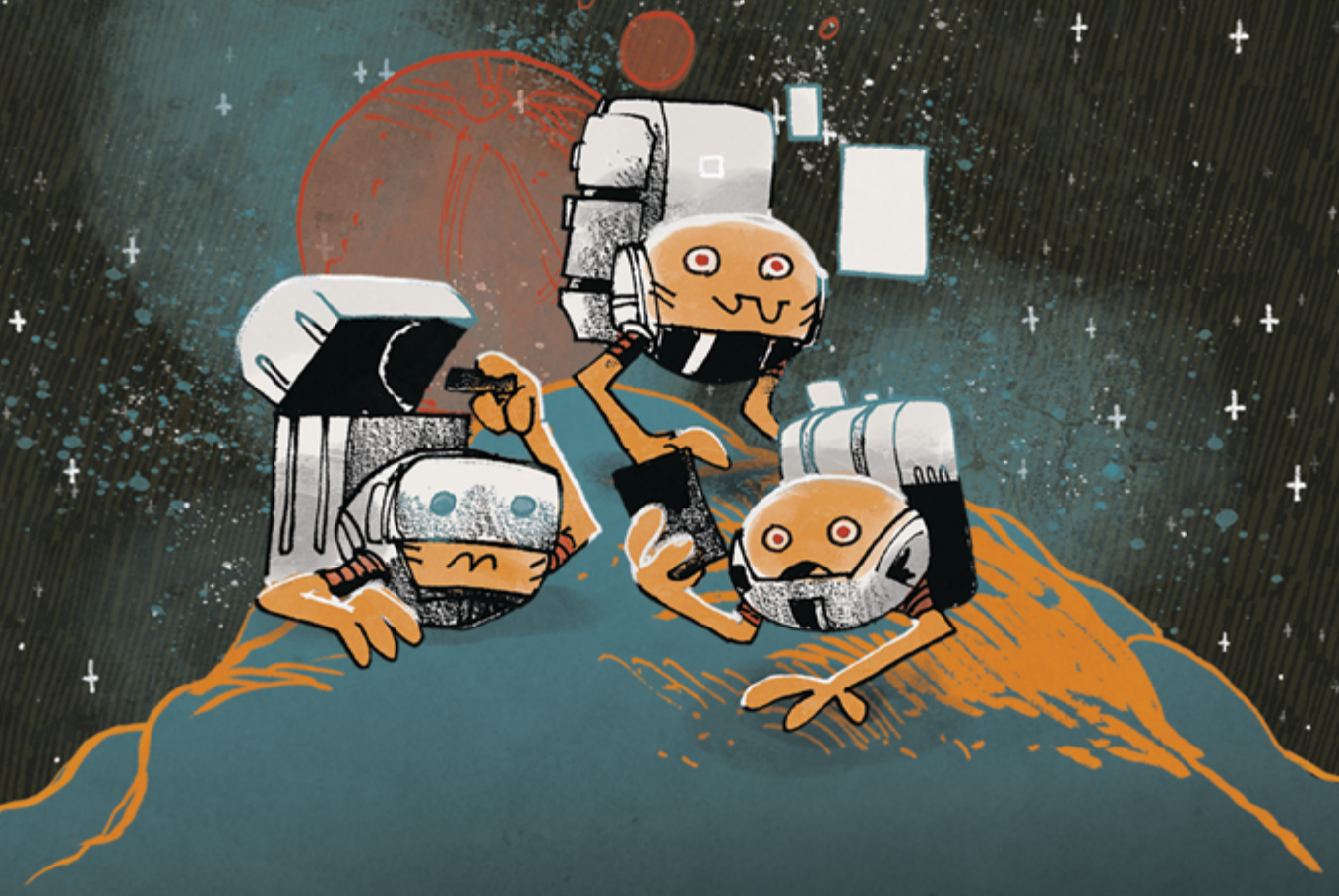


ARCS



SUMÁRIO

Introdução.....	2	Terminando um Capítulo.....	18
Conteúdo	2	Outras Ações.....	20
Preparação.....	4	Líderes e Conhecimento.....	21
Conceitos-chave.....	6	Letras Miúdas	22
Jogando um Capítulo.....	8	Glossário	23
Ações Básicas	12	Créditos.....	23
Recursos.....	17	Índice.....	24
Cartas de Guilda.....	17		

INTRODUÇÃO

Em Arcs, você lidera uma sociedade de viajantes espaciais através de uma saga épica, enquanto tenta sobreviver ao duro e perigoso Vértice, nos limites da galáxia. Uma partida de Arcs dura até que alguém tenha **Poder** suficiente (essencialmente pontos). Em partidas com 4 jogadores, algum deles precisa ter pelo menos **27 de Poder**; com 3 jogadores, **30 de Poder** e com apenas 2, **33 de Poder**. Quando a partida acaba, o jogador com mais Poder ganha.

Você ganha Poder completando **ambições**, que são objetivos que você declarou em jogo. Eles são pontuados ao final do **capítulo**, quando todos ficam sem cartas de ação. Uma partida possui uma quantidade variável de capítulos, geralmente entre 3 e 5.

Sua primeira partida de Arcs levará em torno de 45 minutos por jogador. Após jogar algumas vezes, uma partida deve durar cerca de 30 minutos por jogador.

Caso queira aprender Arcs através de um vídeo, você encontrará um link no verso deste manual!

CONTEÚDO

MAPA



O mapa do Vértice é onde a ação acontece. Você pode mover sua nave nele, batalhar com os Oponentes pelo controle de seus sistemas e taxar as cidades que você construiu em seus planetas.

PEÇAS DO JOGADOR

Cada jogador possui as seguintes peças. A caixa contém peças para 4 jogadores.



TABULEIRO DO JOGADOR

Esse tabuleiro armazena recursos, suas cidades não construídas e peças Oponentes que você tomou como Troféus ou Prisioneiros.



ESPAÇOPORTOS (5)

Espaçoportos são construídos em planetas e usados para produção de naves.



CIDADES (5)

Cidades são construídas em planetas e podem ser taxadas para receber recursos em seu tabuleiro do jogador.



NAVES (15)

Naves podem se mover pelo mapa e entrar em batalhas.



AGENTES (10)

Agentes são posicionados em cartas na Corte, uma fila de cartas ao lado do mapa. Uma vez que você tenha a maioria dos agentes em uma carta na Corte, você pode pegá-la.



MARCADOR DE PODER (2)

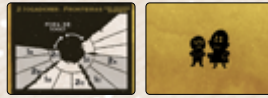
Esse marcador mostra seu Poder atual, ao longo da parte inferior do mapa. O segundo marcador é usado em expansões para acompanhar Poder negativo e Poder muito alto.

CARTAS



AÇÃO (28)

Essas cartas são jogadas para realizar ações e declarar ambições. Com 2 ou 3 jogadores, você não usará as cartas de ação "1" e "7".



PREPARAÇÃO (12)

(4 cada para 2-4 jogadores)
Uma dessas cartas é usada na preparação para posicionar as peças iniciais dos jogadores e cobrir partes do mapa.



LÍDER (8)

Essas cartas garantem poderes especiais e mostram as peças e recursos iniciais do jogador. Elas são usadas no modo Líderes e Conhecimento (pág. 21).



GUILDA (25)

Essas cartas representam o suporte das guildas e forças-tarefa. Elas são recebidas da Corte, frequentemente oferecem novas ações e podem ser roubadas.



VOX (6)

Essas cartas representam incidentes no Vértice, os quais você pode usar para seu próprio benefício. Elas são ganhas da Corte e resolvidas imediatamente.



CONHECIMENTO (14)

Essas cartas representam tecnologias há muito perdidas e as qualidades intangíveis de liderança, charme e patente. Elas são usadas no modo Líderes e Conhecimento (pág. 21).

OUTRAS PEÇAS



FICHAS DE RECURSO (25)

(5 de cada: Matéria-Prima, Combustível, Arma, Relíquia e Psíquico)

Recursos representam tanto ativos quanto pessoas qualificadas para utilizá-los. Eles somam às ambições e podem ser gastos para ações especiais.



MARCADORES DE AMBIÇÃO (3)

Esses marcadores mostram quais ambições estão atualmente declaradas. Eles começam em seu lado azul com números menores.



DADOS DE BATALHA (18)

(6 de cada: Assalto, Escaramuça e Saque)

Esses dados são usados para resolver batalhas.



MARCADOR ZERO

Esse marcador cobre o número da carta líder, tornando-a 0, quando uma ambição é declarada.



MARCADOR DO CAPÍTULO

Esse marcador indica, no mapa, o capítulo atual da partida.



MARCADOR DE INICIATIVA

Esse marcador mostra qual jogador terá o primeiro turno da rodada.



MARCADORES DE CAMINHO (4)

(2 de cada: longo e curto)

Eles são adicionados ao mapa durante a preparação. Eles cobrem portais, deixando-os fora de jogo e conectando os portais de aglomerados vizinhos.



