

# IMPERIUM HORIZONTES

UM JOGO DE  
NIGEL BUCKLE E DÁVID TURCZI

ILUSTRAÇÕES DE  
MIHAJLO 'THE MICO' DIMITRIEVSKI

## REGRAS



**Game Design:** Nigel Buckle e Dávid Turczy

**Desenvolvimento:** Neo Teng Whay e Anthony Howgego

**Regras:** Dávid Turczy e Simon Strange

**Engenheiro de Testes:** Mark Hutchinson

**Testadores Líderes:** Mark Hutchinson, Noralie Lubbers, Joshua Potter, Jace Ravensburg, Simon Strange, Neo Teng Whay

**Testes Adicionais:** Laurens van der Beek, Rafael Bertolini, Fiona Buckle, Martin Butcher, Chuck Case, Rob Frasca, Kacper Frydrykiewicz, Duy Huynh, Frank de Jong, Calpurnio Pison, Moritz Schönherr, Luis Serrano, Marco Teti, Pieter Jan Tiersma, Lars Toft, Ádám Turczy, István Turczy, Andrew Wilkins, Timothy Wilkins, Trix Wilkins, Abigail Wilkins, Bryson Yuzyk, Carl Zee

**Testes Cegos:** Ammon Anderson, Hendri Adriaens, Daren Baldock, Bonnie Beyea, Devlin Hutchins

**Consultores Históricos e Culturais:** Zain Alam, Christienne L. Hinz Ph.D., Jason Perez, Liam Stevens, Jonathan Truitt Ph.D., Philip Wood, Zsombor Zeöld

**Edição Brasileira MeepleBR**

**Editor:** Renato J. Lopes

**Tradução:** Romir G. E. Paulino

**Revisão:** Bianca Melyna, João José Gois e Eduardo Felipe.

**Diagramação:** Isabela Ferreira

Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03,  
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP. CNPJ:53.273.552/0001-30.

Todos os direitos reservados. Ficam proibidas a reimpressão e a publicação de regras, componentes ou ilustrações deste jogo sem a permissão da MeepleBR.

Caro(a) Cliente, nossos jogos são montados com extremo cuidado. Mas, se por acaso faltar alguma coisa no seu exemplar, aceite nossas desculpas. Favor entrar em contato com nosso SAC pelo e-mail: atendimento@meeplebr.com

Oferecemos suporte contínuo aos nossos jogos mesmo após o lançamento. Nossos editores e colaboradores revisam e refinam meticulosamente os materiais de jogo, mas, em alguns casos — mesmo meses ou anos após ganharem as prateleiras —, alguns deles precisam de correções, mudanças ou melhorias. Implementamos as mudanças necessárias com base nas opiniões da comunidade de jogadores e na experiência dos autores. Você encontrará o manual atualizado e, às vezes, materiais adicionais (como mini expansões, promos, perguntas frequentes etc.) em nosso site: <https://meeplebr.com/product/imperium-horizontes/>



## CONTEÚDO

### INTRODUÇÃO ..... 4

### USANDO ESTE MANUAL .... 5

PARA PROPRIETÁRIOS DE *IMPERIUM: CLÁSSICOS* E *IMPERIUM: LENDAS* ..... 5  
CARTAS DE SUBSTITUIÇÃO ..... 5

### CONCEITOS CHAVE ..... 6

CONCEITO 1: CICLAGEM DO BARALHO... 6  
CONCEITO 2: RECURSOS ..... 6  
CONCEITO 3: AÇÕES E EXAURIR ..... 6  
CONCEITO 4: GANHAR NOVAS CARTAS... 6  
CONCEITO 5: FAMA E GLÓRIA ..... 6

### COMPONENTES ..... 7

ANATOMIA DE UMA CARTA ..... 9

### PREPARAÇÃO ..... 10

PREPARAÇÃO DOS JOGADORES ..... 10  
PREPARAÇÃO COMPARTILHADA ..... 13

### COMO JOGAR ..... 14

ATIVAR ..... 14  
REALIZAR AÇÕES ..... 14  
RESOLVER E INTERPRETAR  
O TEXTO DAS CARTAS ..... 14  
USAR HABILIDADES EXAURÍVEIS ..... 15

INOVAR ..... 15  
REVOLUCIONAR ..... 15  
LIMPEZA ..... 15  
REEMBARALHAR O DESCARTE ..... 16  
SOLSTÍCIO ..... 16

### FIM DA PARTIDA ..... 17

PONTUAÇÃO ..... 17  
COLAPSO ..... 17  
PILHA DA FAMA ..... 17

### EXEMPLO DE TURNO ..... 18

### REGRAS OPCIONAIS & VARIANTES ..... 24

MODO DE TREINAMENTO (SOLO) ..... 24  
VARIANTE DE POUCA AGRESSÃO ..... 24  
VARIANTE DE PREPARAÇÃO RÁPIDA ..... 24  
VARIANTE DE CARTAS PRECIOSAS ..... 24  
VARIANTE RÁPIDA ..... 25  
EXPANSÃO ROTAS COMERCIAIS ..... 26

### REGRAS SOLO ..... 28

PREPARAÇÃO ..... 29  
COMO JOGAR ..... 29  
ALTERAÇÕES NO JOGO DURANTE  
A PARTIDA SOLO ..... 30  
FIM DA PARTIDA ..... 32  
NÍVEIS DE DIFICULDADE ..... 32  
MODO CAMPANHA ..... 33  
EXEMPLO DE TURNO DO AUTÔMATO ..... 34

### PALAVRAS-CHAVE ..... 36

COMENTÁRIOS SOBRE CARTAS  
ESPECÍFICAS ..... 40

### DESCRIÇÃO DAS NAÇÕES 41

### NÃO ESQUEÇA ..... 49

### REGISTROS DE CAMPANHA ..... 50

### TABELAS DE ROTAS COMERCIAIS NO MODO SOLO ..... 52

## Adversários formidáveis erguem-se contra você. Seu povo está de prontidão. É sua oportunidade de entrar para a história.

Bem-vindo a *Imperium: Horizontes*. Em suas mãos, encontra-se o destino de um dos povos mais documentados da história. Conforme novas oportunidades surgem, você precisa conquistar novos territórios, comandar progressos culturais e científicos dramáticos e, conduzir sua gente a se tornar uma força cultural. Se a expansão for muito rápida, a agitação social pode trazer a desordem e subjugar sua civilização. Se a evolução for lenta demais, você talvez termine como mera nota de rodapé nos anais da história.

### COMENTÁRIO HISTÓRICO

*Imperium* é um jogo que se baseia bastante na história de nações e impérios do mundo todo no período que vai de 3000 a.C. a 1000 d.C. No entanto, embora a exatidão histórica tenha sido um dos grandes valores que buscamos durante o desenvolvimento de *Imperium*, foi preciso ceder constantemente às necessidades do jogo. Na verdade, o próprio mecanismo de construção de baralhos é inerentemente abstrato, e sabemos muito bem que o conceito de evolução linear e inevitável de nações em impérios é uma clara distorção do que de fato aconteceu.

O jogo original (*Clássicos e Lendas*) usou cartas idênticas de estado bárbaro / império para todas as nações. Em *Horizontes*, introduzimos uma quantidade de novas nações que, por uma variedade de motivos temáticos e históricos, se encaixam ainda menos que as nações anteriores nesse paradigma simplista. Contudo, de modo a manter a compatibilidade mecânica e de regras entre todas as versões do jogo, ainda continuamos a usar os símbolos azuis e vermelhos, mesmo quando as palavras “Império” e “Bárbaro” não correspondam ao contexto histórico mostrado.

É nosso desejo que todas as versões de *Imperium* ajudem a despertar o interesse no mundo antigo e nas pessoas que lá viveram. Porém, é mecanicamente útil para um jogo de cartas fazer simplificações generalistas com palavras como “Bárbaro”, “Civilizado”, “Nação” ou “Avanço”, mesmo sabendo que a história real tenha muito mais nuances e complicações e que nossa intenção com isso nunca tenha sido a de fazer julgamento de outros. Quando possível, usamos nomes, locais, pessoas e elementos temáticos retirados diretamente de registros históricos, mas todos os baralhos deste jogo ficam longe de capturarem a riqueza e a complexidade da história e das pessoas reais. Logo, se o tema e as referências em *Imperium* lhe interessarem, encorajamos fortemente que você persiga esse interesse de outras formas além do jogo!

### TEMA E MECÂNICAS

Jogar *Imperium* significa imitar a forma como os líderes – a despeito de serem poderosos e terem o controle – são constantemente forçados a lidarem com desafios e oportunidades em constante mudança. Você simplesmente não pode colher quando for conveniente, pois precisará aguardar a estação correta. Você não pode simplesmente inventar alguma coisa sob demanda, pois deve esperar até seus pensadores terem uma ideia. Você não pode conhecer novas pessoas ou explorar novas terras até que essas oportunidades apareçam, e você ainda pode estar competindo com outras nações para isso. Esses temas são representados tanto pelos efeitos das cartas como por onde elas são jogadas.

Em *Imperium*, as cartas disponíveis para você em seu Baralho de Nação representam o estado atual de sua civilização. As cartas mais poderosas de sua nação, as quais você desbloqueia lentamente ao longo do jogo, representam seu potencial no futuro.

A desordem interna em sua civilização e a oposição à liderança atual são representadas por cartas de *Desordem* , que não têm função e enchem seu baralho durante o jogo. Uma forma de adicioná-las ao seu baralho é através da adição de novas cartas do Mercado, pois mudança e novas ideias sempre resultam em alguma resistência com a qual você deverá lidar. Em outros casos, Desordem pode representar cidadãos descontentes e criadores de problemas enviados pelos seus oponentes.

As cartas em sua Área de Jogo, à sua frente, são o foco de seu atual líder ou governo. A parte mais proeminente de sua Área de Jogo são, usualmente, as Regiões nas quais sua civilização está assentada. Quando uma Região vai do seu baralho para sua Área de Jogo, ela se torna algo que está em uso ativo, ao contrário de Regiões ainda em seu baralho ou mão, que são suas, mas ainda devem ser desenvolvidas.

Abandonar ou Reconvocar uma Região não a remove de sua civilização, significa apenas que ela não está mais disponível para taxaço ou melhoria. Quando você joga a carta Glória, que exige que você Abandone 3 Regiões em jogo, significa que seu governo está focando em uma nova (e gloriosa) atividade, como a construção de estátuas ou a realização de celebrações, ao contrário de uma governança produtiva. Por isso, sua infraestrutura regional sofre com a falta de atenção e de recursos.

Regiões também podem ter cartas Guarnecidas nelas, ao colocar essas cartas sob elas. Isso não constitui uma defesa militar, mas representa sua civilização jogando algo (um problema ou algo que você não pode usar ainda) para as províncias, deixando para ser feito mais tarde (se for o caso). A História é como um permanente Guarnecimento sob sua carta de Poder. Com poucas exceções, cartas na História nunca podem ser usadas novamente, embora ainda sejam contadas na Pontuação. A maioria das civilizações coloca cartas na História para diminuir seu baralho, e cartas com efeitos poderosos são frequentemente limitadas a um uso único, colocando-se na História após serem jogadas, o que, tematicamente, representa um grande líder que conquistou muito durante sua vida, mas que, comparado à duração de uma civilização, desapareceu rapidamente.

Evidentemente, é possível jogar *Imperium* sem considerar como as ações mecânicas do jogo podem ser interpretadas dentro do mundo aberto histórico, mas achamos que é bem mais divertido assim – e se notar os paralelos entre tema e efeitos nas cartas, você pode achar mais fácil de criar uma estratégia.

*Imperium* é um jogo feito para ser jogado muitas vezes. Ele tem um grande número de combinações possíveis de partidas disponíveis em cada caixa (especialmente *Horizontes*), por isso, pode ser assustador aprender as regras e, ao mesmo tempo, escolher entre tantas opções e ler tantas exceções às regras.

A melhor forma de aprender a jogar é escolher um baralho de civilização simples que lhe interesse (veja seu nível de complexidade, quanto menor, mais simples). Uma vez selecionado o baralho, siga através da sequência de Preparação do Jogador e, em seguida, pela Preparação Compartilhada. Depois disso, leia a seção Como Jogar, incluindo Limpeza e Pontuação, finalmente lendo a seção de Conceitos-Chave. Você pode ter que voltar algumas vezes para as seções de Limpeza e Ciclagem do Baralho e alguns elementos únicos de civilização podem parecer confusos no início, mas sempre é bom continuar para se ter uma noção do jogo, do início ao fim. Se você ensinar o jogo para novos jogadores, sugerimos que você deixe que eles leiam os Conceitos-Chave primeiro (ou ensine a eles esses conceitos), levando-os para alguns turnos com cartas abertas para que eles entendam suas próprias opções. Pode ser interessante também jogar junto com o Exemplo de Turno, para ter uma noção das considerações estratégicas.

Uma vez que você compreenda o básico, a seção de Palavras-Chave foi criada para ser o local de consulta para esclarecimentos e perguntas de regras específicas. Palavras sublinhadas, em negrito ou itálico são sempre Palavras-Chave, e sugerimos que procure por elas quando as encontrar pela primeira vez. Até algo simples como **Olhar** (veja p. 38) ou **Pegar** (veja p. 39) podem ter esclarecimentos adicionais. Todos os jogadores podem verificar as Palavras-Chave durante a partida.

Caso esteja aprendendo o jogo solo, recomendamos que você tente o Modo de Treinamento para começar. Este é um jogo solo com um oponente simplificado. O modo solo completo possui regras específicas do oponente que adicionam bastante sabor e desafios únicos, uma vez que você tenha entendido as mecânicas. O Modo de Treinamento também pode ser usado posteriormente, para se familiarizar com civilizações com as quais você nunca jogou.

As caixas *Clássicos* e *Lendas* possuem um conjunto de cartas Comuns. *Horizontes* possui seu próprio conjunto de cartas Comuns, algumas com ícones ou . O ícone indica qual carta deve ser removida para um jogo de pouca agressão (veja p. 24). Mantê-las em jogo preserva a distribuição de cartas encontrada em *Clássicos* e *Lendas*. As cartas são cartas alternativas de “negociação amigável”, permitindo aos jogadores criarem diferentes tipos de partidas. Quando usar as cartas comuns de *Horizontes*, inclua as cartas marcadas com ou as cartas marcadas com porém não ambas! Para sua primeira partida, você deveria usar , já que as cartas se baseiam em novas regras e conceitos introduzidos como parte da expansão Rotas Comerciais.

A expansão Rotas Comerciais, incluída em *Horizontes*, introduz ainda mais formas para os jogadores interagirem e ganharem Recursos. **Algumas das novas civilizações exigem que as Rotas Comerciais sejam usadas**, mas qualquer civilização (até mesmo as de *Clássicos* e *Lendas*) **podem** usar as Rotas Comerciais. Achamos que você vai, no fim das contas, querer jogar com a expansão com mais frequência do que sem.

Regras pertencentes apenas à expansão Rotas Comerciais são destacadas em fundo azul ao longo deste manual.

Regras pertencentes ao modo solo são destacadas em fundo rosa ao longo deste manual.

### PARA PROPRIETÁRIOS DE IMPERIUM: CLÁSSICOS E IMPERIUM: LENDAS

Bem-vindos de volta. *Imperium: Horizontes* é o mesmo jogo que vocês já aprenderam antes. O manual foi reescrito para deixá-lo mais claro, então talvez você queira dar uma olhada nele, mas nossa intenção foi não alterar fundamentalmente nenhuma regra (não existe nada para desaprender). Porém, acrescentamos alguns **LEMBRE-SE** para as regras que os jogadores tendem a esquecer.

Um novo Recurso, Bens , foi adicionado. As restrições quando você **Desenvolver** suas cartas foram ajustadas para se adequarem às novas civilizações. Uma nova palavra-chave “**Final do Solstício**” aparece em algumas cartas e, para jogadores solo, uma nova palavra-chave “**Resolva**” aparece em algumas cartas do autômato. Mas temos certeza de que você pegará isso rapidamente. Uma vez que você tenha se familiarizado com o novo baralho Comum, veja a nova expansão **Rotas Comerciais**, incluída nesta caixa, que introduzirá uma série de novos mecanismos e é compatível com tudo o que veio antes.

Você pode usar todas as civilizações *Clássicas* e *Lendas* com o baralho Comum de *Horizontes*. Você pode usar todas as civilizações *Horizontes* com o baralho Comum de *Clássicos* e *Lendas*, mas algumas exigem a expansão das Rotas Comerciais.

Se você encontrar pequenas contradições entre este manual e os manuais de *Clássicos* e *Lendas* (especialmente impressões antigas), este manual reflete as intenções mais atuais e deve ser usado de agora em diante.

### CARTAS DE SUBSTITUIÇÃO

**Importante!** Antes de jogar pela primeira vez, identifique todas as 49 cartas de substituição incluídas em *Horizontes*. Seus números começam com 1 ou 2 (já que elas foram feitas para substituir cartas de *Clássicos* ou *Lendas*) e são idênticas numericamente às cartas que elas devem substituir (mesmo que o nome delas tenha mudado levemente), exceto por um “X” adicional em seus códigos. Por exemplo, 2REG3X/14 *Pico* é feito para substituir 2REG3/14 *Montanha* da caixa *Lendas*, ao passo que 1CAR2X/23 *Cidade de Cartago* é feita para substituir a carta de mesmo nome da caixa *Clássico*.

- Se você não possui *Clássicos* e/ou *Lendas*, mantenha essas cartas na caixa do jogo, já que você não precisará delas (por enquanto).
- Se você possui *Clássicos* e/ou *Lendas*, substitua as cartas correspondentes por essas, de forma permanente. Você pode até jogar fora as cartas originais, pois nunca mais precisará delas.

A maioria dessas cartas serve para integrar novos ícones e estratégias introduzidas em *Horizontes* aos baralhos Comuns de *Clássicos* e *Lendas*, ao passo que algumas cartas são feitas para ajustar o balanceamento de certas nações ou estratégias, tanto de forma isolada quanto quando misturadas com *Horizontes*.

# CONCEITOS-CHAVE

*Imperium* é um jogo complexo, mas é construído com base em uma coleção de conceitos-chave menos complexos. Compreender esses conceitos-chave não apenas lhe ajudará a aprender e ensinar o jogo, mas também lhe proverá uma base sólida para compreender como as civilizações mais complexas quebram ou ajustam às expectativas. Use todo o texto das cartas de modo literal e não assuma coisas que não estão escritas nas cartas (ou explicitamente mencionadas nas regras). Quando tiver dúvidas, siga para a seção de Palavras-Chave.

## CONCEITO UM: CICLAGEM DO BARALHO

*Imperium* é um jogo de construção de baralho, o que significa que cada nação começa cada partida aproximadamente com as mesmas 10 cartas. Ao longo da partida, você adiciona ou remove cartas de seu baralho, embaralhando seu Descarte quando seu baralho estiver vazio, de modo que você sempre possa **Comprar** uma nova mão de cartas no final de cada turno.

*Imperium* entrega para a maioria das civilizações um Baralho de Nação, cuja carta de baixo é sua carta de Ascensão. Usualmente, quando você vai embaralhar seu Descarte para formar um novo baralho de compra, primeiro você coloca a carta do topo de seu **Baralho de Nação** em seu Descarte, efetivamente aumentando o tamanho de seu baralho em uma carta a cada embaralhada (ver “Reembaralhar o Descarte”, p. 16).

Contrastando com seu Baralho de Nação, existe seu monte de cartas de desenvolvimento. Uma vez que seu Baralho de Nação esteja vazio e você precise embaralhar novamente, você tem a oportunidade de **Pagar** o custo de desenvolvimento em qualquer uma das cartas em sua área de desenvolvimento, adicionando-a ao seu descarte. Geralmente são cartas de alta pontuação ou de vantagens estratégicas, logo, adicionar as cartas de desenvolvimento corretas para seu baralho, no momento certo (podendo pagar seu custo de desenvolvimento!) é, estrategicamente, um excelente negócio.

A maioria das civilizações está desesperada por pegar algumas ou todas as suas cartas, logo, ciclar através do baralho o mais rápido possível é, frequentemente, um importante foco do jogo. Contudo, cada civilização é única e todas as regras pontuadas aqui são contrariadas ou quebradas em pelo menos alguns casos.

## CONCEITO DOIS: RECURSOS

O jogo possui 4 Recursos: Materiais, População, Progresso e Bens. Na maioria dos casos, cartas de Região são a fonte dos Recursos, ou diretamente, ou através de efeitos de cartas. Os diversos ícones nas cartas representam, tematicamente, as propriedades das terras que você possui e são frequentemente atreladas a efeitos de geração de Recursos.

Os Recursos podem estar localizados no suprimento, compartilhado por todos os jogadores, nos Recursos disponíveis do jogador ou em cartas na Área de Jogo do jogador. Recursos podem ser movidos de várias formas através das palavras-chave **Ganhar**, **Colocar** e **Pagar** (veja p. 37 e 38). Recursos em cartas (seja nas suas ou no Mercado) não estão disponíveis para serem pagos ou movidos, e não contam como seus durante a Pontuação (a menos que explicitado de outra forma).

Fichas de Recursos não são limitadas. Você pode usar as fichas de maior valor (5 e 10) para troca a qualquer momento. Quando resolver a palavra-chave **Pagar**, alguns recursos podem ser convertidos em outros (veja p. 38). Isso, porém, não é verdade para a palavra-chave **Mover** ou para qualquer outro momento em que não seja explicitamente permitido por algum efeito.

## CONCEITO TRÊS: AÇÕES E EXAURIR

Durante a maioria de seus turnos, você realiza uma quantidade de **Ações** e habilidades **Exaurir**, dependendo da quantidade de fichas e que você possui. Normalmente são 3 fichas e 5, mas isso pode variar.

Suas 3 fichas são usadas para acompanhar Ações à medida que você as realiza. A Ação mais comum é simplesmente jogar uma carta da sua mão. Colocar uma em jogo, usar uma carta de **Ataque** (veja p. 36) ou **Devolver** uma carta de **Desordem** são todos exemplos de ações.

Fichas são usadas para acompanhar efeitos **Exaurir** que são acionados apenas uma vez por turno, encontrados em cartas que permanecem na sua área de jogo, à sua frente (veja p. 38). Efeitos exauríveis frequentemente geram recursos, interação com ícones ou compram cartas. Algumas civilizações alteram a quantidade usual de fichas que você usa durante a partida.

Fichas também são usadas para marcar se você adicionou uma nova carta ao seu baralho durante o embaralhamento, prevenindo os jogadores de repetirem o efeito e, assim, adicionar múltiplas cartas ao seu baralho em um mesmo turno. Mas lembre-se que isso também exige o uso de uma de suas fichas, reduzindo a disponibilidade de fichas pelo restante do turno. Ao final de seu turno, você remove todas as fichas antes de comprar uma nova mão de cartas, de modo que exista sempre um conjunto completo de fichas disponível durante o final do turno (Comprar/Embaralhar), quando é mais comum adicionar uma nova carta de nação ou desenvolvimento ao seu baralho (veja Reembaralhar o Descarte, p. 16).

## CONCEITO QUATRO: GANHAR NOVAS CARTAS

Em *Imperium*, novas cartas sempre vão diretamente para sua mão. É bastante comum gastar uma ação adicionando uma carta à sua mão e, em seguida, gastar sua próxima ação jogando aquela carta! Existem quatro formas de ganhar cartas.

O método mais comum é usar um efeito **Adquirir** (veja p. 36) para ganhar uma carta dentre as cinco reveladas no mercado. Alguns efeitos Adquirir especificam que apenas certos tipos podem ser adquiridos, enquanto outros permitem adquirir qualquer uma das cinco cartas. Em todos os casos, quando Adquirir uma carta do mercado, você também irá **Pegar** quaisquer sob ela e quaisquer fichas de recursos em cima dela. Todas as cartas do mercado, exceto, possuem uma sob elas. Cartas adquiridas do mercado são imediatamente repostas, de modo que sempre haja cinco cartas disponíveis lá.

