

Changes in this Version

DO NOT PRINT THIS IF YOU ARE THE FACTORY

• ...

Oath

CRÔNICAS DE IMPÉRIO E EXÍLIO



ÍNDICE

1. Preparação	2
2. Componentes Principais	4
3. Vitória	5
4. Sequência de Jogo	5
5. Ações Principais	6
6. Ações Secundárias	8
7. Habilidades	9
8. Escrevendo a Crônica	10
9. Regras Técnicas	11
10. Glossário	11
11. Índice Remissivo	12

×24 TOTAL
com 3 no tabuleiro



×3



12

19

19

Provincias

12



7a8

17

11

14

2

18

21

20

×3



×11



9a10

15

20

Preparação

1



Se estiver jogando pela primeira vez, use a preparação no Guia de Jogo, em vez desta.

- Coloque o **MAPA** na mesa. Distribua as **CARTAS DE LOCAL** registradas na Crônica e suas **CARTAS DE RELÍQUIA, ESTRUTURAS** e **HABITANTES** nos espaços de locais correspondentes no mapa. Preencha a Capital completamente, depois as Províncias completamente, depois as Terras Selvagens completamente, do topo até embaixo.
- Coloque o **MARCADOR DE RODADA** no primeiro espaço (com estrela) da trilha de rodadas e o **MARCADOR DE VISÕES COMPRADAS** no espaço "0" (com estrela) da trilha de Visões Compradas.
- Coloque a **REFERÊNCIA DE OBJETIVO** registrada na Crônica próxima do mapa.
- Reúna os **SEGUINTE COMPONENTES** na reserva compartilhada: 10 dados de ataque, 6 dados de defesa, o dado de término, 36 fichas de influência, 20 fichas de segredo, o Estandarte do Segredo Mais Obscuro e o Estandarte do Apoio Popular do lado que não tem a identificação de Turba.
- Coloque 1 **FICHA DE INFLUÊNCIA** no Apoio Popular e 1 **FICHA DE SEGREDO** no Segredo Mais Obscuro.
- Coloque 3 **FICHAS DE INFLUÊNCIA** em cada uma das 6 **RESERVAS DE INFLUÊNCIA**. Se estiver jogando com 5 ou 6 jogadores, em vez disso coloque 4 fichas de influência em cada reserva.
- Escolha um jogador para ser o Chanceler de alguma forma. (Recomendamos que seja o vencedor da partida anterior) Coloque essa pessoa sentada próxima da Capital. Os outros jogadores se sentam em posições aleatórias.
- O Chanceler pega o **TABULEIRO DO CHANCELER** e suas 24 **TROPAS ROXAS**, sua **PEÇA**, seu **MARCADOR DE SUPRIMENTOS**, o **RELICÁRIO IMPERIAL** e a **CARTA DE RELÍQUIA DO GRANDE CETRO**.
- Cada jogador exceto o Chanceler, em ordem de turno, escolhe qualquer **TABULEIRO DE EXILADO** ou **CIDADÃO** no lado que ficou registrado na Crônica, e pega 14 **TROPAS**, a **PEÇA** e o **MARCADOR DE SUPRIMENTOS** da mesma cor.
- Cada jogador coloca seu **MARCADOR DE SUPRIMENTOS** no espaço mais à esquerda da sua trilha de Suprimentos.
- O Chanceler pega 2 **FICHAS DE INFLUÊNCIA** e 1 **FICHA DE SEGREDO** da reserva compartilhada e coloca-os no seu tabuleiro.
- O Chanceler coloca 3 **TROPAS** no seu tabuleiro, 2 **TROPAS** no local do topo da Capital, e 1 **TROPA** em cada outro local virado para cima que tenha pelo menos uma carta de habitante ou de estrutura intacta.
- Se estiver jogando com o objetivo do Guardião do Juramento da Devoção, o Chanceler pega o **SEGREDO MAIS OBSCURO**. Se estiver jogando com o objetivo do Guardião do Juramento do Povo, o Chanceler pega o **APOIO POPULAR**.

Componentes Principais

2

2.1 O MAPA

2.1.1 Regiões. A Capital, que tem dois locais (2.8) e as Províncias e as Terras Selvagens, que têm três locais cada.

2.1.2 Pilhas de Descarte. Cada região tem uma pilha de descarte de cartas de habitantes e Visões viradas para baixo, compradas com a ação de Explorar (5.1).

2.1.3 Reservas de Influência. Cada reserva contém fichas de influência, ganhas através das ações Explorar (5.1) e Negociar (5.3).

2.1.4 Trilha de Rodadas. Usada para indicar a rodada atual (4).

2.1.5 Baralho do Mundo. Esse baralho contém as cartas de habitantes (2.6) e Visões (2.7) viradas para baixo. Elas podem ser compradas com a ação de Explorar (5.1).

2.1.6 Trilha de Visões Compradas. Essa trilha indica o número de Visões (2.7) que foram compradas do baralho do mundo. O número de Visões compradas determina o custo de Suprimentos para comprar do baralho do mundo com a ação de Explorar (5.1).

2.1.7 Reserva Compartilhada. Essa área próxima do mapa contém influência, segredos e outros componentes. Os segredos daqui podem ser ganhos através da ação Negociar (5.3).

2.2 TABULEIRO DE JOGADOR

2.2.1 Tabuleiro. Esse tabuleiro pode conter qualquer quantidade de influência, segredos e tropas. O lado de Exilado pode conter uma Visão (2.7) virada para cima no seu espaço de Visão Revelada.

2.2.2 Conselheiros. As cartas de habitantes (2.6) viradas para cima ou para baixo e as Visões (2.7) viradas para baixo que ficam à direita do tabuleiro, máximo de três cartas.

2.2.3 Reserva Pessoal. Essa área em torno do tabuleiro pode conter qualquer quantidade de tropas, relíquias (2.4) e estandartes (2.5).

2.3 TABULEIRO DO RELICÁRIO IMPERIAL

Esse tabuleiro contém quatro relíquias (2.4). Ofertas de Cidadania (6.6.1) precisam incluir exatamente uma relíquia daqui. Outras promessas obrigatórias (7.6.3) não podem incluir relíquias daqui. Quando uma relíquia é retirada desse tabuleiro, o Chanceler ganha o modificador de ação (6.6.2) revelado. Relíquias nesse tabuleiro não podem ser obtidas por Campanha ou pela ação Recuperar, não contribuem para objetivos de vitória, e suas habilidades não podem ser usadas (7).

2.4 CARTAS DE RELÍQUIA

2.4.1 Custo. O Custo para pegar uma relíquia com a ação Recuperar (5.4) é listado no local onde a relíquia estiver (2.8.4).

2.4.2 Dados de Defesa. No seu canto superior à direita, dentro do escudo, cada relíquia mostra o número de dados de defesa que adiciona quando é escolhida como alvo em uma Campanha (5.5). O Grande Cetro é uma relíquia com a qual o Chanceler sempre começa. O atual detentor do Grande Cetro pode oferecer Cidadania (6.6) e exilar Cidadãos (6.7).

2.5 ESTANDARTES

Para facilitar, os dois estandartes – Estandarte do Apoio Popular e Estandarte do Segredo Mais Obscuro – são geralmente chamados de Apoio Popular e Segredo Mais Obscuro.

2.5.1 Custo. Cada estandarte tem um custo variável de influência ou segredos para ser obtido com a ação Recuperar (5.4).

2.5.2 Dados de Defesa. Cada estandarte adiciona uma quantidade de dados de defesa (2.4.2) igual ao número de fichas de influência ou segredo nele.

2.5.3 Penalidade pela Conquista. Quando são obtidos de qualquer forma que não seja com a ação Recuperar, o Apoio Popular queima duas influências, até um mínimo de um, e vira para o seu lado de Turba se já não estiver assim, e o Segredo Mais Obscuro queima dois segredos, até um mínimo de um.

2.6 CARTAS DE HABITANTES

2.6.1 Naípe. No seu canto superior à esquerda, uma carta de habitante tem um naípe: Arcano (♠), Fera (♂), Discórdia (♣), Lar (🏠), Nômade (🐾) ou Ordem (📜).

2.6.2 Ícone de Restrição. Abaixo do naípe, uma carta de habitante pode ter um ícone de restrição (7.2).

2.6.3 Habilidade. Na parte de baixo da carta de habitante tem uma habilidade (7).

2.7 CARTAS DE VISÃO

2.7.1 Visões Compradas. Quando uma Visão é comprada do baralho do mundo, avance o marcador de Visões Compradas (2.1.6).

2.7.2 Habilidade. A maioria das Visões viradas para cima oferecem um objetivo de vitória (3.2). A Conspiração tem uma habilidade Quando Jogada (5.1.4.IV).