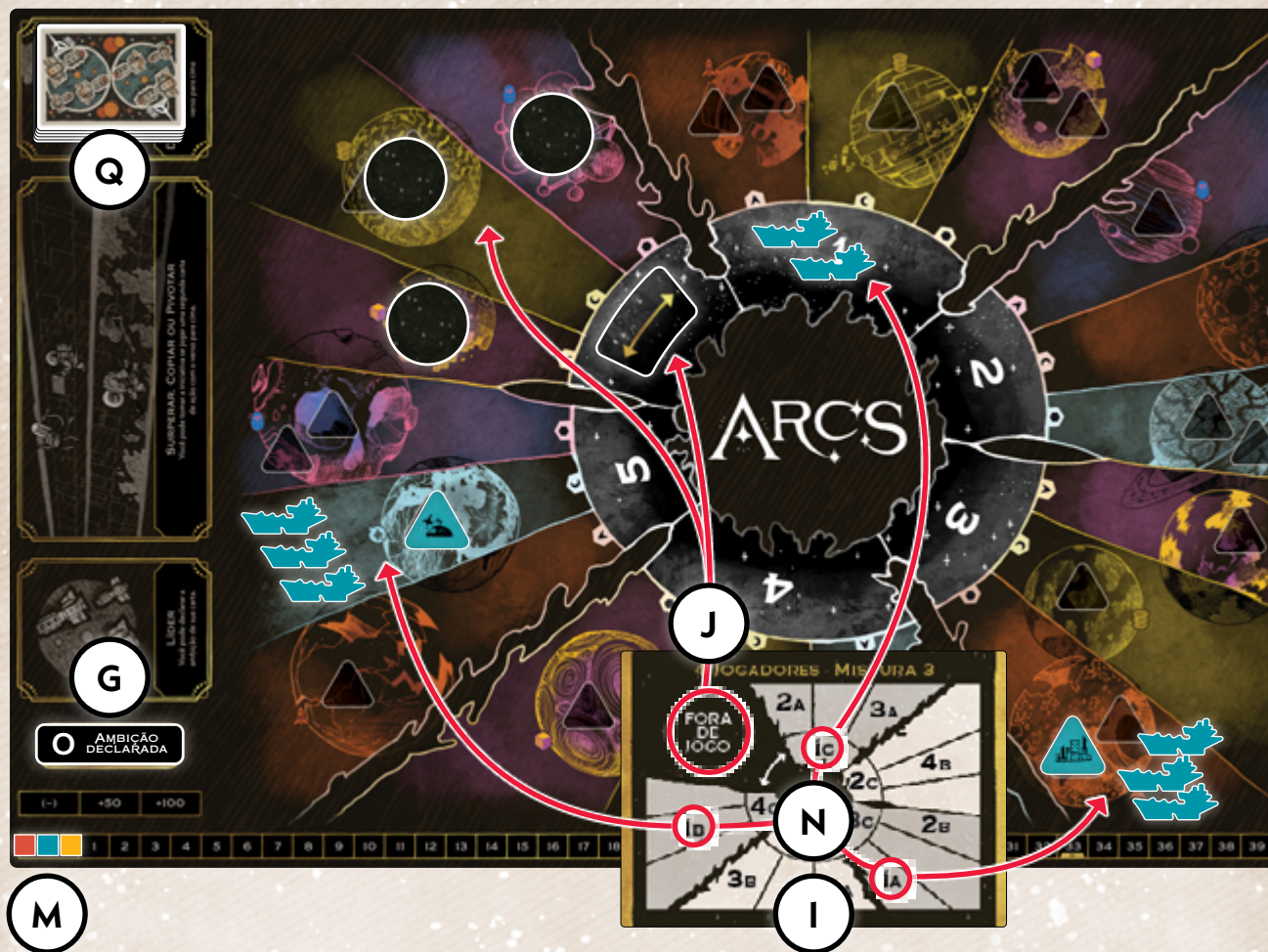
MARCADORES FORA DE JOGO (6)

Eles são adicionados ao mapa durante a preparação. Eles cobrem planetas, tornando-os fora de jogo.



FOLHAS DE AJUDA (4)

Elas resumem o fluxo de jogo e quais ações você pode realizar.



PREPARAÇÃO

1. PREPARAÇÃO GERAL

- Coloque o **mapa** na mesa e junte os **18 dados de batalha** e **25 fichas de recurso**.
- Entregue o **marcador de iniciativa** para um jogador aleatório.
- Embaralhe as **20 cartas de ação** marcadas de "2" a "6", com o verso para cima, para formar o baralho de ação.
- Apenas para 4 jogadores:** embaralhe as **8 cartas de ação marcadas com "1" e "7"** no baralho de ação (caso contrário, devolva-as à caixa).
- Coloque os **3 marcadores de ambição** com seu lado azul (menor numeração) voltado para cima, na seção de Marcadores Disponíveis do mapa.
- Coloque o **marcador do capítulo** no espaço "1" da Trilha de Capítulos do mapa.
- Coloque o **marcador zero** na seção de Ambição Declarada do mapa.
- Embaralhe **todas as 6 cartas de Vox** e **25 cartas de Guilda** com o verso para cima, para criar o **Baralho da Corte** ao lado do mapa. Revele 3 cartas (2 jogadores) ou 4 cartas (3 a 4 jogadores) desse baralho para formar a **linha da Corte**.
- Embaralhe as **cartas de preparação** que possuem a quantidade de jogadores de sua partida. Revele uma delas.
- Nos aglomerados marcados como Fora de Jogo na carta de preparação revelada, coloque um **marcador de caminho** sobre seu portal numerado, assim como 3 **marcadores fora de jogo** sobre os planetas que tocam esse portal. Serão 2 aglomerados em 2 ou 3 jogadores e apenas 1 em 4 jogadores.
- Apenas para 2 jogadores:** coloque as **6 fichas de recurso** correspondentes aos 6 planetas cobertos por marcadores fora de jogo nas seguintes seções de ambição:
 - ♦ Matéria-Prima e Combustível entram em Magnata.
 - ♦ Armas entram em Senhor da Guerra.
 - ♦ Relíquias entram em Guardião.
 - ♦ Psiônicos entram em Empata.

E AMBICÇÕES

MARCADORES DISPONÍVEIS

5 (3) 3 (2) 2 (10)

2 MAGNATA

3 TIRANO

PRISIONEIRO RETORNAM NA LIMPEZA

4 SENHOR DA GUERRA

TROFÉUS RETORNAM NA LIMPEZA

5 GUARDIÃO

6 EMPATA

F CAPÍTULO

2 3 4 5

40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

A        

x6 cada x5 cada

B 

C 

D 

CADA JOGADOR...

O 

L   

x5 x15 x10

P 

2. PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

- L. Cada jogador escolhe uma cor e pega o **tabuleiro do jogador**, **5 cidades**, **5 espaçoportos**, **15 navas** e **10 agentes** correspondentes. As suas cidades são colocadas nos espaços triangulares ao longo da borda superior de seu tabuleiro de jogador.
- M. Cada jogador coloca seu **marcador de Poder** no espaço "O" da trilha de Poder presente no mapa.
- N. Os jogadores posicionam simultaneamente suas **peças iniciais** no mapa, conforme mostrado a seguir. O jogador com o marcador de iniciativa faz o seguinte:
- ♦ Posiciona **3 navas** e **1 cidade** no sistema marcado com **1A** na carta de preparação. Posiciona a cidade mais à esquerda de seu tabuleiro de jogador.
 - ♦ Posiciona **3 navas** e **1 espaçoporto** no sistema marcado com **1B**.
 - ♦ Posiciona **2 navas** no sistema (3 a 4 jogadores) ou em cada um dos dois sistemas (2 jogadores) marcados com **1C**.
- Seguindo em sentido horário, a partir do jogador com o marcador de iniciativa, o 2º, 3º e 4º jogadores se posicionam da mesma maneira nos sistemas marcados com **2A a C**, **3A a C** e **4A a C** na **carta de preparação** respectivamente.
- O. Cada jogador recebe as **2 fichas de recurso** que correspondem aos ícones nos planetas de seus sistemas A e B, colocando-os, respectivamente, nos dois primeiros espaços circulares mais à esquerda de seu tabuleiro de jogador.
- P. Cada jogador compra **6 cartas de ação** para sua mão. **Apenas em 2 jogadores:** o jogador sem o marcador de iniciativa pode, uma única vez, descartar todas as 6 cartas de ação de sua mão para comprar 6 novas.
- Q. Todas as **cartas de ação** não distribuídas aos jogadores são "descartadas" em uma pilha de descarte, com o **verso para cima**, no mapa.

CONCEITOS-CHAVE

O ARCO DO JOGO

Uma partida de *Arcs* é realizada ao longo de uma quantidade de **capítulos**, geralmente de 3 a 5. Cada capítulo é composto por diversas **rodadas**.

