

Kingdom Legacy

- Regras -

Escaneie este QR Code para acessar os tutoriais em vídeo, explicações das cartas e muito mais.



Créditos:

Criado por: Jonathan Fryxelius

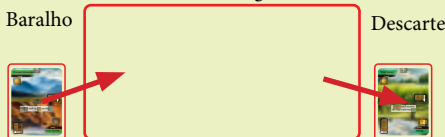
Assistente: FryxGames

Diretor de Arte: Jonathan Fryxelius

O Designer agradece a: Benjamin, Daniel, Abram, Thomas, Kezia, e Stina, por testar minhas novas ideias para este jogo através de tantas interações. O maior agradecimento vai para o Rei dos reis: venha a nós o vosso Reino!

Fluxo do Jogo

Área de Jogo



Anatomia da Carta:



Exemplo: esta carta pode ser utilizada para produzir, para utilizar seu efeito ou para melhorá-la.

A cor atrás do nome da carta corresponde à sua palavra-chave:

Construção	Pessoa	Navegação
Terreno	Rebanho	Diversos
	Negativo	

Cartas vermelhas são sempre *negativas*, e geralmente possuem a palavra-chave "Inimigo" ou "Evento". Cartas que não são vermelhas são cartas *amigáveis*.

Neste jogo, você desenvolve seu reino aprimorando suas cartas. A orientação das cartas determina o seu progresso.



Todas as cartas têm um selo com um número de série na parte superior da frente dela. Todas comecem com este lado para cima, mas a maioria será aprimorada (rotacionando a carta) durante a partida.

Preparação: Pegue as cartas 1 - 10 da caixa. Este é o seu **reino**. Deixe as outras na caixa do jogo. Elas são as suas cartas *que podem ser descobertas*. Se uma carta lhe disser para *descobrir* uma carta, pegue essa carta específica da caixa do jogo e coloque-a em seu descarte. Não olhe as outras cartas, a não ser o número de série delas. Se uma carta permitir que você descubra uma dentre várias cartas, olhe todas elas antes de decidir qual descobrir.

Embaralhe suas 10 cartas, tomando cuidado para não rotacionar ou virar nenhuma delas ao fazer isso. Coloque-as na sua frente formando um **baralho** virado para cima (você sempre vê a carta do topo!). Deixe um espaço para sua **área de jogo** e outro para o **descarte** (veja no **Fluxo do Jogo** à esquerda).

Visão Geral:

Você jogará cartas do seu baralho em cada **turno**.

O turno termina quando você **aprimorar** uma de suas cartas. Quando você não puder realizar mais nenhum turno porque acabaram as cartas no seu baralho, a **rodada** termina. No começo de cada nova rodada (menos na primeira), você descobre as 2 próximas cartas em ordem crescente de número de série da caixa do jogo (você pode olhar o conteúdo delas). Depois, embaralhe todas as suas cartas para criar um novo baralho. Continue jogando, rodada após rodada, até que você descubra a carta #70. Esta será sua última rodada. Depois desta rodada, conte os pontos de fama (👑) em seu reino para saber qual é a sua pontuação. Cartas com números de série acima de #70 só podem ser descobertas através de efeitos de cartas. Você não tem como perder o jogo, mas sua fama informará a todos o quão bem você se saiu.

Visão Geral de um Turno:

Você começa todos os turnos **jogando** as 4 cartas do topo do seu baralho: coloque-as em sua área de jogo. Se você só tiver 1-3 cartas restantes em seu baralho, jogue todas elas.

