reserva de Fera , e devolvo o segredo do Alquimista para o meu tabuleiro. Recuperaria meu Suprimento até o espaço “9+”, mas não gastei meu último Suprimento, então recupero até o espaço mais à esquerda.

Quando termina seu turno com Suprimentos não gastos, você os guarda para seu próximo turno. Contudo, não pode avançar seu marcador de Suprimento para além do seu espaço mais à esquerda.

Por que o Vermelho está fazendo isso? Vendo as defesas fortes nos locais do Chanceler, o Vermelho está evitando conflito direto com o Chanceler. Em vez disso, está construindo um forte motor econômico ao obter dois segredos adicionais e encontrando o Alquimista, que é uma das melhores cartas para se obter bastante influência rapidamente – mas custa caro!

Ao recuperar o Apoio Popular, o Vermelho está se preparando para competir em duas Visões – uma de “ter mais relíquias e estandartes” e a outra de “manter o Apoio Popular”. Será preciso manter sua economia para continuar a alimentar o Apoio Popular com influência, e protegê-lo de outros jogadores que tentarão tomá-lo realizando campanhas contra ele. Para vencer, será preciso em algum momento encontrar a carta de Visão apropriada. Além disso, se ele se tornar um Cidadão mais tarde, poderá competir no objetivo de Sucessor, que é ter mais relíquias e estandartes do que o Chanceler ou qualquer outro Cidadão.

P passo a Passo – Exilado Azul

USAR AMULETO AMANSADOR. Coloco um segredo no Amuleto Amansador no meu local para usar sua ação, que não custa Suprimentos. Ela me permite descartar o Velho Carvalho – que coloco na pilha de descarte das Terras Selvagens – para pegar duas influências da reserva de Fera 🐾.

Se observar o Amuleto Amansador, verá que sua habilidade começa com **“AÇÃO:”** Isso significa que pode usar sua habilidade como uma ação secundária. Lembre-se de que usar uma habilidade de carta nunca custa Suprimentos, e geralmente você pode usar quaisquer habilidades de cartas em seus conselheiros, no local onde sua peça estiver, e em quaisquer locais que você controlar.



EXPLORAR O BARALHO. Gasto 3 Suprimentos e compro três cartas. **Eu tive uma Visão!** Mantenho a Visão como um conselheiro virado para baixo e avanço em um espaço a trilha de Visões Compradas. Então descarto as outras duas cartas para a pilha de descarte das Terras Selvagens.

Por que não revelar a Visão? O Azul poderia ter escolhido revelá-la, colocando-a no espaço de Visão Revelada no seu tabuleiro, em vez de ocupar um espaço na área de conselheiros. Ele ainda pode revelá-la mais tarde como ação secundária, sem gastar qualquer Suprimento. Mas não era o momento certo, já que Exilados só podem vencer com uma Visão se pelo menos três Visões tiverem sido compradas do baralho do mundo.

Só Exilados podem revelar Visões? Sim, mas existe uma Visão falsa no baralho – a Conspiração – que qualquer um pode jogar. Ela permite que você roube um estandarte ou relíquia de outro jogador cuja peça esteja no seu local, em certas condições!



REVELAR MEUS CONTRARIADOS: Desviro meu conselheiro virado para baixo, e jogo a carta na minha área de conselheiros.

O **“DESCANSAR:”** no início da habilidade dos Contrariados significa que acontece uma vez durante a Fase de Descansar.



ESPIAR A RELÍQUIA. Como ação secundária, dou uma olhada na relíquia virada para baixo na Montanha, sem mostrá-la para mais ninguém. Isso não custa Suprimentos.

Você sempre pode espiar relíquias no seu local, mesmo se não quiser recuperá-las.

RECUPERAR O OLHO DE MARFIM. Gasto 1 Suprimento e queimo duas influências, devolvendo-as para a reserva compartilhada, como mostrado na Montanha, para pegar a relíquia do meu local – é o Olho de Marfim! Coloco-a virada para cima do lado do meu tabuleiro, próximo dos meus conselheiros.

Estou limitado a três relíquias? Não! Diferente de conselheiros, você pode ter qualquer quantidade de relíquias. Elas também não contam para o limite de três conselheiros.

Outros jogadores podem recuperar relíquias de mim? Não. Diferente dos dois estandartes – o Apoio Popular e o Segredo Mais Obscuro – relíquias só podem ser recuperadas de locais, não de jogadores. Mas se alguém realmente quiser tomar uma relíquia de você, será preciso realizar uma campanha contra você!



VIAJAR PARA O TERCEIRO LOCAL DAS PROVÍNCIAS. Isso custa 2 Suprimentos. Desviro a carta do terceiro local das Províncias – é a Planície de Sal! Coloco minha peça nela, e coloco também duas influências e um segredo da reserva compartilhada.