De forma genérica, em uma rodada, cada jogador irá realizar um **turno** ao jogar uma carta de ação para realizar diversas ações, começando com o jogador que tem a iniciativa. Após todos terem realizado um turno, os jogadores verificam quem tem a iniciativa para a próxima rodada. Você aprenderá mais sobre isso em **Jogando um Capítulo** (pag. 8)!

Continue jogando rodadas até que todos tenham ficado sem cartas de ação em suas mãos. Neste momento, o Capítulo termina, os jogadores ganham Poder a partir das ambições que completaram e todos compram uma nova mão de cartas. Você aprenderá mais sobre isso em **Terminando um Capítulo** (pág. 18)!

PODER E AMBIÇÃO

Os jogadores ganham Poder completando **ambições**. O jogador com o marcador de iniciativa pode escolher declarar a ambição mostrada na carta de ação que ele jogou neste turno, marcando a seção de ambição correspondente na borda direita do mapa.

Ao final do capítulo, os jogadores ganham Poder de ambições declaradas que eles melhor completaram. Não importa que outro jogador tenha declarado a ambição, qualquer um pode completá-la.

O MAPA

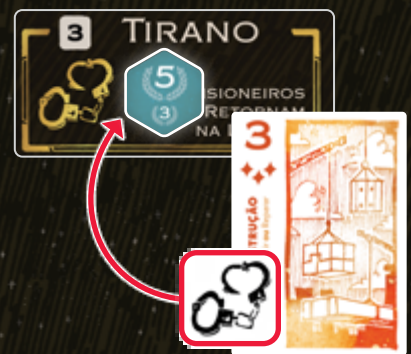
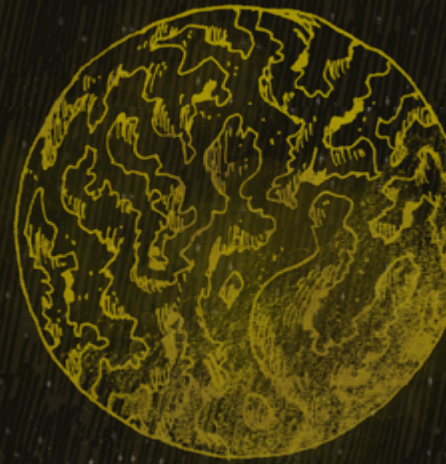
O mapa é composto de 6 **aglomerados**. Cada aglomerado possui 4 **sistemas**: 3 **planetas** e 1 **portal**, que mostra o número do aglomerado.

Um sistema é **adjacente** a outro sistema se ambos compartilharem uma linha fina. A adjacência é muito importante ao se mover (pág. 13).

- ◆ Cada portal é adjacente aos 3 planetas em seu aglomerado e aos portais de ambos os aglomerados vizinhos.
- ◆ Cada planeta é adjacente ao portal em seu aglomerado e é adjacente a um ou a ambos os planetas vizinhos. Planetas separados por uma linha grossa e irregular não são adjacentes.

O centro do mapa com o logo de *Arcs* não está em jogo.

Na preparação, 1 ou 2 aglomerados são cobertos com **marcadores fora de jogo** em seus planetas e com **marcadores de caminho** em seus portais. Esses aglomerados estão fora do jogo para todos os fins. O marcador de caminho une os portais dos dois aglomerados vizinhos a ele, permitindo o movimento entre eles como um movimento simples.



Declarando ambições



Aglomerado 4



Tipos de planetas



Local de construção



Recursos



Liberando espaços de recursos



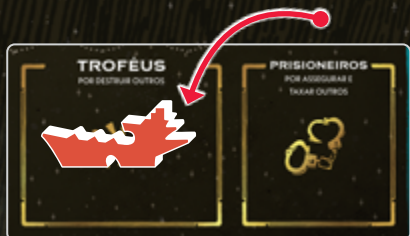
Influenciando a Corte



Deite naves ou vire construções para danificar



Vermelho tem o controle



Pegando um troféu



Cada **planeta** possui um **tipo**, junto com 1 ou 2 **espaços de construção** nos quais você pode construir cidades e espaçoportos (cada planeta também possui um **símbolo de Identificação** **A**, **B**, ou **C**, usado em expansões).

RECURSOS E CIDADES

Existem 5 tipos de **recursos** correspondendo aos 5 tipos de planetas. Geralmente, você os recebe ao taxar as cidades (pág. 12) e enfrentando Oponentes em batalha (pág. 16).

Recursos podem ser gastos para diversas ações (pág. 17) e alguns deles somam às ambições **Magnata**, **Guardião** e **Empata** (pág. 18).

Você mantém fichas de recursos nos **espaços de recursos** de seu tabuleiro de jogador. Conforme constrói **cidades**, você libera espaços de recursos e revela bônus de Poder ao ganhar ambições.

AGENTES E CORTE

Seus agentes são os burocratas e diplomatas que administram suas cidades e influenciam interesses poderosos no Vértice.

Ao longo da partida, você pode posicionar agentes em cartas na **Corte**, uma linha de cartas ao lado da borda do mapa (veja **Influenciar**, na pág. 13). Se você possuir mais agentes em uma carta na Corte, você pode pegá-la (veja **Assegurar**, na pág. 13).

DANO E CONTROLE

Peças começam **inteiras**: naves são consideradas inteiras quando estão de pé, e construções quando tem seu lado completamente colorido voltado para cima.

Através de batalhas, peças inteiras podem ser **danificadas**, o que é mostrado virando a peça ou deitando-a. Se uma peça for danificada uma segunda vez, ela é **destruída**, e removida do mapa.

Você **controla** um sistema e seu conteúdo se possuir **mais naves inteiras** lá que qualquer outro **Oponente** (outro jogador). Em caso de empate, ninguém controla o sistema.

Controlar um sistema lhe permite taxar cidades Oponentes presentes lá e capturar seus agentes, restringe como suas naves se movem e danifica peças que são construídas (pág. 12–13).

TROFÉUS E PRISONEIROS

Caso você **destrua** uma peça Oponente, coloque-a na **seção de Troféus** de seu tabuleiro de jogador. Troféus somam à ambição **Senhor da Guerra**. Ações como Batalha (pág. 14) lhe permitem destruir peças Oponentes.

Se você **capturar** agentes Oponentes, coloque-os na **seção de Prisioneiros** de seu tabuleiro de jogador. Prisioneiros somam à ambição **Tirano**. Ações como Taxar (pág. 12) e Assegurar (pág. 13) lhe permitem capturar agentes Oponentes.

⋮ JOGANDO UM CAPÍTULO ⋮

Uma partida de Arcs dura até 5 **capítulos**. Em cada capítulo, você joga uma quantidade de **rodadas**. Em uma rodada, cada jogador realiza um **turno**, começando com o jogador com o marcador de iniciativa.

De forma simples, em seu turno, você deve jogar 1 **carta de ação**, que lhe permite realizar uma ou mais ações.

Ao final de uma rodada, o marcador de iniciativa pode passar para um novo jogador, baseado em quais cartas foram jogadas.

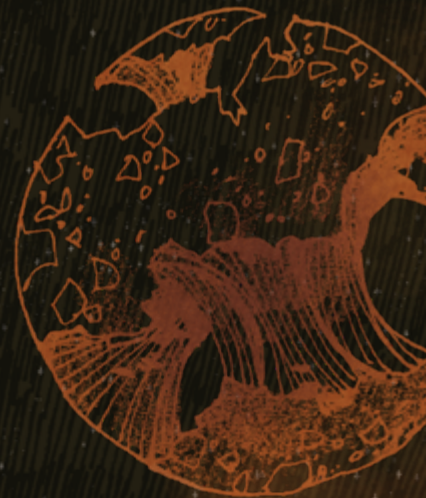
Continue jogando rodadas até que todos tenham jogado todas as suas cartas de ação. Neste momento, o capítulo termina (pág. 18).

PASSO 1: JOGADOR COM INICIATIVA REALIZA UM TURNO

Como jogador com a iniciativa, você deve jogar uma carta de ação, com a frente para cima, como a **carta líder**. Você pode realizar uma ação (pág. 12 a 16) para cada **ponto de ação** da carta líder, baseado em seu naipe:

- ♦ Pontos de **Administração** podem **taxar**, **reparar**, ou **influenciar**.
- ♦ Pontos de **Agressão** podem **batalhar**, **mover**, ou **assegurar**.
- ♦ Pontos de **Construção** podem **construir** ou **reparar**.
- ♦ Pontos de **Mobilização** podem **mover** ou **influenciar**.

Posicione a carta no espaço "Líder", na borda esquerda do mapa, de modo que os demais jogadores possam vê-la durante a rodada.



Naipe

CONSTRUÇÃO
Construir ou Reparar



Iniciativa



Pontos de ação



Letícia tem a iniciativa, logo ela joga a carta líder. Ela joga uma carta de Construção, o que lhe permite construir ou reparar.