2.8 CARTAS DE LOCAL

2.8.1 Capacidade da Carta. No canto superior à direita, o local mostra a quantidade máxima de cartas de habitante e estrutura que pode conter. Locais virados para baixo não podem conter cartas.

2.8.2 Orientação de Revelação. No seu canto superior à esquerda, um local pode orientá-lo a colocar nele influência ou segredos da reserva compartilhada, ou relíquias próximas a ele viradas para baixo do baralho de relíquias, quando o local for virado para cima e durante a preparação.

2.8.3 Dados de Defesa e Bandidos. No canto superior à direita, cada local mostra um dado de defesa e a silhueta de um bandido. Escolher um local em uma Campanha (5.5.1) adiciona um dado de defesa, e adiciona um bandido ao exército defensor se estiver atacando os bandidos.

2.8.4 Custo de Recuperar uma Relíquia. No canto inferior à direita, a maioria dos locais mostra o custo de pegar uma relíquia naquele local com a ação Recuperar (5.4).

2.8.5 Habilidade. No canto inferior à esquerda, cada local tem uma habilidade (7), que é descrita no guia de Referência de Locais.

2.9 CARTAS DE ESTRUTURA

Estruturas substituem habitantes na Crônica (8.3.1). Seu lado intacto tem um naípe (2.6.1) e um ícone de restrição (7.2). Seu lado em ruínas não tem naípe e não pode ser usado para Recrutar ou Negociar. Ambos os lados têm uma habilidade (7).

2.10 REFERÊNCIA DE OBJETIVO

Isso mostra o objetivo do Guardião do Juramento (2.11) e o objetivo de Sucessor (3.3.1), e seu verso mostra a ordem de Exaustão de Guerra (3.4).

2.11 TÍTULO DE GUARDIÃO DO JURAMENTO

O título tem dois lados: Guardião do Juramento e Usurpador. O título estará sempre com o jogador que cumprir o objetivo do Guardião do Juramento (2.10):

- **Supremacia:** Controlar mais locais (2.8).
- **Povo:** Ter o Apoio Popular (2.5).
- **Proteção:** Ter mais relíquias e estandartes (2.4.5).
- **Devoção:** Ter o Segredo Mais Obscuro (2.5).

Um Exilado vira o título de Guardião do Juramento para seu lado de Usurpador se estiver com o título no início do seu turno (4.1.3). Se o detentor do título ficar empatado com outro jogador cumprindo o objetivo do Guardião do Juramento, o detentor mantém a ficha. Se múltiplos jogadores cumprirem o objetivo do Guardião do Juramento, mas o detentor não, o detentor escolhe um dos outros jogadores para pegar o título.

Quando um jogador pega o título de Guardião do Juramento, ele vira para seu lado de Guardião do Juramento, se já não estiver desse lado.

Ser o Guardião do Juramento contribui para vários objetivos de vitória (3).

O Guardião do Juramento deve adicionar um dado de defesa na Campanha como defensor (5.5.2) e o Usurpador deve adicionar dois.

👉 O Chanceler mantém o título de Guardião do Juramento de Supremacia se o Império cumprir o objetivo, e sempre adiciona sua habilidade quando qualquer jogador Imperial estiver defendendo (5.5.2).

Vitória

3

Oath pode terminar de quatro maneiras, conforme listado abaixo. Depois de terminar a partida, resolva a Crônica (8).

3.1 VITÓRIA DO USURPADOR

Se você for um Exilado, você vence o jogo durante sua Fase de Despertar (4.1.2) se possuir o título de Guardiã do Juramento (2.11) do lado Usurpador (4.1.3).

3.2 VITÓRIA DO VISIONÁRIO

Se você for um Exilado, você ganha o jogo durante sua Fase de Despertar (4.1.2) se possuir uma carta de Visão revelada e tiver completado seu objetivo. *(Todo objetivo de Visão inclui o requisito que pelo menos três Visões tenham sido compradas do baralho do mundo.)*

- **Conquista:** Controlar o maior número de locais *(sem empate)*.
- **Rebelião:** Controlar o Apoio Popular.
- **Santuário:** Controlar mais relíquias e estandartes *(sem empate)*.
- **Fé:** Controlar o Segredo Mais Obscuro.

3.3 VITÓRIA DO REGIME ESTÁVEL

Se for o final da quinta, sexta ou sétima rodada, role o dado se o Chanceler ou um Cidadão for o Guardiã do Juramento. O jogo termina e o Chanceler vence caso a rolagem tenha os seguintes resultados:

- **Final da quinta rodada:** Rolagem de 6 no dado.
- **Final da sexta rodada:** Rolagem de 5 ou 6.
- **Final da sétima rodada:** Rolagem de 3, 4, 5 ou 6

3.3.1 Vitória do Sucessor. Se o Chanceler fosse vencer, um Cidadão vence, em vez dele se cumprir o objetivo de Sucessor (2.10), conforme segue:

- **Supremacia (Locais):** Controlar no total, mais relíquias e estandartes do que o Chanceler ou qualquer outro Cidadão.
- **Povo (Apoio Popular):** Controlar o Segredo Mais Obscuro.
- **Proteção (Relíquias + Estandartes):** Controlar o Apoio Popular.
- **Devoção (Segredo Mais Obscuro):** Controlar o Grande Cetro (2.4).

3.4 VITÓRIA POR EXAUSTÃO DE GUERRA

Se for o final da oitava rodada, a partida termina automaticamente. Determine o vencedor verificando as quatro condições seguintes (3.4.1 a 3.4.4) em ordem.

3.4.1 Império se Guardiã do Juramento. Se o Chanceler ou um Cidadão for o Guardiã do Juramento, o Chanceler vence. Se um Cidadão cumpriu o objetivo do Sucessor (3.3.1), aquele Cidadão vence, em vez do Chanceler.

3.4.2 Usurpador. Se qualquer Exilado for o Usurpador, aquele Exilado vence.

3.4.3 Visionário. Se qualquer Exilado possuir uma Visão Revelada e tiver cumprido seu objetivo, aquele Exilado vence. Se múltiplos Exilados cumprirem, o critério de desempate é a Visão de Conquista *(controla mais locais)*, então a Visão de Rebelião *(controla o Apoio Popular)*, então a Visão de Santuário *(controla mais relíquias e estandartes)* e então a Visão da Fé *(controla o Segredo Mais Obscuro)*.

3.4.4 Império. O Chanceler vence. Se um Cidadão cumpriu o objetivo de Sucessor (3.3.1), então aquele Cidadão vence, em vez do Chanceler.

Sequência de Jogo

4

Oath é jogado ao longo de até oito rodadas. Em uma rodada, começando com o Chanceler e prosseguindo em sentido horário, cada jogador joga seu turno, consistindo da Fase de Despertar, então Fase de Ação, e então Fase de Descansar (4.1 a 4.3). Uma vez que cada jogador tenha tido um turno, a rodada termina. Verifique se ocorreu a Vitória de Regime Estável (3.3) e então avance o marcador de rodada em sentido horário um espaço.

4.1 FASE DE DESPERTAR

Você precisa resolver 4.1.1 a 4.1.4 em ordem.

4.1.1 O Apoio Popular. Se possuir o Apoio Popular, resolva sua habilidade de “**DESPERTAR:**” (7.3.1) nessa ordem.

4.1.1.I Colocar ou Devolver Influência. Você precisa colocar uma influência nele ou mover uma influência dele para a reserva de influência que tenha menos influência. *(Se só houver uma influência nele, você precisa colocar uma influência nele a menos que você não tenha nenhuma).* Em caso de empate por menos influência, escolha uma das reservas de influência empatadas.

4.1.1.II Repetir se Turba. Repita 4.1.1.I mais uma vez se o Apoio Popular estiver do lado de Turba.

4.1.1.III Virar para Turba. Se o Apoio Popular estiver com seis influências ou mais, vire-o para seu lado de Turba, caso não esteja assim.

4.1.2 Verificar Vitória. Se você for um Exilado, verifique se ocorreu a Vitória de Usurpador (3.1) e a Vitória de Visionário (3.2).

4.1.3 Virar para Usurpador. Se for um Exilado e possuir o título de Guardiã do Juramento, vire-o para seu lado de Usurpador.

4.1.4 Use Habilidade do Local. Se sua peça estiver na Planície de Sal, Mina ou Cidade Submersa, você pode pegar uma influência ou segredo dali.

