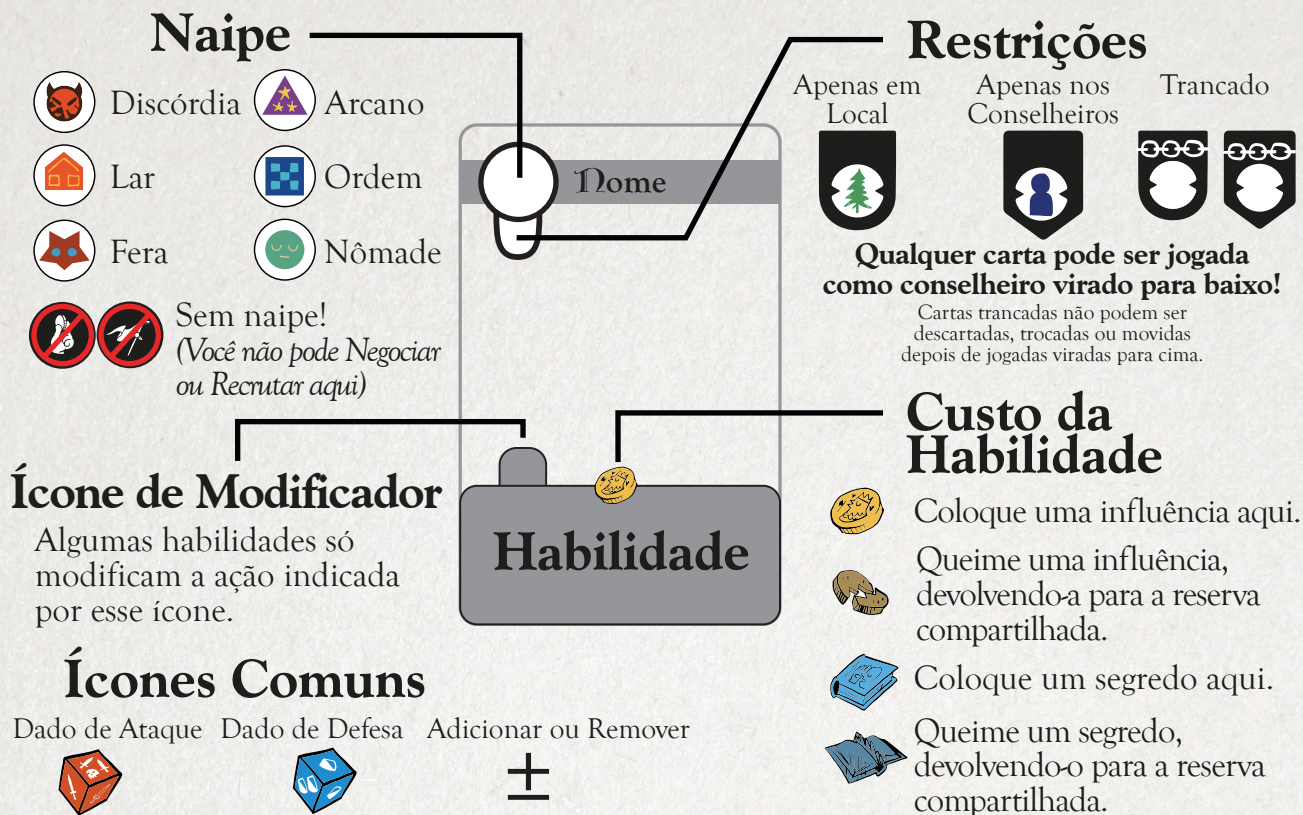




Regras de Uso

Acesso: Você pode usar as habilidades das cartas no seu local e das cartas que você controla. Você controla todos os seus conselheiros e cartas em locais que você controla, mesmo que sua peça não esteja lá!

Exaustão: Se houver  ou  em uma carta, você não poderá colocar mais  ou  nela por qualquer motivo, mas você ainda **pode** usar a habilidade dela se não tiver custo.

Pagamento Fora do Turno: Se você pagar por uma habilidade fora do seu turno, mova a influência para a reserva correspondente imediatamente e vire os segredos mas mantenha-os no seu tabuleiro.