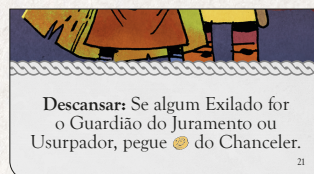
Por que viajei para o terceiro local? Você não precisa se mover entre os locais seguindo uma ordem específica! O Azul poderia ter viajado para o segundo, mas escolheu ir para o terceiro, sem gastar nenhum Suprimento a mais!

Como sabia o que colocar no local? Os ícones de 🧐🧐🧐 no canto superior à esquerda significam “quando revelado, coloque duas influências e um segredo da reserva compartilhada nesse local.”



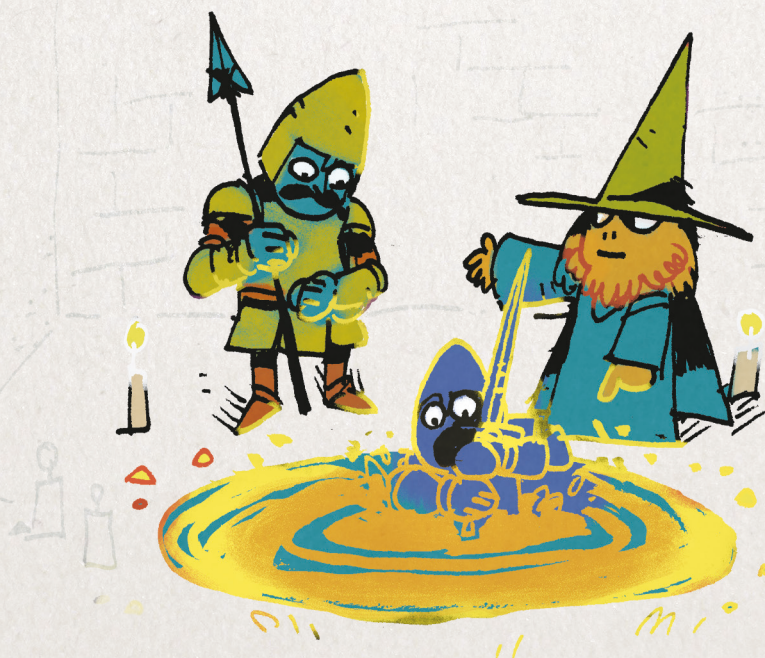
DESCANSAR. Eu recupero meus Suprimentos até o espaço mais à esquerda, devolvo o segredo do Amuleto Amansador para meu tabuleiro. Minha carta de Contrariados, infelizmente, não me dá nada nesse turno porque o Chanceler é o Guardião do Juramento, mas talvez me permita pegar uma influência em turnos subsequentes.

Assim como no caso do Vermelho, o Azul recupera um Suprimento a mais porque não gastou seu último Suprimento nesse turno.



Por que o Azul está fazendo isso? Preocupado com a combinação poderosa que o Vermelho usou para obter segredos no turno passado, o Azul vê uma oportunidade de interromper essa combinação e ganhar algo com isso ao mesmo tempo, então descarta o Velho Carvalho para obter alguma influência. Contudo, o Velho Carvalho está simplesmente em uma pilha de descarte agora, então talvez seja comprado e jogado mais tarde na partida.

O Azul está jogando uma estratégia diversificada – recuperando uma relíquia, poderá competir por quem tem mais relíquias e estandartes se encontrar a Visão de Santuário. Jogando os Contrariados, o Azul irá lucrar desde que um Exilado esteja competindo bem pelo objetivo de Guardião do Juramento, então seja indo atrás do objetivo do Guardião do Juramento ele mesmo ou deixando outra pessoa buscá-lo, o Azul se beneficiará. Finalmente, o Azul encontrou uma Visão e guardou-a para si, então agora tem um novo objetivo de vitória que pode perseguir se quiser.



P passo a Passo – Exilado Amarelo

RECRUTAR DOS ANCIÕES. Gasto 1 Suprimento e coloco uma influência ☹ nos Anciões, e com isso ganho duas tropas, pegando-as da minha reserva e adicionando-as junto às três tropas no meu tabuleiro.

Uma vez que uma carta tenha influências ou segredos nela, você não pode colocar influências ou segredos nela para fazer mais nada. Portanto, o Amarelo não pode recrutar dos Anciões novamente nesse turno, nem pode colocar influência nos Anciões para usar sua habilidade de Ação.



REVELAR UM PEQUENO FAVOR. Desviro meu conselheiro virado para baixo e o jogo na minha área de conselheiros. A habilidade dessa carta me permite ganhar quatro tropas, pegando-as da minha reserva e adicionando-as ao meu tabuleiro.

Note que Um Pequeno Favor tem uma corrente na sua restrição no canto superior à esquerda embaixo do seu naipe. Essa carta não pode ser descartada, movida, barganhada por outras cartas ou alterada de qualquer outra forma. Isso é absoluto e não pode ser sobreposto.