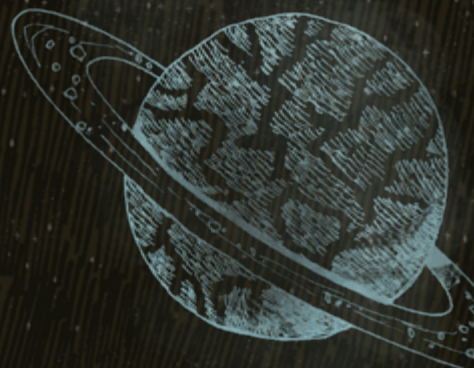
Essa carta possui 3 pontos de ação. Ela gasta um para construir, um para reparar e abre mão da terceira ação.

PASSANDO A INICIATIVA

Se você possui a iniciativa, mas não tem nenhuma carta em sua mão ou escolhe abrir mão de seu turno, você deve **passar a iniciativa**.

Quando você passar a iniciativa, entregue o marcador de iniciativa para o próximo jogador, em sentido horário, que ainda tem cartas na mão e termine a rodada imediatamente. O jogador que agora possui a iniciativa jogará a carta líder de uma nova rodada.

Caso todos com cartas em suas mãos abram mão de seus turnos consecutivamente, descarte todas as cartas de ação e termine o capítulo (pág. 18).



Você pode até mesmo declarar uma ambição que já tenha sido declarada em uma rodada anterior! Simplesmente posicione outro marcador de ambição na seção correspondente.

Você não pode declarar uma ambição diversas vezes usando a mesma carta.

Declarar uma ambição não altera a quantidade de pontos de ação de sua carta.

Antes de realizar suas ações, Letícia declara a ambição Senhor da Guerra de sua carta.

Ela posiciona o marcador de ambição de maior valor ainda disponível na seção da ambição Senhor da Guerra, no mapa.

Em seguida, ela cobre o número de sua carta com o marcador zero, transformando-o em 0. Ela ainda tem 3 pontos de ação!

DECLARANDO UMA AMBIÇÃO

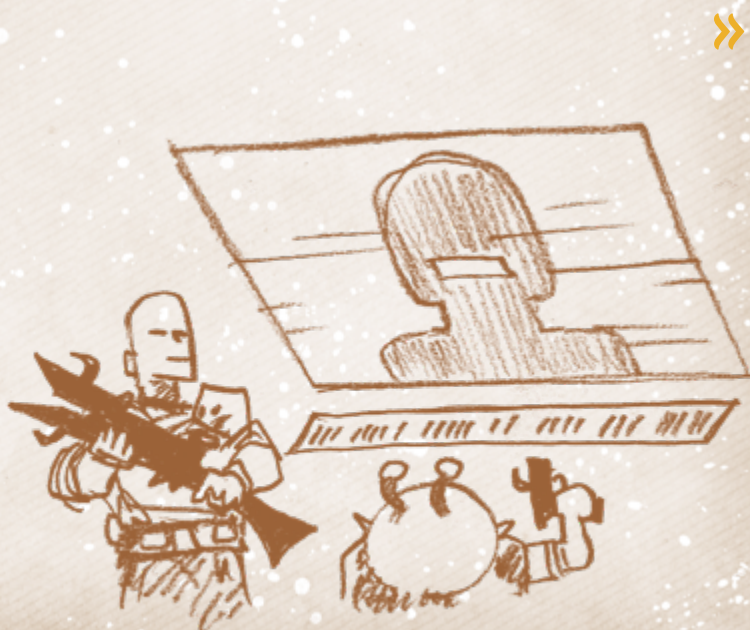
Se você tem a iniciativa, você pode **declarar a ambição** mostrada na carta líder antes de realizar **qualquer** ação:

- ♦ As cartas "1" **não** possuem ambição. (apenas 4 jogadores).
- ♦ As cartas entre "2" e "6" lhe permitem declarar a ambição **correspondente** (elas estão listadas na pág. 18).
- ♦ As cartas "7" lhe permitem declarar **qualquer** ambição. (apenas 4 jogadores).

Pegue o marcador de ambição de valor mais alto dentre os presentes na seção de Marcadores Disponíveis, à direita do mapa, e coloque-o na seção da ambição declarada.

Coloque o marcador zero na carta líder, para cobrir o **número da carta** em seu canto superior esquerdo. A partir de agora o número da carta é 0.

Você não pode declarar uma ambição se todos os marcadores de ambição já foram posicionados.



PASSO 2: OUTROS JOGADORES REALIZAM O TURNO

Após o jogador com a iniciativa realizar seu turno, cada outro jogador, em sentido horário, realiza seu próprio turno. Jogadores sem cartas na mão são pulados e não realizam turnos.

Em seu turno, você deve jogar uma carta de ação em uma de três formas:

- ♦ **Superar:** jogue uma carta de ação, do mesmo naipe que a carta líder, com a frente para cima. Essa carta deve ter um número maior que o da carta líder. Você pode realizar ações até a quantidade de pontos de ação da **sua carta**.
- ♦ **Copiar:** jogue uma carta de ação com o verso para cima. Você pode realizar apenas uma ação **da carta líder**.
- ♦ **Pivotar:** jogue uma carta de ação que não seja do naipe da carta líder, com a frente para cima. Ela pode ter qualquer número. Você pode realizar apenas uma ação da **sua carta**.

Posicione a carta no espaço "Superar, Copiar ou Pivotar", na borda esquerda do mapa, de modo que os jogadores possam vê-la durante a rodada.

Superar exige apenas uma carta maior que a carta líder, não que todas as cartas jogadas!

Pivotar não altera o naipe líder.

Pivotar - 1 ação!



Após Letícia jogar sua carta de Construção para liderar a rodada, é o turno de Daniel. Ele joga uma carta de Agressão para Pivotar e escolhe mover.

Superar - 2 ações!



O próximo turno é do jogador Gustavo, que joga uma carta de Construção "5". Ela corresponde ao naipe líder de Construção e o número dela é maior que "0", logo ele Supera e constrói duas vezes.

TOMANDO A INICIATIVA

Quando você joga uma carta, antes de realizar **qualquer** ação, você pode **tomar a iniciativa** do jogador que atualmente possui o marcador de iniciativa. Existem duas formas de fazer isso:

- ♦ **Você pode escolher jogar uma carta de ação adicional.** Coloque-a com o verso para cima ao lado da carta que você jogou como lembrete. Você **não recebe** nenhuma ação por ela.
- ♦ **Você pode Superar com uma carta de ação "7".** Você ainda poderá realizar suas ações (apenas partidas com 4 jogadores tem cartas "7").

Pegue o marcador de iniciativa e deite-o à sua frente, para mostrar que ele foi tomado. Pelo restante desta rodada, nenhum outro jogador pode tomar a iniciativa.

O jogador com o marcador de iniciativa não pode tomar a iniciativa.



Para Superar, você deve jogar uma carta que corresponda com o naipe líder!

Você ainda pode Superar com uma carta "7" mesmo quando a iniciativa já foi tomada. Você simplesmente não tomará a iniciativa.

PASSO 3: VERIFICAR A INICIATIVA

Após todos terem realizado um turno, verifique se o marcador de iniciativa passará para um novo jogador.

Caso ninguém tenha tomado a iniciativa nesta rodada, entregue o marcador de iniciativa para o jogador que **Superou com a carta de maior número**. Se ninguém Superou, o marcador de iniciativa permanece com seu detentor atual.

Caso alguém tenha tomado a iniciativa nesta rodada, o jogador que o fez mantém o marcador de iniciativa.

Gustavo jogou a maior carta de Construção para Superar nesta rodada.

Nenhum jogador tomou a iniciativa, logo Gustavo pega o marcador de iniciativa.

Número da Carta



PASSO 4: DESCARTE CARTAS E VERIFIQUE UMA NOVA RODADA

Descarte todas as cartas de ação jogadas e usadas para tomar a iniciativa para o monte de descarte no mapa, com o **verso para cima**.

Se pelo menos um jogador ainda tiver qualquer quantidade de cartas de ação na mão, comece uma nova rodada. Caso contrário, termine o capítulo (pág. 18).



AÇÕES BÁSICAS

TAXAR (ADMINISTRAÇÃO)

Escolha uma cidade Leal ou uma cidade Oponente que você controla.

Receba 1 recurso do tipo do planeta da cidade, proveniente do suprimento.

Se você taxou uma cidade Oponente, você também captura 1 agente daquele Oponente, do suprimento dele, mesmo que você não receba o recurso.

Limite de Taxação: você não pode taxar uma cidade mais de uma vez por turno.

Prisioneiros: posicione agentes capturados na seção Prisioneiros de seu tabuleiro de jogador. Eles somam para sua ambição **Tirano** (pág. 18).

Peças Leais têm a sua cor.

Peças Oponentes têm as cores dos demais jogadores.

Controlar significa que você tem mais naves inteiras no sistema em questão.

Recursos que você recebe vão para espaços de recursos vazios de seu tabuleiro de jogador (veja Recursos, na pág. 17).



Letícia taxa duas vezes: uma cidade de Matéria-Prima leal e uma cidade Psíquica de Daniel, a qual ela controla.