O segundo método mais comum (e mais poderoso) de ganhar cartas é através do efeito **Promover**. Ele pode ser usado de duas formas distintas:

1. Ganhe uma carta e quaisquer recursos da fileira do mercado (assim como Adquirir), mas qualquer é colocada novamente na pilha de desordem, em vez de ir para sua mão.
2. Procure em uma das pequenas pilhas fechadas, pegando a primeira carta do tipo apropriado que você encontrar.

Pegar e **Procurar** (veja p. 39) são efeitos que movem cartas diretamente para sua mão (ou para outro lugar, conforme especificado).

## CONCEITO CINCO: FAMA E GLÓRIA

Muitas cartas trazem pontos de vitória (PV), mas os maiores ganhos vêm de cartas na pilha da fama. Decidir com que frequência você quer acessar essa pilha para ganhar pontos é uma escolha fundamental para todos os jogadores de *Imperium*. Algumas cartas valem dez ou mais pontos de vitória, mas pegá-las geralmente tem um custo alto, que pode deixar você vários turnos atrasado.

A forma mais comum de ganhar cartas é com a carta **Glória**, que exige que você **Abandone** (coloque em seu descarte, veja p. 36) três cartas em jogo. Essas regiões perdidas exigem Ações para serem colocadas em jogo novamente, aumentando seu baralho e tornando mais longa sua ciclagem para novas cartas de nação ou desenvolvimento, além de não lhe trazer recursos enquanto estão fora de jogo. Pesar quando jogar Glória é uma das decisões difíceis do jogo.

# COMPONENTES

## CARTAS COMUNS

- 9 cartas de fama, incluindo *Rei dos Reis* (1)
- 18 cartas civilizadas (3, 2)
- 25 cartas incivilizadas (4, 3)
- 14 cartas de região (1)
- 13 cartas de tributário (2, 1)
- 12 cartas de desordem

## 14 NOVOS BARALHOS DE CIVILIZAÇÕES

- 23 cartas de abássidas
- 23 cartas de axumitas
- 29 cartas de cultistas
- 24 cartas de guptas
- 25 cartas de inuits
- 24 cartas de japoneses
- 27 cartas de magiares
- 29 cartas de maricianos
- 28 cartas de maias
- 29 cartas de polinésios
- 24 cartas de sassânidas
- 24 cartas de taínos
- 27 cartas de tângues
- 23 cartas de uagadus



## CARTAS ADICIONAIS



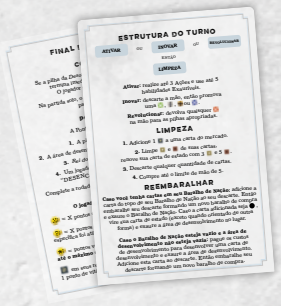
4 cartas de estado



32 cartas de estado do autômato



49 cartas de substituição para cartas de Clássicos e Lendas



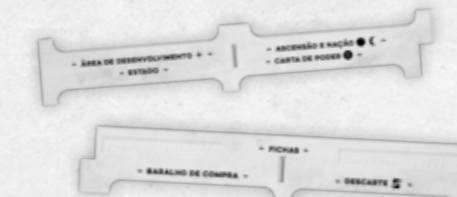
2 cartas de referência rápida

## 261 FICHAS

- 21 fichas de exaustão
- 18 fichas de ação
- 6 marcadores de espaço
- 48 fichas de materiais
- 48 fichas de população
- 48 fichas de progresso
- 36 fichas de bens



1 painel de mercado formado por três peças



4 organizadores para os jogadores, formados por duas peças



4 fichas Rei dos Reis



1 dado de seis faces



1 ficha de solstício



20 fichas de cultistas

### 14 CARTAS DA EXPANSÃO ROTAS COMERCIAIS

- 1 carta de fama (*Boas-Vindas*)
- 4 cartas de Mercado/Império Comercial
- 9 cartas de Rotas Comerciais



10

11

14

9

12

13

1: Clássicos  
2: Lendas  
3: Horizontes

3CV1/18

##/: número da carta

CIV: cartas civilizadas  
FAM: cartas de fama  
REG: cartas de região  
MERC: cartas de mercador  
TRI: cartas de tributário  
ROT: cartas rotas comerciais  
INC: cartas incivilizadas  
DES: cartas de *desordem*

ABA: abássidas  
AXU: axumitas  
ART: arturianos  
ATL: atlantes  
CAR: cartagineses  
CEL: celtas  
CUL: cultistas  
EGI: egípcios

GRE: gregos  
GUP: guptas  
INU: inuits  
JAP: japoneses  
MAC: macedônios  
MAG: magiares  
MAU: Máuria  
MAI: maias

MIN: minoicos  
MAR: marcianos  
OLM: olmecas  
PER: persas  
POL: polinésios  
QIN: Qin  
ROM: romanos  
SAS: sassânidas

CIT: citas  
TAI: taínos  
TAN: tângues  
UTO: utopianos  
VIK: vikings  
UAG: uagadus

## ANATOMIA DE UMA CARTA

- Nome:** identifica a carta por um nome.
- Naipes:** muitas cartas têm um ícone. Eles são essenciais quando ganhar novas cartas do Mercado e são frequentemente referenciados em outras cartas.

### ÍCONES DOS NAIPES

- Região:** áreas sob o controle da sua nação.
- Incivilizada:** cultura e tecnologia culturalmente tradicionais.
- Civilizada:** cultura e tecnologia altamente estruturadas ou centralizadas.
- Tributário:** povos sob o controle da sua nação.
- Fama:** feitos memoráveis da sua nação.
- Desordem:** conflito interno e caos social na sua nação.
- Dispositivo:** itens perigosos com origem curiosa, trazidos pela civilização marciana.
- Poder:** as regras fundamentais da nação com a qual você está jogando. O lado A é Avançado e o B é Básico.
- Rotas Comerciais:** centros de comércio que permitem a negociação entre nações.

- Faixa:** sua cor, atrás do nome, corresponde ao naipe da carta. São particularmente importantes durante a preparação. As cartas que não têm naipe apresentam uma faixa cinzenta. Cartas com múltiplos naipes usam a cor da faixa na preparação.
- Ícone de Tipo:** as cartas com ícones de tipo permanecem em sua área de jogo. As cartas com ícones de tipo afetam outros jogadores. Cartas de Poder possuem um lado A e outro B.
- Estado:** muitas cartas têm um ícone de estado como fogo ou gelo. Os polinésios e os cultistas têm seus próprios símbolos. Você não pode baixar cartas na sua área de jogo, a menos que elas exibam pelo menos um ícone correspondente ao indicado na sua carta de estado. Algumas cartas mostram dois ícones de estado, o que significa que sua carta de estado atual deve corresponder a pelo menos um dos ícones mostrados.
- Tipo de carta:** algumas cartas têm ícones de tipo que não produzem efeito algum, mas podem ser mencionados em outras cartas. Por exemplo, a carta *Saqueadores do Rio* traz 2 PV para cada ícone de rio em sua posse ao final do jogo.

### ÍCONES DE TIPO

- Cidade**
- Fértil**
- Caça**
- Cavaleiro**
- Máscara**
- Mercador**
- Metrópole**
- Milagre**
- Oceano**
- Produção**
- Rio**
- Pergaminho**

- Efeito:** indica o que a carta faz quando é usada. Veja mais na p. 14.
- Custo de desenvolvimento:** cartas com ícone de desenvolvimento apresentam um custo de desenvolvimento, usualmente uma quantidade de fichas de desenvolvimento e/ou de mana que você terá de gastar para **Desenvolver** a carta em questão.
- Nação:** a cor do canto inferior esquerdo indica que a carta é parte de um Baralho de Nação específico. Cartas sem o canto colorido são parte das cartas “comuns” e são usadas em todas as partidas (isso será útil para separar suas cartas após uma partida).
- Posição inicial:** o símbolo na cor da nação indica onde colocar a carta durante a preparação da partida:

### POSIÇÕES INICIAIS

- Em jogo:** na sua área de jogo
- Nação:** no Baralho de Nação
- Ascensão:** no fundo do Baralho de Nação
- Desenvolvimento:** na área de desenvolvimento
- Suprimento:** na pilha da *desordem*
- Caos:** um baralho especial para o jogador *cultista*

- Quantidade de jogadores:** as cartas com o ícone de 3+ não são utilizadas em partidas solo ou com dois jogadores. As cartas com o ícone de 4 não são utilizadas em partidas solo ou com dois a três jogadores.
- Expansão:** cartas com o símbolo de expansão são usadas apenas quando jogar com a expansão Rotas Comerciais. Cartas com símbolos de expansão não podem ser usadas nos mesmos baralhos comuns (ver passo 3 da preparação compartilhada).
- Número da carta:** código alfanumérico que identifica a carta. Se o primeiro dígito for 1, a carta pertence à caixa *Clássicos*. Se for 2, a carta é da caixa *Lendas*. Se for 3, a carta é da caixa *Horizontes*.
- Pontos de vitória:** quantos pontos de vitória a carta valerá no fim da partida, quando for o caso. As cartas com o ícone de X valem X pontos. As cartas com o ícone de ? valem uma quantidade variável de pontos de vitória, que é especificada na própria carta. As cartas com o ícone de -X valem -X pontos.

**Observação:** caso seja sua primeira vez aprendendo *Imperium*, não se intimide com referências a civilizações mais complicadas ou a civilizações que nem estão nesta caixa! Apenas as ignore, juntamente com qualquer menção à expansão Rotas Comerciais, já que ela foi feita para jogadores experientes.

# PREPARAÇÃO

8 ÁREA DE DESENVOLVIMENTO

9 CARTA DE ASCENSÃO

10 BARALHO DE NAÇÃO

11 RECURSOS DISPONÍVEIS

2 ORGANIZADOR DO JOGADOR

5 CARTA DE ESTADO

3 CARTA DE PODER

13 BARALHO DE COMPRA

15 DESCARTE

ÁREA DE JOGO

7 CARTA DE PODER DO MERCADOR

4 CARTAS ESPECÍFICAS DA NAÇÃO

14 PILHA DE CAOS

## PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

Cada jogador realiza os seguintes passos:

- Escolha uma nação e reúna as cartas associadas a ela, como indica a cor no canto inferior esquerdo das cartas. Antes de escolher uma nação, é recomendável que você consulte a seção “Nações” para ter uma ideia geral de como cada baralho funciona.
- Monte um **organizador de jogador**, colocando-o à sua frente.

Se estiver jogando sem a expansão Rotas Comerciais, você não poderá escolher nenhuma das nações que apresentam o ícone

- Coloque a carta à sua frente, abaixo do organizador de jogador. Você pode deixar qualquer uma das faces da carta para cima, mas não poderá mais mudar isso durante a partida. Essa é sua **carta de poder**. Para jogadores iniciantes, recomendamos jogar com o lado B para cima (B para Básico e A para Avançado).

- Deixe logo abaixo da sua carta de Poder quaisquer outras cartas que sua nação por acaso tenha. *Somente os arturianos, cultistas, polinésios e utopianos têm cartas adicionais.*

Se estiver jogando com os arturianos, posicione a carta *Corte do Rei Artur* (com essa face visível) abaixo da sua carta de poder.

Se estiver jogando com os cultistas, coloque a carta *Pesquise a Cerimônia* sobre a carta *Conclave Cerimonial* e posicione-as abaixo de sua carta de poder. A carta no topo dessa pilha é sua carta de cerimônia.

Se estiver jogando com os polinésios, posicione a carta *Mana* (com essa face visível) abaixo da sua carta de poder.

Se estiver jogando com os utopianos, coloque *Visões de Shangri-lá* em cima de *Portões de Shangri-lá* e posicione-as logo abaixo da sua carta de poder. A carta no topo dessa pilha é sua carta de jornada.

- Coloque uma carta de estado com a face para cima, abaixo de seu organizador de jogador.

Se estiver jogando com os atlantes, porém, posicione sua carta de estado com a face para cima.

Se estiver jogando com os cultistas, posicione sua carta de estado com a face para cima, sobre sua carta específica de estado, com a face *Corrupta* para cima.

Se estiver jogando com os inuits, posicione sua carta específica de estado com a face *Verão* para cima.

Se estiver jogando com os marcianos, posicione sua carta específica de estado com a face *Alien* para cima.

Se estiver jogando com os polinésios, posicione sua carta específica de estado com a face *Vinculados às Ilhas* para cima.

Se estiver jogando com os taínos, posicione sua carta específica de estado *Tribos Livres* (é idêntica em ambos os lados).

Se você está jogando com inuits, marcianos, polinésios ou taínos, retorne sua carta de estado padrão (**Bárbaro/Império**) para a caixa.

- Pegue 3 fichas e 5 fichas (a menos que sua carta indique o contrário). Coloque-as em sua carta de estado.

Se estiver jogando com os cultistas, inuits, polinésios, taínos ou utopianos, use uma base de 3 fichas em vez de 5, conforme indicado na sua carta .

- Se estiver jogando com Rotas Comerciais, pegue uma carta *Mercador* (elas são idênticas) e a posicione, virada para cima (com o lado Mercador visível) abaixo de sua carta de estado.

- Posicione acima de seu organizador de jogador todas as cartas viradas para cima. Essa é sua **área de desenvolvimento**. Para a maioria das nações, as cartas são suas **cartas de desenvolvimento**.

Para os arturianos, essa são suas **cartas de busca**. Quando estão na área de desenvolvimento, as cartas de busca são as buscas iminentes na **área de buscas**.

Os cultistas, vikings e os utopianos não têm cartas de desenvolvimento.

- Posicione a carta com a face visível, acima de seu organizador de jogador. No caso da maioria das nações, a carta é a **carta de ascensão**.

Os atlantes, cultistas, inuits e utopianos não têm uma carta .

- Embaralhe as cartas e coloque-as sobre a carta orientadas perpendicularmente e com o verso para cima. Esse é seu **Baralho de Nação**.

Os atlantes, cultistas, inuits e utopianos não têm um Baralho de Nação.

- Pegue uma ficha Rei dos Reis, 3 , 2 e 1 . As , , e formam seus **Recursos Disponíveis** iniciais (fichas também são adicionadas aqui). A ficha Rei dos Reis deve ser colocada ao lado dos seus recursos disponíveis, com o lado claro para cima.

Caso exista um jogador marciano, entregue a ele 20 ou 25 , **adicionais**, conforme indicado na carta dele.

Se estiver jogando com Rotas Comerciais, entregue a cada jogador uma ficha adicional e 1 no lugar de 1 .

- Deixe de lado quaisquer cartas . Elas serão usadas no passo 6 da preparação compartilhada. Apenas inclua cartas 3+ e 4 se jogar com a quantidade correspondente de jogadores ou mais, do contrário, retorne-as para a caixa do jogo. Todas as cartas são cartas .

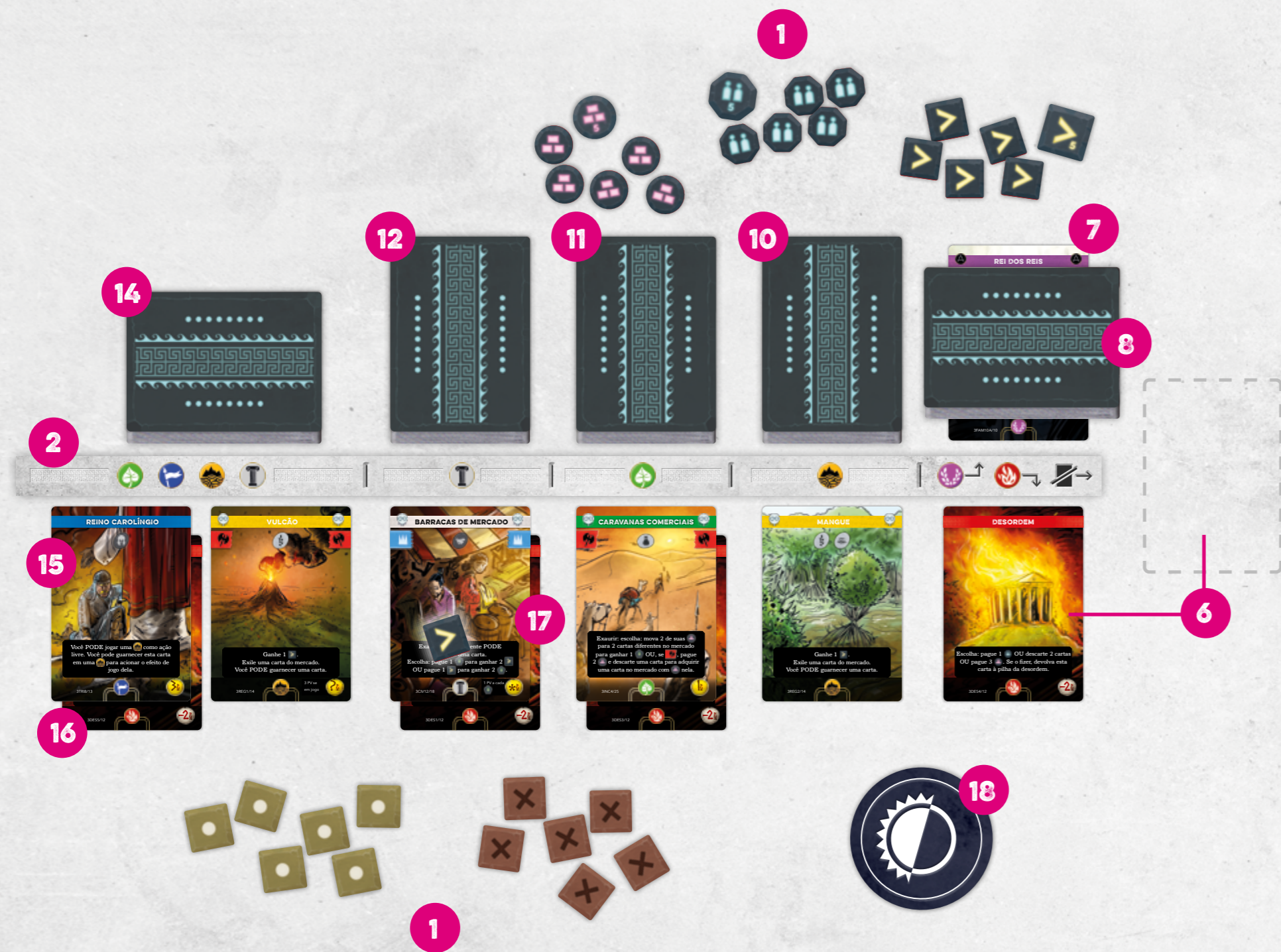
Somente arturianos, celtas, cultistas, gaitas, inuits, magiares, marcianos, maias, olmecas, polinésios, Qin, tângues, utopianos e vikings têm cartas .

- Embaralhe as cartas restantes (cartas de sua civilização sem ícones no canto inferior esquerdo), forme um baralho e coloque-o abaixo de seu organizador de jogador, com o verso para cima. Esse é seu **baralho de compra**.

- Se estiver jogando com os cultistas, posicione todas as cartas de caos abaixo de seu baralho de compra, formando a **Pilha de Caos**. Apenas inclua cartas 3+ e 4 se jogar com a quantidade correspondente de jogadores ou mais, do contrário, retorne-as para a caixa do jogo.

- Deixe um espaço próximo ao seu baralho de compra para o **Descarte**, e uma grande área à direita para sua **Área de Jogo**, onde suas cartas em jogo serão posicionadas.

- Compre** (veja p. 37) cinco cartas de seu baralho de compra para formar sua mão inicial.



## PREPARAÇÃO COMPARTILHADA

- Deixe sobre a mesa e acessíveis a todos os jogadores todas as fichas , , , e remanescentes. **Esse é o suprimento.**
- Posicione o **painel de mercado** virado para cima no centro da mesa, de maneira que fique acessível a todos os jogadores. Para uma partida normal, coloque-o de modo que o lado sem os ícones esteja voltado para cima.

Se estiver jogando com Rotas Comerciais, coloque o painel de mercado com o lado mostrando os ícones voltado para cima.

- Escolha um conjunto de **cartas comuns** (todas as cartas sem uma cor de nação). Você pode usar as cartas de *Clássicos*, *Lendas* ou *Horizontes*.

Se estiver jogando com Rotas Comerciais, você deve usar as cartas com o ícone do baralho comum de *Horizontes*. Para isso, você deve remover todas as cartas com o ícone do baralho.

- Separe todas as cartas comuns pela cor de sua faixa. Na maioria dos casos, a cor da faixa corresponde ao seu naipe: , , , , , , e . Algumas cartas mostram múltiplos ícones de naipe e, durante o jogo, contam como cartas de ambos os naites. Durante a preparação, porém, a cor da faixa prevalece.

Se usar nações e cartas comuns de diferentes caixas, verifique se alguma carta tem o mesmo nome que alguma carta das nações escolhidas pelos jogadores. Para cada carta cujo nome corresponder, substitua-a por uma carta aleatória de outro baralho de cartas comuns. Se a nova carta mostrar ou e você estiver jogando em menos jogadores, ou se ela novamente corresponder a uma carta de nação de um dos jogadores, repita o procedimento.

- Se estiver jogando com 3 jogadores, remova todas as cartas comuns do jogo. Se estiver jogando com 2 jogadores, remova todas as cartas comuns e e do jogo.

- Posicione todas as cartas , viradas para cima, abaixo do ícone do painel de mercado. Essa é a **pilha da desordem**. Inclua quaisquer cartas deixadas de lado pelos jogadores durante o passo 10 da preparação dos jogadores. Elas podem estar em qualquer ordem. Deixe um espaço à direita da pilha de desordem para o **Exílio**.

- Coloque a carta *Rei dos Reis* com o lado visível acima do ícone do painel de mercado.

- Embaralhe as cartas restantes, forme uma pilha e coloque-a em cima da carta *Rei dos Reis*, orientada perpendicularmente e com o verso para cima. Essa é a **pilha da fama**.

Se estiver jogando com Rotas Comerciais, embaralhe a carta *Boas-Vindas* na pilha da fama (esta expansão aumenta o tamanho da pilha da fama em 1 carta).

- Remova cartas do topo da pilha da fama e retorne-as para a caixa do jogo, sem vê-las, até que a pilha tenha a quantidade indicada de cartas (sem contar *Rei dos Reis*), de acordo com a quantidade de jogadores, conforme mostrado a seguir:

Se estiver jogando sem Rotas Comerciais:  
2 jogadores - 6 cartas | 3 jogadores - 7 cartas | 4 jogadores - 8 cartas

Se estiver jogando com Rotas Comerciais, aumente o tamanho da pilha em 1.

Quando estiver criando as pilhas , e (passos 10 a 12), a quantidade de cartas em cada uma depende da quantidade de jogadores:  
2 jogadores - 6 cartas | 3 jogadores - 7 cartas | 4 jogadores - 8 cartas

- Embaralhe as cartas . Coloque a quantidade apropriada de cartas de acordo com a quantidade de jogadores, viradas para baixo, acima do ícone no painel de mercado. Esta é a **pilha de regiões**. Deixe as demais cartas de lado por enquanto.

- Embaralhe as cartas . Coloque a quantidade apropriada de cartas de acordo com a quantidade de jogadores, viradas para baixo, acima do ícone no painel de mercado. Esta é a **pilha de incivilizadas**. Deixe as demais cartas de lado por enquanto.

- Embaralhe as cartas . Coloque a quantidade apropriada de cartas de acordo com a quantidade de jogadores, viradas para baixo, acima do ícone no painel de mercado. Esta é a **pilha de civilizadas**. Deixe as demais cartas de lado por enquanto.

- Embaralhe as cartas . Coloque uma carta , com a face para cima, na base de cada uma das 3 pequenas pilhas (regiões, incivilizadas e civilizadas) criadas nos passos 10 a 12. Em seguida, se estiver em 3 jogadores, remova 1 das cartas remanescentes (sem vê-la) do jogo. Se estiver em 2 jogadores, remova 2. Deixe as demais cartas de lado por enquanto.