4.2 FASE DE AÇÃO

Em qualquer ordem, você pode fazer qualquer número de ações: ações principais (5), ações secundárias (6) e habilidades de “**Ação:**” (7.3.2). *(Você precisa terminar uma ação antes de fazer outra ação. Você pode não fazer ações, e você pode fazer a mesma ação múltiplas vezes contanto que possa pagar os custos.)*

Para fazer uma ação que custa SUPRIMENTO, você precisa mover seu marcador de Suprimento uma vez para a direita para cada Suprimento que gastar.

4.3 FASE DE DESCANSAR

Você precisa resolver 4.3.1 – 4.3.5 em ordem.

4.3.1 Devolver Influência. Mova quaisquer fichas de influência em habitantes e estruturas para suas reservas de influência dos naipes correspondentes.

4.3.2 Devolver Segredos. Mova quaisquer fichas de segredo em habitantes, estruturas e relíquias para o seu tabuleiro. Vire para cima quaisquer fichas de segredo viradas para baixo no seu tabuleiro. *(Segredos podem ser virados para baixo quando usar planos de batalha com custos de segredo como defensor, quando descartar uma carta que tenha um segredo ou quando usar certas habilidades de locais.)*

4.3.3 Recuperar Suprimentos. Se for um Exilado ou o Chanceler, mova seu marcador de Suprimento para o espaço de Suprimento listando o número de tropas em sua reserva pessoal.

🌀 Se for um Cidadão, recupere seu Suprimento até o espaço que corresponda ao Suprimento do Chanceler.

4.3.4 Guardar Suprimentos. Mova seu marcador de Suprimento um espaço adicional para a esquerda para cada Suprimento não utilizado nesse turno. Não pode recuperar Suprimento além do seu espaço mais à esquerda.

4.3.5 Use Habilidades de Descansar. Você pode usar quaisquer habilidades de “**Descansar:**”, uma vez cada, em qualquer ordem.



Ações Principais

5



5.1 EXPLORAR

5.1.1 Passo 1: Gastar Suprimentos. Gaste 2 Suprimentos se estiver comprando de uma pilha de descarte, ou gaste os Suprimentos mostrados pela trilha de Visões Compradas se estiver comprando do baralho do mundo.

5.1.2 Passo 2: Compre Três Cartas. Compre do baralho do mundo ou da pilha de descarte da região onde sua peça estiver (*não de ambos*). Se comprar do baralho do mundo, compre uma carta de cada vez. Se comprar uma carta de Visão do baralho do mundo (*não de uma pilha de descarte*), avise que comprou uma Visão, pare de comprar cartas imediatamente, e avance o marcador de Visões Compradas em um espaço (2.7.1). (*Avance o marcador de Visões Compradas mesmo se tiver comprado uma Visão usando uma habilidade de carta.*)

5.1.3 Passo 3: Descartar Cartas. Descarte todas as cartas que comprou exceto uma. (*Veja o termo "Descartar" no Glossário [10].*)

5.1.4 Passo 4. Jogue uma Carta. Jogue a carta restante no seu local (5.1.4.I), nos seus conselheiros (5.1.4.II) ou no seu espaço de Visões Reveladas se for uma Visão e você for um Exilado – ou você pode descartá-la. Você precisa seguir as restrições da carta (7.2, 5.1.4.IV).

5.1.4.I Jogando no seu Local

Você não pode jogar a carta no seu local se ele já estiver na capacidade máxima (2.8.1).

Coloque a carta virada para cima do lado do seu local (*Se você possuir o Apoio Popular [2.5], você pode descartar primeiro uma carta de qualquer local na sua região, e a carta que está jogando pode ser colocada em qualquer local da sua região.*)

Ganhe uma influência, pegando-a da reserva de influência correspondente ao naipe da carta que jogou.

5.1.4.II Jogando nos seus Conselheiros

Você pode ter até três conselheiros (*virados para cima ou para baixo*).

Coloque a carta à direita do seu tabuleiro, virada para cima ou para baixo. (*Conselheiros virados para baixo não tem naipe, ícone de restrição ou habilidades. Eles podem ser jogados virados para cima mais tarde [6.1].*)

Se estiver jogando um conselheiro que exceda seu limite de conselheiros, você precisará descartar um conselheiro primeiro. (*Geralmente, esse é o único momento em que você pode descartar um conselheiro virado para cima.*)

5.1.4.III Jogando Cartas de Visão

Visões não podem ser jogadas em um local. O Chanceler e os Cidadãos não podem jogar cartas de Visão viradas para cima, exceto pela Conspiração (5.1.4.IV). (*Eles podem jogar quaisquer Visões como conselheiros virados para baixo.*)

Quando jogar uma Visão virada para cima, exceto a Conspiração, coloque-a no seu espaço de Visão Revelada (2.2.1). (*Ela não é um conselheiro!*) Se já possuía uma Visão no seu espaço de Visão Revelada, descarte aquela Visão.

5.1.4.IV Jogando a Conspiração

Qualquer jogador (*até o Chanceler e os Cidadãos*) pode jogar a Conspiração virada para cima. (*Jogar essa carta virada para cima não substitui uma Visão revelada, se houver alguma.*) Quando jogar a Conspiração virada para cima, você pode queimar um segredo para pegar uma relíquia ou um estandarte qualquer de um jogador cuja peça esteja no seu local. Para fazer isso, você precisa ter pelo menos dois conselheiros com o mesmo naipe que um dos conselheiros daquele jogador. Por fim, devolva a Conspiração para a caixa do jogo. (*Se você pegou um estandarte, queime duas influências ou segredos dele e se você pegou o Apoio Popular, vire-o [2.5.3].*)



5.2 RECRUTAR

5.2.1 Passo 1: Pagar o Custo. Gaste 1 Suprimento e coloque uma influência em uma carta de habitante ou estrutura intacta (*não pode ser em uma relíquia ou ruína [2.9]*) que não tenha influência ou segredos e que esteja no seu local.

5.2.2 Passo 2: Ganhe Tropas. Ganhe duas tropas. (*Pegue-as da sua reserva pessoal e coloque-as em seu tabuleiro.*)

Se for um Cidadão, ganhe tropas roxas, em vez de tropas da sua cor.



5.3 NEGOCIAR

5.3.1. Passo 1: Gastar Suprimento. Gaste 1 Suprimento.

5.3.2. Passo 2: Resolva a Negociação. Escolha uma das duas opções seguintes:

- Coloque um segredo em uma carta de habitante ou estrutura intacta que não tenha influência ou segredos nela no seu local. Ganhe uma influência, **mais** uma influência para cada um dos seus conselheiros virados para cima que correspondam ao naipe daquela carta, todos vindo da reserva de influência que corresponda ao naipe da carta na qual colocou o segredo.
- Coloque duas influências em uma carta de habitante ou estrutura intacta que não tenha influência ou segredos no seu local. Ganhe um segredo da reserva compartilhada para cada um dos seus conselheiros virados para cima que corresponda ao naipe daquela carta.

(*Você não pode negociar com relíquias ou ruínas [2.9].*)



5.4 RECUPERAR

5.4.1 Passo 1: Gaste 1 Suprimento e Escolha o Alvo. Escolha uma relíquia virada para baixo no seu local ou qualquer estandarte (*até mesmo um que você possuía*). Você só pode recuperar o Segredo Mais Obscuro se alguma carta no local do seu detentor não corresponder a nenhum dos conselheiros dele, ou se estiver recuperando-o de si mesmo.

(*Ignore estruturas em ruína e conselheiros virados para baixo, já que eles não possuem naipe. Você não pode recuperar o Segredo Mais Obscuro de outro jogador se ele não possuir cartas no local dele, mas você pode recuperá-lo se aquele jogador não possuir conselheiros virados para cima.*)

5.4.2 Passo 2: Pague o Custo. Se estiver recuperando uma relíquia, seu local indicará o custo para recuperá-la – coloque três influências em uma reserva de influência específica, queime duas influências, queime um segredo ou queime dois segredos. O Apoio Popular custa qualquer quantidade de influência maior do que a quantidade atual. O Segredo Mais Obscuro custa qualquer quantidade de segredos maior do que a quantidade atual.

5.4.3 Passo 3: Pegue o alvo. Pegue a relíquia ou estandarte e coloque-o perto do seu tabuleiro virado para cima. (*Não há limite para a quantidade de relíquias e estandartes que você pode ter.*)

5.4.4 Passo 4: Resolva o Estandarte. Se você pegou o Apoio Popular, vire-o se estiver do lado de Turba, coloque a influência que pagou nele e mova a influência que estava nele antes para as reservas de influência, uma por uma, começando com qualquer naipe e movendo-se para longe do baralho do mundo, dando a volta se necessário.