Ela recebe 1 unidade de Matéria-Prima e 1 de Psíquico. Como ela taxou a cidade de Daniel, ela posiciona um agente do suprimento de Daniel em sua própria seção de Prisioneiros.

CONSTRUIR (CONSTRUÇÃO)

Você pode construir uma **construção** ou uma **nave**:

- ♦ **Construção:** posicione 1 espaçoporto ou 1 cidade em um espaço de construção vazio em um sistema com uma peça Leal. Quando construir uma cidade, use a cidade mais à esquerda ainda presente em seu tabuleiro de jogador.
- ♦ **Nave:** posicione 1 nave em um espaçoporto Leal. Cada espaçoporto pode construir apenas uma nave por turno.

Quando você constrói qualquer coisa em um sistema que é controlado por qualquer outro jogador que não você, posicione a peça danificada.

Naves danificadas são deitadas e construções danificadas são viradas para seu lado escuro.



Daniel constrói duas vezes. Primeiro, ele constrói um espaçoporto em um planeta onde ele possui uma nave.

Em seguida, ele constrói uma nave. Ele pode posicioná-la em qualquer espaçoporto dele, logo ele a posiciona no espaçoporto que acabou de construir.

Um sistema pode ser um portal ou um planeta (pág. 6).

Sistemas dividindo uma borda fina são adjacentes.

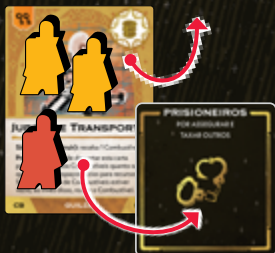
Quando você realiza um movimento Estilingue, verifique o controle antes de se mover, não após.

Você não pode fazer um movimento Estilingue a partir de um espaçoporto Oponente que você controla.

Gustavo move 2 naves Leais a partir de um espaçoporto Leal, logo ele realiza um movimento Estilingue.

Ele se move do planeta para o portal "4". Geralmente, ele terminaria o movimento ali, mas o Estilingue lhe permite se mover mais.

Ele se move para o Portal "5", que é controlado por Letícia, logo ele termina o movimento lá. Gustavo terá que realizar uma nova ação Mover para poder se mover novamente.



Você não pode usar imediatamente ações de Prelúdio em cartas asseguradas (pág. 20).

MOVER (MOBILIZAÇÃO E AGRESSÃO)

Mova qualquer quantidade de naves Leais de um sistema para um sistema adjacente.

Se você se move de um sistema com um espaçoporto Leal, você pode realizar um **movimento Estilingue**: continue a mover as naves tanto quanto você quiser, deixando-as pelo caminho da forma que quiser, até que elas se movam para um portal controlado por qualquer outro **jogador** ou até que se movam para qualquer **planeta**.

Aglomerados Fora de Jogo: você não pode se mover para quaisquer sistemas em aglomerados fora de jogo. O marcador de caminho em portais fora de jogo torna os portais vizinhos a ele adjacentes.



REPARAR (CONSTRUÇÃO E ADMINISTRAÇÃO)

Levante 1 nave Leal danificada ou vire uma cidade Leal danificada (presente em qualquer lugar do mapa!).

INFLUENCIAR (MOBILIZAÇÃO E ADMINISTRAÇÃO)

Posicione 1 agente em qualquer carta na Corte. A Corte é a linha de cartas ao longo da borda do mapa.

ASSEGURAR (AGRESSÃO)

Pegue uma carta da Corte, caso você tenha mais agentes Leais nela que qualquer outro Oponente. Devolva todos os agentes Leais para seu próprio suprimento e capture todos os agentes Oponentes da carta assegurada.

Resolva sua ação **Quando Assegurada**, caso exista. Caso ela instrua a ser descartada, coloque-a, com a frente para cima, no monte de descarte da Corte, ao lado do baralho da Corte.

Por fim, revele uma carta do baralho da Corte e coloque-a na Corte, no mesmo espaço de onde saiu a carta assegurada.






Prisioneiros: posicione agentes capturados na seção Prisioneiros de seu tabuleiro de jogador. Eles somam para a sua ambição **Tirano** (pág. 18).



BATALHAR (AGRESSÃO)

1. **Escolha o Sistema da Batalha:** escolha um sistema que possua qualquer quantidade de naves Leais. Essas naves são as **naves atacantes**. Esse será o sistema da batalha.
2. **Escolha o Defensor:** escolha um Oponente que tenha peças no sistema da batalha. Essas peças são **as peças defensoras**.
3. **Selecione os Dados:** para cada nave atacante, você pode pegar 1 dado de assalto, de escaramuça ou de saque.
 - ♦ **Dados de Assalto** danificam o defensor rapidamente, mas tem um custo para você.
 - ♦ **Dados de Escaramuça** danificam o defensor de forma lenta, mas lhe mantém seguro.
 - ♦ **Dados de Saque** roubam coisas do defensor e podem danificá-lo, mas são arriscados.

Limite de Dados de Saque: você só pode pegar dados de saque se existirem **construções defensoras** ou se o defensor não possuir construções Leais em nenhum sistema do mapa.

4. **Role e Resolva os Dados:** role os dados selecionados. Você deve resolver todos os dados rolados, na seguinte ordem:
 1. Danifique qualquer uma de suas **naves atacantes** uma vez a cada .
 2. Se você rolou qualquer quantidade de , o defensor lhe **interceptou**: danifique qualquer uma de suas **naves atacantes** uma vez a cada nave defensora inteira (isso ocorre apenas uma vez por batalha!).
 3. Danifique qualquer uma das **naves defensoras** uma vez a cada . Uma vez que não exista mais nenhuma nave defensora, em vez disso, danifique qualquer uma das construções defensoras.
 4. Danifique qualquer uma das **construções defensoras** uma vez a cada .
 5. Saqueie os **recursos e cartas** do defensor ao gastar , caso você tenha quaisquer naves atacantes remanescentes (veja **Saqueando**, na pág. 16).

Se você **danificar** uma peça inteira, ela se torna danificada (deite-a se for uma nave ou vire-a se for uma construção).

Se você danificar uma peça danificada, ela é **destruída** (remova-a). O atacante pega as peças defensoras destruídas como Troféus. O defensor pega as peças atacantes destruídas como Troféus.

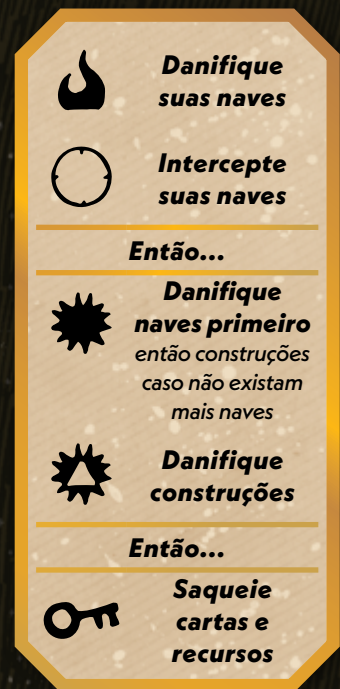
Troféus: coloque as peças pegas como Troféus na seção de Troféus de seu tabuleiro de jogador. Elas somam para a ambição **Senhor da Guerra** (pág. 18).



Um sistema pode ser um portal ou um planeta (pág. 6).

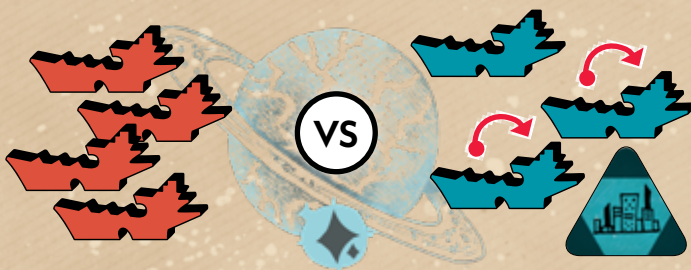


Você pode coletar menos dados que o máximo e pode misturar seus tipos, mas nunca pode coletar mais que 6 dados de um tipo.



Para deixar claro, o atacante rola e resolve todos os dados. O defensor, geralmente não tem escolhas.

Letícia está batalhando com Gustavo em um planeta de Relíquia. Letícia tem 4 naves inteiras e Gustavo tem 1 nave inteira, 2 naves danificadas e 1 cidade danificada.



Letícia coleta 4 dados. Ela escolhe 2 dados de assalto e 2 de saque.

Ela rola os dados e obtém



Primeiro, Letícia tem que sofrer danos. Ela recebe 2 danos (1 do 🔥, e outro do ○ porque Gustavo possui 1 nave inteira). Ela escolhe danificar duas de suas naves, deitando-as, em vez de destruir uma nave.

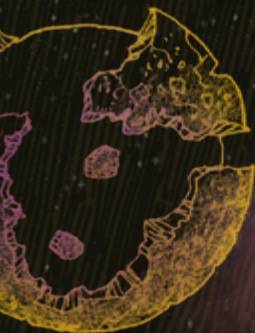


A seguir, Letícia causa danos.