- Embaralhe todas as cartas , , remanescentes com as cartas formando a **pilha principal**. Coloque-a, com o verso para cima, à esquerda da **pilha civilizada** acima dos ícones , e do painel de mercado. Deixar essa pilha na horizontal ajudará a diferenciá-la das demais.

Se estiver jogando com Rotas Comerciais, embaralhe as cartas remanescentes na pilha principal.

- Revele uma carta de cada pilha – regiões, incivilizadas e civilizadas – e posicione-as, viradas para cima, abaixo do painel de mercado, nos espaços diametralmente opostos às pilhas de onde saíram. Revele 2 cartas da pilha principal e coloque-as viradas para cima, uma do lado da outra, abaixo do painel de mercado, no espaço diametralmente oposto à pilha de onde saíram. Essas cartas formam o **mercado**.

- Adicione uma carta proveniente da pilha da *desordem* por baixo de cada carta do mercado que não seja .

- Coloque uma ficha sobre cada carta no mercado com uma faixa branca.

- Decida qual jogador iniciará a partida. O jogo segue em sentido horário. Posicione a ficha de solstício entre o último e o primeiro jogador. A posição da ficha de solstício funciona como um lembrete de que todos, simultaneamente, resolvem seus efeitos de **Solstício** (veja p. 16) após o turno do último jogador, porém antes do primeiro jogador começar uma nova rodada.

## COMO JOGAR

A partida se desenrola numa série de rodadas. Cada rodada começa com o turno do jogador à esquerda da ficha de solstício e segue no sentido horário, turno a turno. A partida prosseguirá assim até alguém desencadear a pontuação ou o colapso, que indica o fim da partida (veja p. 17).

A cada turno, você vai:

ATIVAR

OU

INOVAR

OU

REVOLUCIONAR

Assim que tiver resolvido uma dessas opções, você fará a limpeza (veja na próxima página).

Após sua limpeza, o jogador à sua esquerda começa o turno dele. Se a ficha de solstício estiver entre você e ele, então todos os jogadores terão de resolver seus efeitos de **Solstício** antes de iniciar a rodada seguinte. O solstício é sempre a última coisa a ser realizada a cada rodada (veja p. 16).

### ATIVAR

Ao ativar, você pode realizar **Ações** (veja pág. 36) e usar habilidades de **Exaurir** (veja p. 37) em qualquer ordem e combinação. Quando não puder ou não quiser mais realizar ações nem usar habilidades exauríveis, você passará para a limpeza. Os jogadores geralmente usam Ativar na maioria de seus turnos de jogo, a menos que circunstâncias específicas tornem benéfico Inovar ou Revolucionar.

### REALIZAR AÇÕES

Para realizar uma ação, comece removendo uma ficha da sua carta de estado. Se não houver fichas nela, você não poderá realizar ações (veja a exceção principal em **Ação Livre**, p. 36).

O tipo mais comum de Ação é jogar uma carta de sua mão em sua área de jogo e resolver seus efeitos de acordo com o texto da carta. Qualquer outro efeito que custe uma ação estará explicitamente indicado.

Se uma carta tiver um ícone de estado ou , você só poderá jogá-la se sua carta de estado mostrar o mesmo ícone.

Algumas cartas no baralho dos cultistas mostram 2 ícones de estado. Sua carta de estado deve mostrar um deles para que você possa jogar uma dessas cartas.

Cartas nas quais a primeira linha de texto começa com Exaurir, **Passiva** (veja p. 39) ou Solstício não têm efeitos imediatos quando jogadas. Elas são todas cartas

Cartas possuem um efeito **Comercializar**, que é resolvido quando você joga a carta (veja p. 37).

Quando uma carta é jogada, resolva todos os efeitos possíveis (veja a seguir), incluindo quaisquer efeitos acionados como habilidades passivas ou embaralhar o descarte (veja Reembaralhar o Descarte, p. 16). Depois disso, coloque a carta em seu descarte, a menos que a carta indique que ela deva ser colocada em outro lugar. Se a carta possuir um ícone ela permanece em sua área de jogo após ser jogada.

As cartas possuem um ícone especial no lugar do . Assim como , cartas permanecem em sua área de jogo após terem sido jogadas. Contudo, elas não são cartas e não são afetadas por coisas que especifiquem cartas .

Muitas cartas possuem palavras-chave. Elas serão explicadas em detalhes na seção de Palavras-Chave (veja p. 36) e estão indicadas no texto com negrito, itálico e sublinhado.

### RESOLVER E INTERPRETAR O TEXTO DAS CARTAS

Quando resolver o texto de uma carta, independentemente se for de uma carta jogada, efeito passivo, efeito de solstício ou efeito exaurível, existem alguns princípios importantes que devem ajudá-lo a compreender até a mais complexa das cartas.

1. Cada sentença deve ser resolvida individualmente, começando com a primeira.
2. Cada sentença deve ser resolvida o máximo possível. **Textos imediatamente após um PODE são sempre opcionais, ao passo que todo o resto é obrigatório.**
3. Caso nenhuma parte do texto de uma carta possa ser resolvido, você não pode jogar essa carta.
4. Se a carta não explicita nenhum local para onde ela deva ir após ser resolvida, ela vai para seu descarte. Isso não se aplica a cartas .

Isso também não se aplica a cartas .

5. Qualquer coisa que venha antes de um “para” é um custo. Assim, em “Faça X para ganhar Y”, X é o custo e Y é o resultado. Você pode **Pagar** (veja p. 38) o custo, mesmo que o texto do efeito não possa ser resolvido ou se a resolução for incerta.
6. Qualquer coisa envolvendo “Pagar” ou “Mover Recursos” é um custo, mesmo que não esteja seguido de um “para”.
7. Caso algum ou todos os custos obrigatórios de uma carta não possam ser resolvidos, você não pode jogar essa carta ou acionar esse efeito.
8. Sempre resolva completamente os custos antes de começar a resolver o restante do efeito.
9. Se você pagar um custo (opcional ou não), você **deve** resolver o resultado tanto quanto possível.

Alguns recursos podem ser substituídos por outros. Veja **Pagar**, na seção de palavras-chave, na p. 38, para regras de substituição.

### USAR HABILIDADES EXAURÍVEIS

Você só pode usar uma habilidade exaurível em seu próprio turno de Ativar, a menos que a carta especifique o contrário. Você nunca pode usar uma habilidade exaurível durante o solstício ou durante turnos de Inovar ou Revolucionar.

Para usar uma habilidade exaurível, escolha uma carta com a palavra-chave Exaurir que não tenha uma ficha sobre ela. Pode ser uma **carta em jogo** (veja p. 36) ou sua carta de poder. Mova uma ficha da sua carta de estado para a carta em questão. Se não tiver fichas na sua carta de estado, você **não** poderá usar habilidades exauríveis. Se uma carta já tiver uma ficha em cima dela, você **não** poderá usar a habilidade exaurível dela.

Você pode usar habilidades exauríveis de cartas ou , na sua área de jogo, independentemente do ícone visível na sua carta de estado.

Uma vez que tenha movido a ficha resolva completamente o efeito indicado após a palavra-chave Exaurir. Algumas habilidades exauríveis especificam um custo. Se não tiver como pagar o custo especificado, você não poderá usar a habilidade exaurível em questão.

Se uma habilidade exaurível responde a um efeito que você ou outro jogador está resolvendo (como “quando um oponente pega uma ...”), a habilidade exaurível acontece assim que o efeito que a aciona termina. Se o efeito foi acionado por uma carta com múltiplas sentenças, a habilidade de resposta acontece após o fim da sentença que aciona o efeito, mas antes da próxima sentença começar.

### INOVAR

Um turno de Inovar lhe permite **Promover** (veja p. 39) uma carta, às custas de não fazer mais nada. Durante um turno de Inovar, você não realiza ações e não pode usar habilidades exauríveis. Em vez disso, faça o seguinte:

1. Coloque todas as cartas da sua mão no seu descarte.
2. Promova , , ou (veja p. 39).

Observe que você não pode usar um turno de Inovar para promover uma carta .

3. Passe para a limpeza.

**Note** que cartas com habilidades passivas ainda serão acionadas em um turno Inovar.

### REVOLUCIONAR

Revolucionar lhe permite remover permanentemente uma quantidade de cartas de seu baralho sem gastar recursos, às custas de não fazer mais nada. Durante um turno de Revolucionar, você não realiza ações e não pode usar habilidades exauríveis. Em vez disso, faça o seguinte:

1. **Devolva** (veja p. 37) qualquer quantidade de cartas de sua mão para suas respectivas pilhas. Normalmente será a pilha de *desordem*.
2. Passe para a limpeza.

**Note** que cartas com habilidades passivas ainda serão acionadas em um turno de Revolucionar.

### LIMPEZA

Ao final de seu turno, complete os seguintes passos da limpeza, na ordem a seguir. Uma vez que tenha completado o passo 1, o próximo jogador pode começar seu turno enquanto você termina sua limpeza.

1. Pegue 1 do suprimento (não de seus recursos disponíveis) e coloque em uma carta qualquer do mercado. Isso representa o desenvolvimento natural de ideias e a progressão natural do tempo.

Se estiver jogando com os cartagineses, cultistas com Poder B, guptas, Qin, tangues ou uagadus, em vez de 1 , coloque a ficha indicada na sua carta de poder.

2. Remova todas as fichas e de todas as cartas na sua área de jogo, Baralho de Nação, área de desenvolvimento e carta de poder. Em seguida, reinicie sua carta de estado para ter 3 fichas e 5 fichas sobre ela.

Se estiver jogando com os cultistas, inuits, polinésios, taínos ou utopianos, coloque somente 3 fichas .

Se estiver jogando com Rotas Comerciais, posicione uma ficha adicional (6 ou 4 dependendo da nação).

3. Você pode **Descartar** (veja p. 37) qualquer quantidade de cartas de sua mão para seu descarte.
4. **Compre** (veja p. 37) cartas de seu baralho de compra até completar seu limite de mão. Seu limite normal é 5, mas ele pode ser modificado por efeitos de jogo. Caso você já tenha cartas em quantidade igual ou superior ao seu limite, você não compra cartas. Contudo, você nunca é forçado a descartar até seu limite de mão.

Como ciclar através de seu baralho é a forma principal de ter acesso às cartas , e de sua nação, frequentemente é uma boa ideia descartar a maioria ou mesmo todas as cartas que sobram ao final de seu turno.



## REEMBARALHAR O DESCARTE

Se você precisa comprar uma carta e seu baralho de compra está vazio, embaralhe seu descarte para criar um novo baralho de compra. **Resolva isso imediatamente quando for necessário, mesmo durante o turno de outro jogador.** Antes de reembaralhar, porém, determine se você deve adicionar uma nova carta de seu Baralho de Nação ou da área de desenvolvimento para seu descarte.

Para acrescentar novas cartas ao seu baralho, ao reembaralhar o descarte, você deve ter uma ficha disponível e pelo menos uma carta em seu Baralho de Nação ou área de desenvolvimento. A ficha é usada para marcar que você já adicionou uma carta através do reembaralhamento nesse turno.

Se você já tiver uma ficha em seu Baralho de Nação ou área de desenvolvimento **ou** não tiver nenhuma ficha disponível em sua carta de estado (porque já as utilizou durante seu turno), você **não** pode adicionar uma carta quando reembaralhar o descarte e deve começar o procedimento na etapa 3 (a seguir).

**Observe** que você sempre terá fichas se o reembaralhamento ocorrer durante a limpeza, já que o segundo passo da limpeza é retornar todas as suas fichas para sua carta de estado. Esse é o momento no qual a maioria dos reembaralhamentos ocorre.

1. **Se você tiver pelo menos uma carta (incluindo sua carta em seu Baralho de Nação:** coloque a carta superior de seu Baralho de Nação em seu descarte, depois mova uma ficha de sua carta de estado para seu Baralho de Nação (ou para a área de desenvolvimento, caso seu Baralho de Nação tenha acabado de ficar vazio).

**Caso você tenha colocado sua carta em seu descarte:**

vire sua carta de estado para o outro lado e siga para o passo 3.

2. **Caso você não tenha nenhuma carta no seu Baralho de Nação (nem mesmo sua carta )**, mas tenha pelo menos uma carta em sua área de desenvolvimento: você pode pagar o custo de desenvolvimento mostrado em qualquer uma de suas cartas de desenvolvimento revelada para **Desenvolver** essa carta (veja p. 37). Coloque-a no descarte. Caso o faça, mova uma ficha de sua carta de estado para sua área de desenvolvimento. Se você não puder pagar o custo de desenvolvimento de qualquer uma das cartas remanescentes, você não pode Desenvolver.

3. Reembaralhe seu descarte para formar um novo baralho de compra.

4. Resolva qualquer efeito “quando você reembaralhar” nesse momento (veja as cartas de Poder dos cultistas e utopianos).

5. Compre cartas normalmente para sua mão.

Algumas cartas lhe orientam a “comprar a carta superior do baralho, **se possível**”. Esses efeitos nunca irão acionar um reembaralhamento. Caso seu baralho de compra esteja vazio e você use um efeito “se possível”, simplesmente não compre mais cartas e não reembaralhe o descarte.

Algumas civilizações nunca têm um Baralho de Nação (logo elas nunca resolvem o passo 1), ou nunca têm uma área de desenvolvimento (logo nunca resolvem o passo 2), ou não têm nenhum dos dois (e seguem para o passo 3)!

## SOLSTÍCIO

Quando todos os jogadores terminarem seus turnos, o solstício começa. A ficha de solstício encontra-se entre o último e o primeiro jogador para lembrá-lo disso.

Durante o solstício, cada jogador deve resolver todos os efeitos de solstício em sua área de jogo, carta de Poder e, possivelmente, carta de estado. Esses efeitos podem ser resolvidos simultaneamente por todos os jogadores.

**Note** que em casos extremamente raros nos quais a ordem de resolução importa (geralmente isso é possível quando o jogo está à beira do colapso), os jogadores resolvem seus efeitos de solstício na ordem de turno.

**Efeitos de solstício devem ser resolvidos tanto quanto possível, a menos que a carta diga especificamente que é opcional.**

Se você tiver diversos efeitos que precisa resolver simultaneamente, você escolhe a ordem em que quer ativá-los ou resolvê-los. Isso frequentemente acontece com efeitos de solstício, mas também pode acontecer em outros momentos do jogo.

Se uma carta possui um efeito de solstício que permita ou force “cada outro jogador” a fazer algo, cada jogador resolve esse efeito independentemente, como parte de sua própria fase de solstício, na ordem que queira dentro de seus próprios efeitos.

Se tiver uma carta com um efeito “final do solstício”, esse efeito deve ser resolvido por último, após todos os seus demais efeitos de solstício.

Uma vez que todos os jogadores tenham resolvido seus efeitos de solstício, a próxima rodada começa.

**LEMBRE-SE: todos os jogadores devem realizar seus efeitos de solstício simultaneamente.**

**LEMBRE-SE: você nunca pode gastar ações ou usar efeitos exauríveis durante o solstício.**



## FIM DA PARTIDA

A partida termina quando alguém desencadeia a **pontuação** ou o **colapso**.

Desencadeia-se a pontuação quando uma das condições a seguir é cumprida:

1. Não há mais cartas na pilha principal.
2. Um jogador desenvolve a última carta da sua área de desenvolvimento ou alcança as condições de pontuação de sua nação.
3. A carta *Rei dos Reis* é virada para baixo (veja a seguir).
4. Um jogador usa um efeito de carta que “desencadeia o final do jogo”.

Desencadeia-se o colapso quando **não restam mais cartas na pilha da desordem**, mesmo se a pontuação já foi desencadeada.

## PONTUAÇÃO

Quando a pontuação é desencadeada, complete a rodada atual e o solstício normalmente. **Em seguida, jogue mais uma rodada final**, incluindo a resolução do solstício.

Todos os jogadores somam seus pontos de vitória.

**Deixe as cartas exatamente onde estavam quando a partida terminou** pois algumas cartas e podem render quantidades diferentes de pontos dependendo de sua posição.

Some os pontos de todas as cartas na sua mão, área de jogo, baralho de compra, descarte e **História** (veja p. 38) / Lendas (veja p. 46) / Inundadas (veja p. 42) e os da sua carta de poder. Não some os pontos das cartas que continuam no seu Baralho de Nação e na sua área de desenvolvimento.

Se você tiver múltiplas cartas que pontuam por ter certos tipos de cartas ou Recursos, todas elas podem pontuar nas mesmas cartas ou Recursos.

Uma carta com ou produz ou subtrai a quantidade de pontos de vitória indicada.

Uma carta com produzirá a quantidade de pontos de vitória indicada se você tiver cumprido a condição especificada. Do contrário, não renderá ponto algum.

Uma carta com produz uma quantidade variável de pontos de vitória, a depender do que estiver especificado nela. Nenhuma carta pode fornecer mais do que 10 pontos de vitória. Recursos em cartas não contam para cartas como, por exemplo, *Mercenários*.

Após verificar as cartas, conte a quantidade de fichas em seus recursos disponíveis. Cada ficha em seus recursos disponíveis vale 1 ponto de vitória. Fichas em cartas não trazem pontos.

**O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor.**

Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

**LEMBRE-SE: cartas são limitadas a, no máximo, 10 pontos de vitória cada, incluindo sua carta .**

## COLAPSO

Desencadeado o colapso, **a partida será encerrada imediatamente**, sem que se complete sequer a ação atual. No caso raro do colapso ser desencadeado durante um efeito em que múltiplos jogadores recebem desordem e não exista *desordem* suficiente para ser distribuída a todos, o jogador que acionou o efeito (jogador ativo ou o dono da carta, no caso do solstício) decide quem as recebe.

Conte quantas cartas você tem na sua mão, área de jogo, baralho de compra, descarte e história. **Vencerá a partida o jogador que tiver menos cartas .** Cartas que ainda se encontram em seu Baralho de Nação ou na pilha de Caos dos cultistas não contam para isso.

**Exceção:** se um jogador cultista tiver uma pilha de caos vazia no momento em que o colapso for desencadeado, ele vence imediatamente.

Em caso de empate, **os jogadores empatados** devem somar os pontos de vitória obtidos, como descrito anteriormente.

## PILHA DA FAMA

Quando um efeito (como *Glória*) permite manipular a pilha , a carta *Rei dos Reis* sempre permanece no fundo. Enquanto houver cartas acima de *Rei dos Reis*, efeitos de Olhar, Ganhar e Comprar se referem apenas às cartas com o verso para cima, e não a *Rei dos Reis*.

Quando retornar uma carta para a pilha coloque-a no topo da pilha, sem embaralhar.

Se *Rei dos Reis* for a **única** carta remanescente, então qualquer efeito que compre ou ganhe cartas resolve *Rei dos Reis*. Você nunca pode resolver *Rei dos Reis* antes disso.

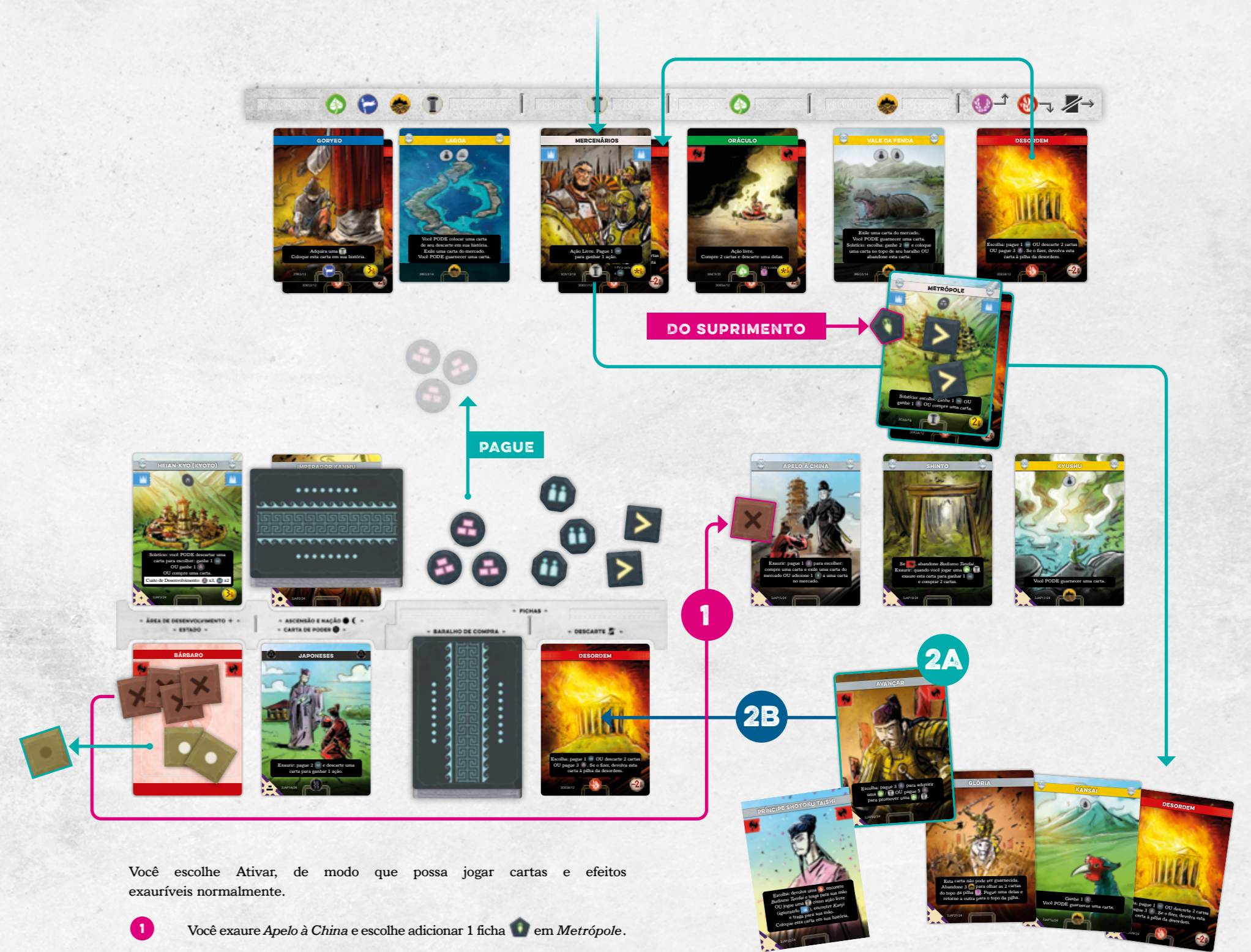
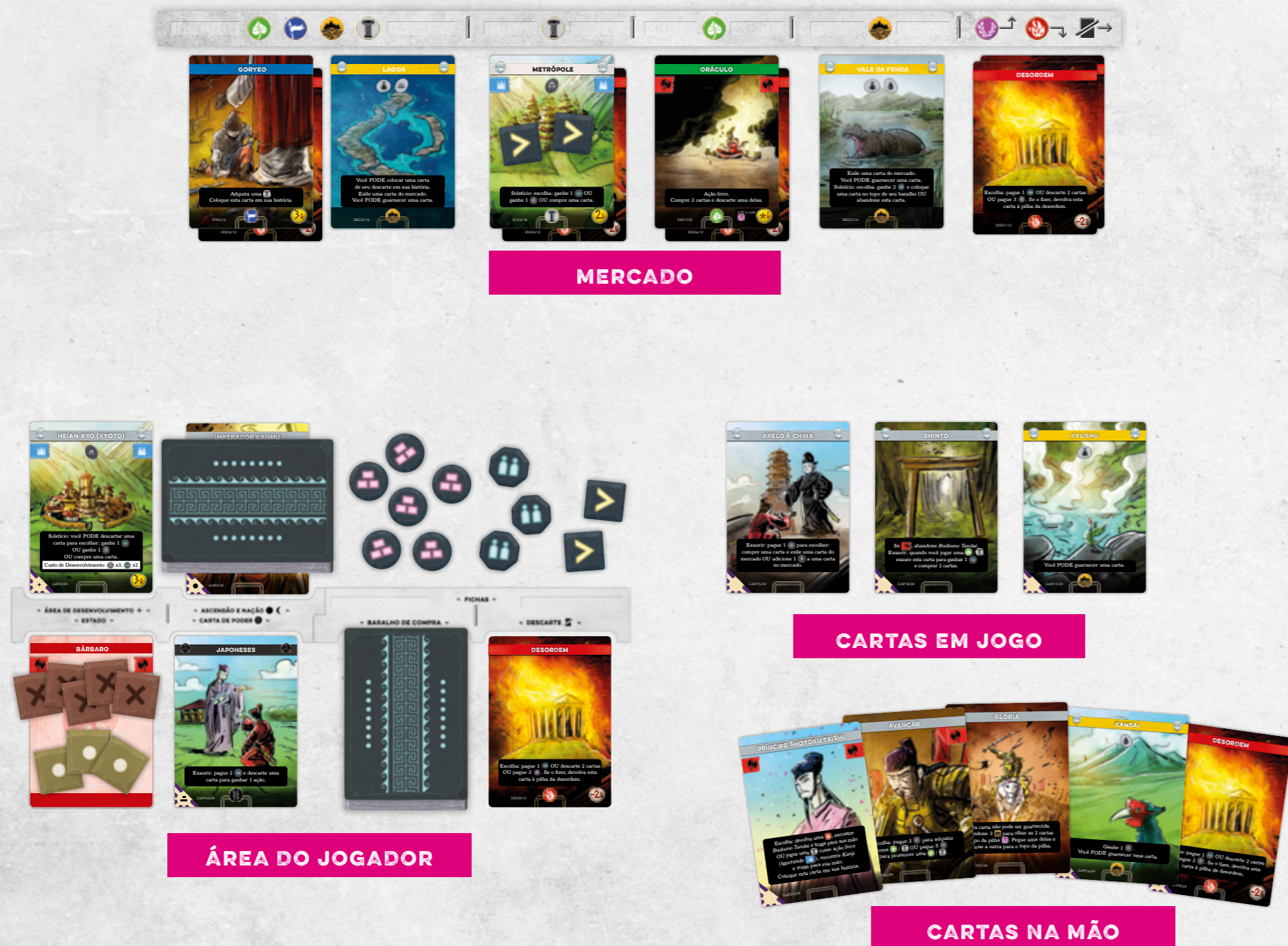
*Rei dos Reis* é sempre posicionado com o lado A voltado para cima durante a preparação. Na primeira vez em que for resolvido na partida, deve ser virado para o lado B. Nenhum jogador pode resolver *Rei dos Reis* mais do que uma única vez por partida. O jogador que resolveu o lado A não pode resolver o lado B. Para controlar isso, qualquer jogador que resolver *Rei dos Reis* deve virar sua ficha *Rei dos Reis* como um lembrete.