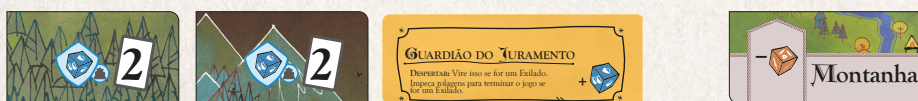


REALIZAR CAMPANHA CONTRA O CHANCELER. Isso me custa 2 Suprimentos. Escolho o Chanceler como defensor já que ele controla meu local. Declaro a Montanha e a Costa Rochosa como meus alvos.

Seu defensor é quem você quer atacar, e a peça ou as tropas dele precisam estar no seu local. Seus alvos são o que você quer tomar, como os locais ou relíquias dele. Você precisa declarar pelo menos um alvo no seu local.

Meus alvos garantem ao Chanceler dois dados de defesa, e o Chanceler recebe um terceiro dado de defesa por ser o Guardião do Juramento. Eu tenho nove tropas no meu tabuleiro, então junto nove dados de ataque, mas perco um porque estou declarando a Montanha como alvo – sua habilidade reduz os dados de ataque em um.

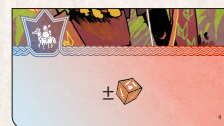
Como sei que devo adicionar dados? O escudo no canto superior à direita de um alvo mostra o número de dados a serem adicionados.



Não controlo nenhum plano de batalha. O Chanceler controla os Arcos Longos, removendo um dos meus dados de ataque.

Se eu estivesse na Planície, poderia usar os Arcos Longos? Não!

Você precisa controlar os planos de batalha que quiser usar. Isso é mostrado pela coroa em torno do seu ícone de ação.



O Chanceler rola seus três dados de defesa e consegue ♠, ♣ e ♠ totalizando quatro ♠. Seu total de defesa é oito – quatro escudos ♠ mais as quatro tropas que ele tem nos locais escolhidos como alvo. Eu rolo meus sete dados de ataque e obtenho duas espadas ✂, três espadas vazias ✂ e duas caveiras e espadas duplas ✂✂. As caveiras significam que preciso matar duas das minhas próprias tropas imediatamente. Duas das minhas espadas vazias se juntam para adicionar uma espada, mas a outra espada vazia não conta para nada. Meu total de ataque é sete.

Você pode escolher rolar menos dados de ataque do que o número de tropas no seu tabuleiro.



ATAQUE = 7

DEFESA = 8

Eu preciso de nove de ataque para superar a defesa de 8 do Chanceler, então sacrifico duas tropas. Eu venci, então mato metade das tropas no exército do Chanceler. Os locais escolhidos como alvo – a Montanha e a Costa Rochosa – têm quatro tropas, então duas são mortas e voltam para a reserva do Chanceler do lado do tabuleiro dele, e as outras duas voltam para o tabuleiro dele.

Se o Amarelo não sacrificasse tropas suficientes para vencer, teria perdido metade da sua força – três tropas.

Coloco uma tropa na Montanha e duas na Costa Rochosa. Agora controlo a maior quantidade de locais, então tomo o título de Guardiã do Juramento do Chanceler.

O que mais posso declarar como alvos? Qualquer coisa com um escudo azul no seu canto superior à direita – locais, relíquias e estandartes do defensor, bem como sua peça e influência, conforme mostrado pela caixa de “Banir” no seu tabuleiro. Se vencer e tiver escolhido a peça e influência do defensor como alvo, você pode colocar a peça do defensor em qualquer local, e queimar metade da influência no tabuleiro do defensor, arredondado para baixo, devolvendo-a para a reserva compartilhada. Para escolher as relíquias ou a peça e a influência como alvos, a peça do defensor precisa estar no mesmo local que a sua.

EXPLORAR O BARALHO. Gasto 3 Suprimentos, compro três cartas, e encontro as Tendras. Jogo as Tendras no meu local e ganho uma influência da reserva de Nômade. Descarto as outras duas cartas para a pilha de descartes da Capital.

Pode parecer estranho que as cartas das Terras Selvagens retornem até a Capital, mas é assim que funciona!



USAR AS TENDAS PARA VIAJAR. Coloco uma influência nas Tendras para usar a carta. Viajo até o local do meio nas Terras Selvagens, revelo o Ermo, e coloco uma relíquia do lado dele virada para baixo. Isso não custa Suprimentos porque usei as Tendras e viajei para outro local na minha região.

Você pode usar a habilidade de uma carta se sua peça estiver no local dela ou se controlá-la. O Amarelo controla a Costa Rochosa – tem tropas ali – então pode usar as Tendras em turnos subsequentes mesmo se sua peça não estiver na Costa Rochosa.



DESCANSAR. Não gastei meu último Suprimento nesse turno, então recupero meus Suprimentos para o espaço mais à esquerda, em vez do espaço “9+”. Devolvo as influências dos Anciões e Tendras para a reserva de Nômade.

AGORA TERMINA A RODADA. AVANCE O MARCADOR DE RODADA UM ESPAÇO.