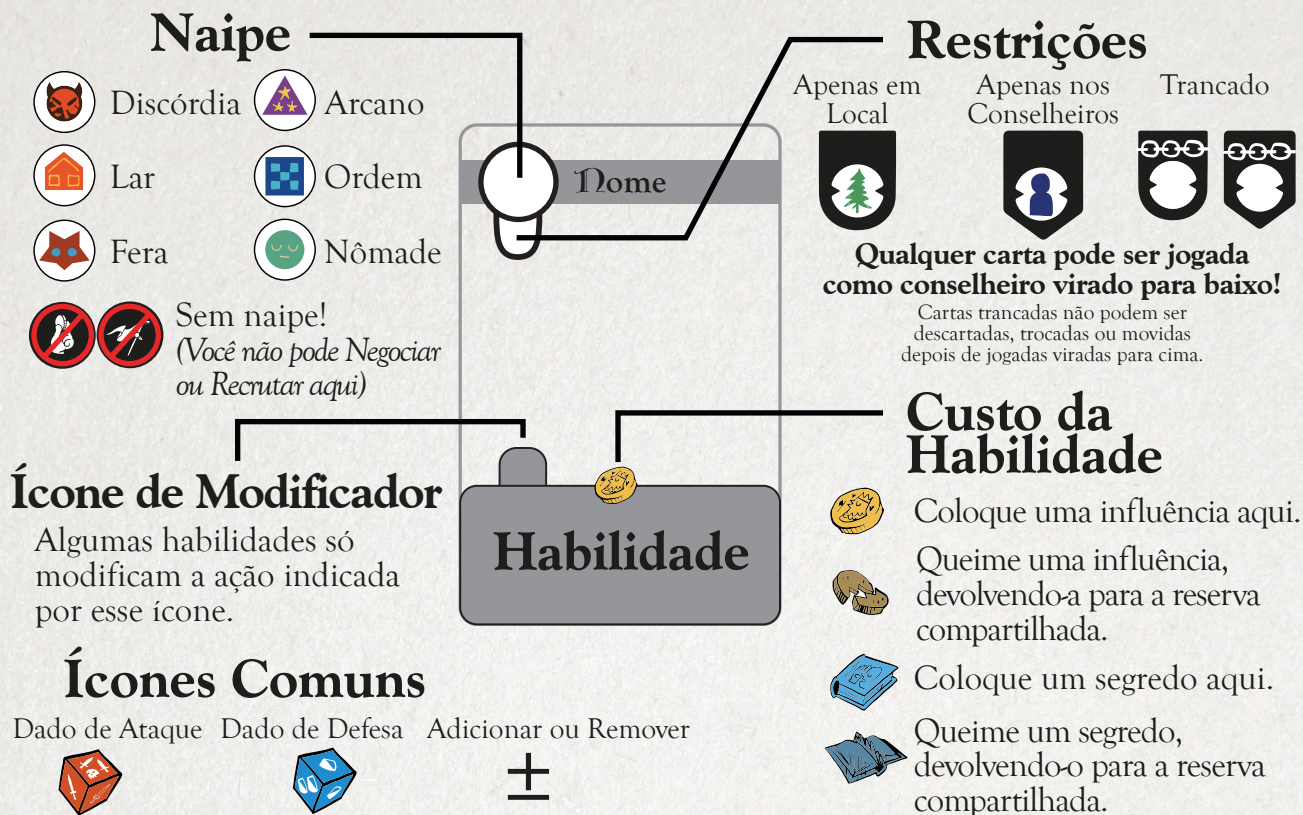
Planos de batalha quebram essas regras.

Você **só pode** usar os planos de batalha que você controla. Você **pode** colocar influência ou segredos para pagar o custo de um plano de batalha que já tenha influência ou segredos nele.



Psiiu, você tem a Conspiração?

Você pode usá-la para roubar um estandarte ou relíquia de alguém – até mesmo o Grande Cetrol! Você precisa ter um segredo para queimar, viajar para o local da peça do outro jogador e ter pelo menos dois conselheiros com naipes que correspondam a qualquer conselheiro do outro jogador. Mesmo que seus dois conselheiros correspondam a apenas um dos dele.