## EXEMPLO DE TURNO

Você está jogando com os japoneses em uma partida para três jogadores contra taínos e magiares. No momento você está no estado bárbaro. É o início de seu terceiro turno e você é o último jogador da rodada (antes do solstício). Você tem três ações para planejar, então vamos examinar as cinco cartas em sua mão.

*Glória* é uma carta muito poderosa, mas exige que você tenha três regiões em jogo, e você só tem uma. Você tem uma segunda região em sua mão – Kansai – que você planeja jogar neste turno. Mas, ainda assim, é improvável que você consiga jogar *Glória* em breve.

*Príncipe Shotoku Taishi* é uma poderosa carta única, que é colocada em sua História após apenas um uso, então vamos fazer o melhor possível com ele: ele pode Procurar uma ou duas cartas bem poderosas de seu Baralho de Nação, assim como Devolver desordem ou permitir que você faça uma Ação Livre apenas de uma carta de império. Olhando a carta *Metrópole* no mercado, um plano envolvendo essa segunda opção começa a se formar...



Você escolhe Ativar, de modo que possa jogar cartas e efeitos exauríveis normalmente.

1 Você exaure *Apelo à China* e escolhe adicionar 1 ficha em *Metrópole*.

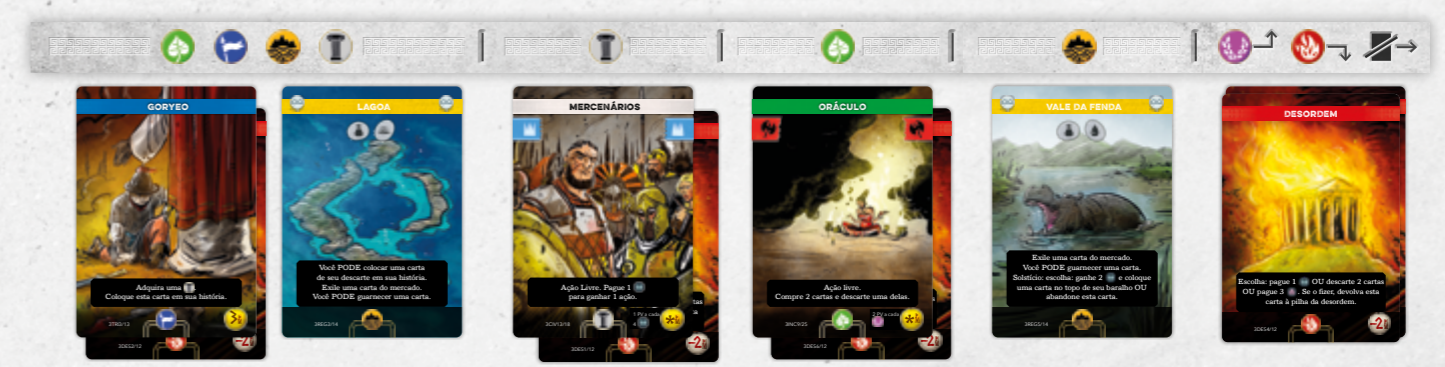
2A Em seguida, você usa uma ficha para jogar *Avançar*, pagando 3 para adquirir *Metrópole*, juntamente com todas as três fichas presentes nela e a desordem abaixo dela (no futuro, você poderá gastar seu como 2 através de substituições, logo o custo bruto dessa ação foi de apenas 1!).

Uma nova carta é colocada no mercado, *Mercenários*, e uma nova desordem é colocada abaixo dela. Isso deixa apenas 1 desordem na pilha de desordem, logo a partida está correndo o risco de colapso!

2B Por fim, você coloca *Avançar* no descarte.



3 Você decide usar uma ficha para jogar uma de suas cartas *desordem*, para manter o jogo longe do colapso. Você pode pagar 3 ou 1 ou descartar 2 cartas para pagar pelo seu retorno. Você escolhe descartar *Glória* e outra *desordem*.



- 4 Agora você está pronto para sua grande jogada! Você usa sua terceira ficha para jogar *Príncipe Shotoku Taishi*, escolhendo a segunda opção.
- 5 Você faz uma Ação Livre com *Metrôpole*, ignorando o ícone de estado e, em seguida, encontra Kanji em seu Baralho de Nação, trazendo-o para sua mão e embaralhando o restante de seu Baralho de Nação (exceto sua carta). Por fim, você coloca *Príncipe Shotoku Taishi* em sua história.
- 6 Como *Metrôpole* é uma carta, você também pode exaurir Shinto para ganhar 1 e comprar 2 cartas. Você compra *Clás* e outra *desordem*.



**DO SUPRIMENTO**

**PAGUE**



**DO SUPRIMENTO**

- 7** Com tantas cartas sobrando, parece razoável usar o efeito exaurível de sua carta para pagar 2 e descartar *Kanji* para ganhar outra ação para usar nesse turno!
- 8** Você pode jogar outra desordem, descartando suas duas últimas cartas para pagar por isso, de modo a ficar ainda mais seguro de estar longe do colapso. Ou poderia jogar *Clás*, permitindo que você recolha outra . Mas, em vez disso, você opta por usar sua ficha adicional para jogar a região *Kansai*, ganhando 1 e lhe deixando mais perto do gatilho de 3 regiões necessárias para um futuro uso de *Glória*. Você tem a opção de Guarnecer *Clás* ou *desordem*, porém, escolhe não o fazer.



**9 DO SUPRIMENTO**

**11**



- 9** Seu turno terminou, então você começa a limpeza. Primeiro, você adiciona uma ficha no mercado. Você decide que ela deve ir para *Lagoa*, a qual você espera conseguir no próximo turno através de *Clás*. Então você remove todas as suas fichas de *Shinto*, *Apelo à China* e sua carta de poder. Retornam para sua carta de estado 5 fichas e 3 fichas , e a ficha adicional retorna para o suprimento.
- 10** Em seguida, você deve decidir quais cartas descartar antes de comprar até seu limite de mão de 5 cartas. Ainda existem 3 cartas em seu baralho de compras, então você opta por descartar a *desordem* **A** e manter apenas *Clás* em sua mão. Isso significa que você deve comprar 4 cartas, mas após comprar as últimas três cartas de seu baralho de compra, você precisa reembaralhar seu descarte: você move uma ficha para seu Baralho de Nação e revela a primeira carta dele (*Nara*), colocando-a em seu descarte **B**. Em seguida, reembaralha o descarte e cria um novo baralho de compra **C**, do qual você compra sua última carta **D**.
- 11** Como você foi o último jogador da rodada, todos os jogadores seguem para o solstício. Sua nova *Metrópole* lhe dá a opção de ganhar 1 , 1 ou comprar 1 carta. Provavelmente você escolheria ganhar , já que você só possui 2 restantes e poderá precisar gastar ambas num futuro próximo para exaurir sua carta de Poder novamente.

## MODO DE TREINAMENTO (SOLO)

Se você está aprendendo o jogo ou quer se familiarizar com uma nova nação, o modo de treinamento é a forma simplificada de fazer isso. É um tipo de modo solo (veja p. 28), mas sem autômato para lhe enfrentar. Isso lhe permite se concentrar em compreender seu próprio jogo, sem se preocupar com distrações (como correr atrás de seu oponente). Novos jogadores devem tentar uma nação ★ ou ★★ primeiro (magiares e japoneses são os mais indicados em *Horizontes*).

1. Realize normalmente a sua preparação de jogador (veja p. 10) e a preparação compartilhada para 2 jogadores (veja p. 13).
2. **Exile** (veja p. 37) as 15 primeiras cartas da pilha principal.
3. Posicione 12 fichas ➤ ao lado do mercado.
4. Realize seu turno normalmente.
5. Durante a limpeza, primeiro adicione uma ➤ do estoque criado no passo 3 em uma carta do mercado. Em seguida, você pode Exilar uma carta do mercado (isso simula um turno de outro jogador).
6. Realize quaisquer efeitos de **Solstício** (veja p. 16).
7. Repita os passos 4 a 6 até ter jogado 12 turnos (quando o estoque especial de fichas ➤ tiver acabado) **ou** até você desencadear o final do jogo através de um efeito de carta ou colapso.

Se você obteve pelo menos 50 pontos de vitória, você compreendeu as regras e estratégias básicas para jogar "de verdade". Caso tenha obtido pelo menos 90 pontos de vitória, você se saiu realmente bem. Se quiser, você pode se desafiar a conseguir mais pontos.

## VARIANTE DE POUCA AGRESSÃO

Caso você queira uma partida menos agressiva, mas não quer adicionar toda a complexidade das Rotas Comerciais, recomendamos a seguinte alteração à preparação compartilhada:

Após o passo 5 (remover cartas de acordo com a quantidade de jogadores), realize um passo adicional:

- 5a. Encontre as cartas comuns remanescentes com ícone 🗺️ no canto inferior e as deixe de lado por enquanto. Siga com as demais cartas para o passo 6 (criar a pilha de *desordem*).

Após o passo 15, uma vez que o mercado estiver criado, embaralhe as cartas deixadas de lado junto com a pilha principal. Dessa forma, cartas de **Ataque** (veja p. 36) só entram no mercado vindas da pilha principal, atrasando sua aparição no jogo.

Esta variante pode ser combinada com a variante rápida abaixo, e também pode ser aplicada a *Clássicos* e *Lendas*, deixando de lado todas as cartas 🗺️ de forma similar.

## VARIANTE DE PREPARAÇÃO RÁPIDA

**Apenas para jogadores experientes.** No lugar de separar as cartas do mercado por naipe, simplesmente embaralhe todas elas juntas, criando pilhas pequenas com o tamanho apropriado e distribuindo no mercado. Esta variante pode tornar extremamente difícil encontrar naipes específicos nos quais certas nações se apoiam no início da partida (frequentemente 🗺️).

## VARIANTE DE CARTAS PRECIOSAS

Durante sua limpeza, você **não pode Descartar** cartas de sua mão (veja p. 37). Esta variante altera a dinâmica do gerenciamento de desordem e compra de cartas de formas bem interessantes e torna um aumento de mão menos benéfico.

## VARIANTE RÁPIDA

Se você quer diminuir o tempo de jogo de *Imperium*, a seguinte variante irá reduzir a duração do jogo em cerca de 15 minutos por jogador. Ela não é compatível com utopianos e cultistas, e existem regras especiais para os atlantes, arturianos, inuits, marcianos e polinésios.

### ALTERAÇÕES NA PREPARAÇÃO

1. Após preparar o mercado, **Exile** as 10 cartas superiores da pilha principal.
2. Coloque as 2 cartas do topo do **Baralho de Nação** ☾ em seu descarte (exceto para atlantes e inuits, veja abaixo).

### ALTERAÇÕES DE PREPARAÇÃO DE NAÇÕES ESPECÍFICAS

**Atlantes:** escolha uma ✦ 🗺️ para **Desenvolver** (você não tem que **Pagar** o custo de desenvolvimento) e, em seguida, escolha uma de suas cartas ✦ para remover do jogo.

**Arturianos:** escolha uma busca iminente (mas não o *Graal* ✦), **Guarneça** ela sob a *Corte do Rei Artur* e adicione a carta ☾ do topo ao seu baralho inicial. Isso é um acréscimo às 2 cartas de seu Baralho de Nação adicionadas ao seu descarte, citadas acima.

**Inuit:** remova todos os seus recursos iniciais ( ➤, 🗺️, 🗺️, 🗺️ ). Escolha uma carta ✦ **Inverno** ( 🗺️ ) e uma carta ✦ **Verão** ( 🗺️ ) e coloque ambas em seu descarte.

**Marcianos:** remova 4 de suas fichas ➤ iniciais.

**Polinésios:** ganhe 1 das cartas adicionadas ao seu descarte como *Mana* (escolha aleatoriamente).

### ALTERAÇÕES NA PREPARAÇÃO DO AUTÔMATO SOLO

1. Remova a carta do fundo da pilha de dinastia (veja modo solo, na p. 28). Essa é a carta com menor valor de pontos de vitória.
2. Coloque a carta superior da pilha de dinastia no descarte do autômato.
3. Se jogar contra os arturianos, coloque uma carta ✦ aleatória (mas não o *Graal*) no descarte do autômato.

## ALTERAÇÕES NO FLUXO DE JOGO

1. Quando você adicionar sua carta de Ascensão 🗺️ ao seu descarte, olhe suas cartas de desenvolvimento ✦ e escolha uma para remover do jogo (pule este passo se estiver jogando com os arturianos ou os polinésios).
2. Quando a pontuação for desencadeada, jogue a rodada atual, incluindo o solstício, e siga para o fim do jogo (não jogue outro turno).



## EXPANSÃO ROTAS COMERCIAIS

*Imperium: Horizontes* contém uma expansão opcional, **Rotas Comerciais**. Recomendamos aprender e jogar o jogo **primeiramente sem as Rotas Comerciais**, especialmente se você não está familiarizado com *Imperium: Clássicos / Lendas*. Partidas com Rotas Comerciais tendem a ser mais longas e mais complicadas, com pontuações médias mais altas e combos mais explosivos.

A expansão Rotas Comerciais faz uso de um novo recurso, Bens, assim como novas formas de você gastar suas fichas e durante seu turno, além de uma ficha adicional para gastar! Você usa habilidades de **Negociar** (veja p. 38) para manipular, habilidade de **Comercializar** (veja p. 37) para trocar por outros benefícios e **Lucrar** (veja p. 38) para lucrar com trocas de outros jogadores com você. Novas cartas de Rotas Comerciais no mercado podem ser Adquiridas ou Promovidas de novas formas. Todos os jogadores começam com uma poderosa carta de **Mercador** que lhes dá acesso a muitas dessas interações.

A expansão Rotas Comerciais pode ser usada com qualquer conjunto de cartas comuns. Mas lembre-se de que as cartas foram desenvolvidas em torno de interações de Rotas Comerciais e, assim, só podem ser jogadas quando Rotas Comerciais está em jogo. Para jogar com a expansão Rotas Comerciais, inclua os seguintes cinco elementos na preparação normal do jogo (elas estão em blocos azuis na seção de preparação deste manual):

1. Entregue a cada jogador uma carta **Mercador**, que começa com o lado Mercador voltado para cima, na área de jogo.
2. Entregue a cada jogador uma ficha adicional e 1 no lugar da ficha.
3. Adicione a carta da fama *Boas-Vindas* de Rotas Comerciais à pilha da fama antes de selecionar a quantidade correta de cartas. Observe que partidas com Rotas Comerciais possuem uma carta de fama adicional.
4. Remova todas as cartas com o ícone das cartas comuns usadas.
5. Embaralhe as cartas (lembre-se de remover quaisquer cartas 3+ ou 4 se necessário), adicionando-as à pilha principal e às pequenas pilhas, conforme descrito na preparação compartilhada, passo 13 (veja p. 13).

**LEMBRE-SE: quando usar Rotas Comerciais, todos os jogadores recebem uma ficha adicional!**

Todas as civilizações existentes (*Clássicos*, *Lendas* e *Horizontes*) suportam partidas com a expansão Rotas Comerciais, incluindo o modo solo. Algumas civilizações de Horizontes com o ícone em sua carta de Poder foram desenvolvidas em torno de interações com Rotas Comerciais e, dessa forma, só podem ser usadas se você jogar com a expansão Rotas Comerciais. São elas:

- Abássidas
- Axumitas
- Guptas
- Sassânidas
- Tangues
- Uagadus



### MERCADOR

A carta **Mercador** é a fonte primária da palavra-chave Negociar (veja a seguir). Essa carta pode ser melhorada para seu lado *Império Comercial*, para trazer ícones, uma forma de Negociar por cartas do mercado e outro método de acessar a pilha.

Observe que, embora a carta **Mercador** possa ser exaurida para adquirir Rotas Comerciais, o *Império Comercial* não pode!

### ROTAS COMERCIAIS

Algumas cartas são embaralhadas na pilha principal durante a preparação e outras são colocadas, com o verso para cima, abaixo das pilhas. Algumas civilizações possuem suas próprias cartas.

Cartas de Rotas Comerciais podem ser adquiridas do mercado com sua carta **Mercador** ou com outras cartas que especifiquem que você pode adquirir ou promover. Assim como todas as cartas não, adquirir uma requer que você Pegue uma para sua mão.

Quando jogar uma carta de sua mão, você pode resolver imediatamente seu efeito **Comercializar**. Fazer isso não exige um, como ativar efeitos Comercializar através da palavra-chave **Negociar** exige.

### NEGOCIAR E COMERCIALIZAR

Quando ativa a palavra-chave **Negociar** (geralmente ao colocar uma ficha em sua carta **Mercador**), você pode escolher uma das seguintes opções:

- **Pagar** 1 para ganhar 1.
- Mover 1 de seus para uma carta com menos do que 3 em sua área de jogo e resolver seu efeito Comercializar.
- Adicionar 1 do suprimento em uma carta com menos do que 3 na área de jogo de um oponente e realizar sua habilidade Comercializar para você e, em seguida, ganhar 1.

### LUCRAR

Quando uma carta possui 3 nenhum jogador pode Negociar com ela até que os bens sejam removidos. Isso é realizado através de um efeito Lucrar, que pode ser desencadeado pelo dono da carta, como uma ação durante seu turno Ativar. Quando o faz, ele gasta uma ficha, move os 3 presentes na carta para seus recursos disponíveis, resolve o efeito Lucrar e coloca a carta em seu descarte (a menos que especificado de outra forma).

Note que desencadear Lucrar quando uma carta está cheia com 3 não é obrigatório. Você pode mantê-la em jogo com os bens caso não tenha uma ação para usar, mas ela será efetivamente inútil dessa forma.

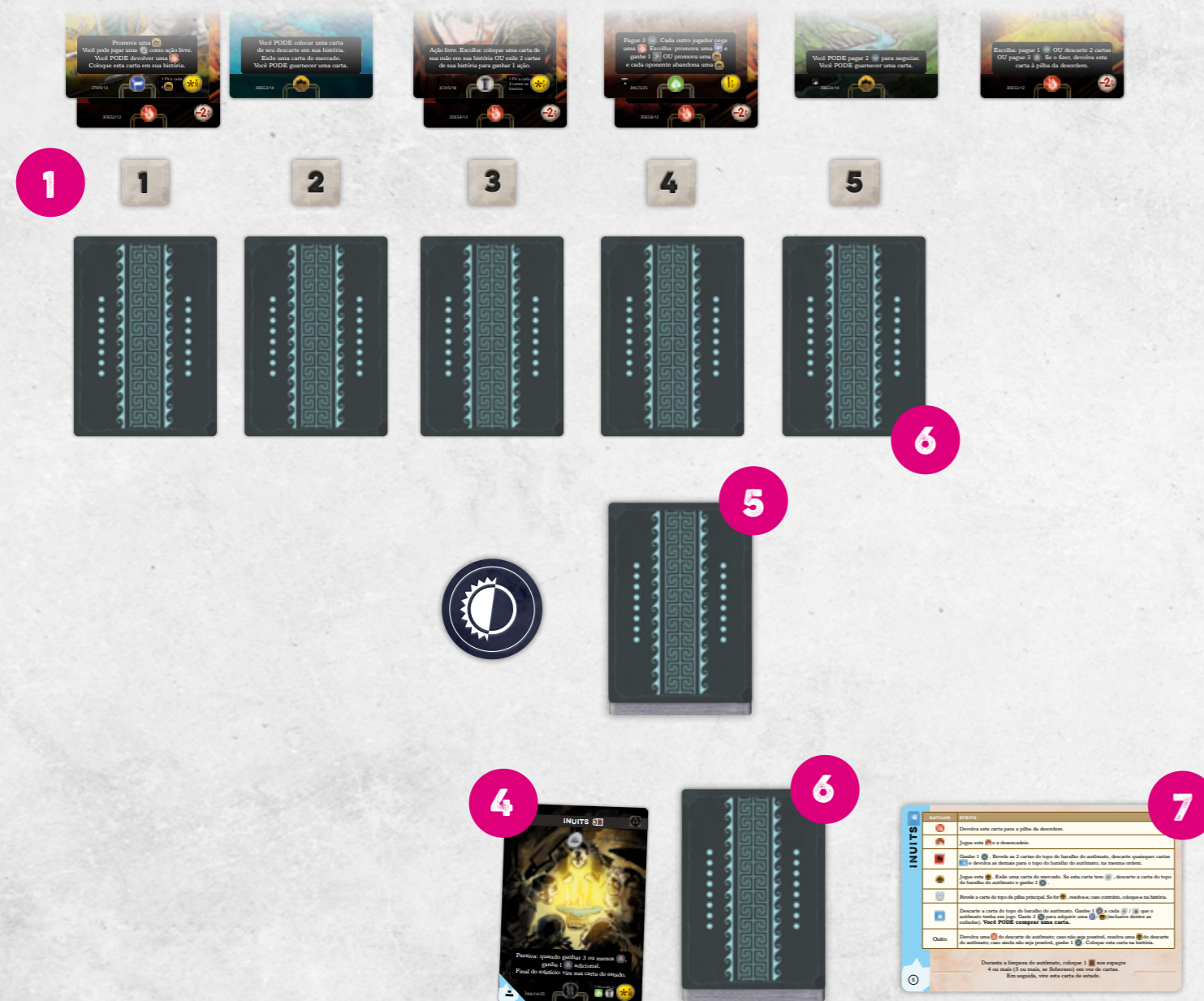


# REGRAS SOLO

No modo solo, você joga com sua própria civilização contra um oponente chamado **autômato**. O turno do autômato é substancialmente diferente do seu, já que ele se move por uma série de cartas e suas respostas são ditadas por uma carta de estado ampliada. Ele também tem palavras-chave novas e algumas palavras-chave usuais funcionam de forma diferente para o autômato.