Se você pegou o Segredo Mais Obscuro, coloque os segredos que pagou nele, pegue um dos segredos que estava nele antes, e dê o resto dos segredos que estavam nele para seu detentor anterior.

(*Se estiver recuperando o Segredo Mais Obscuro de si mesmo, pegue todos os segredos que estavam nele antes para si.*)





5.5 CAMPANHA

5.5.1 Passo 1: Gaste 2 Suprimentos e Escolha o Defensor. Você pode escolher um outro jogador qualquer que controle seu local ou cuja peça esteja no seu local. Se nenhum jogador controlar seu local, você pode escolher os bandidos (2.8.3).

Se for um Cidadão atacando o Chanceler ou qualquer outro Cidadão, você não é um jogador Imperial durante essa Campanha. Se for o Chanceler atacando um Cidadão, aquele Cidadão não é um jogador Imperial durante essa Campanha.

5.5.2 Passo 2: Declare os Alvos e Prepare as Reservas de Dados. Você pode declarar qualquer número de alvos do defensor, conforme listado abaixo. Cada alvo adiciona os dados de defesa mostrados no escudo do alvo à **RESERVA DE DEFESA**:

- **Quaisquer locais que o defensor controle.** (Sim, em qualquer lugar do mapa!)
- **Quaisquer relíquias ou estandartes do defensor** se a peça do defensor estiver no seu local. (Um estandarte adiciona dados de defesa igual ao total de influência ou segredos nele.)
- **A peça e influência do defensor** se a peça do defensor estiver no seu local. (Isso adiciona dois dados, conforme mostrado pelo escudo no tabuleiro do jogador.)

Você precisa declarar pelo menos um alvo no seu local.

Se o defensor controlar seu local, você precisa escolher seu local como alvo.

O atacante adiciona dados de ataque à sua **RESERVA DE ATAQUE** até o número de tropas no seu tabuleiro (ele pode optar por usar menos dados).

Se um jogador Imperial estiver defendendo, o Chanceler se junta à Campanha como **ALIADO**. Além disso, com exceção do atacante, qualquer Cidadão, com a permissão do defensor, pode escolher se juntar como Aliado se sua peça estiver em um local escolhido como alvo ou no mesmo local da peça do atacante. Ative todos os modificadores de Campanha (Voto de Paz, etc.) controlados pelo defensor e todos os Aliados.

5.5.3 Passo 3: Use Planos de Batalha. O atacante pode usar quaisquer planos de batalha (7.5) que controle, uma vez cada. Então o defensor pode usar quaisquer planos de batalha que controle, uma vez cada. Os bandidos usam todos os planos de batalha que controlam e que não tenham custo.

Se a reserva de ataque for perder um dado de ataque mas não houver nenhum sobrando, adicione um dado de defesa à reserva de defesa.

Aliados podem usar quaisquer planos de batalha que controlem, uma vez cada. Interprete os termos “você” e “o defensor” nos planos de batalha usados pelo defensor e Aliados como referência a todo o lado defensor. O defensor resolve quaisquer questões de ordem ou tempo com os Aliados. (O jogador que está usando um plano de batalha paga seu custo e um plano de batalha não pode ser usado múltiplas vezes.)

5.5.4 Passo 4: Role a Defesa. O defensor rola sua reserva de defesa, e então calcula seu total de defesa somando ...

- **Escudos** rolados.
- **Tropas em locais escolhidos como alvo.** Se os bandidos estiverem sendo atacados, some os bandidos nos locais escolhidos como alvo, em vez disso.
- **Tropas no tabuleiro dele** se a peça do defensor estiver no seu local ou qualquer local escolhido como alvo.

Cada rolado duplica o total de escudos rolados. (Múltiplas rolagens de acumulam exponencialmente – $x4$, $x8$, etc.)

Cada Aliado soma as tropas no seu tabuleiro se sua peça estiver no local da peça do atacante ou qualquer local escolhido como alvo.

5.5.5 Passo 5: Role o Ataque. O Atacante rola sua reserva de ataque.



Para cada caveira rolada, o atacante imediatamente mata uma tropa no seu exército (geralmente no seu tabuleiro).

Então, o atacante calcula seu total de **ATAQUE** somando ...

- **As espadas** que rolar.
- **Tropas que sacrificar do seu exército**, adicionando 1 por tropa sacrificada. (Se decidir sacrificar tropas, precisa sacrificar exatamente a quantidade necessária para vencer [9.5].)



Duas espadas vazias contam como uma espada, mas uma única espada vazia não soma nada.

Se o ataque for maior que a defesa, o atacante é **VITORIOSO**, e o defensor é **DERROTADO**. Caso contrário, o defensor é vitorioso e o atacante é derrotado.

5.5.6 Passo 6: Resolva a Derrota. O jogador derrotado mata metade, arredondada para baixo, das tropas no seu **EXÉRCITO**: as tropas no seu tabuleiro se forem do atacante, ou as tropas que contribuíram para sua defesa, se forem do defensor. Eles movem quaisquer outras tropas no seu exército para seu tabuleiro. (Bandidos não podem ser mortos – eles só se escondem.) Se quaisquer planos de batalha que dizem “Se você for derrotado” tiverem sido usados, resolva-os.

Se um jogador Imperial estiver defendendo, o Chanceler escolhe quais tropas no exército defensor são mortas.

5.5.7 Passo 7: Resolva a Vitória do Atacante. Se o atacante vencer, resolva os seguintes passos em ordem.

5.5.7.I Assumir Controle de Quaisquer Locais escolhidos como Alvo. Você pode colocar qualquer número de suas tropas, até zero, do seu exército nos locais escolhidos como alvo. (Você pode colocar zero tropas nos locais mesmo se você for um Cidadão e tiver escolhido locais Imperiais como alvo.)

Tropas Imperiais em locais são movidas para o tabuleiro do Chanceler. Quaisquer tropas que ainda estiverem nos tabuleiros dos Cidadãos ficam ali.

5.5.7.II Pegue todas as Relíquias e Estandartes escolhidos como Alvo. (Se você pegou um estandarte, queime duas influências ou segredos dele, e se tiver pegado o Apoio Popular, vire-o para o lado de Turba [2.5.3].)

5.5.7.III Expulse a Peça e Queime Influência. Se você tiver escolhido a peça e influência do defensor, você pode forçá-los a viajar para um local à sua escolha, sem gastar Suprimento, e pode queimar metade da influência do defensor, arredondada para baixo. (Você só pode fazê-lo viajar para um local para o qual poderia ir. Se a peça do defensor estiver na Floresta Protegida, a habilidade do local tem precedência sobre a sua escolha.)

5.5.8 Passo 8: Resolva os Planos de Batalha. Se o jogador vitorioso usou quaisquer planos de batalha que dizem “Se você for vitorioso”, resolva-os. Então, se qualquer jogador usou planos de batalha que dizem “No final, descarte [nome da carta]”, descarte-as.



5.6 VIAJAR

5.6.1 Gaste Suprimento e Escolha o Local de Destino.

Se sua peça estiver na Capital, gaste 1 Suprimento para viajar para outro local da Capital, 2 Suprimentos para viajar para qualquer local das Províncias ou 4 Suprimentos para viajar para qualquer local das Terras Selvagens. Se sua peça estiver nas Províncias, gaste 2 Suprimentos para viajar para qualquer outro local. Se sua peça estiver nas Terras Selvagens, gaste 3 Suprimentos para viajar para outro local das Terras Selvagens, 2 Suprimentos para viajar para qualquer local das Províncias ou 4 Suprimentos para viajar para qualquer local da Capital.

5.6.2 Mova a Peça e Revele o Local. Coloque sua peça no local de destino. Se o local estiver virado para baixo, vire-o para cima e resolva sua orientação de revelação (2.8.2) se houver uma: compre cartas de relíquias viradas para baixo do baralho de relíquias, em quantidade igual ao número de ícones “R” que houver no local e coloque-as do lado do local, e coloque no local, influência e segredos da reserva compartilhada, em quantidade igual ao número de ícones de influência e segredo ali.



Ações Secundárias

6

Essas ações não custam Suprimento.