Com o 🌟 ela escolhe danificar a nave inteira de Gustavo, deitando-a.



Com o 🌟, ela deve danificar a cidade de Gustavo, destruindo-a. A cidade é colocada na seção de Troféus de Letícia.



DESTRUINDO CIDADES

Se você destruir uma cidade (mesmo fora de uma batalha!), faça o seguinte:

1. **Provoque Ultraje.** Descarte todos os recursos e cartas de Guilda correspondentes ao tipo do planeta, que você possui. As cartas descartadas são colocadas, com a frente para cima na pilha de descarte da Corte, próxima ao baralho da Corte. Posicione um agente para cobrir o ícone de Ultraje do tipo daquele planeta, na seção correspondente de seu tabuleiro de jogador. Esse recurso está em **Ultraje** (veja a seguir).
2. **Despoje a Corte.** Assegure qualquer carta que tenha **qualquer quantidade** de agentes do defensor. Pegue todos os agentes Oponentes na carta como **Troféus**, ao invés de **Prisioneiros**.

Ultraje: você não pode gastar recursos em Ultraje pelas suas ações usuais de Prelúdio (pág. 17).

Caso você não possua nenhum agente Leal, use uma peça temporária qualquer até que um agente esteja disponível.

Caso você já esteja em Ultraje com o tipo da cidade, realize ambos os passos, exceto posicionar um agente.



Você ainda pode taxar recursos em Ultraje e adicioná-los às suas ambições.





Como Letícia destruiu uma cidade em um planeta de Relíquia, ela descarta todas as suas Relíquias e Cartas de Guilda de Relíquia. Em seguida, cobre o ícone de Relíquia em seu Tabuleiro de Jogador com um agente.


Depois, Letícia pega uma carta da Corte onde Gustavo possui 1 agente. Ela pega todos os 3 agentes Oponentes presentes nela e os traz para sua seção de Troféus. Por fim, ela compra uma carta do baralho da Corte para repôr a carta pega da Corte.

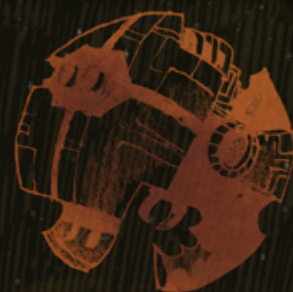
SAQUEANDO

Se qualquer nave atacante permanecer após tomar danos, você pode gastar  para roubar recursos e cartas de Guilda do defensor, um por vez, ao gastar a quantidade de  mostrada no **custo de saque** acima do espaço de recursos do tabuleiro do jogador ou no canto superior esquerdo da carta de Guilda (pág. 17).



Letícia gasta   para roubar 1 Matéria-Prima e 1 Arma do tabuleiro de jogador de Gustavo.

Caso ela tivesse rolado mais um  ela poderia em vez disso, roubar 1 Relíquia.



RECURSOS

Seu **Prelúdio** começa quando você joga uma carta de ação e termina quando você gasta qualquer ponto de ação de sua carta.

Você não pode gastar recursos caso tenha passado a iniciativa ou caso não tenha cartas.

Para **Armas**, imagine que você adicionou "ou Batalhar" à carta relevante jogada.

Armas não podem tornar ações de outros recursos em ações de Batalhar.



Você pode liberar espaços de Recursos ao construir cidades!

No Prelúdio de seu turno (pág. 20), você pode gastar qualquer quantidade e tipo de fichas de recurso para, opcionalmente, realizar as seguintes ações:

	Matéria-Prima: realize uma ação Construir ou Reparar.
	Combustível: realize uma ação Mover.
	Arma: neste turno, você pode gastar quaisquer pontos de ação de sua carta jogada para realizar ações de Batalhar.
	Relíquia: realize uma ação Assegurar.
	Psiônico: realize uma ação listada na carta líder.

Recursos são mantidos nos espaços de recursos. Quando você pega um determinado recurso, coloque-o em um de seus espaços de recursos vazios. Ao fazê-lo, você pode reorganizar quaisquer recursos em seus espaços de recursos, mas você deve descartar recursos que não tenham espaço para armazenamento.

Se uma cidade retornar para seu tabuleiro de jogador e cobrir um espaço de recurso, reorganize e descarte recursos conforme descrito acima.

Cada espaço de recurso possui um **custo de saque**, a quantidade de que o atacante deve gastar em batalha para saquear o recurso.

Algumas cartas explicitam que elas guardam recursos. Por definição, esses recursos podem ser gastos e adicionados a ambições, mas eles podem ser roubados apenas da forma como a carta descreve. Se a carta guardando recursos for roubada, os recursos na carta permanecem nela. Caso ela seja enterrada ou descartada, os recursos retornam ao suprimento.

CARTAS DE GUILDA

Você pode receber cartas de Guilda ao influenciá-las na Corte e, então, assegurá-las (pág. 13).

Cartas de Guilda possuem 3 partes: **naipe**, **regras** e **custo de saque**.

Naipe: o ícone de naipe corresponde a 1 dos 5 recursos. Ele conta para as ambições assim como recursos (Matérias-Prima e Combustível à ambição Magnata, Relíquias à Guardiã e Psiônico à Empata). Cartas de Armas não contam a nenhuma ambição.

Regras: cartas de guilda trazem novas ações e modificadores (pag. 20).

Custo de Saque: mostra quantas o atacante deve gastar em batalha para roubar a carta.

Custo de Saque

Naipe



TERMINANDO O CAPÍTULO

O capítulo termina quando todos ficam sem cartas de ação ou quando todos com cartas passam a iniciativa.

Quando o capítulo termina, resolva os seguintes passos:

PASSO 1: PONTUE AS AMBIÇÕES

Pontue cada ambição que tenha qualquer quantidade de marcadores de ambição em sua seção no mapa:

- ♦ **Magnata:** possuir a maior quantidade de ícones de Matéria-Prima e Combustível entre recursos e cartas de Guilda.
- ♦ **Tirano:** possuir a maior quantidade de Prisioneiros em seu tabuleiro de jogador (*recebidos através de Taxar e Assegurar*).
- ♦ **Senhor da Guerra:** possuir a maior quantidade de Troféus em seu tabuleiro de jogador (*recebidos em Batalha*).
- ♦ **Guardião:** possuir a maior quantidade de ícones de Relíquia entre recursos e cartas de Guilda.
- ♦ **Empata:** possuir a maior quantidade de ícones de Psiônico entre recursos e cartas de Guilda.

O jogador que está em **primeiro lugar** para a ambição ganha o valor de Poder maior mostrado em todos os marcadores de ambição lá.

O jogador que está em **segundo lugar** para a ambição ganha o valor de Poder menor mostrado em todos os marcadores de ambição lá.

Acompanhe o Poder ganho avançando seu marcador de Poder na trilha de Poder ao longo da borda inferior do mapa.

Empates: em caso de empate para o primeiro lugar, todos os jogadores empatados ganham o segundo lugar. Em caso de empate para o segundo lugar, os jogadores empatados não ganham Poder.

Qualificação: você não pode ganhar Poder de ambições se você não tem nada contando para ela (*por exemplo, se Senhor da Guerra foi declarado e ninguém possui Troféus, ninguém ganha Poder*).

Bônus de Poder de Cidades: cada vez que você ficar em primeiro lugar em uma ambição (*sem empate*), ganhe 2 de Poder adicional se o espaço da cidade "+2 para ambições ganhas", em seu tabuleiro de jogador, estiver descoberto; ou ganhe 5 se tanto os espaços de cidade "+2 para ambições ganhas" quanto "+3 para ambições ganhas", em seu tabuleiro de jogador, estiverem descobertos.



Seção de ambição Magnata



Seções de Troféus e Prisioneiros

Primeiro lugar



Segundo lugar ou empate em primeiro



Bônus de Poder de Cidades

Você só pode ganhar Bônus de Poder uma vez por ambição, independente da quantidade de marcadores de ambição na seção correspondente.



Magnata vale 7 de Poder. Letícia possui 1 Combustível e 1 Matéria-Prima. Daniel possui 2 Matérias-Primas. Eles empatam, logo, cada um recebe 3 de Poder.

Letícia não recebe 2 pontos adicionais do seu espaço de cidade porque ela não ganhou sozinha a ambição, ficando empatada em primeiro.



Espaçoportos, agentes e naves retornam para os suprimentos de seus donos.

Cidades retornam para o espaço de cidade vazio mais à direita dos tabuleiros de jogadores dos respectivos donos.



Seis Cartas!



PONTUAÇÃO EM 2 JOGADORES

Durante a preparação para 2 jogadores, 6 recursos correspondentes aos planetas com marcadores fora de jogo são colocados nas seções de ambição.

Para a pontuação, conte esses recursos como se pertencessem a um terceiro jogador. Armas na seção Senhor da Guerra contam como Troféus. Para outros fins, esses recursos estão fora de jogo.