Caso esta seja sua primeira partida, você deve ler primeiro as regras para múltiplos jogadores. Caso não queira se preocupar em fazer o autômato funcionar em sua primeira partida, verifique o Modo de Treinamento, na p. 24.

A preparação do jogador e a preparação compartilhada são idênticas às apresentadas para múltiplos jogadores. Use a preparação para 2 jogadores para os baralhos comuns. O autômato não usa fichas , fichas e nem carta de estado (tamanho normal).



## PREPARAÇÃO

- Coloque os marcadores de espaço 1 a 5 abaixo das cartas do mercado, de modo que cada carta tenha um marcador. Os marcadores devem ser colocados em ordem crescente, da esquerda para direita. O marcador de espaço 6 pode retornar para a caixa, a menos que esteja jogando com o modo Líder Supremo (veja p. 33).
- Escolha uma nação para o autômato e pegue todas as cartas associadas, conforme indicado pela cor no canto inferior esquerdo, colocando-as em uma área do autômato, ao lado de sua área de jogo. Coloque a ficha de solstício entre sua área de jogo e a do autômato.
- Adicione todas as cartas às cartas comuns. Retorne todas as cartas e para a caixa.
- Coloque a carta do autômato na área de jogo dele. A única função da carta do autômato é armazenar a **História** dele. Todos os símbolos e texto na carta de Poder do autômato (incluindo a pontuação) são ignorados.

**Observe** que o autômato **sempre tem** uma história, mesmo que a nação correspondente tenha regras especiais, como os atlantes, inuits, polinésios ou vikings.

- Crie a **pilha de dinastia** do autômato:
  - Ordene as cartas por pontos de vitória e coloque-as em uma pilha, com o **verso para cima**, próximo à carta com a carta de valor mais alto no topo. Considere todas as cartas como tendo valor 5 e todas as cartas como tendo o maior valor. Caso diversas cartas tenham o mesmo valor, determine sua ordem de forma aleatória.
  - Posicione a carta com a face para cima, no topo da pilha de cartas .
  - Embaralhe as cartas e coloque-as, com o **verso para cima**, sobre a carta .
- Embaralhe as cartas remanescentes (ou seja, as cartas iniciais não marcadas do autômato) e coloque uma carta, com o verso para cima, abaixo de cada marcador de espaço. O restante forma o **baralho do autômato**. Coloque-o próximo da carta .
- Encontre a carta de estado do autômato que corresponde à nação contra a qual você estará jogando. Posicione-a ao lado do baralho do autômato, com o lado para cima.
- Dependendo do nível de dificuldade do autômato, ele terá ou não recursos iniciais. Verifique os níveis de dificuldade na p. 32.

Se estiver jogando com a expansão Rotas Comerciais, coloque a carta **Mercador** ao lado de sua carta de estado, com o lado **Mercador** para cima. Você também precisará da tabela de Rotas Comerciais (contracapa deste manual). Todos os textos e símbolos presentes na carta **Mercador** do autômato são ignorados.

Se estiver jogando contra os arturianos, atlantes, cultistas, inuits, marciais, maias, polinésios, utopianos ou vikings, veja a descrição dessas nações para alterações específicas na preparação do autômato.

## COMO JOGAR

Assim como na partida para múltiplos jogadores, o jogo solo possui uma quantidade variável de rodadas. Em cada rodada, você realiza seu turno normalmente, o autômato realiza o turno dele e a rodada acaba com você resolvendo o **Solstício** (o autômato ignora os efeitos de solstício).

### TURNOS DO AUTÔMATO

Primeiro, role o dado e coloque-o sobre a carta não revelada do autômato no marcador de espaço correspondente. Você não resolverá essa carta neste turno. Se você rolou um resultado que não corresponde a um marcador de espaço, deixe o dado de lado.

Em seguida, resolva as demais cartas não reveladas do autômato, do menor marcador de espaço para o maior.

### RESOLVENDO AS CARTAS DO AUTÔMATO

Para resolver uma carta, revele-a e consulte a tabela na carta de estado do autômato. Não resolva nenhum texto presente na carta revelada.

Quando resolver uma carta, complete o efeito mais acima na tabela e que corresponda à carta. Uma carta corresponde se o nome, tipo ou naipe é o mesmo que o gatilho listado na tabela.

**Observe** que cada tabela começa com uma linha para resolver , geralmente **Devolvendo** a carta. Algumas civilizações, contudo, realizam efeitos adicionais ao devolver.

- Todo o conteúdo de uma linha é considerado parte do mesmo efeito.
- Qualquer parte do efeito escrito em **negrito** se refere a você. Todos os demais textos se referem ao autômato.
- Caso nenhuma parte do efeito possa ser resolvida, procure o próximo gatilho correspondente. Se algum ou qualquer efeito puder ser resolvido, resolva-o o máximo possível. Se qualquer parte (mesmo que apenas colocar a carta sendo resolvida na história) for resolvida, o efeito é considerado resolvido.
- A menos que o efeito especifique o contrário, coloque a carta no descarte do autômato após o efeito ter sido completado.
- Você só resolverá um efeito por carta, mesmo que ele corresponda a diversos gatilhos.
- O autômato pode resolver cartas ou independentemente de seu estado atual. Simplesmente siga a tabela e use o texto correspondente.
- O autômato **nunca** gasta ou no lugar de ou .

## AUTÔMATO E ROTAS COMERCIAIS

Se estiver jogando com Rotas Comerciais, uma vez que todos os marcadores de espaço tenham sido resolvidos, o autômato resolve o primeiro efeito aplicável mostrado na pequena tabela da página de tabelas de Rotas Comerciais (verso deste manual). Existem duas colunas nessa tabela, a depender do estado da carta de Mercador (**Mercador** ou **Império Comercial**) do autômato.

- Quando orientado a “resolver **Lucrar**, se possível”, resolva os efeitos mostrados na coluna da direita da tabela de Rotas Comerciais para cada que o autômato tenha em jogo com 3 . O autômato ganha esses e a carta é colocada na História dele. Se diversas cartas preenchem esse requisito, resolva primeiro a que foi jogada mais recentemente.
- Quando orientado a **Negociar**, veja a resolução da palavra-chave para o autômato na p. 31.
- Você pode negociar com cartas que o autômato possui em jogo normalmente. Você usa o efeito **Comercializar** impresso na carta (como se fosse um oponente humano) em vez da tabela de efeitos de Rotas Comerciais para o Autômato.

## LIMPEZA DO AUTÔMATO

1. Assim que todos os efeitos forem resolvidos, adicione 1 na carta de mercado acima da carta não resolvida. Se você rolou 6, não adicione nenhuma ficha.

Se estiver jogando contra o autômato cartaginense, adicione 2 no lugar.

Se estiver jogando contra o autômato gupta, adicione 1 no lugar.

Se estiver jogando contra o autômato Qin ou tanguê, adicione 1 no lugar.

Se estiver jogando contra o autômato uagadu, adicione 1 no lugar.

2. Mova a carta não resolvida para o espaço 1, mantendo-a com o verso para cima.

3. Preencha o restante dos espaços com cartas do baralho do autômato, com o verso para cima.

Se estiver jogando contra os inuits, veja a descrição da nação para regras especiais de limpeza.

4. Se o baralho do autômato estiver vazio e você iria adicionar uma carta do baralho do autômato em um espaço, mova a carta superior da pilha de dinastia para o descarte do autômato e, em seguida, reembalhe o descarte do autômato para formar um novo baralho pare ele. Em seguida, continue a adicionar cartas. Isso pode acontecer diversas vezes em um mesmo turno (normalmente quando tanto o baralho do autômato quanto o descarte do autômato estiverem vazios).

Se estiver jogando contra os cultistas ou utopianos, existem algumas regras especiais para a resolução dos reembalamentos. Veja detalhes nas p. 43 e 48.

5. Quando a é adicionada ao descarte do autômato, vire sua carta de estado para o outro lado (a menos que explicitado de outra forma – arturianos, polinésios, taínos e vikings). Desse momento em diante, use a tabela no outro lado da carta de estado.

## ALTERAÇÕES NO JOGO DURANTE A PARTIDA SOLO

Todas as regras para múltiplos jogadores sobre seu turno, final da rodada e resolvendo cartas se aplica aqui, exceto pelas mudanças listadas nesta seção.

## NOVAS PALAVRAS-CHAVE

### ADICIONE UM RECURSO NA CARTA DO MERCADO NA POSIÇÃO DO DADO

Pegue o recurso indicado, proveniente do suprimento, e coloque-o na carta do mercado no espaço correspondente ao número rolado. Caso o espaço não exista, nenhum recurso é colocado.

## JOGUE

O autômato só possui cartas e em jogo.

Quando orientado a jogar esse tipo de carta, coloque-a na área de jogo do autômato e não **Descarte** ao final da resolução da ação. O efeito do texto da carta ainda é ignorado para os propósitos do autômato.

## GASTAR

Devolva ao suprimento a quantidade indicada de fichas do tipo especificado. Similar a **Pagar** para o jogador humano, p. 38.

## RESOLVA

Quando resolver uma carta, complete o efeito mais acima na tabela da carta de estado do autômato com um gatilho correspondente, da mesma forma que a carta seria resolvida caso fosse revelada na linha de cartas do autômato. **Descarte** a carta ao final da resolução, caso não seja orientado de outra maneira (por exemplo, colocando a carta em jogo ou na história).

Se um efeito lhe orientar a resolver a carta superior do baralho do autômato ou da pilha de dinastia e o monte em questão estiver vazio, não reembalhe o descarte (o autômato nunca reembalha fora da limpeza). Em vez disso, o autômato ganha 2 (de forma similar ao que aconteceria com um resultado falho de **Promover**).

## DESENCADEAR

Quando desencadear uma , o autômato resolve o efeito Comercializar na segunda coluna da tabela de Rotas Comerciais (verso deste manual) em vez do efeito impresso na carta de Rotas Comerciais. A permanece em jogo depois disso.

## ALTERAÇÕES NOS EFEITOS DE CARTAS

Se o autômato for obrigado ou autorizado a **Comprar** uma carta por seus efeitos, pegue a carta superior do baralho dele, se disponível, e coloque-a no descarte do autômato. Contudo, a menos que indicado de forma diferente pela carta de estado do autômato, é apenas na limpeza que o autômato embaralha seu descarte ou adiciona cartas da pilha de dinastia ao seu baralho ou descarte.

O autômato ignora quaisquer efeitos seus que o fariam **Descartar** uma carta, mesmo que a carta a ser descartada tenha sido entregue ao autômato em uma parte anterior do mesmo efeito.

O autômato ignora qualquer de seus efeitos que permitiriam **Devolver** cartas . Se qualquer efeito seu levaria o autômato a **Ganhar** recursos, eles são ganhos normalmente. Se seriam colocados recursos seus nas cartas em jogo do autômato, em vez disso, eles são colocados imediatamente nos recursos disponíveis dele.

Qualquer efeito que o autômato resolva e que o faça lhe **Entregar** (veja p. 37) , **Roubar** (veja p. 39) de você, te faça descartar cartas ou lhe obrigue a **Abandonar** (veja p. 36) ou **Reconvocar** (veja p. 39) qualquer coisa, é considerado uma , independentemente de quaisquer ícones na carta. Se você tiver uma habilidade que lhe permita cancelar ou ignorar uma , você pode usá-la para impedir o efeito negativo.

Se um efeito do autômato exigir que ele descarte a carta do topo do baralho dele quando estiver vazio, essa parte da ação não pode ser realizada, pois, como já mencionado, o autômato só reembalha durante a limpeza.

## ALTERAÇÕES DE PALAVRAS-CHAVE PARA O AUTÔMATO

### ABANDONAR

Se o autômato **Abandona** uma carta coloque uma de suas cartas em jogo no descarte do autômato. Caso haja diversas em jogo, o autômato abandona a que foi mais recentemente jogada.

### ADQUIRIR E PROMOVER

Quando o autômato **Adquire** ou **Promove** uma carta, ele sempre escolhe a carta no mercado que mais valha pontos. Em caso de empate, ele escolhe a carta com o maior total de fichas (, , e/ou ). Caso o empate persista, ele escolhe a carta no espaço de número mais baixo.

Se o autômato promover e não existir uma carta elegível no mercado, ele pega a carta do topo da pilha apropriada. Caso ele promova uma carta ou um naipe cuja pilha esteja vazia, revele cartas da pilha principal. Se não houver cartas do naipe apropriado na pilha principal, o autômato recebe 2 no lugar.

### GANHANDO CARTAS

Quando o autômato ganha cartas (inclusive através de Adquirir, Promover, Pegar ou ou como resultado de seu Ataque), adicione-as ao topo do baralho dele, na ordem em que foram recebidas, com a carta ganha primeiro mais abaixo. Se o autômato Adquire uma carta e ganha uma como resultado, ele recebe a carta primeiro e a em seguida.

### EXILAR

Se o autômato exilar uma carta do mercado, ele coloca no exílio a carta do espaço mais baixo do mercado.

O autômato nunca exila uma carta com uma ou mais fichas sobre ela. Se todas as cartas do mercado tiverem fichas, ele não exila carta nenhuma.

### RECONVOCAR

Se o autômato reconvocar uma carta , coloque uma de suas cartas em jogo no topo do baralho dele. Se houver diversas em jogo, o autômato reconvoca a que foi jogada mais recentemente.

### TROCAR (APENAS AUTÔMATO MARCIANO)

Quando o autômato marciano **Trocar** (veja p. 39) um dispositivo por uma carta com naipe correspondente do mercado, use os desempates explicados em Adquirir e Promover para escolher entre as possíveis opções. O autômato não ganha recursos ou pega do mercado durante uma troca. A carta ganha é resolvida e colocada no descarte do autômato (conforme explicitamente mencionado nas instruções).

## NEGOCIAR

O autômato seleciona uma para **Negociar**. Ele ignora quaisquer que já possuam 3 . Se diversas cartas estão em jogo (suas e dele) e disponíveis para negociar, ele usa a seguinte lista de prioridade:

1. A com **mais** fichas.
2. A dele em vez das suas.
3. A listada primeiro na tabela de Rotas Comerciais do autômato (veja na contracapa deste manual).

Se ele selecionar uma de suas cartas , adicione 1 na carta, proveniente do suprimento. O autômato ganha 1 e aciona a carta.

Se ele selecionar uma carta , dele, adicione 1 na carta, proveniente do suprimento. O autômato aciona a carta.

Se nenhuma estiver disponível, ele gasta 1 , se possível, para ganhar 1 .

Se nenhuma estiver disponível e ele não tiver , nada acontece.

**LEMBRETE: Quando o autômato aciona uma , ele usa o efeito na tabela de Rotas Comerciais do autômato, ignorando o texto da carta.**

## ALTERAÇÕES EM CARTAS ESPECÍFICAS

### REI DOS REIS

Se o autômato fosse ganhar a carta *Rei dos Reis* (independentemente do lado apresentado) e ele estiver no estado , ele recebe 6 no lugar.

Se ele estiver no estado , ele ganha 3 e **Compra** a carta do topo de sua pilha de dinastia, colocando-a no topo do baralho dele. Isso desencadeia o final da partida. Se o autômato fosse ganhar uma carta após ele já ter acionado *Rei dos Reis*, nada acontece.

## PONTOS DE VITÓRIA

Sempre que determinar a quantidade de pontos de vitória de uma carta na perspectiva do autômato (carta para Adquirir, ordenar a pilha de dinastia ou determinar a pontuação final):



- Cartas com ou fixos valem tantos pontos quanto indicado (incluindo possíveis valores negativos).
- Considere todas as cartas como valendo 5 pontos de vitória.
- Considere todas as cartas como tendo o maior valor. Por exemplo, uma carta com “8 PV se na História, do contrário 3 PV” valerá 8 pontos de vitória para o autômato, independentemente de onde se encontra, ao passo que uma carta com “-4 PV, a menos que esteja na História” vale 0 pontos de vitória.
- Para cartas no mercado, considere cada nas cartas como 1 ponto de vitória adicional no valor da carta.




## FIM DA PARTIDA

A partida termina quando a pontuação ou o colapso são desencadeados.

Você desencadeia a pontuação através do mesmo mecanismo que na partida para múltiplos jogadores. Adicionalmente, a pontuação também é desencadeada se algum dos seguintes critérios for alcançado:






1. Não há mais cartas na pilha de dinastia do autômato.
2. Não há mais cartas na pilha principal.
3. O autômato iria ganhar *Rei dos Reis* .
4. O autômato cultista dispara com sucesso o passo de limpeza de sua carta de estado .
5. O autômato utopiano dispara com sucesso a linha *Shangri-lá* de sua tabela de jornada.


**Observe** que outras condições de final de jogo que certas civilizações podem ter quando jogadas pelo jogador humano (por exemplo, os polinésios ganhando o último desenvolvimento antes de sua carta  ser ganha ou os arturianos jogando o *Graal*) não são usadas quando essas civilizações são jogadas pelo autômato.


O colapso é desencadeado quando não existir mais cartas na pilha de *desordem*.


## PONTUAÇÃO

Quando a pontuação for desencadeada, complete a rodada atual normalmente. Em seguida, jogue mais uma rodada final, incluindo resolver os efeitos do solstício. Some seus pontos de vitória da mesma forma que você faria em uma partida com múltiplos jogadores. Em seguida, calcule a pontuação do autômato:

1. Cada  vale 1 ponto de vitória para o autômato.
2. Cada 10  e  juntas, em qualquer combinação, vale 1 ponto de vitória para o autômato. Cada  conta como 5  para o propósito dessa contagem.

Fichas deixadas nas cartas  do autômato não são incluídas nessa conta.


3. Pontue cada carta na mão, área de jogo, baralho, descarte e História do autômato (veja como pontuar na página anterior). Não pontue cartas na pilha de dinastia do autômato. Não pontue a(s) carta(s)  do autômato.

O autômato cultista recebe 1 ponto de vitória para cada carta , em vez de -2 cada.

Se você tiver feito mais pontos que o autômato, você venceu.

Se o autômato tiver pontuação igual ou maior que a sua, ele venceu.

## COLAPSO

Se o final do jogo foi desencadeado por colapso, você perdeu, independentemente de o autômato ter mais cartas  que você.


Se **voce** estiver jogando com os cultistas e a pilha de *Caos* estiver vazia quando o colapso for desencadeado, você ganha a partida, conforme as regras usuais.

## NÍVEIS DE DIFICULDADE

Cada autômato pode ser ajustado em cinco diferentes níveis de dificuldade, listados abaixo, do mais fácil ao mais difícil. Cada nível de dificuldade altera algumas das regras descritas neste manual. Recomendamos que você comece pelo nível Chefe em sua primeira partida.

### CHEFE

Durante a preparação do autômato, não posicione os marcadores de espaço 5 e 6. Se a rolagem do dado resultar em 5 ou 6, deixe o dado de lado. Na dificuldade Chefe, o autômato resolve 3 ou 4 efeitos em cada turno.

Se estiver jogando contra os cultistas, o autômato recebe 0 pontos de vitória para cada .




### CAUDILHO

Igual ao nível Chefe, mas ao final do turno do autômato, após repor os espaços, coloque a carta do topo do baralho do autômato no descarte dele. Na dificuldade Caudilho, o autômato resolve 3 ou 4 efeitos em cada turno.



### IMPERADOR


Sem alterações nas regras normais do autômato. Na dificuldade Imperador, o autômato resolve 4 ou 5 efeitos em cada turno.



### SOBERANO

Igual ao nível Imperador, mas durante a preparação entregue ao autômato 3 , 2  e 1 .

Se estiver jogando com Rotas Comerciais, entregue ao autômato 1  em vez de .

O autômato recebe 1 ponto de vitória para cada 5  e  juntas, em qualquer combinação, em vez de a cada 10.


O autômato recebe 1 ponto de vitória para cada .

Se estiver jogando contra os inuits, não coloque uma ficha  abaixo do marcador de espaço 4 ao final dos turnos *Verão* .

Na dificuldade Soberano, o autômato resolve 4 ou 5 efeitos em cada turno.

## SUSERANO

Igual ao nível Soberano, mas durante a preparação do autômato, adicione o marcador de espaço 6 ao lado do marcador de espaço 5. Durante a preparação e durante o turno do autômato, coloque uma carta, com o verso para cima, abaixo desse marcador de espaço. Se obtiver um resultado 6 na rolagem do dado, coloque o marcador na carta no espaço 6, como de costume, mas não adicione nenhuma ficha ao mercado durante a limpeza do autômato (veja p. 30).

Se estiver jogando contra os cultistas, o autômato recebe 2 pontos de vitória para cada .

Na dificuldade Suserano, o autômato resolve 5 efeitos em cada turno.

## MODO CAMPANHA

O modo campanha lhe permite jogar uma série de partidas solo conectadas, contra autômatos cada vez mais difíceis. Seu objetivo no modo campanha é ganhar cinco partidas antes de perder quatro.

Para iniciar uma campanha, escolha uma nação com a qual você jogará todas as partidas da campanha.


Escreva seu nome e o nome de sua nação em um registro de campanha vazio (veja p. 50).

Jogue sua primeira partida contra um autômato na dificuldade Chefe.

Você não pode escolher jogar contra uma nação contra a qual você já tenha vencido. Contudo, você pode jogar diversas partidas de campanha contra a mesma nação, até que ganhe dela.

### SE VOCÊ GANHAR UMA PARTIDA DE CAMPANHA

Registre a data e a pontuação no registro de campanha. Em seguida, escolha uma das seguintes opções:

Selecione uma carta comum não  de sua história, baralho, descarte ou mão que você tenha ganhado durante essa partida. Escreva o nome da carta no registro de campanha e adicione ao seu baralho inicial pelo restante da campanha.




ou

Selecione uma carta de seu baralho inicial. Escreva o nome dessa carta entre colchetes no registro de campanha e retorne-a para a caixa. Ela não será mais usada pelo restante da campanha.

Independentemente de sua escolha, na sua próxima partida de campanha, jogue contra o autômato em uma dificuldade um nível acima do nível com o qual você acaba de ganhar.

Caso você ganhe de um autômato na dificuldade Suserano (sua quinta vitória), você venceu a campanha.

## SE VOCÊ PERDER UMA PARTIDA DE CAMPANHA

Registre a data e a pontuação no registro de campanha, aumentando a quantidade de derrotas em 1. Na próxima partida de campanha que você jogar, inicie com o dobro de recursos (6 , 4  e 2 ).

Se estiver jogando com Rotas Comerciais, inicie com 2  em vez de 2 .

Se você ganhar a próxima partida, volte à quantidade inicial usual de recursos.

Se você perder sua próxima partida, não dobre novamente seus bônus.

Caso você chegue a 4 derrotas, você perdeu a campanha.



## AJUSTANDO A DIFICULDADE DA CAMPANHA



Caso queira uma campanha mais desafiadora, tente começar em uma dificuldade maior que Chefe.


### MODO LÍDER SUPREMO


Caso você tenha ganhado campanhas regularmente e deseje um modo mais desafiador, tente o modo Líder Supremo.

Em vez de jogar contra um autômato com dificuldade cada vez maior, todos os autômatos estão no modo Líder Supremo.

O modo Líder Supremo funciona do mesmo modo que o nível Suserano, porém, cada vez que o autômato devolver uma  para a pilha comum, ele também ganha 1 .

Quando preparar a partida, adicione 2  a mais na pilha comum (ou seja, 10 cartas  comuns em vez de apenas 8 para a primeira partida da campanha).