6.1 JOGAR OU DESCARTAR UM CONSELHEIRO VIRADO PARA BAIXO

Jogue um dos seus conselheiros virados para cima ou descarte-o, como se tivesse explorado (5.1.4). *(As restrições e modificadores se aplicam. Você sempre pode espiar seus conselheiros virados para baixo, e você pode permitir que outros jogadores os espie.)*

6.2 USAR UMA HABILIDADE DE AÇÃO

Use a habilidade de **AÇÃO**: (7.3.2) de uma carta à qual você tenha acesso (7.1.1).

6.3 ESPIAR UMA RELÍQUIA

Espie qualquer carta de relíquia virada para baixo no seu local. *(Se você já espionou uma relíquia específica, você pode espia-la novamente de qualquer local.)*

6.4 ESPIE UMA RELÍQUIA IMPERIAL

Se você possuir o Grande Cetro, você pode espiar qualquer relíquia no Relicário Imperial.

6.5 MOVER TROPAS DE/PARA SEU LOCAL

Você pode mover qualquer número de tropas, exceto a última, do seu local para o seu tabuleiro. Se controlar o seu local, você pode mover qualquer número de tropas do seu tabuleiro para o seu local.

☹ Se for um Cidadão, o Chanceler precisa te dar permissão para mover tropas do seu local para o seu tabuleiro.

☹ Se for um jogador Imperial, você pode dar qualquer quantidade de tropas para outro jogador Imperial cuja peça esteja no seu local, ou pode pegar qualquer quantidade de tropas dele. Em ambos os casos, você precisa da permissão do outro jogador.

6.6 OFERECER CIDADANIA

6.6.1 Oferta. Se você possuir o Grande Cetro, pode oferecer Cidadania para qualquer Exilado *(inclusive para si mesmo)*. Você precisa oferecer ao jogador exatamente uma relíquia do Relicário, e você pode também negociar uma barganha obrigatória de qualquer quantidade de influência, segredos, estandartes e relíquias fora do Relicário. Você pode deixar que o jogador espie qualquer relíquia do Relicário Imperial.

6.6.2 Aceite. Se o Exilado aceitar, ele faz o seguinte:

- Vira seu tabuleiro para o lado de Cidadão.
- Substitui todas as tropas no seu tabuleiro e no mapa por tropas roxas. *(Se não houver tropas suficientes, o Exilado escolhe quais tropas remover e quais substituir.)*
- Descarta sua Visão Revelada, se possuir alguma.
- Vira sua peça de Guardião do Juramento para o lado de Guardião do Juramento, se possuir o título e estiver do lado de Usurpador.
- Termina a sua Fase de Ação se for seu turno.
- Recupera seu Suprimento para seu espaço mais à esquerda.

O detentor do Grande Cetro e o novo Cidadão realizam o que foi prometido (6.6.1). O Chanceler ganha o modificador de ação mandatário revelado no Relicário.

6.6.3 Jogadores Imperiais. Cidadãos e o Chanceler são **JOGADORES IMPERIAIS**. Todo jogador Imperial controla cada local que tenha qualquer quantidade de tropas Imperiais *(roxas)* nele.

RESUMO DAS REGRAS DO IMPÉRIO

Para os Cidadãos, as regras mudam de algumas formas.

2.11. O Chanceler é quem sempre fica com o título de Guardião do Juramento no caso do Guardião do Juramento da Supremacia, mas todos os jogadores Imperiais compartilham da sua habilidade.

4.3.3. Durante sua Fase de Descansar, um Cidadão recupera seu Suprimento para ficar igual ao Suprimento do Chanceler.

5.5. Jogadores Imperiais podem ajudar uns aos outros na defesa (5.5.1) usando planos de batalha (5.5.3) e adicionando tropas (5.5.4). Cidadãos podem realizar campanha contra o Chanceler ou outros Cidadãos, até mesmo escolhendo locais Imperiais como alvo, mas não são jogadores Imperiais durante essas Campanhas (5.5.1). O Chanceler decide como lidar com as perdas Imperiais (5.5.6, 5.5.7.1).

6.5. Pegar tropas exige a permissão do Chanceler, e jogadores Imperiais podem oferecer ou pegar tropas dos tabuleiros uns dos outros.

6.7 EXILAR UM CIDADÃO

Se você tiver o Grande Cetro, pode exilar outro Cidadão dando a ele cinco influências, quantidade essa que é modificada conforme descrito abaixo.

Dê uma influência adicional se aquele Cidadão é o Guardião do Juramento ou possuir o Apoio Popular, ou duas influências adicionais caso possua ambos.

Dê uma influência a menos se você for o Guardião do Juramento ou possuir o Apoio Popular, ou duas influências a menos caso possua ambos.

O Cidadão exilado faz o seguinte:

- Vira seu tabuleiro para o lado de Exilado.
- Substitui todas as tropas no seu tabuleiro por tropas da sua cor.
- Recupera seu Suprimento para o espaço mais à esquerda.

6.8 AUTO-EXÍLIO

Se você for um Cidadão, você pode se exilar dando influência – igual ao número de segredos no seu tabuleiro e em quaisquer cartas de estrutura, relíquia e habitante, mais o número de tropas no seu tabuleiro – para o jogador que detenha o Grande Cetro. Se você controlar o Grande Cetro, você não pode se exilar.

Quando se exila, você faz o seguinte:

- Vire seu tabuleiro para o lado de Exilado.
- Substitua todas as tropas no seu tabuleiro por tropas da sua cor.
- Recupere seu Suprimento para o espaço mais à esquerda.
- Termine sua Fase de Ação.



Habilidades

7

Cartas viradas para cima, locais virados para cima, espaços descobertos do Relicário Imperial e o título de Guardião do Juramento, todos eles têm habilidades.

7.1 USANDO HABILIDADES

7.1.1 Acesso. Você só pode usar a habilidade de uma carta se controlar a carta ou se sua peça estiver no local com a carta. Locais descrevem como suas habilidades são usadas. O Chanceler sempre tem as habilidades obrigatórias nos espaços descobertos do Relicário Imperial (2.3), e o detentor do título de Guardião do Juramento (2.11) sempre tem sua habilidade obrigatória.

7.1.2 Custo. Para usar uma habilidade, você precisa pagar o seu custo, se houver. Habitantes, reliquias e estruturas tem um custo em seu trançado. Locais e a Conspiração têm custos descritos no seu texto.



Coloque uma influência aqui.



Coloque um segredo aqui.



Queime uma influência, devolvendo-a para a reserva compartilhada.



Queime um segredo, devolvendo-o para a reserva compartilhada.

Você não pode colocar influência ou segredos em uma carta que já tenha influência ou segredos nela. Se pagar um custo fora do seu turno, mova a influência para a reserva de influência correspondente imediatamente, e vire os segredos para baixo mas mantenha-os em seu tabuleiro. Segredos virados para baixo não podem ser colocados ou queimados para pagar um custo.

7.1.3 Uso. Quando você usa uma habilidade, você precisa resolvê-la o máximo possível exceto por partes que digam que você “pode”.

7.1.4 Habilidades Contínuas. Uma habilidade com uma caixa escura e de trançado espesso afeta todos os jogadores que a carta descreve, ignorando acesso (7.1.1). Ela acontece durante a ação que ela modifica (7.4) ou no momento em que ela descrever. (A maioria delas se refere a “jogadores”, mas habilidades contínuas apenas para conselheiros usam “você” para se referir ao jogador que tem a carta nos seus conselheiros.)

7.2 ÍCONES DE RESTRIÇÃO

Essas restrições se aplicam apenas a cartas viradas para cima (e não para baixo).

7.2.1 Apenas Local/Conselheiros. Cartas com uma restrição de só podem ser jogadas, movidas ou barganhadas em um local, e cartas com uma restrição de só podem ser jogadas, movidas ou barganhadas nos conselheiros de um jogador.

7.2.2 Trancadas. Cartas com uma restrição de corrente, uma vez jogadas, não podem ser descartadas, movidas ou barganhadas, exceto na Crônica (8).



7.3 HABILIDADES INDEPENDENTES

Existem quatro habilidades independentes, conforme listado abaixo:

7.3.1 Despertar. Habilidades que começam com “Despertar.” acontecem durante sua fase de Despertar (6.1), uma vez cada. (Na prática, todas essas são obrigatórias exceto pegar influência ou segredos [4.1.4].)

7.3.2 Ação. Você pode usar habilidades que começam com “Ação:” durante sua fase de Ação (6.2).

7.3.3 Quando Jogada. Você precisa usar habilidades que começam com “QUANDO JOGADA” depois de jogá-las viradas para cima (5.1.4). (Ganhe influência por jogar no local, resolva habilidades do local Terra Natal e resolva modificadores antes de resolver isso.)