Por que o Amarelo está fazendo isso? O Amarelo começou com Um Pequeno Favor, que permite ganhar um monte de tropas, então enxergou ali a oportunidade de competir pelo objetivo de Guardiã do Juramento – e conseguiu! Ao tomar o título de Guardiã do Juramento, suas defesas melhoram, fazendo com que seja menos provável que outros jogadores o ataquem. Além disso, a Montanha é mais difícil para se fazer campanha, o que desmotiva ainda mais os outros de atacarem.

Como construiu um pequeno reino, o Amarelo se sente razoavelmente seguro para jogar as Tendras em um dos locais que controla, mantendo a sua área de conselheiros aberta para mais cartas depois, o que é importante já que Um Pequeno Favor agora está fixo na sua área de conselheiros. Ao longo do tempo, o Amarelo precisará consolidar sua força obtendo planos de batalha que melhorem sua capacidade de realizar campanhas e se defender das campanhas dos outros jogadores.

Mais Algumas Regras...

As regras completas sobre esses tópicos você encontra na seção de *Leis de Oath* marcada com [colchetes].



Não ensine essas regras até ter jogado uma rodada!

OFERECENDO CIDADANIA

O Chanceler pode fazer ofertas tentadoras de Cidadania para os Exilados.

[6.6] Conforme a partida progride, o Chanceler frequentemente perderá poder. Para recuperá-lo, ele pode oferecer Cidadania para os Exilados, prometendo uma relíquia do Relicário Imperial. Se um Exilado aceitar, se tornará parte do Império, convertendo suas tropas para tropas roxas.

Contudo, se o Chanceler perder a relíquia do Grande Cetro, não poderá mais fazer ofertas de Cidadania, e o novo detentor do Cetro é quem poderá. Sim, um Exilado ou Cidadão pode obter controle sobre as ofertas de Cidadania!



VENCER COMO CIDADÃO

Cidadãos não podem se tornar Usurpadores ou Visionários. Eles só podem vencer ao se tornarem o Sucessor do Chanceler.

[3.3] A partir desse momento, o Chanceler rola o dado para terminar o jogo se for o Guardião do Juramento ou se um dos Cidadãos for. Contudo, se o Chanceler fosse vencer, um Cidadão vence em vez dele se o Cidadão cumprir o objetivo de Sucessor na referência de objetivo. O Cidadão vence sozinho – não é uma vitória compartilhada!

Nessa partida, o objetivo de Sucessor é ter mais relíquias e estandartes que o Chanceler e mais do que qualquer outro Cidadão.

No passo a passo, o Azul tem o Olho de Marfim, o Chanceler tem o Grande Cetro, e o Vermelho tem o Estandarte do Apoio Popular – eles estão empatados

REFERÊNCIA DE OBJETIVO



Objetivo do Sucessor

Cidadãos seguem algumas regras diferentes.

[4.3.3] Eles recuperam seus Suprimentos até o mesmo espaço de Suprimento do Chanceler, e então guardam o Suprimento não gasto como normal.

[6.5] Pegar tropas roxas do local deles exige a permissão do Chanceler. Além disso, se a peça do Chanceler ou de outro Cidadão estiver no mesmo local que a dele, o Cidadão pode dar ou pegar tropas roxas, se permitido pelo Chanceler, movendo-as de um tabuleiro para outro.

[5.5.1] Eles podem fazer campanhas contra o Chanceler e outros Cidadãos, mas com certas penalidades.

Cidadãos podem ser expulsos, tornando-os Exilados novamente

[6.7] O detentor do Grande Cetro pode exilar um Cidadão pagando-o cinco influências. Paga-se uma influência a menos se o detentor do Grande Cetro for o Guardião do Juramento ou se possuir o Apoio Popular, e duas a menos se possuir ambos. Paga-se uma influência a mais se o Cidadão a ser exilado for o Guardião do Juramento ou possuir o Apoio Popular, ou duas adicionais se ambos. No total, o custo varia entre três e sete influências.

[6.8] Um Cidadão pode exilar a si mesmo pagando ao detentor do Grande Cetro uma quantidade de influência igual ao número total de segredos do Cidadão mais o número de tropas no tabuleiro do Cidadão. Contudo, um Cidadão não pode se exilar enquanto possuir o Grande Cetro.

BANDIDOS

Locais sem tropas são controlados por bandidos – basicamente um jogador neutro.

[5.5.1] Você pode escolher os bandidos como defensores em uma Campanha.

[5.5.3] Quando escolhe como alvo locais controlados por bandidos, cada bandido naqueles locais soma um de defesa. *(Cada local tem um bandido impresso nele, mas você pode usar as fichas de bandido incluídas no jogo em vez disso, se preferir.)*

[5.5.4] Os Bandidos usarão todos os planos de batalha que controlarem, desde que não custem nada.

PLANOS DE BATALHA

Planos de Batalha são habilidades de campanha que quebram algumas regras.