Caso você ganhe, deixe uma carta  fora da pilha comum pelo restante da campanha. Caso ganhe do Líder Supremo cinco vezes, você venceu a grande campanha!

Caso perca, retorne uma carta  deixada de fora da pilha comum, se houver, e siga os demais procedimentos de derrota.

*Este nível de dificuldade foi considerado muito elevado para ser incluído nas regras usuais.*

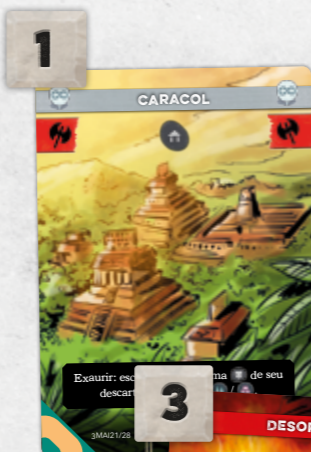
# EXEMPLO DE TURNO DO AUTÔMATO

Você está jogando contra um autômato maia, na dificuldade Imperador. O jogo dele é controlado pela linha de cartas e sua carta de estado, que traz instruções detalhadas para a resolução de cada uma das 5 cartas fechadas posicionadas pelo autômato.

No início do turno do autômato, você rola o dado, resultando em 2. Você coloca o dado na carta presente no espaço 2 – essa carta será ignorada durante a resolução. Caso tivesse rolado um 6, todas as cinco cartas teriam sido resolvidas, já que nenhuma delas seria coberta pelo dado.

MAIAS

GATILHO	EFEITO
	Devolva esta carta para a pilha da desordem.
	Jogue esta  e a desencadeie.
Patoli	Revele a carta do topo da pilha principal. Se for  exile-a e ganhe 1 ; caso contrário, coloque a carta revelada e uma  no descarte do autômato.
Máscara de Pedra	Descarte a carta do topo do baralho do autômato.
	Descarte as 2 cartas do topo do baralho do autômato. Devolva uma  do descarte do autômato. Ganhe 1 .
	Ganhe 1 .
	Exile uma carta do mercado. Ganhe 1 . Coloque esta carta na história.
	Coloque um <i>Capacete Cerimonial</i> , deixado de lado na preparação, no topo do baralho do autômato e coloque uma <i>Máscara de Pedra</i> do descarte do autômato na história; caso não seja possível, resolva a carta do topo do baralho do autômato. Coloque esta carta na história.
	Coloque uma  do descarte do autômato no topo do baralho dele para adquirir uma ; caso não seja possível, descarte a carta do topo do baralho do autômato. Coloque esta carta na história.
Outro	Adquira uma  /  / ; caso não seja possível, descarte a carta do topo do baralho do autômato e devolva uma  do descarte dele. Coloque esta carta na história.



O espaço 1 é revelado primeiro: é *Caracol*. A primeira linha à qual ele corresponde é a linha / , logo o autômato ganha 1 e *Caracol* é colocada no descarte do autômato. O espaço 2 está coberto com o dado, logo ele não é revelado.



O espaço 3 é o próximo: uma carta de desordem. Essa é a primeira linha de cada carta de estado do autômato e você é orientado a **Devolver** a carta para a pilha de desordem. Simples.



O espaço 4 revela a *Máscara de Pedra*. Essa carta tem sua própria linha, próxima do topo da carta de estado do autômato, orientando a **Descartar** a carta do topo do baralho do autômato. Contudo, o baralho do autômato está vazio nesse momento, logo, nenhuma parte dessa linha pode ser realizada.

É comum eventualmente conseguir resolver apenas parte de uma linha, mas se **a linha toda** não puder ser resolvida, você deve procurar na tabela a próxima linha que seja válida para a carta revelada. No caso, já é a linha seguinte, pois *Máscara de Pedra* também é uma carta .

A primeira frase dessas novas instruções lhe diz para descartar as 2 cartas superiores do baralho do autômato, o que já sabemos, é impossível.

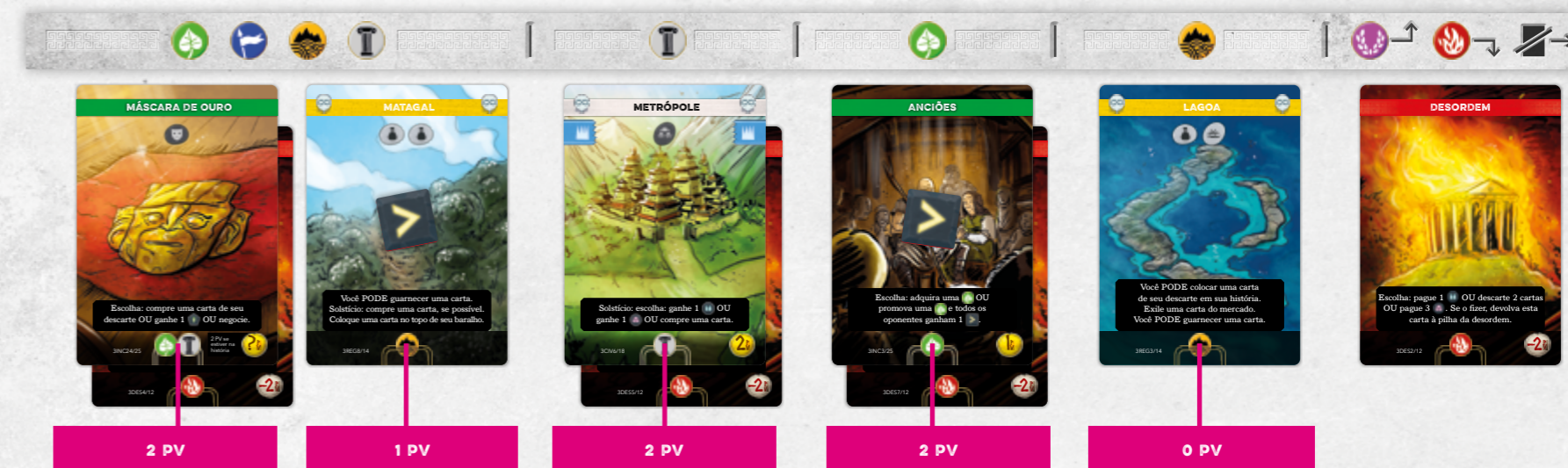
A próxima sentença diz para devolver uma do descarte, se possível, mas também não existe no descarte!

A terceira sentença diz que o autômato recebe 1 , o que pode ser feito, logo não é necessário passar para a próxima linha, já que conseguimos resolver pelo menos parte das instruções. O autômato ganha 1 e a *Máscara de Pedra* é colocada no descarte dele.



O espaço 5 é revelado como sendo *Chultuns*. Essa carta aciona a linha próxima da base da carta de estado do autômato. Ela obriga a retornar uma carta do descarte, o que certamente é possível. A *Máscara de Pedra* que foi descartada há pouco é retornada para o topo do baralho do autômato, que agora não está mais vazio, contendo exatamente 1 carta: a *Máscara de Pedra*.

Agora o Autômato deve **Adquirir** uma / / . Para fazer isso, você deve olhar todas as cartas correspondentes (nesse caso, todas) no mercado e calcular seu valor de pontos de vitória para o autômato. Olhando o mercado, as opções são (lembrando de incluir na conta):



Quando há empate, o primeiro desempate é em favor da carta com a maior quantidade de fichas. Nesse caso, *Anciões* tem preferência. Você move a ficha para os recursos disponíveis do autômato e coloca *Anciões* no topo do baralho dele. O autômato também **Pega** a *desordem* que estava embaixo, colocando-a sobre *Anciões*, no baralho dele.

Tendo terminado a instrução de Adquirir, a instrução final dessa linha é: “Coloque esta carta na **História**.” Então, *Chultuns* é colocada na História do autômato e uma nova carta é aberta no mercado para substituir *Anciões*.

Agora que todas as cartas do autômato foram resolvidas, é hora de seguir para a limpeza dele.

- Uma ficha é adicionada no mercado, acima do espaço 2, já que essa foi a carta não resolvida, em *Matagal*.
- A carta no espaço 2 é deslizada para o espaço 1.
- Os espaços vazios são completados com novas cartas do baralho do autômato. Embora as cartas sejam colocadas com o verso para cima, você consegue saber que o espaço 2 receberá uma *desordem*, o espaço 3, *Anciões*, e o espaço 4, a *Máscara de Pedra*.
- O baralho do autômato está novamente vazio, então, nesse momento, você adiciona a carta superior da pilha de dinastia do autômato ao seu descarte, reembalha e forma um novo baralho do autômato para poder **Comprar** dele. A identidade da carta colocada no espaço 5 será desconhecida até que seja revelada, possivelmente no próximo turno do autômato.

# PALAVRAS-CHAVE

## ABANDONAR

Somente as cartas em jogo podem ser abandonadas.

**Note** que, embora as cartas (que possuem o símbolo ) permanecem em jogo como cartas , elas não são cartas , logo não podem ser abandonadas.

Para abandonar uma carta, coloque-a no seu descarte.

Se essa carta tiver uma carta **Guarnecida** sob ela, a carta guarnecida também será abandonada. Se a carta tiver fichas de recursos nela, mova essas fichas para seus recursos disponíveis antes de abandoná-la. Se uma carta com uma ficha for abandonada, não mova a ficha para sua carta de estado.

Algumas cartas permitem que você abandone cartas guarnecidas. Se você fizer isso, simplesmente coloque a carta em questão no descarte, sem abandonar a carta sob a qual ela estava guarnecida.

**LEMBRE-SE:** apenas cartas podem ser **Reconvocadas** ou abandonadas. **NÃO** cartas !

## AÇÃO (GANHANDO E USANDO)

Quando o efeito de uma carta permitir que você **Ganhe** uma ação, coloque uma ficha sobre sua carta de estado, mesmo que isso eleve a mais de 3 a quantidade de fichas nela (durante a limpeza, você sempre voltará para 3 fichas ).

Quando o efeito de uma carta pedir que você **Use** uma certa quantidade de ações, remova esse mesmo número de fichas da sua carta de estado. Se não tiver como fazer isso, você não poderá resolver o efeito da carta em questão.

## AÇÃO LIVRE

Não remova uma ficha da sua carta de estado para jogar esta carta. Você pode jogar esta carta mesmo que não tenha mais fichas na sua carta de estado. **Você não pode jogar mais de uma vez no mesmo turno uma mesma carta através desta palavra-chave.**

Cartas sem a palavra-chave Ação Livre podem ser jogadas como ações livres através de efeitos de outras cartas apenas uma vez por turno, mas podem ser jogadas normalmente (ao custo de uma ação) qualquer quantidade de vezes.

**Observe** que uma ação livre não torna o efeito da carta gratuito, mas apenas não exige que se gaste uma ação. Por exemplo, se um efeito lhe permite uma ação livre de uma carta , você ainda tem

que **Pagar** 1 ou 3 , ou **Descartar** 2 cartas para **Devolver** a .

**LEMBRE-SE:** você não pode fazer uma ação livre da mesma carta mais de uma vez no mesmo turno.

## ADICIONE UM RECURSO

Adicione um recurso proveniente do suprimento na carta ou área especificada.

## ADQUIRIR / / /

Selecione no mercado uma carta do naipe indicado. Ganhe quaisquer fichas de recursos daquela carta e traga para seus recursos disponíveis. Adicione a carta à sua mão. Se embaixo da carta adquirida houver uma carta , adicione-a também à sua mão.

Em seguida, revele uma nova carta da pilha apropriada (ou da principal, se você adquirir dos dois primeiros espaços ou se a pilha em questão já não tiver mais cartas) para substituí-la. A menos que a nova carta seja , coloque embaixo dela uma carta proveniente da pilha da *desordem*.

Se uma carta permitir que você adquira várias cartas, resolva completamente os passos anteriores para cada carta que desejar adquirir. Você poderá adquirir cartas recém-reveladas caso sejam do naipe indicado.

**Observe** que as cartas acima do tabuleiro do mercado não estão no mercado. Elas são movidas para o mercado (na compra de uma nova carta) quando a última carta de suas respectivas pilhas for pega do mercado.

Algumas cartas lhe permitirão incluir cartas do **Exílio** quando selecionar uma carta para adquirir. Se você adquirir uma carta do Exílio dessa forma, exceto , você deve pegar uma da pilha de desordem. Algumas cartas limitam suas opções a apenas cartas no exílio (por exemplo, “Adquira uma carta exilada...”).

**LEMBRE-SE:** se você adquirir uma carta do exílio, você também pega uma carta (a menos que seja uma ).

## ATAQUE

Quando você joga uma carta com o ícone , ela produz um efeito danoso que se aplica a todos os outros jogadores. Se não tiver como resolver o efeito integralmente, resolva-o tanto quanto possível.

Certas cartas protegem os jogadores de cartas . Elas permitem que o jogador decida se vai ignorar alguns ou todos os efeitos de uma carta .

## BARALHO DE NAÇÃO

Seu Baralho de Nação é composto por suas cartas com o verso para cima e colocado perpendicularmente no topo de sua carta . Se um efeito lhe permitir manipular as cartas em seu Baralho de Nação, sua carta permanece sempre na base. Nunca coloque uma carta (abaixo de sua carta ou embaralhe sua carta no restante de seu Baralho de Nação.

## BÁRBARO

Você só poderá jogar cartas se a sua carta de estado mostrar o ícone .

Mas, mesmo que a carta de estado mostre o ícone , você poderá manter uma carta na área de jogo e usar sua habilidade **Exaurível**.

Você pode **Adquirir** ou **Promover** cartas , mesmo que sua carta de estado mostre outro símbolo.

Quando a carta informa “se ”, esse efeito específico só poderá ser resolvido se sua carta de estado mostrar o ícone .

## CARTAS EM JOGO /

Quando você joga uma carta , ela permanecerá na sua área de jogo até ser removida por outro efeito. Se uma carta é removida de jogo (**Abandonada**, **Reconvocada**, **Exilada** ou colocada na **História**) enquanto possui recursos sobre ela, mova esses recursos para seus recursos disponíveis. Se uma carta contendo uma ficha sobre ela é removida de jogo, não mova a ficha para sua carta de estado.

Todas as cartas possuem um ícone para indicar que elas permanecem em jogo como cartas . Contudo, os efeitos que se referem a contar, **Abandonar** ou **Reconvocar** cartas não afetam cartas . A única forma de cartas deixarem o jogo é resolvendo seu efeito **Lucrar**.

## COLOCAR CARTAS EM SEU BARALHO

Coloque a carta (de sua mão, a menos que explicitado de outra forma), com o verso para cima, no topo de seu baralho de compras.

## COMERCIALIZAR

Todas as cartas possuem um efeito Comercializar, que pode ser acionado de duas formas:

- Quando jogar uma carta de sua mão, acione o efeito Comercializar dela imediatamente.
- Quando acionar uma habilidade de **Negociar**, você pode acionar o efeito Comercializar de uma carta que esteja em jogo e que contenha menos de 3 fichas nela, em vez de **Pagar** 1 para ganhar 1 .

Para acionar um efeito Comercializar em suas próprias cartas , mova um de seus para a carta.

Para acionar um efeito Comercializar em cartas , de oponentes, adicione 1 do suprimento na carta do oponente e ganhe 1 do suprimento para sua reserva disponível.

## COMPRAR CARTA

Pegue em seu baralho de compra a quantidade de cartas indicada e adicione à sua mão. Se precisar comprar mais cartas do que ainda restam em seu baralho de compra, compre quantas conseguir. Em seguida, reembalhe o descarte (veja p. 16) e continue comprando as cartas que faltam.

Se a habilidade de compra especifica um local diferente de seu baralho de compras, todas as cartas compradas devem vir daquele local. Cartas compradas de locais com o verso para cima sempre são compradas do topo das respectivas pilhas, porém, ao comprar cartas de pilhas com a face para cima (**Exílio** ou descarte, por exemplo), você pode selecionar quais cartas quer comprar.

## COMPRAR CARTA(S) SE POSSÍVEL

Algumas cartas especificam que o jogador compra cartas “se possível”, o que significa que esse efeito não desencadeia uma reembalhar do descarte. Quando seu baralho acaba, você simplesmente para de comprar e segue para o próximo efeito. Se não houver cartas no baralho, não compre carta alguma.

## DESCARTAR

Coloque a carta no seu descarte.

## DESENVOLVER

**Pague** o custo de desenvolvimento indicado numa carta que se encontra na sua área de desenvolvimento e coloque-a no seu descarte. Não existe ordem entre as cartas em sua área de desenvolvimento. Você pode **Olhar** todas as cartas lá e escolher qualquer uma delas.

Quando esta palavra-chave aparecer como efeito de uma carta, você poderá resolvê-la mesmo se houver uma ficha na sua área de desenvolvimento. Resolvê-la dispensa você de colocar uma ficha na sua área de desenvolvimento.

Os arturianos, cultistas, utopianos e vikings não têm área de desenvolvimento e não podem desenvolver.

## DEVOLVER UMA

Coloque uma carta da sua mão na pilha da *desordem*.

Isso geralmente acontece ao jogar uma carta que você quer devolver, a partir de sua mão, e exige gastar uma **Ação**, junto a **Pagar** recursos ou **Descartar** cartas, conforme detalhado na carta.

Certas cartas ou efeitos permitem que você devolva uma carta proveniente da sua mão ou descarte. Para fazer isso, pegue a carta (do local apropriado) e coloque-a na pilha da *desordem*. O texto da carta é ignorado nessa situação.

Algumas cartas permitem que você “jogue uma carta como **Ação Livre**”. Nesse caso, você pode jogar a de sua mão sem gastar uma . Contudo, ainda deverá **Pagar** o custo de devolver a carta (recursos ou **Descartar** cartas).

Se “devolver uma ” for parte de um turno Revolucionar, todas as cartas da mão do jogador retornam, sem nenhum custo adicional, para a pilha de .

## DEVOLVER UMA

Pegue uma ficha de uma de suas cartas em jogo e retorne-a para sua carta de estado. Você pode usar essa ficha novamente para ativar uma habilidade **Exaurir** nesse mesmo turno.

## ENTREGAR UMA CARTA

Escolha uma carta de sua mão e entregue a um oponente. O oponente coloca a carta que lhe foi entregue na mão dele.

## ESCOLHER

Resolva **uma** das opções que aparecem após esta palavra-chave. As opções estão todas listadas como parte de uma sentença única, separadas por um OU em letras maiúsculas. Qualquer sentença completa após a lista de opções é resolvida independentemente de sua escolha.

## EXAURIR

Você só pode usar uma habilidade exaurível em seu próprio turno, a menos que a carta especifique de outra forma. Você nunca pode usar habilidades exauríveis durante o **Solstício** ou durante turnos Inovar ou Revolucionar. Colocar uma carta em jogo **não** aciona sua habilidade exaurível.

**Note** que ao jogar com a expansão Rotas Comerciais, todos os jogadores recebem uma ficha adicional em suas cartas de estado durante a preparação.

Para usar uma habilidade exaurível, mova uma ficha de sua carta de estado para a carta com a palavra-chave **Exaurir**. Caso não possua mais fichas em sua carta de estado, então você não pode usar mais habilidades exauríveis.

Caso a carta já possua uma ficha nela, você não pode usar a habilidade exaurível dela.

Resolva completamente o efeito indicado após a palavra-chave **Exaurir**. Algumas habilidades exauríveis especificam um custo. Se não puder pagar o custo especificado, você não pode usar a habilidade exaurível.

Você pode usar uma habilidade exaurível em uma carta já em sua área de jogo com um símbolo ou , independentemente de qual símbolo esteja visível em sua carta de estado.

Se uma habilidade exaurível responde a um efeito que você ou algum oponente esteja resolvendo (como “quando ganhar de uma ” ou “quando um oponente **Pegar** uma ”) a habilidade exaurível ocorre assim que o efeito que a acionou terminar. Se o efeito atual está em uma carta com diversas sentenças, a habilidade exaurível é resolvida após a sentença atual terminar, mas antes da próxima sentença começar.

## EXILAR

Selecione uma das cartas que se qualificam e coloque-a no exílio, ao lado do ícone no painel de mercado.

Se exilar uma carta do mercado, devolva à pilha da *desordem* qualquer carta que porventura esteja sob ela. Em seguida, revele uma nova carta da pilha apropriada (ou da principal, se a pilha em questão já não tiver mais cartas) para substituir a carta recém-exilada. Coloque embaixo dela uma carta proveniente da pilha da desordem, exceto se for uma carta .

Você não poderá exilar uma carta que tenha uma ou mais fichas sobre ela, mas, nesse caso, ela pode ser **Trocada** (veja **Trocada**, p. 39) por uma carta no Exílio.

Algumas cartas lhe permitem **Adquirir** ou **Promover** cartas no exílio. Para fazer isso, pegue do exílio uma carta à sua escolha, do tipo escolhido. Se você adquirir uma carta não dessa forma, **Pegue** também uma carta da pilha da *desordem*.



## COMENTÁRIOS SOBRE CARTAS ESPECÍFICAS

### ACLAMADO (2FAM8/9)

Quando **Promover** uma carta ✨, siga as regras normais de **Promover**, mas você pode escolher uma carta do mercado ou revelar cartas da pilha principal.

### DESFILADEIRO SAGRADO (1REG14/14)

Você não pode usar esta carta para adicionar a carta ● ao seu baralho.

### MIYABI (3JAP6/24)

Este efeito devolve cartas 🔥 ao final da partida, quando a pontuação for desencadeada. Ele devolve 🔥 de qualquer área que for pontuada, incluindo sua mão, área de jogo, descarte, baralho de compra, **História** ou alternativas similares de nações específicas.

Se a partida terminar em colapso (e, por isso, sem pontuação), esses efeitos não são acionados. Se um empate durante um colapso resultar em uma pontuação entre dois jogadores empatados, então esses jogadores ainda podem acionar esses efeitos, caso possuam. Porém, devolver essas 🔥 não previne o colapso (nem muda o empate de 🔥 original).

Se jogar contra os cultistas, eles podem ser usados para retornar **Caos** durante a pontuação, mas não para evitar uma vitória de **Caos** pelos cultistas.

### REI DOS REIS (1FAM9/9, 2FAM9/9 E 3FAM9/9)

Se um efeito lhe permitir manipular a ordem das cartas na pilha 🗂️, **Rei dos Reis** sempre permanece na base. Enquanto houver cartas não reveladas na pilha 🗂️, quaisquer efeitos que permitam aos jogadores **Olhar**, **Ganhar** ou

**Comprar** cartas se referem apenas às cartas com o verso para cima e não a **Rei dos Reis**.

Se **Rei dos Reis** for a única carta 🗂️ na pilha quando um efeito lhe orientar a Comprar ou Ganhar uma carta 🗂️, então resolva **Rei dos Reis** no lugar.

**Rei dos Reis** sempre é colocada com o lado A virado para cima durante a preparação. A primeira vez que ela for resolvida, vire-a para o lado B. Cada jogador pode resolver **Rei dos Reis** (independentemente do lado) apenas uma vez por partida. Quando o fizer, ele deve virar sua ficha **Rei dos Reis** para lembrar-se de que não pode fazê-lo novamente.

Arturianos, vikings, utopianos e cultistas (exceto no estado ➡ ou 🗂️) podem ganhar progresso ao resolver **Rei dos Reis**, caso seu estado corresponda ao ícone relacionado, mas eles ignoram a palavra-chave **Desenvolver**, já que não têm área de desenvolvimento. Um cultista no estado ➡ ou 🗂️ não recebe nenhum benefício de **Rei dos Reis**.

**LEMBRE-SE: cada jogador pode resolver Rei dos Reis apenas uma vez na partida.**

### SUMÉRIOS (1TRI7/11)

Veja Miyabi, nesta mesma página.

### SUPREMO (3FAM1/10 E 3FAM2/10)

Esta carta não tem efeito ao ser jogada, mas ainda é jogada com uma **Ação** para ser apenas **Descartada**. Ela também pode ser descartada como custo de uma ação, efeito **Exaurível**, **Solstício** ou outros. Descartá-la durante sua limpeza, porém, é proibido.