7.3.4 Descansar. Você pode usar habilidades que começam com “DESCANSAR:” no final da sua Fase de Descansar (4.3.5), uma vez cada.

7.4 MODIFICADORES DE AÇÕES PRINCIPAIS

Um modificador é usado no início da ação principal que ele modifica, mostrado pelo ícone na sua caixa de habilidade. Você pode usar múltiplos modificadores em qualquer ordem para modificar uma ação.

7.4.1 Tipicamente Opcional. Você pode escolher se usa ou não um modificador a menos que diga “precisa” ou “não pode”.

7.4.2 Uso Único. Usar um modificador específico só modifica sua ação principal atual (não ações posteriores) e só a modifica uma vez (não múltiplas vezes). (Contudo, você pode usar um modificador que não tenha custo múltiplas vezes por turno, para modificar ações diferentes.)

7.4.3 Sem Descartar Modificadores Ativos. Um modificador não pode ser descartado durante a ação principal que está modificando.

7.5 PLANOS DE BATALHA

Planos de Batalha são modificadores de Campanha (7.4) cujo ícone é cercado por uma coroa, e que possuem regras diferentes. Caixas de habilidade vermelhas, azuis e mistas indicam planos de batalha que só podem ser usados pelo atacante, defensor ou ambos, respectivamente.

7.5.1 Limitação Adicional de Uso. Você só pode usar planos de batalha que controle (não pode usá-los se sua peça estiver no local mas não os controlar).

7.5.2 Momento Diferente de Uso. Planos de batalha são usados no passo de Usar Planos de Batalha (5.5.3) da Campanha, não no início (7.4).

7.5.3 Sem Limite de Pagamento. Você pode pagar o custo de um plano de batalha mesmo que a carta já tenha influência ou segredos nela. (Mas você só pode usá-lo uma vez.)

7.5.4 Iconografia. Muitos planos de batalha adicionam (+) ou removem (-) dados de ataque ou defesa . Planos de batalha com um símbolo de +/- podem adicionar ou remover o tipo de dado mostrado.

7.6 HABILIDADES NOTÁVEIS

7.6.1 Cidadania Forçada. Algumas habilidades (tais como a do Retorno do Herdeiro) permitem que Exilados se tornem Cidadãos (6.6.2) sem uma oferta (6.6.1).

7.6.2 Viagem Gratuita. Habilidades que dizem “não gaste Suprimento” ignoram o custo de Viajar (5.6.1), inclusive qualquer aumento de custo (tal como viajar do local Vale Encantador).

7.6.3 Promessas Obrigatórias. Algumas habilidades (tais como o Festival dos Artífices) permitem que jogadores negociem promessas obrigatórias. Os jogadores podem prometer fazer quaisquer coisas que a habilidade listar; uma vez que concordem, eles precisam cumprir a promessa se puderem. Exceto por essas habilidades e pelas ofertas de Cidadania (6.6), promessas não são obrigatórias (9.6). O Tribunal permite promessas obrigatórias de ações futuras, inclusive com consequências se a promessa for quebrada; se não ficar claro se a promessa foi quebrada ou não, resolva jogando uma moeda.

7.6.4 Limitadores de Conselheiros. Algumas habilidades (tais como a da Assassina) dizem que o detentor só pode ter um ou dois conselheiros. Se você jogar uma carta assim e reduzir seu limite de conselheiros abaixo do número atual de conselheiros, você precisará descartar conselheiros até cumprir aquele limite. Se possuir múltiplas cartas desse tipo, seu limite de conselheiros é o mais baixo entre elas. (Elas não são cumulativas.)

7.6.5 Coroa dos Bandidos. Com essa reliquia, você trata os bandidos (2.8.3) como se fossem suas tropas. Você controla locais que não tenham quaisquer tropas neles, você pode tirar a sua última tropa de um local que você controla (6.5) e você adiciona bandidos à sua força de defesa em locais escolhidos como alvos (ou adicionar bandidos à sua força de ataque se estiver usando cartas como o Capitão), mas as tropas dos bandidos não podem ser mortas, movidas ou sacrificadas (devido à caveiras), assumir perdas ou ativar o Tirano ou Caldeirão Amaldiçoado).

Para acessar um banco de dados detalhado das habilidades, visite www.meeplebr.com



Escrevendo a Crônica

8

No final da partida, o vencedor executa esses passos em ordem.

8.1 FAZER UM JURAMENTO

Se você **ganhou só com uma Visão**, use a referência de objetivo cujo objetivo de Guardiã do Juramento seja o mesmo objetivo desta Visão.

Se **venceu de qualquer outra forma**, ou venceu de múltiplas formas, escolha qualquer referência de objetivo exceto aquele usado na partida atual. Coloque essa referência de objetivo na Caixa do mundo.

8.2 OFERECER CIDADANIA

Se você **for um Exilado**, vire todos os tabuleiros de Cidadãos (*até mesmo os que estiverem na caixa*) para seu lado de Exilado, e então você pode oferecer Cidadania para quaisquer outros Exilados exceto aqueles cujos tabuleiros acabaram de ser virados para o lado de Exilado. Ignore as regras normais para oferta de Cidadania (6.6.1). Cada Exilado que aceitar sua oferta vira seu tabuleiro para o lado de Cidadão e substitui todas as tropas deles em locais que controlam por uma de suas tropas.

8.3 LIMPE O MAPA E CONSTRUA ESTRUTURAS

Execute estes passos em ordem.

8.3.1 Se você **for o Chanceler** ou um Cidadão, você pode construir ou reparar uma estrutura: Em qualquer local que você controle que não tenha uma estrutura, substitua qualquer carta de habitante por uma carta de estrutura intacta do mesmo naipe do Arquivo, devolvendo o habitante substituído para o baralho do mundo. Ou em qualquer local que você controle, você pode virar uma carta de estrutura do seu lado de ruína para seu lado intacto.

8.3.2 Descarte todos os locais no mapa, exceto locais que você controle ou que tenham estruturas intactas, e embaralhe-os no baralho de locais. Em cada local descartado, descarte cartas de habitantes para qualquer pilha de descarte, devolva cartas de relíquias para o baralho de relíquias, e devolva cartas de estruturas em ruína para o Arquivo.

8.3.3 Vire quaisquer estruturas intactas em locais que você não controle para seu lado de ruína (*sem naipe*), e descarte todas as cartas de habitantes em locais onde virou uma estrutura. Separe qualquer local com ruínas, junto com suas ruínas, habitantes e relíquias conectadas, em ordem do local do topo da Capital até o local mais baixo das Terras Selvagens.

8.3.4 Remova todas as peças, influência, segredos e tropas do mapa.

8.3.5 Preencha espaços vazios de locais movendo locais, junto com suas cartas correspondentes de relíquia, estruturas intactas e habitantes, conforme segue.

1. Preencha os espaços vazios na Capital de cima para baixo, empurrando os locais da Capital para cima, então trazendo os locais das Províncias, de cima para baixo, e então trazendo os locais das Terras Selvagens, de cima para baixo.
2. Preencha os espaços vazios nas Províncias de cima para baixo, empurrando os locais das Províncias para cima, então trazendo os locais das Terras Selvagens, de cima para baixo.
3. Preencha os espaços vazios nas Terras Selvagens de cima para baixo empurrando os locais para cima.
4. Preencha espaços vazios nas Terras Selvagens de baixo para cima trazendo os locais que tinham sido separados previamente com ruínas, de baixo para cima. (*Note a ordem inversa aqui.*)
5. Preencha os espaços vazios nas Províncias conforme descrito no passo 4.
6. Preencha os espaços vazios com locais virados para baixo do baralho de locais.
7. Em cada região sem locais virados para cima, vire o local mais alto para cima.

8.4 ADICIONE SEIS CARTAS AO BARALHO DO MUNDO

Encontre o naipe mais frequente nos seus conselheiros. Em caso de empate, você escolhe – se não houver conselheiros, escolha qualquer naipe. Pegue as seguintes cartas aleatoriamente das pilhas do Arquivo, e adicione-as ao baralho do mundo:

- Adicione três cartas do naipe mais comum.
- Adicione duas cartas do próximo naipe em sentido horário depois do primeiro.
- Adicione uma carta do próximo naipe em sentido horário depois do segundo naipe.