Regras de Uso

Acesso: Você pode usar as habilidades das cartas no seu local e das cartas que você controla. Você controla todos os seus conselheiros e cartas em locais que você controla, mesmo que sua peça não esteja lá!

Exaustão: Se houver  ou  em uma carta, você não poderá colocar mais  ou  nela por qualquer motivo, mas você ainda **pode** usar a habilidade dela se não tiver custo.

Pagamento Fora do Turno: Se você pagar por uma habilidade fora do seu turno, mova a influência para a reserva correspondente imediatamente e vire os segredos mas mantenha-os no seu tabuleiro.



Planos de batalha quebram essas regras.

Você **só pode** usar os planos de batalha que você controla. Você **pode** colocar influência ou segredos para pagar o custo de um plano de batalha que já tenha influência ou segredos nele.



Psiiu, você tem a Conspiração?

Você pode usá-la para roubar um estandarte ou relíquia de alguém – até mesmo o Grande Cetrol! Você precisa ter um segredo para queimar, viajar para o local da peça do outro jogador e ter pelo menos dois conselheiros com naipes que correspondam a qualquer conselheiro do outro jogador. Mesmo que seus dois conselheiros correspondam a apenas um dos dele.

Resumo da Crônica

1. Faça um Juramento

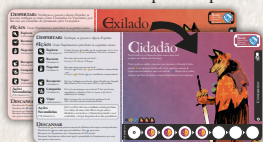
O vencedor escolhe o objetivo para a próxima partida.

Se você ganhou com uma Visão, escolha o objetivo de Guardiã do Juramento que corresponda à sua Visão. Se venceu de qualquer outra forma, escolha qualquer referência de objetivo exceto a atual.



2. Ofereça Cidadania

Se o vencedor for um Exilado, vire todos os tabuleiros de Cidadão para Exilado, e então ele pode oferecer Cidadania para quaisquer Exilados exceto aqueles que acabaram de virar.



Substitua as tropas dos novos cidadãos no mapa pelas tropas do vencedor...



3. Limpe o Mapa

O vencedor pode **construir ou reparar uma estrutura** se for o Chanceler ou um Cidadão. Cada local só pode conter uma estrutura, esteja intacta ou em ruínas.

Construir estrutura nova

Substitua um habitante em um local controlado pelo vencedor por uma estrutura do naipe correspondente do Arquivo.



Reparar estrutura arruinada

Vire uma ruína em um local controlado pelo vencedor.



—OU—

Em todos os locais exceto aqueles controlados pelo vencedor ou que tenham uma estrutura intacta, **descarte cidadãos, devolva relíquias e locais** para seus baralhos, e **devolva estruturas em ruínas** para o Arquivo.

Para o descarte...



Para o baralho...



Para o Arquivo...



Para o baralho...

Vire estruturas para o lado de ruína em locais não controlados pelo vencedor.

Descarte todos os habitantes ali.



Devolva todas as peças, tropas, influência e segredos para a caixa.



Empurre locais sem ruínas em direção à Capital para preencher as regiões, de cima para baixo.

Empurre locais com ruínas em direção às Terras Selvagens para preencher do fundo para cima.



Preencha espaços vazios com locais virados para baixo do baralho de locais embaralhado.

Vire para cima o local do topo em cada região que não tenha locais virados para cima.

4. Adicione Seis Cartas do Arquivo

Encontre o naipe mais comum entre os conselheiros do vencedor – se empatado, o vencedor escolhe. Adicione três cartas daquele naipe do Arquivo para o baralho do mundo, e então duas do próximo naipe em sentido horário conforme mostrado abaixo, e então uma.



Conselheiro mais comum



5. Mova Seis Cartas para os Excluídos

Separe todas as visões. Embaralhe as pilhas de descarte e os conselheiros dos perdedores juntas, e coloque seis cartas aleatórias na seção de Excluídos na caixa.



6. Limpe as Relíquias

Embaralhe juntos o baralho de relíquias e as relíquias dos perdedores. Preencha novamente locais que tenham menos relíquias do que o necessário, usando o baralho de relíquias.



Embaralhe juntas as relíquias do vencedor e do Relicário, e empilhe essas relíquias no topo do baralho de relíquias.