[7.5.1] Você só pode usar um plano de batalha se controlá-lo, não basta apenas ter sua peça no mesmo local.

[7.5.3] Você pode pagar o custo de um plano de batalha mesmo se já houver influência ou segredos nele.

[7.1.2] Para pagar o custo de uma habilidade fora do seu turno, como quando quiser usar um plano de batalha defensivo, coloque a influência de volta na reserva de influência correspondente, e vire os segredos para baixo mas mantenha-os em seu tabuleiro. Segredos virados para baixo são desvirados durante a sua próxima Fase de Descansar.



Planos de Batalha possuem um ícone de Campanha com uma coroa ao redor.

A CONSPIRAÇÃO

A Conspiração é uma falsa Visão que qualquer um pode jogar.

[5.1.4.IV] Existem quatro Visões verdadeiras, que possuem novos objetivos de vitória para os Exilados. Mas existe também uma Visão falsa – a Conspiração. *Qualquer* jogador – até o Chanceler ou um Cidadão – pode jogá-la. Ela permite que você queime um segredo para roubar uma relíquia ou estandarte de um outro jogador cuja peça esteja no seu local. Contudo, você precisa ter pelo menos dois conselheiros com o mesmo naipe de um dos conselheiros desse outro jogador.

HABILIDADES DE LOCAIS

Cada local tem uma habilidade única.

Conforme os locais forem revelados, leia a seção de Referência de Locais nos guias de jogador para conhecer suas habilidades.

No passo a passo, esses são os locais que foram revelados mas não explicados:

- **Planície:** Um dado de ataque é adicionado quando esse local ou qualquer coisa aqui é alvo de uma Campanha.
- **Planície de Sal:** No início do próximo turno do Azul, ele poderá pegar uma influência ou segredo desse local.
- **Ermo:** Se você jogar uma carta de Discórdia nesse local, você recupera a relíquia aqui sem gastar Suprimentos.
- **A Costa Rochosa e a Costa Verdejante:** Viajar entre esses locais só custa 1 Suprimento, não 4!



ESTANDARTE DO APOIO POPULAR

O Estandarte do Apoio Popular é um dos dois estandartes.

Cada estandarte contribui para vários objetivos de Vitória! Nessa partida, o Apoio Popular contribui para o objetivo de Sucessor e para a Visão de Santuário – ambos envolvendo o objetivo de ter mais relíquias e estandartes. Também contribui para o objetivo da Visão de Rebelião, que é possuir o Apoio Popular.

Ele permite que jogue cartas com mais flexibilidade.

Quando estiver jogando uma carta em um local, você pode primeiro descartar uma carta em qualquer local da sua região, e então jogar sua carta em qualquer local da sua região. Não precisa ser o mesmo local!

Pode ser recuperado como uma relíquia, mas de qualquer lugar e por qualquer pessoa.

[5.4] Para recuperá-lo, é necessário colocar nele mais influências do que já houver nele. Quando fizer isso, coloque as influências que já estavam nele de volta nas reservas de influência, uma de cada vez. Você pode começar com a reserva de qualquer naipe, e ir se afastando do baralho do mundo, dando a volta se necessário.

Ele exige influência de você em cada um dos seus turnos.

[4.1.1] Durante sua Fase de Despertar, você precisa colocar uma influência nele ou devolver uma influência dele para a reserva que possuir menos influência. Note que não pode ficar com menos de uma influência, então se só houver uma você precisa colocar uma influência no Apoio Popular se possuir alguma. Se estiver virado para seu lado de Turba, exigirá influência duas vezes. Ele vira para o lado de Turba quando é tomado em uma Campanha ou se ficar com seis ou mais influências.

ESTANDARTE DO SEGREDO MAIS OBSCURO

O Segredo Mais Obscuro é o outro Estandarte.

Funciona de forma similar ao Apoio Popular. A diferença principal é que a sua Visão correspondente é a Visão da Fé, em vez da Visão de Rebelião.

Ele faz a ação de Explorar sempre custar 2 Suprimentos.

Conforme mais Visões forem compradas, o custo em Suprimentos para comprar do baralho do mundo aumentará até quatro – um custo altíssimo! Mas o Segredo Mais Obscuro mantém esse custo baixo, fascinando e seduzindo habitantes de todo o mundo a conhecê-lo.

Ele pode ser recuperado de qualquer lugar...

[5.3] Você precisará colocar mais segredos nele do que já houver. Você pegará um dos segredos que já estavam nele para você e dará o restante para o jogador que o possuía antes.

...a menos que o Segredo Mais Obscuro esteja seguro.




Se cada carta no local do detentor do Segredo possuir o mesmo naipe de algum dos conselheiros dele, o Segredo Mais Obscuro estará seguro e não poderá ser recuperado! Isso vale inclusive se não houver nenhuma carta no local.

VITÓRIA POR EXAUSTÃO DE GUERRA

No final da oitava rodada, a partida sempre termina.