(*Note que essa também é a ordem das reservas de influência no mapa.*)

Se o **Arquivo não tiver todas as cartas suficientes**, não adicione nenhuma carta. Em vez disso, recarregue o Arquivo, conforme segue. Pegue todas as cartas da seção Despossuídos do Arquivo e divida-as em seis pilhas, uma de cada naipe. Pegue seis cartas aleatoriamente da pilha de Despossuídos que tiver mais cartas e adicione-as ao baralho do mundo. Embaralhe cada pilha de Despossuídos na pilha do Arquivo do naipe correspondente.

8.5 REMOVA SEIS CARTAS PARA OS DESPOSSUÍDOS

Separe todas as cinco Visões (*inclusive a Conspiração*). Embaralhe juntas todas as pilhas de descarte do mapa e todos os conselheiros dos jogadores perdedores, pegue seis cartas dessa pilha aleatoriamente e coloque-as na seção de Despossuídos do Arquivo sem ver quais são.

8.6 LIMPE AS RELÍQUIAS

8.6.1 Coloque o Grande Cetro na Caixa do mundo. Devolva todas as relíquias dos jogadores perdedores para o baralho de relíquias e embaralhe-o.

8.6.2 Em cada local virado para cima que tenha menos cartas de relíquias do que o número de ícones “R” na sua orientação de revelação (2.8.2), compre e coloque no local relíquias viradas para baixo até que o local tenha uma quantidade de relíquias igual ao número de ícones “R”.

8.6.3 Embaralhe junto as relíquias controladas pelo vencedor e no Relicário. Empilhe-as no topo do baralho de relíquias.

8.7 SALVE O MAPA E OS TABULEIROS

8.7.1 Empilhe quaisquer cartas em cada local na carta de local correspondente. Então empilhe os locais com suas cartas de modo que o local mais embaixo das Terras Selvagens fique no fundo e o local mais alto da Capital fique no topo. Coloque essa pilha na Caixa do Mundo.

8.7.2 Coloque os tabuleiros dos jogadores na caixa, mantendo-os no seu lado atual de Exilado ou Cidadão.

8.8 RECONSTRUA O BARALHO DO MUNDO

Embaralhe todas as cartas de habitante que sobraram em jogo em uma pilha, e então reconstrua o baralho do mundo conforme segue:

- Pegue 10 **CARTAS DE HABITANTES** viradas para baixo da pilha e misture 2 **CARTAS DE VISÃO** aleatórias, formando uma pilha de 12 cartas.
- Pegue 15 **CARTAS DE HABITANTES** viradas para baixo da pilha e misture as outras 3 **CARTAS DE VISÃO**, formando uma pilha de 18 cartas.
- Coloque a pilha de 12 cartas em cima da pilha de 18 cartas, e coloque essa pilha combinada no topo das **CARTAS DE HABITANTES** restantes na pilha original.

Coloque o baralho do mundo na seção de Baralho do Mundo do Arquivo.



Regras Técnicas

9

9.1 INTERPRETANDO AS REGRAS

Interprete as regras literalmente. Não deduza regras que não estão escritas, mesmo se regras similares existirem.

Texto em *itálico* é um lembrete ou esclarecimento sobre uma regra que não está em *itálico*, e essa regra tem precedência sobre o texto em *itálico*.

As Leis têm precedência sobre o Manual de Jogo e os guias para jogadores (*tabuleiros de jogadores, Resumo de Campanha, etc.*) exceto pela Referência de Locais. Habilidades (7) podem adicionar novas ações e ativar efeitos além daqueles descritos nas Leis, mas seguem os termos do Glossário. (*Por exemplo, quando se usa uma habilidade que permite barganhar, você precisa seguir as restrições na definição de "Barganhar" do Glossário.*)

9.2 PRECISA, SE PUDE, NÃO PODE E IGNORE

Regras com "precisa" superam qualquer outra regra. Regras com "não pode" superam qualquer outra regra, inclusive regras com "precisa". Regras com "ignore" superam regras de "precisa" e "não pode" se aquelas regras forem citadas. (*Por exemplo, você precisa descartar um conselheiro ao jogar um acima do seu limite de conselheiros, mas a carta do Flautista Encantador diz que você ignora o limite de conselheiros, então tem precedência sobre a regra-base. Similarmente, o local Passagem Estreita diz que você precisa viajar de certas formas, mas os locais Costeiros dizem que você ignora a habilidade da Passagem Estreita.*) Se uma regra com "precisa" também diz "se puder", você precisa cumpri-la se possível, mas se não puder, então não terá que cumpri-la e não será penalizado. (*Por exemplo, se possuir a carta do Tirano, ainda pode viajar para um local que não tenha tropas.*)

9.3 LIMITES DE COMPONENTES E CAPACIDADE

Os componentes em Oath são limitados exceto por segredos e dados. Se tiver que ganhar ou pegar componentes, mas a fonte desses componentes não tiver o suficiente, pegue o quanto for possível. Reservas e tabuleiros podem conter qualquer quantidade de cada componente a menos que algo diferente seja especificado.

9.4 INFORMAÇÕES PÚBLICAS E PRIVADAS

As seguintes informações são privadas: a frente das cartas em todas as pilhas de descarte, o número de cartas no baralho do mundo, o verso das cartas no baralho do mundo depois da primeira carta, e a frente das cartas de quaisquer cartas viradas para baixo. Um jogador que possua um conselheiro virado para baixo pode espialo e permitir que qualquer outro jogador espie também. Jogadores podem discutir e até mentir sobre a identidade de informações privadas.

Todas as outras informações são públicas. (*Isso inclui os versos de cartas e o número de cartas em pilhas de descarte, bem como o número de influências, segredos e tropas em tabuleiros. Não, você não pode trocar conselheiros virados para baixo sob a mesa ou de outra forma misturar qual é qual.*)

9.5 SEM PERDAS ESPONTÂNEAS

Você não pode colocar, queimar ou sacrificar mais recursos – incluindo, mas não limitado a, influência, segredos e tropas – do que um custo ou requisito pede.

9.6 SEM PROMESSAS OBRIGATÓRIAS ESPONTÂNEAS

Negociações e promessas são incentivadas, até mesmo promessas para uma partida futura, mas as promessas não são obrigatórias exceto por ofertas de Cidadania (6.6) e habilidades que dizem "obrigatória" (7.6.3).

Glossário

10

Bandido: Veja 2.8.3 (*Bandidos não são tropas!*)

Barganhar: Você pode Entregar algo para o jogador indicado e vice-versa.

Comprar: Compre cartas do topo da fonte de compra indicada.

Conselheiro: Veja 2.2.2

Controlar: Um jogador controla cada local em que possui tropas, controla quaisquer cartas em locais que controla, e controla seus conselheiros. Bandidos controlam locais virados para cima que não possuam tropas.

Corresponder/correspondente: Ter o mesmo naipe. (*Ignore cartas que não mostram um naipe.*)

Custo de Viagem: Veja 5.6.1. Algumas habilidades (7.6.2) ignoram isso.

Depois: Imediatamente depois – nada acontece entre uma coisa e outra.

Descartar: Coloque as cartas indicadas na ordem que escolher, viradas para baixo, no topo da pilha de descarte das Províncias se sua peça estiver na Capital, na pilha de descarte das Terras Selvagens se sua peça estiver nas Províncias, ou na pilha de descarte da Capital se sua peça estiver nas Terras Selvagens; se estiver descartando cartas de uma região diferente da sua peça, descarte com base na região da carta. Mova qualquer influência nela imediatamente para a reserva de influência correspondente. Mova quaisquer segredos nela para o tabuleiro do jogador ativo e vire-os para baixo.

Entregar: O mesmo que Pegar, mas na direção oposta (*Habilidades que impedem que um jogador pegue algo não o impedem de entregar!*)

Espiar: Olhe a frente da carta indicada.

Exército: Como atacante, as tropas no seu tabuleiro. Como defensor, as tropas que estão contribuindo para sua defesa.

Ganhar: Coloque os componentes indicados no seu tabuleiro. Tropas vêm da sua reserva pessoal, segredos da reserva compartilhada, e influência vem da reserva de influência indicada.

Inimigo: Qualquer Exilado se você for o Chanceler ou um Cidadão. Qualquer outro jogador se for um Exilado ou um Cidadão que atualmente não seja um jogador Imperial em alguma Campanha (5.5.1). Bandidos são inimigos de todos os jogadores e vice-versa.

Jogador Imperial: O Chanceler é sempre um. Um Cidadão é um, exceto durante algumas Campanhas (5.5.1).

Jogar: Coloque a carta indicada em um local, nos seus conselheiros ou na sua reserva pessoal seguindo as restrições (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

Matar: Mova a tropa para a reserva pessoal do jogador da mesma cor. (*Tropas roxas vão para o Chanceler.*)

Mover: Mude a localização do componente indicado, seguindo as restrições (2.8.1, 5.1.4, 7.2).