7. Devolva para a Caixa do Mundo

Empilhe quaisquer cartas de cada local em cima do local, e então empilhe todos os locais. Quando terminar, o primeiro local da Capital deve estar no topo, e o último local das Terras Selvagens deve estar no fundo.

Empilhe no local...



8. Reconstrua o Baralho

Reúna todos os habitantes na mesa, embaralhe-os e divida-os. Adicione e embaralhe as Visões, e então coloque uma pilha em cima da outra para reconstruir o baralho.



Todas



Adicione e embaralhe...



10



15



Remanescentes



Empilhe...

Empilhe...



10 + 2V

15 + 3V

Remanescentes

O Príncipe Autômato

O Príncipe Autômato é um jogador automatizado que pode substituir o Chanceler ou um Exilado. Recomendamos que seja usado em partidas com um ou dois jogadores humanos, mas é possível usá-lo com mais jogadores.

Prepare o jogo normalmente. O Príncipe não compra cartas iniciais nem ganha influência ou segredos iniciais. Prepare o Príncipe deste modo:

1. Pegue o Tabuleiro do Príncipe Autômato (*verso do tabuleiro do Chanceler*) e Guia Mental (*verso do guia de Crônica*). Vire o Relicário Imperial para seu lado de Relicário do Príncipe.
2. Se o Príncipe for um Exilado, pegue um tabuleiro de Exilado que não esteja sendo usado, e se for o Chanceler pegue um tabuleiro de Cidadão e cobre sua trilha de Suprimentos com o tabuleiro de Relicário do Príncipe.
3. Coloque os 6 marcadores de relacionamento nos espaços com naipes correspondentes na caixa de Não Alinhados do tabuleiro do Príncipe.
4. Coloque os 2 marcadores de ação no espaço de Ameaça (*círculo vermelho*) do Guia Mental que mostra o objetivo de Guardiã do Juramento.
5. Coloque os marcadores de ameaça e táticas nas posições iniciais (*com estrela*) das suas trilhas no tabuleiro do Príncipe.
6. Coloque a peça do Príncipe no local no topo da Capital.

MUDANÇAS E CONFLITOS DE REGRAS

- Em caso de conflitos, essas regras substituem as regras básicas.
- Quaisquer naipes na coluna de Conspiradores contam como conselheiros para resolver habilidades (*inclusive a Conspiração e a restrição de Recuperar quando outros jogadores estiverem recuperando o Segredo Mais Obscuro do Príncipe*).
- Jogadores humanos precisam manter controle da ordem em que pegam relíquias, da esquerda para a direita.
- Em campanhas, o Príncipe adiciona dados de ataque como atacante e subtrai dados de ataque como defensor, conforme mostrado pela sua trilha de Táticas. Isso não pode ser modificado ou cancelado.
- **Se o Príncipe for o Chanceler:** Cidadãos não podem se tornar Exilados durante a partida. Cidadãos recuperam seu Suprimento como se fossem o Chanceler contando as tropas na reserva pessoal do Príncipe. (*Você pode marcar isso no tabuleiro do Relicário do Príncipe, embora o Príncipe não marque seus Suprimentos*).
- **Se o Príncipe for um Exilado:** Ele age como se a sua Ameaça fosse o Usurpador, independente de quais Ameaças existam. Se ele for o Usurpador, escolha Sem Ameaças, em vez disso. Ele não revela Visões nem aceita ofertas de Cidadania.

DESEMPATES

Em todo caso de empate, o Príncipe escolhe a opção mais à esquerda. Exemplos de empate incluem a região onde jogar uma carta (*Capital primeiro*), qual carta jogar de uma mão comprada (*a primeira carta comprada*), qual jogador (*o que vier antes na ordem de turno*), qual relíquia recuperar (*a mais próxima do local*), qual relíquia escolher como alvo (*primeira que foi pega, colocada mais à esquerda na fileira*), ou escolher qual naipe de Amigo ou Conspirador na mesma fileira (*primeiro que entrou naquele espaço*).