## DESCRIÇÃO DAS NAÇÕES

Você não precisa ler esta seção para aprender a jogar, mas ler sobre sua nação escolhida lhe dará uma noção das cartas-chave de seu baralho.

Ao jogar com uma nação pela primeira vez, reserve algum tempo antes da sua preparação para dar uma olhada no conjunto de cartas. As nações são diferentes umas das outras e, sendo assim, vale a pena conhecer as cartas que aparecerão no **Baralho de Nação** e as cartas de Desenvolvimento que estarão disponíveis assim que você se tornar um **Império**. Você sempre terá vários caminhos para a vitória, mas estar a par dos pontos fortes e fracos da sua nação ajudará você a traçar uma estratégia e a identificar no mercado as cartas favoráveis ao seu plano.

Cada nação possui um grau de dificuldade que varia de relativamente simples (uma estrela) até únicos e desafiadores (cinco estrelas). Isso é um indicador de quão fácil é descobrir “como jogar com elas” e pode ser usado como um guia para recomendar nações a novos jogadores.

Nações marcadas com 🌀 exigem que a expansão Rotas Comerciais esteja em jogo. Embora algumas possam ser de baixa dificuldade, elas assumem que você está familiarizado com a expansão Rotas Comerciais e, assim, foi pensada para jogadores experientes.

Cada nação também possui uma escala de agressividade, indo de Pacífica a Impiedosa. Maior agressividade significa mais cartas 🗡️ inatas, portanto jogar contra elas vai trazer uma sensação de estar sendo prejudicado. Se seu grupo de jogo não gosta de interação negativa, recomendamos jogar com nações pacíficas ou parcialmente pacíficas. Isso também está refletido no autômato: nações mais agressivas irão prejudicar mais seus planos.

### ABÁSSIDAS 🌀

★★★★★

#### AGRESSIVIDADE: PACÍFICOS

Sua carta de Poder possui um dos mais fortes métodos de **Adquirir** no jogo e você deve tentar maximizar isso tanto quanto possível. Você possui 2 cartas 🗂️ em seu **Baralho de Nação**, então você pode tentar virar sua carta Mercador mais cedo. Isso lhe permitirá adquirir ainda mais cartas e destravar o poder completo dos **Mercenários Turcos**. Você vai adorar algumas cartas 🗂️ ou 🗂️ para alavancar a **Grande Mesquita de Damasco**. **Exile** cartas para assegurar que o mercado sempre tenha cartas para você adquirir em seu turno.

### ARTURIANOS ★★★★★

#### AGRESSIVIDADE: AGRESSIVOS

Em vez de se tornarem um **Império**, os arturianos empreendem buscas pelo lendário **Graal**. Seus cavaleiros 🗡️ são imprescindíveis, pois concedem benesses poderosas quando **Guarnecidos**. Mande-os buscar por **Myrddin Wyllt** ou tome um caminho mais sombrio e use os poderes de **Morigena**. Paire sobre você o espectro de **Gwaith Camlan**, a **Batalha de Camlann**, que será a ruína de seus cavaleiros 🗡️ e disseminará a **desordem** em seu reino.

## REGRAS ESPECIAIS PARA OS ARTURIANOS

Como arturiano, você nunca se tornará um 🗡️. Quando sua ● for adicionada ao seu descarte, proveniente de seu **Baralho de Nação** (geralmente durante o reembaralhamento), em vez disso, coloque-a imediatamente em sua área de jogo. Não vire sua carta de estado ao fazê-lo.

Adicionalmente, você não possui uma área de desenvolvimento e não pode usar efeitos **Desenvolver**. Em vez disso, suas cartas ✨ são buscas iminentes. Usando o efeito de **Solstício** da **Corte do Rei Artur**, você pode **Guarnecer** uma busca iminente, que então passa a ser sua busca ativa. Você pode ter apenas uma busca ativa. Usando **Morigena** ou **Myrddin Wyllt**, você pode **Ganhar** a busca ativa para sua mão ou para seu descarte. A carta Graal só poderá se tornar a busca ativa se não houver mais buscas iminentes. Remover o Graal não desencadeia o final do jogo. Em vez disso, ele desencadeia o final do jogo quando a missão for completada e jogada.

Ao final da partida, suas buscas iminentes e uma possível busca ativa guarnecida não são consideradas suas para os propósitos de pontuação (elas funcionam como cartas ainda em seu Baralho de Nação ou área de desenvolvimento).

## AUTÔMATO ARTURIANO

Quando preparar o autômato arturiano, substitua o passo 5 por estas instruções:

- 5a. Posicione a carta ✨ **Graal** com a face para cima.
- 5b. Embaralhe as demais cartas ✨ e coloque-as, com o verso para cima, sobre a carta **Graal**. Estas são as buscas iminentes.
- 5c. Coloque a carta ● com a face para cima, ao lado das buscas iminentes.
- 5d. Embaralhe as cartas 🗡️ e coloque-as, com o verso para cima, sobre a carta ●. Esta é sua pilha de dinastia.
- 5e. Remova a **Corte do Rei Artur** do jogo.

## ATLANTES



### AGRESSIVIDADE: IMPIEDOSOS

No controle dos atlantes, você já começa como **Império**, o que significa que terá como usar as poderosas cartas **I** desde o início da partida. Mas também quer dizer que você terá de garantir um suprimento constante de **☹**, **👤** e **👉** para continuar desenvolvendo.

A Atlântida vive sob a ameaça constante das **Inundações** e **Desordem** e você terá de escolher entre gerenciar suas próprias regiões, aterrorizar os altos mares ou priorizar a busca por novas **🌋** para não correr o risco de ver sua nação afundar de vez. Mas a elevação das águas traz recompensas que, se usadas com sabedoria, vão transformar sua nação e seu povo em verdadeiros mitos e lendas.

### REGRAS ESPECIAIS PARA OS ATLANTES

Como atlante, você começa com sua carta de estado em **🏠** e nunca a vira. Você não possui um **Baralho de Nação** (nem carta **👤** ou cartas **☹**), por isso pode começar a desenvolver logo na primeira vez que reembaralhar.

Atlantes não têm **História**. Sempre que um efeito fosse colocar uma carta em sua História, você a **Descarta** no lugar. Porém, em vez de uma História, os atlantes têm uma pilha de inundadas abaixo de sua carta de poder. As cartas são adicionadas à sua pilha de inundadas através da palavra-chave **Inundar**. Cartas inundadas ainda podem render pontos de vitória, mas elas não estão na História para efeitos de cartas **🔍**. Não é possível interagir com cartas inundadas, a menos que o efeito especifique de outra forma. Você sempre pode **Olhar** as cartas da sua própria pilha de inundadas, mas outros jogadores não podem fazer isso.

## AUTÔMATO ATLANTE

Quando preparar o autômato atlante, substitua o passo 5 pelas seguintes instruções:

- 5a. Deixe de lado todas as cartas **👤** que são **🌋**.
- 5b. Ordene as demais cartas **👤** de acordo com sua pontuação e coloque em uma pilha, com o verso para cima, com a carta mais valiosa no topo. Trate cartas **🌋** como valendo 5. Se diversas cartas possuírem o mesmo valor, determine sua ordem aleatoriamente.
- 5c. Embaralhe as cartas **🌋** deixadas de lado e coloque-as, com o verso para cima, sobre a pilha formada em 5b. Esta é a pilha de dinastia.

## AXUMITAS



### AGRESSIVIDADE: PACÍFICOS

Como historicamente o foi, suas **Minas de Sal** valem mais do que ouro: suas cartas **Conquistar** e **Avançar** são tão baratas para usar que você irá querer fazê-lo tanto quanto possível. Tenha cuidado ao ampliar seu baralho: em vez de procurar cartas para jogar, busque cartas que lhe tragam a maior quantidade de pontos no final da partida. Você pode colocar na **História** cartas que você não pode usar no início do jogo utilizando o **Escrito Ge'ez** e clicar rapidamente através de suas cartas de desenvolvimento. Aproveite para se manter **🏠** por algum tempo para usar a maioria de suas habilidades diretas de **Adquirir** ou corra para se tornar **🏠** para começar sua própria **Cunhagem** assim que puder.

## CARTAGINENSES



### AGRESSIVIDADE: AGRESSIVOS

Quando você controla os cartaginenses, seu maior interesse é o comércio e a obtenção de **👤**. Use seu poder exclusivo, suas **Caravanas** e seus **Navios Mercantes** para manipular o mercado a seu favor. Assim que se tornar um **Império**, continue expandindo com seus famosos **Elefantes** liderados por **Aníbal**, ou então domine o comércio usando um **Monopólio** para mandar desordem e outras cartas indesejadas aos oponentes. Tente ganhar acesso aos oceanos, já que seus navios e sua própria **Cidade de Cartagena** se beneficiarão disso.

### REGRAS ESPECIAIS PARA OS CARTAGINENSES

Durante a limpeza, coloque **👤**, de acordo com sua carta de poder, em uma carta do mercado, em vez de 1 **👉**.

## CELTAS



### AGRESSIVIDADE: IMPIEDOSOS

Controlando os celtas, você vai querer adotar um estilo agressivo, concentrando-se em **Adquirir** cartas **👤** e disseminar a **desordem** por meio de seus poderosos **Druidas**. Sem a **Prosperidade** ao alcance de outras nações, você terá de coletar **👤** roubando gado e precisará fazer sua **👤** crescer por meio de seus druidas e do **Caldeirão de Cerridwen**.

Distribuir **desordem** para seus oponentes pode ajudar a forçar um colapso, mas não despreze a simples vantagem de travar a mão de seus oponentes, forçando-os a gastar ações e recursos para se livrar delas. Como celta, você quer partidas longas o suficiente para desenvolver suas cinco cartas **👤**, enquanto atrasa seus oponentes para evitar que eles façam o mesmo.

### REGRAS ESPECIAIS PARA OS CELTAS

Embora o efeito do lado A de sua carta **👤** seja negativo para outros jogadores, ela não é uma carta **👤** e, dessa forma, não pode ser defendido.

## CITAS



### AGRESSIVIDADE: AGRESSIVOS

Controlando os citas, você vai querer se concentrar em expandir o território e se apoderar de cartas **🏠** que você possa explorar para obter **👤**. Por ser **Nômade** (um **🏠** e outro não), você usará **Tendas** como abrigo e **Arqueiros a Cavalos** como proteção, mas sua verdadeira **Glória** só será reconhecida quando você se tornar um **Império**. Seu baralho é um dos mais enxutos, e extremamente rápido atacando e usando seu **Tamga**, porém ele possui pouco potencial de pontuação inato, então não deixe de buscar boas cartas **👤** para capitalizar com suas **🏠**.

## CULTISTAS 3x



### AGRESSIVIDADE: IMPIEDOSOS

Jogar com os cultistas lhe trará uma experiência ímpar, com suas cartas de cerimônia levando você a uma jornada obscura para alcançar o estado **Corrupto** **👤**. Uma vez **👤**, você tem acesso a novas e poderosas cartas e habilidades, incluindo a habilidade de, instantaneamente, terminar a partida ao convocar um Horror Ancestral **👤**. Mas cuidado: caso você escolha sacrificar tudo para fazê-lo, isso também eliminará muitas de suas formas de **Adquirir**. Seu jogo se centra no gerenciamento de desordem: pegue muitas e você arrisca ficar travado, mas pegue poucas e seus oponentes podem acabar com a chance de sua vitória por **Caos**. Você pode **Promover** cartas do **Exílio** usando **Deserto de Gelo**, e a **Biblioteca Amaldiçoada** pode remover recursos do mercado para facilitar oportunidades inesperadas de exílio. Suas cartas **☹** são muito poderosas em determinadas situações, então tenha certeza de tê-las em jogo quando for oportuno, e remova-as quando elas se tornarem passivas.

### REGRAS ESPECIAIS PARA OS CULTISTAS

Cultistas usam apenas 3 **👤** em vez de 5.

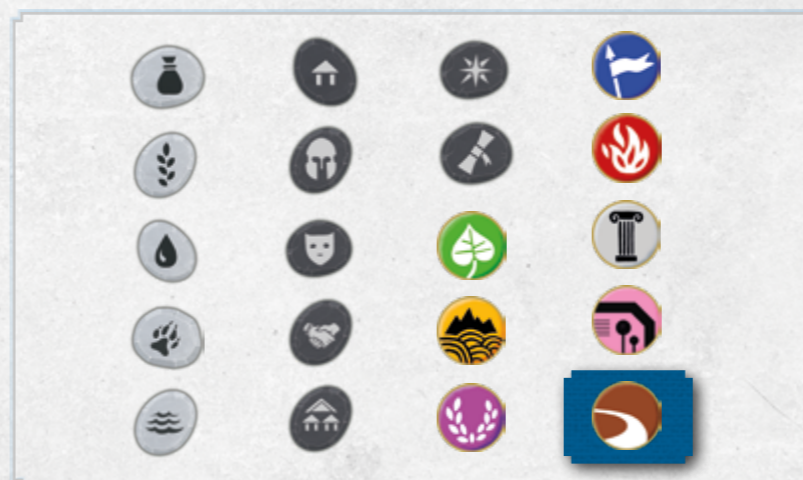
Os cultistas têm uma segunda carta de estado com símbolos únicos. Algumas de suas cartas iniciais possuem o símbolo de estado **👤**. Você só pode jogar essas cartas caso tenha a carta de estado **👤**, e não antes. Além disso, sua carta de estado **👤** significa que você não pode mais jogar nenhuma carta **👤** ou **🏠**, embora você continue podendo usar essas cartas que já estavam em sua área de jogo.

Adicionalmente, os cultistas possuem uma poderosa e especial forma de **👤** chamada **Caos**, que eles preferem distribuir para os demais jogadores (especialmente através de sua habilidade ao atingir o estado **👤**). Se o colapso for desencadeado e a pilha de **Caos** estiver vazia, os cultistas ganham imediatamente.

Cultistas usam duas cartas de cerimônia impressas em ambos os lados, as quais são empilhadas, com **Pesquise a Cerimônia** no topo. Apenas a carta de cerimônia no topo (visível) é considerada em jogo. Suas cartas de cerimônia funcionam como cartas de Poder adicionais, com uma potente habilidade **Exaurível** ou **Passiva**, bem como um efeito **Solstício** que lhe permitirá progredir para o próximo passo da cerimônia. Sua carta de cerimônia não pode sair de jogo, exceto pelo efeito Solstício dela. Quando uma nova carta de cerimônia entra em jogo, durante o Solstício, o efeito Solstício da carta recém-revelada também é realizado.

Os últimos dois estágios da cerimônia mostram um e dois ícones **👤** respectivamente: isso é importante para a pontuação do lado B de sua carta de Poder (que lhe traz pontos adicionais), ou no caso de um Colapso no qual você não vença através do **Caos** (onde isso conta contra você!).

Para acionar o efeito Solstício do estágio final da cerimônia, você precisa de 13 diferentes ícones em cartas **Guarnecidas** sob sua carta de cerimônia. Os ícones possíveis são os seguintes:



Você pode usar as fichas de cultistas **👤** para ter o controle de quais ícones você já Adquiriu e/ou Guarneceu, da forma como lhe for mais conveniente.

Observe que **☹**, **👤**, **👤** e símbolos de estado como **👤**, **👤** ou **🏠** não são ícones para o propósito desta condição de vitória.

## AUTÔMATO CULTISTA

Quando preparar o autômato cultista, você não forma uma pilha de dinastia no passo 5. Remova as cartas de cerimônia (**Pesquise a Cerimônia** e **Conclave Cerimonial**) do jogo.

Durante o passo 7 da preparação do autômato, coloque a carta de estado **👤** na base e a carta **🏠** (com o lado **S** voltado para cima) sobre ela.

## EGÍPCIOS



### AGRESSIVIDADE: AGRESSIVOS

Com os egípcios, você será fundador de impérios. São tantas as oportunidades de desenvolvimento que você vai querer avaliar com cuidado a sequência de cartas para ampliar seu baralho. Já que sua infraestrutura fica principalmente às margens do famoso rio do Egito, as frequentes **Cheias do Nilo** podem trazer novas oportunidades de crescimento, e você vai querer ficar de olho no mercado, atento às cartas **🏠** decisivas. Você se torna um **Império** antes de qualquer outro na história escrita, mas isso também significa que você terá que encontrar soluções para seus problemas dentro de seu baralho.

### REGRAS ESPECIAIS PARA OS EGÍPCIOS

Os egípcios usam sua carta **Embalsamamento** para ajudar a manter seu baralho enxuto e organizado. Habilidades **Passivas** estão sempre funcionando, logo Embalsamamento pode ser usado sempre que você **Pagar** **👤** durante uma **Ação**, habilidade de **Exaurir**, efeito de **Solstício** ou durante o desenvolvimento! Ela não é acionada se o custo **👤** for inteiramente pago ao gastar **👉** ou **👤**.

## GREGOS



### AGRESSIVIDADE: AGRESSIVOS

Quando você controla os gregos, suas grandes vantagens são as cidades e a tecnologia, e você vai querer se apoiar nesses pontos fortes. No começo da partida, os **Colonos** e os **Mercenários Gregos** são cartas de expansão poderosas. Já como **Império**, a Ciência permitirá que você continue a **Avançar** e os **Jogos Olímpicos** manterão sua nação gerenciável. Seu **Faro** permitirá a manipulação de cartas no **Exílio**, então talvez valha a pena atentar para as cartas que você exilar durante a partida.

**AGRESSIVIDADE: PACÍFICOS**

A verdadeira força dos guptas é a imensa flexibilidade em sua economia baseada em bens. Use *Ayurveda* para balancear seus recursos, e tente **Adquirir** cartas 🏰. Você pode alternar suavemente entre riqueza e um poderoso controle do mercado. *Sri Gupta* e seu desenvolvimento *Chandragupta I* dão a você o poder de **Promover** 📈, permitindo que você se torne um *Império Comercial* o mais rápido possível, em vez de permanecer com o *Mercador* aguardando a aquisição de mais 🏰 que poderão aparecer no mercado. Você pode querer fazer isso para uma carta 🏰 antecipada, já que *Glória* é sua carta de ascensão.

**REGRAS ESPECIAIS PARA OS GUPTAS**

Durante a limpeza, adicione 1 🏠 em uma carta do mercado em vez de adicionar 1 ➡.

**AGRESSIVIDADE: PACÍFICOS**

Ao final de seus turnos de *Verão* (durante os quais você pode jogar cartas 🏠), seu limite de mão é reduzido em 2, o que significa que você geralmente começa os turnos de *Inverno* com apenas 3 cartas para jogar. Embora você tenha diversas formas de ganhar novas cartas, apenas **Avançar** pode lhe trazer novas cartas 📄 durante o *Inverno* para o próximo *Verão*. Desafios como esse irão frequentemente exigir que você mantenha algumas cartas em sua mão entre turnos, diferentemente de outras nações. Em contrapartida, você tem acesso a suas (relativamente baratas) cartas de desenvolvimento desde o início da partida.

Você será lembrado como um temível portador de arpão em busca da fama ou usará a *História Oral* e a *Escultura em Ossos* para transformar a falta de história escrita em uma grande vantagem?

**REGRAS ESPECIAIS PARA OS INUIITS**

Os inuits usam apenas 3 fichas 🏠, em vez de 5.

No controle dos inuits, sua única carta de estado é virada ao final de cada turno.

Você não possui um **Baralho de Nação** (nem carta 🏰 ou cartas 🏠), por isso pode começar a desenvolver logo na primeira vez que reembalhar.

Inuits não têm **História**. Sempre que um efeito fosse colocar uma carta em sua História, você a **Descarta**. No *Inverno* você também ganha uma 🏠 quando descartar dessa forma.

*Nunavut* possui dois símbolos 🏠 e conta como 2 cartas 🏠 para os propósitos de efeitos de cartas como *Qarmaq*, *Iglu* e as cartas 🏠 *Império Khmer* e *Macedônios*.

Quando preparar o autômato Inuit, substitua o passo 5 pelas seguintes instruções:

5a. Junte as cartas 🏠, deixando de lado *Imaq* e *Nunavik*.

5b. Coloque *Caiques* com o verso para cima, alternando, em seguida, cartas 🏠 e 🏠 acima dela, em ordem crescente de pontos de vitória, com a carta de 3 pontos 🏠 no topo.

5c. Coloque *Nunavik* e *Imaq* no topo desta pilha (*Nunavik* no topo). Esta é sua pilha de dinastia.

Quando jogar contra o autômato inuit, ao final dos turnos de *Verão* 🏠 dele, posicione uma ficha 🏠 nos espaços 4 e acima (5 e acima no nível de dificuldade Soberano). Não adicione cartas nesses espaços. Vire a carta de estado do autômato para o lado *Inverno* 🏠. Ao final dos turnos de *Inverno* 🏠 dele, remova as fichas 🏠 dos espaços 4 e 5 e vire a carta de estado dele para o lado *Verão* 🏠.

**AGRESSIVIDADE: PACÍFICOS**

Os japoneses são perfeitos se você consegue ser paciente, já que suas cartas exigem uma certa sutileza para criar oportunidades de uso. Você vai querer avançar suavemente para 🏠, então cuidado com os usos precoces de *Glória* ou com o aumento excessivo de seu baralho no início da partida — se seus Clãs seguirem os ensinamentos de *Shinto*, seu baralho pode acelerar enquanto você constrói sua área de jogo de 🏠. Combine isso com os discretos benefícios de *Kanji* em manter a velocidade de ciclagem do seu baralho. Uma vez que alcance 🏠, você aprenderá a viver com *Shinto* e o *Budismo Tendai* de forma pacífica, lado a lado, especialmente quando combinado com *Jingu-Ji* e a famosa *Cerimônia do Chá*.

**AGRESSIVIDADE: PARCIALMENTE PACÍFICOS**

Os macedônios, mais que qualquer outra nação, concentram-se na expansão e, portanto, é bem provável que as cartas 🏠 desempenhem um papel central no seu plano. Os macedônios podem continuar a *Conquistar* mesmo após se tornarem um *Império*, graças a *Alexandre* e sua *Cavalaria dos Companheiros*. Obviamente, você tentará jogar *Glória* bem cedo e o quanto puder, o que requer uma sinergia natural com as poderosas *Falanges* da Macedônia. Mas não esqueça de adquirir algumas cartas-chave do mercado, as quais você pode **Guarnecer** sob suas regiões excedentes para manter seu baralho pequeno e focado enquanto guarda pontos de vitória suficientes para garantir seu sucesso.

**AGRESSIVIDADE: IMPIEDOSOS**

Quando você controla os magiares, suas cartas mais fortes são seus poderosos líderes: *Emese*, *Álmos* e *Árpád*. Enquanto sua sequência histórica lhe serve de guia, você está ligado pelo *Juramento de Sangue*, que faz tanto ganhar quanto gerenciar cartas de desordem. Procure por regiões 🏠 e manipule seu **Baralho de Nação** para fazer o melhor uso de seu longo período 🏠, já que ao alcançar 🏠, você será forçado a desacelerar e sua *Glória* se torna inútil.

**REGRAS ESPECIAIS PARA OS MAGIARES**

Embora o efeito do lado A de sua carta 🏠 seja negativo para outros jogadores, ela não é uma carta 🏠 e, dessa forma, não pode ser defendido.

**AGRESSIVIDADE: PARCIALMENTE PACÍFICOS**

Como sua cultura está relacionada à dos Olmecas, não é surpresa que os maias usem habilidades de **Exaurir** extensivamente, em combinação com o gerenciamento de cartas 🏠. Como grandes construtores de cidades, você possui um **Baralho de Nação** cheio de cartas 🏠, e cartas como *Halach Uinic* ou *Comerciantes Maias* lhe recompensam por ganhar mais delas. Isso, naturalmente, irá manter seu baralho enxuto e ciclando com velocidade. Uma vez que você alcança 🏠, a carta única *Popol Vuh* transformará a tentação de desordem em um caminho para 🏠. Porém, para chegar lá, você terá que gerenciar seus *Capacetes Cerimoniais*.