Pegar: Mova a influência ou segredos indicados do tabuleiro do jogador indicado para o seu, cartas dos conselheiros dele para os seus, ou relíquias da reserva pessoal dele ou da fonte de compra ou local indicado, para sua reserva pessoal.

Queimar: Mova a influência ou segredo do seu tabuleiro, ou de outro lugar se indicado, para a reserva compartilhada.

Reserva Compartilhada: Veja 2.1.7.

Reserva Pessoal: Veja 2.2.3.

Revelar: Mostre a frente da carta indicada para todos.

Sacrificar: Escolha matar suas próprias tropas.

Seu Inimigo: Se você é o atacante, o defensor e quaisquer Aliados Imperiais (5.5.2). Se for o defensor, o atacante.

Seu Local/Região: O local/região onde sua peça estiver.

Tomar: Pegue de qualquer jeito exceto por Recuperar. Veja 2.5.3.

Trancado: Veja 7.2.2

Trocar: Troque os dois componentes indicados de posição, movendo cada um para a posição do outro.

Índice Remissivo

11

- ações
principais e secundárias, 5-6
modificadas por habilidades, 7.4-7.5
em habilidades de Ação, 7.3.2
- Apoio Popular, veja *estandartes*
Habilidade do Despertar, 4.1.1
- bandidos, 2.8.3
planos de batalha, 5.5.3
campanha contra bandidos, 5.5.1]
- capacidade
de conselheiros, 5.1.4.II
de reservas e tabuleiros, 9.3
de locais, 2.8.1
- cartas
custo de uso, 7.1.2
manipulando, 10 (*Comprar*, *Descartar*, *Mover*, *Jogar*, *Barganhar*)
habilidades, 7
restrições, 7.2
controlando, 10 (*Controlar*)
tipos, 2.4, 2.6-2.9
- Cidadania
e controle de locais, 6.6.3
oferecer em jogo, 6.6.1
oferecer na Crônica, 8.2
revogar, veja *exilar Cidadãos*
- conselheiros
limite de cartas, 5.1.4.II
jogar a partir da ação de Explorar, 5.1.4.II
jogar um que esteja virado para baixo, 6.1
- Conspiração, 5.1.4.IV
- controle
definição 10 (*Controlar*)
ganhar em Campanha, 5.5.7.I
vencer com, 2.11, 3
- estandartes, 2.5
queimar influência ou segredos, 2.5.3
pegar com Campanha, 5.5.7.II
pegar com ação de Recuperar, 5.4
- estruturas, 2.9
não pode Recrutar ou Negociar se em ruína, 2.9
construir e reparar, 8.3.1
arruinar, 8.3.3
exilar Cidadãos
na Crônica, 8.2
com o Grande Cetro, 6.7
com auto-Exílio, 6.8
- Guardião do Juramento, 2.11
e a rolagem de dado de término, 3.3
mudar o objetivo na Crônica, 8.1
dado de defesa, 2.11
virar para Usurpador, 4.1.3
vitória como Guardião, 3.3, 3.4
- habilidades
banco de dados, ver www.meeplebr.com
obrigatórias vs opcionais, 7.4.1
tipos, 7.3-7.6
usar, 7.1
- influência
E o Apoio Popular, 4.1.1, 5.4.4
queimar em Campanha, 5.5.7.III
ganhar com ação de Negociar, 5.3
ganhar ao jogar no local, 5.1.4.1
ganhar de habilidade de local, 4.1.4
devolver durante Descansar, 4.3.1
- limites de componentes, 9.3
- locais
capacidade de carta, 2.8.1
pegar controle, 5.5.7.I
viajar, 5.6
habilidades, ver *guia de Referência de Locais*
- peça
viajar, 5.6
banir em Campanha, 5.5.7.III
- planos de batalha, 7.5
ícones, 7.5.4
usando em Campanha, 5.5.3
- promessas, 7.6.3, 9.5
- Regras do Império, resumo, 6.6
- regras frequentemente esquecidas, veja *"Peculiaridades de Oath" no verso do Guia de Jogo*
- Reserva
gastar, 4.2
recuperar e guardar, 4.3.3-4.3.4
- reliquias
oferecer do Relicário, 6.6.1
espiar, 6.3
colocar em locais revelados, 5.6.2
recuperar, 5.4
pegar em Campanha, 5.5.7.II
- ruínas, veja *estruturas*
- Segredo Mais Obscuro, ver *estandartes*
restrições para Recuperar, 5.4.4
- segredos
Segredo Mais Obscuro, 5.4.4
ganhar pela ação de Negociar, 5.3
ganhar por habilidade de local, 4.1.4
devolver durante A Fase Descansar, 4.3.2
- seu local, 10 (*Seu Local*)
- Sucessor, 3.3.1
- Suprimentos
gastar, 4.2
recuperar e guardar, 4.3.3-4.3.4
- terminar a partida
em uma rolagem de dado, 3.3
no final da oitava rodada, 3.4
- tropas
ganhar pela ação de Recrutar, 5.2
matar em Campanha, 5.5.6
pegar e largar, 6.5
- Usurpador
dados de defesa, 2.11
virar para, 4.1.3
vencer como, 3.1, 3.4
- Visões
comprar do baralho do mundo, 5.1.2
aumentar custo de Explorar, 5.1.1
jogar, 5.1.4.III-5.1.4.IV
vencer com visão, 3.2, 3.4

Créditos

Autor: Cole Wehrle

Ilustrações: Kyle Ferrin

Edição e Desenvolvimento de Usabilidade: Joshua Yearsley

Design Gráfico: Pati Hyun (lead), with Nick Brachmann, Kyle Ferrin, Cole Wehrle, and Joshua Yearsley

Desenvolvimento: Nick Brachmann, Cole Wehrle, and Joshua Yearsley

Revisão Original: Rachel Lapidow

Cole dedica esse jogo aos seus pais, que ensinaram tanto a ele sobre o mundo, e à sua filha, Nell, que já está muito ansiosa por aprender.

Kyle dedica esse jogo aos seus filhos, que um dia entenderão tudo isso, ele tem certeza.

Desenvolvimento para o Tabletop Simulator: AgentElrond

Playtest: AgentElrond, Lenny Ash, Felipe Abarzua, Brennan B., Ameya Bhandarkar, Seth Ben-Ezra e amigos, Nick Brachmann, Luke Bridwell, Marshall Britt, Dorianne Bernier, Andy Brown, Clayton Capra, David Carter, Ted Caya, Eric Chamney, Joshua Clark Orkin (Diogenes), Hunter Donaldson, Sean Daniel e amigos, Gates Dowd, David Dueck, George Estey, Nahvid Etedali e amigos, Joseph Fey e amigos, Per Fischer, Elizabeth Flaherty, Gabriel

Gohier-Roy, Lily Gould, Daniel Hallinan, Haze, Matt Hesby, Zig Hooker, Kevin Hulse, Pati Hyun, Matthew A. Jonassaint, Gabor Kiss, Ashley Kronebusch, Patrick Leder, J.C. Lumsargis, Graham MacDonald, Andy Mesa, Adam Moeller, Jon Mott, Kezia Neal, Nathaniel Olin, Christian A. Orozco, Steve Owen, Christopher J.P. Smith, Grayson Page, Ryan Palfreyman, Nathaniel Pick, Nick Pilaitis e amigos, Matthew Rohn, Chip Roush, Jason Saastad, Guerric Samples, Thorsten Schleer, Ryan Schneider, Jake Sibley, Erik Smith e amigos, Non-Breaking Space, Logan Sullivan, C.J. Thompson, Chas Threlkeld, Blake Wehrle, Cole Wehrle, Drew Wehrle, James Wright, Joshua Yearsley, Akshith Yellapragada, Joann Yun, e tantos outros!

Campanha de Kickstarter: Marshall Britt (3D Renders), Gates Dowd (Marketing), Pati Hyun (Design Gráfico e 3D Renders), Ed Linder (Vídeo de Regras), Josiah Simpson (Narração), Caryl Tan (Suporte, Vídeo de Cabeçalho), Cari Wehrle (Narração), Cole Wehrle (Roteiro), and Joshua Yearsley (Edição).

Edição Brasileira:

Edição: Thiago Leite

Tradução: David Lehmann

Revisão: Daniel Costa e Márcio Botelho

Diagramação: Isabela Ferreira

www.meeplebr.com