[3.4] A referência de objetivo mostra a ordem de quem vence o jogo. Em alguns lugares, está escrito “Império”, que significa que o Chanceler vence ou um Cidadão vence se aquele Cidadão cumprir o objetivo de Sucessor.



No local do controlador do Segredo Mais Obscuro existem duas cartas de Ordem , e ele tem um conselheiro de Ordem . O Segredo Mais Obscuro está seguro! Ele joga uma carta de Lar  no local dele. Agora O Segredo Mais Obscuro não está mais seguro nesse local!

VERSO DA REFERÊNCIA DE OBJETIVO

VITÓRIA NO FINAL
com os habitantes dessas terras exaustos da guerra interminável

Perguntas Sobre Regras

Não se preocupe demais com erros de regras na sua primeira partida. *Oath* é um jogo complexo e profundo, então você vai errar algumas coisas. A menos que seu grupo seja muito competitivo, sugerimos que tome decisões que pareçam corretas quando surgir alguma dúvida, e então confira a regra correta depois da partida.

Se precisar de uma resposta precisa sobre as regras, leia as *Leis de Oath*.

- Se for sobre um componente, leia “Componentes Importantes” (página 4).
- Se for sobre ações, leia “Ações Principais” (páginas 6 a 7) e “Ações Secundárias” (página 8).
- Se for sobre um termo de jogo, leia o “Glossário” (página 11).

Se precisa de uma rápida recapitulação ou acha que deixou passar algum detalhe, leia “Peculiaridades de *Oath*” no verso desse manual.

Se precisa de respostas sobre habilidades de locais ou cartas em geral, leia o guia de referência para jogadores.

Se ainda precisar de respostas sobre alguma coisa, procure em nosso banco de dados de cartas, correções e perguntas mais frequentes em nosso site: www.meeplebr.com

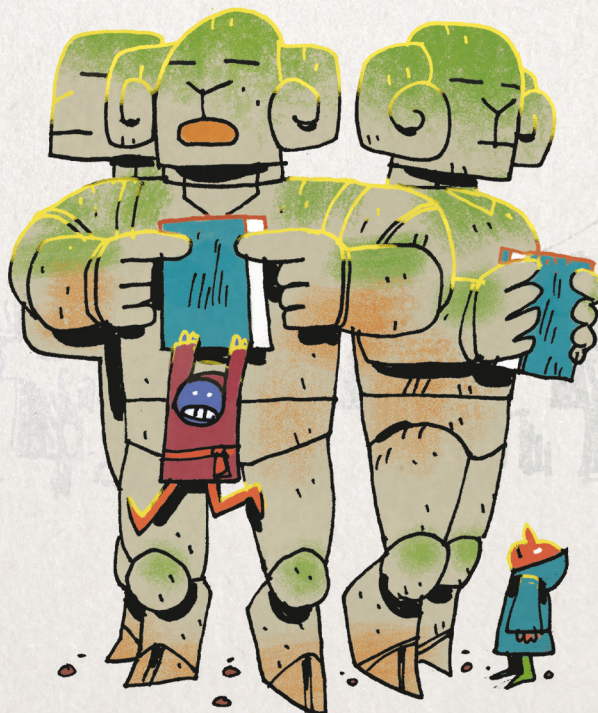
Terminando sua Primeira Partida

Quando terminar de jogar, não comece a guardar tudo imediatamente! Você está prestes a escrever sua primeira **CRÔNICA**, que guarda a memória do seu mundo para ser usada quando começar a sua próxima partida.



Abra o Pacote do Arquivo. Coloque os 8 separadores de papelão no compartimento pequeno da caixa. Coloque as 6 cartas de estrutura nas seções dos naipes correspondentes. Embaralhe as 6 pilhas de cartas de cada naipe separadamente e coloque-as na seção do naipe apropriado. Essa parte da caixa é chamada de **ARQUIVO**.

Pegue o guia de referência para Crônica, abra as *Leis de Oath* em “Escrevendo a Crônica” (página 10) e siga as instruções ali para guardar seu jogo.



Preparação para Futuras Partidas

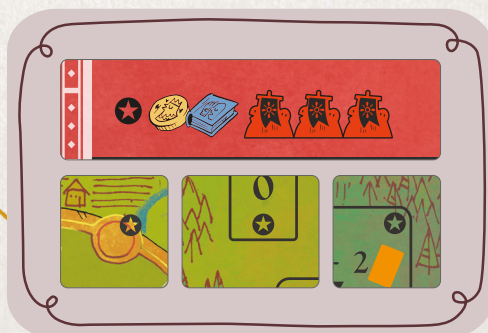
Para preparar o jogo para partidas depois da primeira, use as *Leis de Oath* (página 2). Algumas coisas são diferentes da preparação para a sua primeira partida. Aqui estão as diferenças importantes:

- **Os jogadores podem escolher começar como Cidadãos**, desde que a partida termine com tabuleiros do lado do Cidadão. Cidadãos não ganham uma relíquia durante a preparação.
- **Exilados e Cidadãos escolhem o local da sua peça.** O Chanceler coloca sua peça no local do topo da Capital. Os outros jogadores podem colocar as suas peças em qualquer local virado para cima.
- **Os jogadores escolhem um conselheiro.** Cada jogador compra três cartas do fundo do baralho, escolhe uma como conselheiro virado para baixo, e descarta as outras duas, como se tivesse explorado o baralho.
- **Cada pilha de descarte começa com uma carta adicional.** Além das cartas descartadas conforme descrito acima, cada pilha de descarte começa com uma carta a mais, comprada do fundo do baralho do mundo.
- **O Chanceler pode começar com o Apoio Popular ou o Segredo Mais Obscuro.** Se estiver jogando como Guardiã do Juramento da Devoção, o Chanceler recebe o Segredo Mais Obscuro. Se for o Guardiã do Juramento do Povo, o Chanceler recebe o Apoio Popular.
- **Tropas Imperiais começam em locais específicos.** Duas tropas roxas são colocadas no local no topo da Capital, e uma é colocada em cada outro local virado para cima que tenha pelo menos uma carta de estrutura intacta ou habitante. Estruturas em ruínas não contam, mas você não verá isso até pelo menos sua terceira partida.



Você notará que tem **ícones marcados com uma estrela** nos tabuleiros dos jogadores, que mostram com quantas influências, segredos e tropas eles começam.

Você também notará que tem **lugares marcados com uma estrela** nos tabuleiros dos jogadores e em torno do mapa, que mostram onde vários marcadores começam, a composição do baralho do mundo e que cada pilha de descarte começa com uma carta adicional.



A acordos do Grupo

Oath é um jogo sobre contar histórias, e você pode contar suas histórias do jeito que quiser. Para tornar *Oath* divertido para todos, você pode querer conversar com seu grupo sobre o modo que preferem jogar.

A primeira e mais importante pergunta a fazer é sobre a **persistência do grupo**. Você quer jogar essa cópia de *Oath* apenas com o grupo na mesa, ou vocês todos aceitam de bom grado novos jogadores entrando e saindo do jogo? *Oath* foi feito para permitir ambos! Você também pode perguntar se as pessoas querem reservar certos tabuleiros de Exilado/Cidadão para as futuras partidas, mas terá que ser flexível se estiver jogando com seis jogadores, já que só tem cinco desses tabuleiros.

A maior parte das outras perguntas trata de **informações**. Apresentamos algumas regras para quais informações são privadas e públicas nas *Leis de Oath* (página 11), mas deixamos para seu grupo combinar em como lidar com os casos que não são explicitamente descritos ali. Alguns exemplos são listados abaixo:

Compartilhar Cartas Compradas. Se alguém faz a ação de Explorar e compra algumas cartas, pode-se mostrar essas cartas para os outros? Eles precisam mostrar para todos ou só para uma pessoa?

Normalmente não permitimos mostrar cartas compradas a menos que um jogador novo precise de ajuda, já que pode deixar o jogo bem mais longo. Contudo, se seu grupo estiver confortável com longas sessões de planejamento e intrigas que não incluem todos, vai fundo.

Comprar Cartas Demais. Se alguém continua comprando depois de uma Visão no baralho do mundo ou acidentalmente compra cartas demais, as cartas retornam sem serem reveladas? Ou são reveladas? Elas vão no topo do baralho relevante ou pilha de descarte, ou no fundo?

Geralmente deixamos as pessoas colocarem de volta onde estavam. É algo que pode acontecer com qualquer um. É mais divertido manter as Visões em segredo, o máximo possível, então tipicamente não pedimos que o jogador revele qual Visão comprou.

Cartas Descartadas. Digamos que uma pessoa descarte uma carta e quer ter certeza de onde ela está. Ela pode anotar? Ela pode esperar respostas sinceras para perguntas como “Alguém se lembra se essa Visão é aquela que eu descartei dois turnos atrás?”

Não costumamos anotar nada, mas também não nos preocupamos muito sobre acompanhar onde as cartas vão parar, exceto às vezes para Visões.

O Baralho do Mundo. A proporção de naipes no baralho do mundo afeta bastante a estratégia – por exemplo, mais Nômades significa viagens mais fáceis! Isso é especialmente importante se novos jogadores estiverem entrando em um jogo em andamento. Eles se sentirão mal não sabendo de nada enquanto os jogadores mais experientes sabem mais? Ou talvez prefiram jogar sem informações prévias, enfrentando os mistérios desse mundo? Se estiver jogando com um grupo mais competitivo, todos vão querer saber o conteúdo completo do baralho do mundo no final de cada Crônica?

Geralmente mantemos as cartas que vão no baralho secretas, mas contamos quanto de cada naipe está entrando e saindo do baralho em uma dada Crônica. Se um novo jogador está entrando no jogo, perguntaremos o quanto ele quer saber.