**AUTÔMATO MAIA**

Quando preparar o autômato maia, deixe de lado todas as 3 cópias de *Capacete Cerimonial*, as excluindo na criação da pilha de dinastia. Coloque-as próximas da pilha de dinastia, pois os efeitos do autômato irão interagir diretamente com elas.

**AGRESSIVIDADE: PARCIALMENTE PACÍFICOS**

Como marcianos, você possui muitas poderosas opções, mas sua atitude estrangeira em relação à Terra representará muitos desafios em sua busca para se estabelecer permanentemente neste planeta e se misturar à população local. Suas cartas 🏠 valem pontos de vitória negativos, mas podem ser incrivelmente poderosas quando usadas no momento certo. Seu **Baralho de Nação** é bem grande, mas queimá-lo irá causar a calamitosa *Explosão do Reator* e você não sobreviverá à radiação por muito tempo! Eliminar todos os seus ➡ pode permitir se *Tornar Nativo*, o que soluciona muitos dos seus problemas, mas torna muitas de suas cartas iniciais não mais jogáveis. O lado B de sua carta 🏠 é para o jogador marciano que quer evitar se tornar nativo e, em vez disso,

preservar os modos marcianos, a despeito dos desafios que eles apresentam. Não é fácil ser verde!

**REGRAS ESPECIAIS DOS MARCIANOS**

Quando sua carta 🏠 (*Explosão do Reator*) for ser adicionada ao seu descarte, proveniente de seu Baralho de Nação, em vez disso, ela é imediatamente colocada em sua área de jogo. Não vire sua carta de estado quando o fizer. Conforme impresso em sua carta de estado *Alien*, a *Explosão do Reator* só pode ser removida do jogo se você não tiver nenhuma ficha ➡. Uma vez em jogo, a única forma de remover *Explosão do Reator* é com um efeito que a coloca na **História**.

Os marcianos usam uma carta de estado especial, com *Alien* do lado inicial 🏠 e *Tornar-se Nativo* no lado 🏠. Marcianos *Aliens* recebem apenas 1 ponto de vitória para cada 3 fichas ➡, em vez de a cada 1. Adicionalmente, você deve **Pegar** 🏠 para cada ➡ gasta. Embora algumas cartas no baralho marciano lhe permitam converter ➡ em 🏠, isso não conta como gastar para esses propósitos.

Cartas 🏠 marcianas são suas grandes ferramentas. Elas ganham ➡ como um efeito obrigatório e trazem penalidades durante a pontuação se não estiverem no **Exílio**, na **História** ou **Trocadas** com o mercado através de *Compartilhando nossos segredos*. Essas ferramentas são tão diferentes das tecnologias da Terra que parecem ser uma perigosa (mas atraente!) magia.

Observe que a ação padrão de **Negociar** para ganhar 1 🏠 envolve **Pagar** 1 ➡ e, dessa forma, os marcianos são penalizados por isso.

**AUTÔMATO MARCIANO**

Quando preparar o autômato marciano, inclua *Criostase* 🏠 em sua pilha de dinastia, como se fosse uma carta 🏠, em vez de no baralho do autômato, como parte do passo 5.

**AGRESSIVIDADE: AGRESSIVOS**

No controle dos Máuria, você vai querer partir para a agressividade enquanto expande sua nação com cartas 🏠 e 🏠, usando os fortes *Elefantes Indianos* à sua disposição (sim, é proposital que apenas um deles possua o símbolo 🏠!). Ao se tornar um *Império*, você terá de decidir se continuará se expandindo e buscando *Glória*, com o controle da incrível *Grande Estrada Mestra*, ou se seguirá *Asoka* e um caminho pacífico para a vitória.






**REGRAS ESPECIAIS PARA OS MÁURIA**

*Grande Estrada Mestra* possui dois símbolos 🏠 e conta como 2 cartas 🏠 para os propósitos de efeitos de cartas como *Glória* e as cartas 🏠 *Império Khmer* e *Macedônios*, ou mesmo a própria carta 🏠 dos Máuria.

## MINOICOS






### AGRESSIVIDADE: PARCIALMENTE PACÍFICOS

No controle dos minoicos, você provavelmente vai se concentrar em , pois vai precisar disso para **Desenvolver**. Administre com cuidado seu suprimento de  para criar belas peças de *Cerâmica*, mas atenção ao ícone  da carta: se a **Abandonar** depois de se tornar um **Império**, você não conseguirá mais colocá-la em jogo. Mantenha a eficiência da nação sabendo escolher as cartas importantes e use seus *Sistemas de Escrita* para enviar as cartas sem importância aos anais da **História**. Sua grande vantagem é a velocidade com que você chega a seu Império, então procure especialmente por poderosas cartas  ou cartas que te permitam **Adquirir** gratuitamente mesmo durante .

## OLMECAS




### AGRESSIVIDADE: PARCIALMENTE PACÍFICOS

No controle dos olmecas, você fará uma partida bem diferente em comparação com a maioria dos outros jogadores. Não encontrará *Prosperidade*, *Conquistar*, *Avançar*, nem *Glória* entre as cartas do seu baralho e terá de confiar nas suas *Máscaras de Pedra*. As máscaras  são um recurso complicado: permitem que você **Compre** mais cartas e acione suas cartas , mas só rendem pontos de vitória quando estão na sua **História**. Administrá-las com cuidado será a chave do seu sucesso. Com suas cartas , você poderá **Adquirir** novas cartas tão frequentemente quanto você quiser, mas se você sucumbir a um baralho muito denso, talvez nunca chegue a se tornar um **Império!**

## PERSAS



### AGRESSIVIDADE: AGRESSIVOS

Controlando os persas, você vai querer submeter outras nações à sua vontade e usá-las a seu favor. Conquiste o máximo possível de cartas  e expanda seus territórios. Assim que se tornar um **Império**, comece a bater nos oponentes com seu poderoso *Aríete* e a espalhar a desordem com o *Ouro Persa*.

Alternativamente, você pode tirar vantagem de sua *Sátrapa* para **Ações** adicionais, mas provavelmente irá desenvolver seus *Moinhos de Vento* para assegurar um contínuo suprimento de materiais.


## POLINÉSIOS 3x




### AGRESSIVIDADE: PACÍFICOS



Os polinésios e seus incríveis feitos de exploração ao longo do Oceano Pacífico são bastante baseados na história. A forma única pela qual sua sociedade se expandiu, alastrando-se por distâncias insondáveis apenas com as estrelas e as correntes a lhes guiar, traduz-se em uma experiência de jogo bem diferente. Como polinésios, seu desafio é controlar seu próprio estado, entre *Vinculado às Ilhas* (preenchendo as ilhas que você já povoou) e *Viajando* (navegando em mar aberto), coletando *Mana* suficiente para potencializar seus movimentos mais fortes, como *Exploradores*, e cobrir os custos de desenvolvimento das ilhas que você precisa descobrir. Ganhar *Mana* é, algumas vezes, um custo (você tem que dar uma carta de sua mão, no fim das contas), algumas vezes um benefício (você precisa acessar muita *Mana* para conseguir explorar e **Desenvolver** com frequência).



### REGRAS ESPECIAIS PARA OS POLINÉSIOS

Polinésios usam apenas 3 , em vez de 5.

Polinésios usam uma carta de estado especial, com símbolos únicos. Ela não é virada quando ganhar sua carta .

Polinésios possuem uma carta especial sempre em jogo, *Mana*, que **Guarnece** cartas para potencializar poderosos efeitos. Muitas cartas ganham *Mana* de sua mão ou descarte (se não especificado, ela é ganha da sua mão). Alguns efeitos exigem que você descarte cartas que foram guarnecidas como *Mana* (referido como “gastar *Mana*”).






Polinésios não têm **História**. Sempre que um efeito fosse colocar uma carta em sua História, você a **Descarta** no lugar e **Ganha 1** . Porém, em vez de uma História, os polinésios têm uma pilha de Lendas na qual as cartas ainda marcarão pontos de vitória, porém não se encontram “na História” para o propósito de cartas . Você não pode interagir com cartas em sua pilha de Lendas, a menos que um efeito especifique de outra forma. Você sempre pode **Olhar** as cartas da sua própria pilha de Lendas, mas outros jogadores não podem fazer isso.

A habilidade **Passiva** de *Whakapapa* lhe permite **Pagar 3**  para **Devolver** uma  sempre que uma ou mais cartas forem colocadas nas Lendas. Como é Passiva, essa habilidade pode ser usada a qualquer momento, inclusive durante o **Solstício**.

Se um jogador diferente do polinésio tentar colocar uma carta nas Lendas, a carta especificada é simplesmente descartada.

## AUTÔMATO POLINÉSIO


Quando preparar o autômato polinésio, substitua o passo 5 pelo seguinte:

- 5a. Coloque a carta  *Autearoa* com o verso para cima.
- 5b. Embaralhe as demais cartas  e as coloque, com o verso para cima, sobre *Aotearoa*. Este é o baralho de descoberta.
- 5c. Posicione a carta , com a face para cima, ao lado do baralho de descoberta.
- 5d. Embaralhe as cartas  e as coloque, com o verso para cima, sobre sua carta . Esta é sua pilha de dinastia.
- 5e. Remova as cartas *Mana* e *Superpopulação* do jogo.



## QIN



### AGRESSIVIDADE: PARCIALMENTE PACÍFICOS

Jogar com os Qin é tomar decisões difíceis. Os líderes poderosos governam com o *Mandato Celestial*, mas essa liderança vale mesmo o fardo que acarreta? Como escolher entre os dois sistemas rivais, o *Confucionismo* e o *Legalismo*? E, na condição de **Império**, você vai investir o tempo necessário na construção de *Muralhas Extensas* ou focar em outros objetivos? Com  sendo a chave de seus planos, você tem muitos caminhos para construir um legado duradouro.



### REGRAS ESPECIAIS PARA OS QIN

Durante a limpeza, adicione 1  a uma carta no mercado, em vez de 1 .

## ROMANOS







### AGRESSIVIDADE: AGRESSIVOS

Quando você controla os romanos, seu caminho para a supremacia provavelmente estará na expansão rápida. Conquiste cartas  e use-as para proclamar sua *Glória* e obter . Com sua poderosa *Legião*, você terá como continuar conquistando mesmo depois de ascender à condição de **Império**. Mas não menospreze a *Cidade de Roma*: você irá querê-la em jogo e aprimorada para *Roma*, a *Cidade Eterna*. **Adquirir** algumas outras cidades no caminho podem ajudar a ciclar seu baralho e aumentar sua população.

## SASSÂNIDAS





### AGRESSIVIDADE: AGRESSIVOS

Quando jogar com esses descendentes espirituais e temáticos da civilização persa, você terá acesso a poderosas cartas de **Ataque** em todos os estágios do jogo. Seu primeiro desafio central será gerenciar seus cavaleiros , cartas capazes de explorar as forças de suas cartas  repetidamente, ao mesmo tempo que lhe provêm acesso a cartas . Seu segundo desafio será a religião do *Zoroastrismo*, para manter o fogo sagrado de *Atar* sempre alimentado, bem como as águas purificadoras de *Aban*. Às vezes pode ser difícil, mas se você conseguir mantê-los, você será plenamente recompensado. E, por fim, graças a *Huzistan* e ao *Shah*, você ainda terá alguns truques especiais relacionados à .


## TAÍNOS 3x





### AGRESSIVIDADE: PARCIALMENTE PACÍFICOS

Como taínos, você será o mestre na produção de alimentos: use seu *Bohio* para coletar de todos os tipos de regiões, maximize a produção usando a *Rotação de Solos* e alimente seu povo com a Pesca. Você irá **Adquirir** cartas usando cartas  (de forma similar às civilizações centro-americanas) como *Batey* e *Canoas*. Seu primeiro desafio será gerenciar a alocação de recursos em suas cartas, e o segundo será ter  suficientes para tornar possível jogar *Migração* e *Sol de Jayuya* diversas vezes.

### REGRAS ESPECIAIS PARA OS TAÍNOS

Taínos usam apenas 3 , em vez de 5.


Diferente das demais civilizações, os taínos consideram **todas** as fichas de recursos em suas cartas como recursos disponíveis durante a pontuação. Isso significa, por exemplo, que posicionar  em *Zemi* não reduz os pontos que você recebe por cartas como *Agiotas*.

Sua carta de estado mostra *Tribos Livres* em ambos os lados, então não há necessidade de virá-la quando colocar sua carta  no descarte.



## TANGUES



### AGRESSIVIDADE: PACÍFICOS

Como tangues, você liderará seu povo em alguns momentos interessantes: embora inicie a partida sem nenhuma *desordem*, você **Ganha** uma  a cada **Solstício!** Assim como os Qin muitos séculos antes dos tangues, você terá que administrar a possível faca de dois gumes do *Mandato do Céu*, o fluxo e refluxo da população que entra e sai do mercado e lidar com as filosofias do *Taoísmo* e do *Confucionismo*. Enquanto isso, você terá acesso às maiores cidades do mundo de sua época – *Chang'an* e *Luoyang* – para ajudá-lo.

### REGRAS ESPECIAIS PARA OS TANGUES

Durante a limpeza, adicione 1  a uma carta no mercado, em vez de 1 .



**AGRESSIVIDADE: PACÍFICOS**

Os utopianos são diferentes de todas as outras nações... em todos os aspectos. Você só precisa gerenciar os Pergaminhos, você não tem **Baralho de Nação**, nem cartas de desenvolvimento e não vai querer esgotar seu baralho rapidamente. Em vez disso, vai concretizar suas visões de *Shangri-lá* e gastar recursos para *Avançar* na direção da mítica cidade de *Shangri-lá*. Estude suas cartas – e seus oponentes – com muita atenção, pois terá de decidir quais vão servir a seus propósitos e quais vão atrapalhar você em sua jornada rumo à Utopia. Você sacrificará tudo por uma jornada rápida ou aprenderá todas as formas de combate conhecidas pela humanidade apenas para alcançar sua paz interior dentro das paredes de seu *Monastério*?

**REGRAS ESPECIAIS PARA OS UTOPIANOS**

Utopianos usam apenas 3x em vez de 5.

Os utopianos usam duas cartas de jornada dupla-face. As duas formam uma pilha e considera-se em jogo apenas a face virada para cima da primeira carta. A carta de jornada funciona como uma carta de Poder extra com uma habilidade *Passiva* ou *Exaurível*, além de uma habilidade de *Solstício* que permitirá a você progredir passo a passo na sua jornada. A única maneira de uma carta de jornada sair de jogo é por meio de sua própria palavra-chave *Solstício*. Quando uma nova carta de jornada entra em jogo durante o *Solstício*, o efeito de *Solstício* recém-revelado também é resolvido.

**AUTÔMATO UTOPIANO**

Quando preparar o autômato utopiano, não monte uma pilha de dinastia. Em vez disso, coloque *Visões de Shangri-lá* no topo de *Portões de Shangri-lá*, ambas com a face para cima. A carta superior desta pilha é a carta de jornada do autômato.

Durante o passo 7 da preparação do autômato, encontre a tabela de Jornadas Utópicas e a coloque ao lado da carta de estado dele.

**AGRESSIVIDADE: IMPIEDOSOS**

Os vikings nunca se tornam um *Império* e não têm *História*, o que oferece algumas vantagens e dificuldades. Seu *Baralho de Nação* é uma fonte constante de cartas sem custo algum, mas você não terá como controlar a ordem na qual elas vão entrar no baralho. Use *Gothja* e outras cartas para se adaptar a essa situação e aproveite ao máximo sua capacidade de colocar em jogo cartas que normalmente entrariam para a *História*. Para gerenciar o baralho, lembre-se de *Guarnecer* cartas usando suas e *Sagas*.

**REGRAS ESPECIAIS PARA OS VIKINGS**

Os vikings nunca se tornam um *Império*. Você não possui área de desenvolvimento e não pode usar efeitos *Desenvolver*. Sua é seu zênite. Quando essa carta é adicionada ao seu descarte, vinda do Baralho de Nação (geralmente durante o reembaralhamento), ela desencadeia o final do jogo. Não vire sua carta de nação quando o fizer.

Vikings também não têm história. Sempre que um efeito fosse colocar uma carta em sua *História*, você a *Descarta* no lugar.

**AUTÔMATO VIKING**

Quando preparar o autômato Viking, pule o passo 5a. A carta é a carta inferior de sua pilha de dinastia.

**AGRESSIVIDADE: PACÍFICOS**

Ao controlar os uagadus, você estará à frente dos mais ricos mineradores de ouro do mundo conhecido, potencialmente com acesso a 100 ou mais durante o curso da partida. O preço dessa riqueza são as terras inférteis na borda sul do Saara, é por isso que, para erguer a cabeça com *Orgulho* (sua versão de glória), você precisará colocar as mãos em terras mais férteis, além de um fluxo constante de, possivelmente através de suas cidades comerciais *Koumbi Sales* e *Aoudaghost*. Seu outro desafio será *Pagar* o custo do *Pacto com Bida*, até que você alcance e sua *Adoção ao Islam* lhe permita-lhe ultrapassar isso.

**REGRAS ESPECIAIS PARA OS UAGADUS**

Durante a limpeza, adicione 1 a uma carta no mercado, em vez de.

**NÃO ESQUEÇA**

- Você pode gastar 1 para *Pagar* pelo custo de 1 ou 2.
- Uma mesma carta só pode ser jogada através de *Ação Livre* uma única vez por turno.
- Cada jogador só pode acionar *Rei dos Reis* uma única vez por partida.
- Você nunca pode gastar *Ações* ou usar efeitos de *Exaurir* durante o *Solstício*.
- Cartas são limitadas a, no máximo, 10 pontos de vitória cada. Inclusive sua carta.
- Todos os jogadores devem realizar seus efeitos de *Solstício* simultaneamente.
- Se *Promover*, ou, você NÃO pode fazê-lo da pilha principal até que as pilhas correspondentes menores tenham acabado.
- O mercado sempre contém 5 cartas. Os espaços são preenchidos com cartas das pilhas menores, quando possível, ou da pilha principal quando as menores acabarem. Sempre reponha espaços imediatamente.
- Quando preenchendo da pilha principal, é perfeitamente aceitável colocar qualquer naipe em qualquer espaço.
- Se *Adquirir* uma carta do *Exílio*, você ainda *Ganha* uma a menos que seja uma.
- Quando um ícone é *Tratado como* (veja p. 39) outro ícone devido a um efeito, o ícone original deixa de estar presente.
- Ao final de seu turno, não esqueça de adicionar 1 do suprimento (não de seus recursos disponíveis) a uma carta do mercado.
- Você pode gastar para *Pagar* pelo custo de 1 ou 2.
- Apenas cartas podem ser *Reconvocadas* ou *Abandonadas*, não cartas.
- Quando usar Rotas Comerciais, todos os jogadores ganham uma ficha adicional.
- Quando ativar a palavra-chave *Negociar*, você pode *Pagar* 1 para ganhar 1.



# REGISTROS DE CAMPANHA

NOME DO JOGADOR		NAÇÃO DO JOGADOR		
PONTUAÇÃO DO JOGADOR	NAÇÃO DO AUTÔMATO	PONTUAÇÃO DO AUTÔMATO	VITÓRIA/DERROTA	CARTA ADICIONADA (REMOVIDA)

NOME DO JOGADOR		NAÇÃO DO JOGADOR		
PONTUAÇÃO DO JOGADOR	NAÇÃO DO AUTÔMATO	PONTUAÇÃO DO AUTÔMATO	VITÓRIA/DERROTA	CARTA ADICIONADA (REMOVIDA)

NOME DO JOGADOR		NAÇÃO DO JOGADOR		
PONTUAÇÃO DO JOGADOR	NAÇÃO DO AUTÔMATO	PONTUAÇÃO DO AUTÔMATO	VITÓRIA/DERROTA	CARTA ADICIONADA (REMOVIDA)








NOME DO JOGADOR		NAÇÃO DO JOGADOR		
PONTUAÇÃO DO JOGADOR	NAÇÃO DO AUTÔMATO	PONTUAÇÃO DO AUTÔMATO	VITÓRIA/DERROTA	CARTA ADICIONADA (REMOVIDA)

NOME DO JOGADOR		NAÇÃO DO JOGADOR		
PONTUAÇÃO DO JOGADOR	NAÇÃO DO AUTÔMATO	PONTUAÇÃO DO AUTÔMATO	VITÓRIA/DERROTA	CARTA ADICIONADA (REMOVIDA)





NOME DO JOGADOR		NAÇÃO DO JOGADOR		
PONTUAÇÃO DO JOGADOR	NAÇÃO DO AUTÔMATO	PONTUAÇÃO DO AUTÔMATO	VITÓRIA/DERROTA	CARTA ADICIONADA (REMOVIDA)

# TABELAS DE ROTAS COMERCIAIS NO MODO SOLO

ROTAS COMERCIAIS	EFEITO DE COMERCIALIZAR	EFEITO DE LUCRAR
<b>Boas-Vindas</b> (Fama  )	Resolva a carta do topo da pilha de dinastia. O dono desta  PODE comprar uma carta.	Resolva a carta do topo da pilha principal. Se for uma carta de 0 PV, ganhe 1  .
<b>Rodovia Andina</b>	Ganhar 2  e 1  .	Coloque a carta do topo do descarte no topo do baralho do autômato. Ganhe a carta  do topo da pilha.
<b>Rota do Âmbar do Báltico</b>	Devolva uma  do descarte; se não puder, ganhe 2  .	Promova uma carta  e descarte-a.
<b>Rota do Estanho de Cornwall</b>	Adquira uma  ; se não puder, descarte as 2 cartas superiores do baralho do autômato.	Descarte a carta superior da pilha de dinastia.
<b>Rota da Seda Oriental</b> (Tangues)	Descarte a carta do topo do baralho do autômato. Adquira uma  .	Promova uma  /  /  /  .
<b>Sistema de Trocas Hopewell</b>	Descarte a carta do topo do baralho do autômato. Descarte a carta do topo da pilha de dinastia.	Ganhe 3  e 2  .
<b>Comércio de Lápiz-Lázuli</b>	Adquira uma  ; se não puder, ganhe 4  .	Promova uma  .
<b>Rota Marítima das Especiarias</b> (abássidas / axumitas)	Adquira uma  (incluindo do exílio); se não puder, ganhe 1  .	Resolva a carta do topo do baralho do autômato.
<b>Comércio de Jade Filipino</b>	Adquira a carta no espaço 1 ou 2 do mercado.	Promova uma  e a resolva.
<b>Costa Swahili</b>	Descarte a carta do topo do baralho do autômato e ganhe 1  .	Promova uma  .
<b>O Corredor do Nilo</b>	Resolva a carta do topo do baralho do autômato.	Promova uma  .
<b>Comércio Através do Saara</b> (uagadus)	Adquira uma carta no mercado com  nela; se não puder, ganhe 3  e adicione 1  à carta do mercado no espaço do  .	Ganhe 1  por  que o autômato possui em jogo.
<b>Rota da Seda Ocidental</b> (abássidas / sassânidas)	Devolva uma  do descarte. Ganhe 1  .	Resolva a carta do topo do baralho do autômato. Descarte a carta do topo do baralho do autômato.

	MERCADORES	IMPÉRIO COMERCIAL
EFEITO DE FINAL DE TURNO (RESOLVA O PRIMEIRO APLICÁVEL)	Adquira uma  , se possível.	Adquira uma  , se possível.
	Pague 5  para ganhar a carta  do topo e virar para Império Comercial.	Resolva todos os lucros, onde possível.
	Resolva todos os lucros, onde possível.	Pague 3  para adquirir uma  /  , se possível.
	Negocie, se possível.	Negocie, se possível.

## PRIORIDADE DE NEGOCIAÇÃO DE DO AUTÔMATO

1. A  com mais  (mas menos que 3).
2. A  própria.
3. Quando empatado, a primeira  disponível na tabela de Rotas Comerciais acima.