No seu turno, você pode fazer 5 ações diferentes. **Siga fazendo ações até que seu turno termine:**

1. **Produzir**
2. **Aprimorar** (Encerra o Turno)
3. **Usar o efeito de uma carta**
4. **Avançar**
5. **Passar** (Encerra o Turno)

Produzir: Descarte uma carta para ganhar uma quantidade de recursos igual à sua produção. A produção é exibida em forma de ícones embaixo do nome da carta. Como você descarta a carta, você não pode usar o efeito dela ou aprimorá-la neste turno. Algumas cartas não têm produção e não podem ser descartadas para produzir. *Se uma carta for descartada por outros efeitos, você não ganha sua produção.*

Aprimorar: A maioria das cartas apresentam vários estágios, e as caixas marrons exibem o custo necessário para aprimorá-las para um novo estágio. Uma seta para baixo (⬇️) significa que você rotaciona a carta para que as partes superior e inferior da carta troquem de lado. Uma seta para a direita (➡️) significa que você vira a carta para seu verso; a seta aponta para o estágio para o qual a carta será aprimorada. Pague o custo para aprimorar e rotacione a carta de acordo com a seta. Quando encerrar o aprimoramento, **seu turno termina**. **OBSERVAÇÃO:** Algumas cartas são rotacionadas por efeitos (como a Floresta, à esquerda). Isso **NÃO** é um aprimoramento e **NÃO** encerra seu turno.

Usar efeito de carta: Algumas cartas apresentam efeitos adicionais. Os efeitos são sempre precedidos por um ícone de efeito (como 🍷 ou 🏰, exibidos no verso deste folheto). Muitos efeitos pedem para que você descarte a carta, o que significa que você não poderá produzir com ela e nem aprimorá-la.

Avançar: Jogue mais 2 cartas do topo do seu baralho. Isso é útil quando as cartas em são suficientes para fazer o que você quer. *Lembre-se: você pode avançar várias vezes!*

Fim de Turno: Descarte todas as cartas remanescentes na sua área de jogo. Se você ainda tiver cartas em seu baralho, comece um novo turno. Se não houver mais cartas em seu baralho, a rodada chegou ao fim e você deve iniciar uma nova rodada.

Início de uma Nova Rodada: Descubra as 2 próximas cartas da caixa do jogo. Se você descobrir uma carta de pergaminho, siga imediatamente todas as instruções, logo depois, destrua essa carta. Embaralhe todas as suas cartas para criar um novo baralho e comece seu primeiro turno da rodada.

Regra de Ouro #1:
Nunca rotacione ou vire uma carta, a menos que uma regra mande fazer isso.

Regra de Ouro #2:
Você pode inspecionar todos os lados das cartas em jogo e em seu descarte, mas você não pode olhar as cartas na caixa antes de as *descobrir*.

Regra de Ouro #3:
No começo de cada **rodada** (menos na 1ª), descubra as 2 próximas cartas da caixa.

Regra de Ouro #4:
Uma carta que muda de orientação, seja por ter sido aprimorada ou por outro efeito, sempre é descartada imediatamente.

Regra de Ouro #5:
Aprimorar uma carta encerra seu turno.



Recursos: Existem 6 recursos no jogo (veja à direita). Você recebe recursos pela produção das suas cartas e por outros efeitos de cartas. Os recursos são “invisíveis”: você precisa se lembrar quais são os recursos que possui atualmente. Todos os recursos são perdidos assim que uma nova carta entra na área de jogo, então você precisa tentar ganhar recursos apenas quando tiver alguma utilidade para eles.



Ativando Efeitos: Alguns efeitos podem se referir a um evento específico (por exemplo, o Fim de Turno). Sempre que houver vários efeitos simultâneos, o jogador escolhe a ordem para resolvê-los, mas terá que resolver todos eles, mesmo se a carta com o efeito em questão for descartada por outro efeito simultâneo. As cartas normalmente são jogadas ao mesmo tempo (4 no começo de cada turno, e 2 quando você Avançar). Como elas são jogadas ao mesmo tempo, elas estão todas em jogo quando você faz um efeito “Quando jogada”, independentemente da ordem na qual você as pegou e resolveu.