Refazer Ações. Conforme alguém joga seu turno, a pessoa pode querer voltar uma ação ou até recomeçar seu turno inteiro. Vocês permitirão isso? Se sim, quanto?

Geralmente deixamos as pessoas voltarem seu turno o quanto quiserem, desde que não estejam demorando demais. Contudo, não deixamos as pessoas voltarem depois de viajarem para um local virado para baixo, espiar uma nova carta de relíquia, ou estar no meio de uma Campanha em que já sabem dos planos do outro jogador. Basicamente, se o jogador descobriu alguma informação nova, eles não podem voltar para o momento antes de ter essa informação.



Peculiaridades de Oath

COMPRAR, JOGAR E DESCARTAR CARTAS

Compre três cartas, a menos que... Quando estiver comprando seja da pilha de descarte da sua região ou do baralho do mundo, compre três cartas. Pare de comprar cartas se comprar uma Visão do baralho do mundo ou se não houver mais cartas para comprar, mas não pare de comprar se comprar uma Visão da pilha de descarte!

Quando for jogar uma carta, preste atenção às suas restrições. Se mostrar uma árvore (🌳) embaixo do seu naipe, só pode ser jogada no seu local. Se mostrar uma pessoa (👤), só pode ser jogada na sua área de conselheiros. Apenas Exilados podem jogar as Visões verdadeiras viradas para cima, mas qualquer um pode jogar a Conspiração.

Você sempre pode jogar uma carta como conselheiro virado para baixo. Não importa se tem uma árvore (🌳). Não importa se é uma Visão e você é o Chanceler. Você sempre pode jogá-la virada para baixo – lembrando que só cabem três cartas na área de conselheiros, viradas para cima ou para baixo.

Descarte cartas viradas para baixo. Embora a maioria dos jogos tenha pilhas de descarte viradas para cima, *Oath* não tem.

Descarte na próxima região. Cartas da Capital são sempre descartadas no topo da pilha de descarte das Províncias. Cartas das Províncias são descartadas nas Terras Selvagens. Cartas das Terras Selvagens são descartadas na Capital. Não descarte uma carta na mesma região de onde a carta veio!

USANDO CARTAS

Você pode usar as habilidades das cartas no local da sua peça e todas as cartas que você controlar, estejam elas em seus conselheiros ou locais remotos. Isso é diferente das ações de Negociar e Recrutar, que dizem “no seu local”, ou seja, no local onde sua peça estiver, e não outros locais que você controlar. Basicamente, se estiver fazendo ações no seu tabuleiro, estará fazendo algo no local onde sua peça estiver.

Você não pode pagar pela habilidade de uma carta se a carta já possuir influência ou segredos nela. Similarmente, você não pode negociar ou recrutar em uma carta que já possua influência ou segredos nela.

Planos de Batalha quebram essas regras. Você *só pode* usar um plano de batalha se o controlar, não basta simplesmente ter a peça no seu local. Além disso, você *pode* colocar influência ou segredos em um plano de batalha para pagar seus custos mesmo se ele já possuir influência ou segredos – mas você ainda não pode negociar ou recrutar neles!

SEUS CONSELHEIROS

Você não guarda cartas na sua mão. Em vez disso, pode guardar até três cartas na sua área de conselheiros. Se ajuda, pense nos conselheiros virados para baixo como uma espécie de mão de cartas. Quando revelar um conselheiro virado para baixo, é exatamente como terminar uma ação de Explorar – você pode jogar aquela carta virada para cima ou até descartá-la.

Você não pode descartar conselheiros virados para cima a menos que seja forçado a isso. Uma vez que tenha jogado um conselheiro virado para cima, você não pode se livrar dele só porque quer – você só descartará um conselheiro quando já possuir três e quiser jogar outro, ou quando o jogo disser que é para fazer isso.

CAMPANHAS

Alguns detalhes inusitados. Você pode escolher como alvo *quaisquer* locais do defensor, não só o local em que a sua peça estiver. As tropas do defensor contribuem para o total de defesa na mesma quantidade, mas *não adicionam* dados de defesa.

Locais sem tropas são controlados pelos bandidos. Basicamente, trate os bandidos como se fossem um jogador. Você pode escolher os bandidos como defensores e escolher como alvo quaisquer locais que eles controlem no mapa. Eles usarão quaisquer planos de batalha que controlem e que não tenham custo. Note que eles não competem por objetivos de vitória.

Fora das Campanhas, você não pode colocar tropas em locais vazios. Eles são controlados pelos bandidos! Para assumir controle de um local, precisará fazer campanha, escolhê-lo como alvo e vencer. Uma vez que controle um local e sua peça esteja ali, você pode pegar ou colocar tropas ali, mas não pode pegar a última tropa.

AINDA TEM PERGUNTAS?

Visite nosso site: www.meeplebr.com