PASSO 2: LIMPEZA E VIRAR AMBIÇÕES

Se Senhor da Guerra foi pontuado, devolva todos os Troféus. Se Tirano foi pontuado, devolva todos os Prisioneiros.

Devolva todos os marcadores de ambição para a seção de marcadores disponíveis no mapa.

Vire o marcador de ambição com o **menor Poder** e que ainda não foi virado, para seu lado com mais Poder.

PASSO 3: FIM DE JOGO OU AVANÇO DO CAPÍTULO

A partida termina se qualquer jogador possui pelo menos **27 de Poder** (4 jogadores), **30 de Poder** (3 jogadores) ou **33 de Poder** (2 jogadores), ou se o marcador do capítulo está no Capítulo 5.

Se a partida terminou, o jogador com mais Poder é o ganhador. Em caso de empate, o jogador empatado à frente na ordem de turno é o ganhador.

Se a partida não terminar, avance o marcador do capítulo para o próximo espaço.

PASSO 4: COMPRE CARTAS

Embaralhe todas as cartas de ação. Cada jogador compra uma mão de **6 cartas de ação**.

Descarte todas as cartas de ação que não foram entregues aos jogadores no monte de descarte, com o **verso para cima**, no mapa.

O jogador com a iniciativa começa o próximo capítulo!

RECOMPRAS (MULLIGANS) PARA DOIS JOGADORES

Em partidas para 2 jogadores, após comprar, o jogador que **não tem a iniciativa** pode descartar sua mão de 6 cartas de ação para comprar uma nova mão de 6 cartas de ação. Essa nova mão deve ser mantida (ou seja, o jogador só pode descartar sua mão e comprar novamente uma única vez).



OUTRAS AÇÕES

AÇÕES DE PRELÚDIO

Muitas cartas e todos os recursos (pág. 17) lhe dão **ações de Prelúdio**. Nas cartas, essas ações começam sempre com "Prelúdio:".

Seu Prelúdio começa quando você joga uma carta de ação e termina quando você gasta qualquer ponto de ação de sua carta. Você pode realizar qualquer quantidade de ações de Prelúdio, com dois limites apenas:

- ◆ Recursos gastos no Prelúdio retornam para o suprimento ao **final** do Prelúdio, logo você não pode recebê-los novamente até este momento.
- ◆ Você não pode usar ações de Prelúdio em cartas da Corte que você assegurou neste mesmo Prelúdio.

Algumas ações de Prelúdio em cartas fazem você descartar a carta. Coloque-a no monte de descarte da Corte, com a frente para cima, próximo ao baralho da Corte.

NOVAS AÇÕES

Cartas podem lhe dar uma **nova ação** seguida do nome de uma ação básica entre parênteses, por exemplo, **Assassinar (Batalhar)**.

Quando você for realizar a ação básica, gastando um ponto de ação ou um recurso não Ultrajado, você pode, em vez disso, realizar a nova ação.

MODIFICADORES

Cartas podem lhe proporcionar **modificadores** para as ações básicas, sempre mostrados em **negrito**, por exemplo, "Em **Batalhar**, colete 1 dado adicional". Modificadores não alteram as novas ações, mas modificam ações básicas que fazem parte de novas ações.

Modificadores também podem afetar passos críticos do jogo, como **preparação** (pág. 4 a 5), **pontuação** (Passo 1, pag. 18), **declarar uma ambição** (pág. 9) e **tomar a iniciativa** (pág. 10).



Prelúdio: você pode posicionar esta carta ao lado de uma carta de Administração jogada com a frente para cima. Quando a rodada acabar, compre aquela carta para sua mão e descarte esta carta.

CB

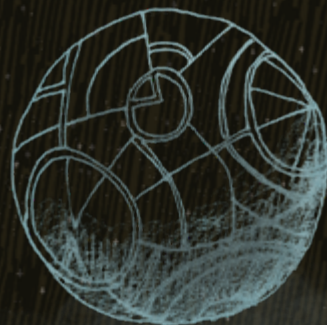
GUILDA

04

Antes das ações de Prelúdio, você deve escolher se irá ou não declarar uma ambição ou se tomará a iniciativa.

Por exemplo, se você gastou um ponto de ação para a ação **Batalhar**, você pode **Assassinar** em vez disso. Você poderia fazê-lo até mesmo se gastar uma **Arma** em seu Prelúdio.

Por exemplo, a carta de conhecimento **Estruturas Vivas** possui "**Cuidar (Construir): Taxe uma cidade Leal**". Nesse caso, **modificadores para Construir não alteram Cuidar**, mas **modificadores de Taxar modificam a ação Taxar contida em Cuidar**.



LÍDERES E CONHECIMENTO

Após jogar uma ou duas partidas, você estará pronto para jogar com **Líderes e Conhecimento!** Esse modo de jogo dá aos jogadores habilidades únicas, mas que podem ser difíceis de administrar, caso você esteja iniciando no jogo. **Acredite, não jogue sua primeira partida com Líderes e Conhecimento!**

- ♦ Sua **carta de líder** lhe traz poderes únicos, além de peças e recursos iniciais.
- ♦ **Cartas de conhecimento** trazem poderes permanentes. Elas não possuem um ícone de guilda ou custo de saque, logo não somam para ambições e não podem ser roubadas.



Carta de Conhecimento

PREPARAÇÃO

Substitua os passos de N a O da preparação (pág. 5) pelo seguinte:

Revele aleatoriamente **cartas de conhecimento** e **cartas de líder** em duas linhas, cada uma com cartas iguais à **quantidade de jogadores mais uma**.

Na ordem inversa do turno, começando com o jogador à direita do jogador com a iniciativa e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador pode pegar 1 carta de líder ou de conhecimento.

Continue dessa forma até que cada jogador tenha 1 carta de líder e 1 carta de conhecimento. Você não pode escolher uma carta de líder caso já tenha escolhido uma e, da mesma forma, não pode escolher uma carta de conhecimento caso já tenha escolhido uma.

Cada jogador posiciona suas peças iniciais no mapa, nos sistemas marcados na carta de preparação, de acordo com o mostrado nas **caixas A, B e C de sua carta de líder**. Pontos abaixo do ícone de nave indicam quantas naves devem ser posicionadas.

Cada jogador recebe os **2 marcadores de recursos mostrados em sua carta de líder**, posicionando-os nos dois espaços de recurso mais à esquerda, na ordem mostrada na carta.



Recursos e peças iniciais de Líder

O **Místico** começa com um **Psiônico** e uma **Relíquia**.

Ele possui a **iniciativa**, então posiciona **3 naves** e uma cidade em **1A**, **3 naves** e um espaçoporto em **1B** e **2 naves** em **1C**.



Você pode preparar o jogo com quantas cartas de conhecimento preferir, mas corre o risco de sobrecarregar a todos. Cuidado!

Caso você queira ampliar o caos e a exclusividade, você pode deixar os jogadores escolherem uma segunda carta de conhecimento. Simplesmente adicione mais 1 carta de conhecimento por jogador na linha de cartas na preparação e deixe os jogadores escolherem cartas até possuírem 1 carta de líder e 2 cartas de conhecimento.

LETRAS MIÚDAS

Esta parte do manual cobre tecnicidades do jogo.

EMPATES E ORDEM DE ESCOLHA

Caso exista um empate cujo critério de desempate não esteja especificado, o desempate deve ser feito pela ordem de turno. Da mesma forma, se os jogadores devem escolher algo em uma ordem que não está clara, resolva na ordem de turno (começando com o jogador com a iniciativa e seguindo em sentido horário).

Se múltiplas coisas acontecem simultaneamente, mas devem ser resolvidas em ordem, o jogador que tem o turno escolhe a ordem. Caso não seja o turno de ninguém, o jogador com a iniciativa escolhe a ordem.

ELIMINAÇÃO E CONCESSÃO

Raramente um jogador não irá possuir nenhum espaçoporto ou naves no mapa. Caso isso aconteça, ele posiciona 3 naves inteiras em qualquer portal ao final de seu turno.

Algumas vezes, geralmente em partidas com 2 jogadores, pode tornar-se claro que um jogador ganhou antes do final da partida. Sinta-se livre para conceder a vitória!

PEÇAS E LIMITES DE PEÇAS

Peças são limitadas pelo conteúdo da caixa, com uma única exceção: se você precisar de um agente para posicionar em um ícone de Ultraje e nenhum agente se encontrar em seu estoque, use qualquer elemento até que um agente seu retorne, momento no qual você substitui a peça usada até então.

Se uma regra o fizer **posicionar** peças, ela se refere, por definição, a peças Leais inteiras.

Peças que você **posiciona** ou **devolve** vem e voltam de seu suprimento original, exceto cidades (que vem e vão para o espaço de cidade vazio mais à direita do tabuleiro do jogador a qual pertencem). Mas, lembre-se que, peças frequentemente vão para as seções de Troféus e Prisioneiros em vez de retornarem para seus suprimentos originais.