ESTRUTURA DO TURNO

O turno do Príncipe Autômato tem quatro fases, nessa ordem:

1. Avaliar Ameaça
2. Explorar e Jogar Uma Carta
3. Fazer Ações
4. Limpeza

1. AVALIAR AMEAÇA (Pule essa fase no seu primeiro turno.) Coloque seu marcador de ameaça no tabuleiro do Príncipe mostrando a AMEAÇA, atual, que é a primeira condição que for verdadeira da lista abaixo, em ordem, ou em “Sem Ameaça” se nenhuma das condições for verdadeira:

1. Como Chanceler, algum Cidadão cumpre o objetivo de Sucessor?
2. Como Exilado, você não é o Usurpador? Como Chanceler, algum Exilado é o Usurpador, ou é a oitava rodada e algum Exilado é o Guardiã do Juramento?
3. Algum Exilado revelou e cumpriu uma Visão?
4. Algum Exilado é o Guardiã do Juramento?

Não mova seus marcadores de ação no Guia Mental se:

- Não houver Ameaça, ou
- Uma Ameaça existe e é a mesma do turno anterior, e seu marcador de ação está no quadrante mental da Ameaça

Mova ambos os marcadores de ação para o espaço de Ameaça no Guia Mental que corresponda à sua Ameaça atual se:

- Existe uma Ameaça nova ou diferente, ou
- Uma Ameaça existe e é a mesma do turno anterior, mas seu marcador de ação não está no quadrante Mental da Ameaça

(*Por exemplo, se um Cidadão cumprir seu objetivo de Sucessor por ter o Segredo Mais Obscuro, mova os marcadores para o espaço de Ameaça do Segredo Mais Obscuro*).

Despertar — Se você possuir o Apoio Popular, coloque influência nele se puder.

2. EXPLORAR E JOGAR UMA CARTA

Compre três cartas do baralho do mundo. Não pare de comprar se comprar uma Visão! Se comprar três Visões, continue comprando até comprar uma carta de habitante.

Revele as cartas compradas, exceto as Visões. Coloque-as em uma fileira na ordem em que as comprou, da esquerda para direita. Para cada plano de batalha revelado, avance sua trilha de Táticas em um.

Jogue uma carta cujo naipe seja descrito pelo quadrante Mental no qual seu marcador de ação esteja. (*Por exemplo, o quadrante em cima à esquerda diz “Jogue um Amigo” primeiro. Se comprar uma carta de Discórdia e duas de Lar, e Lar for um Amigo mais alto do que Discórdia, você joga a carta de Lar que comprou primeiro – a mais à esquerda*).

Jogue a carta no local mais alto que puder da Capital. Se não for possível, jogue-a no local mais alto que puder das Províncias. Se não for possível, jogue-a no local mais alto que puder das Terras Selvagens. Se jogar a carta, ganhe uma influência da reserva correspondente.

Se não puder jogar a carta em nenhum local, descarte-a e ganhe o que é mostrado na caixa Não Pode Jogar Carta do seu quadrante Mental. Influência é ganha da reserva correspondendo à carta descartada e é adicionada à sua caixa de Ambição. O escudo avança seu marcador de táticas.

Avance em um espaço o marcador de relacionamento correspondente ao naipe da carta que você jogou ou descartou, a menos que o marcador esteja no topo do espaço de Relacionamentos. Se o novo espaço já houver marcadores, coloque o marcador que está avançando à direita dos marcadores já presentes.

3. FAZER AÇÕES

Faça o número de ações mostradas na caixa de Relacionamentos para a qual avançou o marcador esse turno (*5 se for a do topo*). Se PULAR quaisquer ações, não as considere para o número de ações feitas nesse turno. (*Não marque Suprimentos*).

Para cada ação, mova seu marcador atual de ação ao longo da seta do seu espaço de ação para o novo espaço de ação, e faça a ação ali. Para seguir uma seta, você precisa cumprir a condição descrita ali. (*Não mova seu marcador de início de ação ainda. Ele ajudará você a contar as ações que já fez nesse turno*).

Se você puder seguir múltiplas setas, primeiro siga a seta vermelha se puder, então a laranja se puder, e então a preta. (*Se houver duas setas laranjas, siga a seta laranja marcada como Prioritário*).



um espaço de Ameaça



um espaço de ação