Caso você precise **posicionar** ou **devolver** mais peças do que as disponíveis, faça o máximo possível.

Se você **substitui** uma peça, devolva-a e posicione a outra peça em seu lugar. Caso a peça antiga estivesse danificada, a peça nova é também posicionada danificada. Substituir uma peça não é considerado destruí-la!

HIERARQUIA DAS REGRAS

Este manual sobrepõe às folhas de ajuda e aos tabuleiros do jogador.

Cartas sobrepõem este manual, mas qualquer regra que tenha o termo **não pode** é absoluta, e não pode ser sobreposta, a menos que explicitamente usando o termo **ignore** (por exemplo, "você ignora Ultraje quando gastar Matérias-Primas por suas ações de Prelúdio").

Blocos laterais e textos escritos em itálico e entre parênteses (como este) são esclarecimentos e lembretes.

NEGOCIAÇÕES

Os jogadores podem negociar e fazer promessas, mas nada é mandatário ou obrigatório. Os jogadores não podem entregar peças para outros jogadores, a menos que uma regra o permita.

INFORMAÇÃO PRIVADA

Os jogadores não podem mostrar as cartas de ação de sua mão para os demais jogadores.

ETIQUETA DURANTE O JOGO

Mesmo que declarar uma ambição e tomar a iniciativa ocorra antes de quaisquer outras ações, geralmente deixamos os jogadores fazerem isso durante seus turnos, desde que nenhuma nova informação tenha sido revelada (como rolar dados ou comprar cartas) e todos os modificadores relevantes tenham sido seguidos. Não implique com tecnicidades a menos que elas realmente alterem a partida. Arcs se desenvolve quando o jogo flui.

SEPRE MONTES DE DESCARTE

Normalmente todas as cartas de ação são descartadas com o verso para cima, mesmo aquelas jogadas com a frente para cima. Isso acelera a partida, mas favorece jogadores com boa memória.

Caso esteja jogando um torneio ou quer uma partida mais estratégica, porém mais demorada, você pode dividir os montes de descarte em dois, um com as cartas jogadas com o verso para cima e outro com as cartas jogadas com o verso para baixo.

Caso você seja instruído a comprar do monte de descarte de ação, compre do monte com as cartas com o verso para cima. Na rara situação em que ele não tenha cartas suficientes, embaralhe as duas pilhas juntas antes.

GLOSSÁRIO

Adjacente: compartilha uma borda fina (**O Mapa**, pág. 6).

Área de Jogo: no seu tabuleiro do jogador e em seu entorno (*grande parte das peças entram em partes específicas de sua área de jogo*).

Capítulo: espaço de tempo no qual os jogadores realizam turnos até que nenhum tenha mais cartas na mão.

Capture: posicione a peça especificada na seção de Prisioneiros de seu tabuleiro do jogador.

Construção: cidades e espaçoportos.

Controle: você controla um sistema e seus conteúdos, se você possuir mais naves inteiras lá que qualquer outro Oponente. Em caso de empate, ninguém controla o sistema.

Danificado: não *inteiro*, uma nave deitada ou uma construção mostrando seu lado escuro.

Dano: deite ou vire uma peça inteira no mapa ou remova uma peça danificada.

Destruir: devolva uma peça inteira ou danificada do mapa (*normalmente para a seção de Troféus*).

Devolva: veja **Peças e Limites de Peças** (pág. 22).

Enterre: posicione na base do baralho da Corte.

Entregar: adicione a peça especificada à área de jogo de um Oponente.

Fora de Jogo: não pode interagir com.

Receber: adicione a peça especificada em sua área de jogo, *proveniente do suprimento* (você não pode receber caso o suprimento esteja vazio).

Gastar: quando referindo-se a um recurso, devolva o recurso gasto para seu suprimento.

Leal: da sua cor de jogador.

Limpe: devolva todas as peças da área especificada.

Inteiro: não *danificado*, uma nave em pé ou uma construção mostrando seu lado claro.

Oponente: da cor de outro jogador. Quando usado sozinho, refere-se a outros jogadores.

Ordem de Turno: começando com o jogador com a iniciativa e seguindo em sentido horário.

Peça: qualquer componente do jogo.

Pegar: adicione a peça especificada à sua área de jogo.

Posicionar: veja **Peças e Limites de Peças** (pág. 22).

Prelúdio: veja **Ações de Prelúdio** (pág. 20).

Refugue: torne *fora de jogo* permanentemente.

Rodada: espaço de tempo no qual cada jogador realiza um turno.

Roubar: adicione a peça especificada à sua área de jogo, *proveniente da área de jogo de um Oponente* (isto é diferente de *pegar* porque algumas regras previnem roubar).

Substitua: veja **Peças e Limites de Peças** (pág. 22).

Suprimento: o suprimento geral contém recursos e outras peças compartilhadas entre os jogadores. O suprimento do jogador contém suas naves e agentes Leais.

Tomar a Iniciativa: pegue o marcador de iniciativa. Você não pode fazer isso caso possua o marcador de iniciativa ou se alguém já tomou a iniciativa nesta rodada.

Trocar: entregue a peça especificada e pegue a peça especificada, simultaneamente.

Turno: espaço de tempo no qual um jogador joga uma carta de ação e pode realizar ações.

Vazio: sem peças nele.

CRÉDITOS

Autor: Cole Wehrle

Ilustrações: Kyle Ferrin

Edição: Joshua Yearsley

Design Gráfico: Pati Hyun (líder) com Kyle Ferrin, Cole Wehrle e Joshua Yearsley

Desenvolvimento: Cole Wehrle e Joshua Yearsley (co-líderes) com Nick Brachmann.

Edição brasileira MeepleBR

Editor: Renato J. Lopes

Tradução: Romir G. E. Paulino

Revisão: Aline da Silva Costa, Gustavo Lopes e Rafael Lodi

Diagramação: Kaique Messias

Glyp Games LTDA.

Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03.

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

CNPJ: 53.273.552/0001-30.

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

Você encontrará o manual atualizado e, às vezes, materiais adicionais (como mini expansões, promos, perguntas frequentes etc.) em nosso site:

meeplebr.com/product/arcs

ÍNDICE

- Ações, 8, 10, 20
 - Assegurar, 13
 - Batalhar, 14
 - Construir, 12
 - Influenciar, 13
 - Mover, 13
 - Reparar, 13
 - Taxar, 12
- Ações de Prelúdio, 20
- Adjacência, 6 (O Mapa)
- Aglomerados, 6 (O Mapa)
- Ambições, 18
 - Declarar, 9
 - Pontuar, 18
- Cartas de ação, 8 a 11
- Cartas de guilda, 17
- Cartas de líder e conhecimento, 21
- Cidades
 - Bônus de Poder de, 18
 - Espaços de recursos de, 7
 - Taxando recursos de, 12 (Taxar)
- Controle, 7
 - E construções danificadas, 12
 - E movimento Estilingue, 13
 - E taxar Oponentes, 12
- Corte, 7
 - Assegurando cartas da, 13 (Assegurar)
 - Despojando, 16
 - Posicionando agentes na, 13 (Influenciar)
- Dano, 14
 - E controle, 7
 - Realizar e receber, 14
 - Reparar, 13 (Reparar)
- Desempates, 22
- Dois Jogadores, 4, 19
- Espaçoporto
 - Construindo naves em, 12
 - Movimento estilingue de, 13
- Iniciativa
 - Alterando ao final da rodada, 11
 - Passando, 8
 - Tomando, 10
- Interceptar, 14 (Passo 4.2)
- Mapa, 6
- Não pode, 22 (Hierarquia de Regras)
- Negociações, 22
- Passando a iniciativa, 8
- Peças
 - Construindo, 12
 - Danificando e destruindo, 7, 14
 - Limites de, 22
- Planetas, 6 (O Mapa)
- Poder, 18 a 19
- Portais, 6 (O Mapa)
- Prisioneiros, 7
- Provocando Ultraje, 16
- Recursos, 17
 - Devolvendo, 19 (Passo 2)
 - E pontuação de Tirania, 18
 - Pegando, 12 (Taxar), 13 (Assegurar)
- Saqueando, 16
 - Limites de dados, 14
- Símbolos dos Dados, 14
- Sistemas, 6 (O Mapa)
 - Adjacência de, 6
 - Mover entre, 13 (Mover)
- Tomando a iniciativa, 10
- Troféus, 7
 - Devolvendo, 19 (Passo 2)
 - E Pontuação Senhor da Guerra, 18
 - Pegando, 7, 14
 - Saque, custo de, 16, 17
- Ultraje, 16

APRENDA FÁCIL, JOGUE RÁPIDO!

Se você quer aprender a jogar Arcs assistindo a um vídeo como jogar, use o QR code abaixo. Você também pode encontrar mais materiais sobre Arcs em nosso site:

meeplebr.com/product/arcs



Precisa de peças de reposição? Entre em contato pelo e-mail: atendimento@meeplebr.com

Saiba mais sobre Arcs !

meeplebr.com/product/arcs