Cartas Permanentes: Cartas **Permanentes** nunca são embaralhadas no seu baralho e não podem ser descartadas. Elas estão sempre ativas e os seus efeitos sempre se aplicam, mas elas não estão em sua área de jogo e não são consideradas como “em jogo”. Todas as cartas **permanentes** apresentam uma estrutura de pedra em sua parte superior: . Mantenha todas as cartas **permanentes** visíveis acima da sua área de jogo.

Cartas Bloqueadoras: Se uma carta **bloquear** outra carta, coloque a carta bloqueadora em cima da outra carta. A carta bloqueada não pode ser utilizada ou aprimorada e não tem nenhum efeito. Se a carta bloqueadora for **contínua**, a carta bloqueada também vira contínua. Se ela não for **contínua**, a carta bloqueada é descartada junto com a carta bloqueadora ao final do turno. Se a carta bloqueadora for descartada de outra forma, a carta bloqueada não estará mais bloqueada e poderá ser utilizada normalmente.

Destruir uma carta significa rasgá-la, queimá-la, triturar-la, comê-la ou obliterá-la de qualquer outra maneira. Ela nunca mais será utilizada. Contudo, enquanto você não descobrir a carta #23, o jogo poderá ser reiniciado. Deixe as cartas que seriam destruídas de lado até que você passe da carta #23. Depois disso, elas podem ser utilizadas para limpar a caixa de areia do gato, acender a churrasqueira, ou até como um lembrete de uma coisa que você jamais usará novamente.

Manipulando seu baralho:

Algumas cartas colocarão outras cartas no topo ou no fundo do seu baralho. Se não houver cartas no seu baralho, você simplesmente não tem um baralho, então esse efeito não poderá ser utilizado. Um baralho vazio sempre levará para o final da rodada quando o turno em questão acabar.

Adesivos: Alguns efeitos permitem que você adicione adesivos nas cartas. Os adesivos estão numerados em sua folha de adesivos para servir de referência. Se uma carta pedir para adicionar um adesivo que você não tenha, apenas ignore o efeito. A menos que explicitamente citado, os adesivos só podem ser adicionados ao estágio ativo de uma carta. Os adesivos de número 9, 12, 14 e 15 não são utilizados no jogo base, mas serão utilizados em expansões. Eles não estão incluídos nesta folha de adesivos.

Referência de efeitos dos ícones:

 **Efeito Passivo:** Este efeito está sempre ativo, ou pode ser utilizado repetidamente.

 **Efeito Ativado:** Você pode descartar esta carta para realizar este efeito.

 **Efeito de Tempo:** Você pode descartar esta carta (a menos que ela seja **permanente**) e encerrar seu turno para ativar este efeito.

 **Efeito de Destruir:** Você pode destruir esta carta para realizar este efeito.

 **Efeito de Ativação Opcional:** Este efeito pode ser utilizado quando for ativado. O efeito em si explicará quando isso acontece, tal como “Fim de Turno”, ou “Quando jogada”.

 **Efeito de Ativação Forçada:** Igual ao de cima, mas este efeito não é opcional.

 **Efeito de Uso Único:** Quando você fizer este efeito, risque-o com uma caneta - você não poderá utilizá-lo novamente.

Impulsionar produção significa que você escolhe um dos recursos que uma carta já esteja produzindo e adiciona um adesivo correspondente nela, para que a carta agora produza mais 1 desse recurso.

Barra:  Barra (/) sempre significa “OU”. Este exemplo quer dizer que você deve escolher entre madeira, pedra ou metal.



Reiniciar uma carta significa rotacioná-la para que o número de série esteja visível e na parte superior.



Uma carta com essas setas na parte superior significa que quando você **descobrir** esta carta, você deve escolher qual dos 2 lados deve ficar virado para cima.

 Este símbolo significa que você deve marcar uma caixa desmarcada na carta (um quadrado pequeno). Se o espaço tiver um ícone, faça o que ele disser. Se for um ícone de recurso, ganhe esse recurso. A maioria das cartas explica o motivo pelo qual você poderá marcar essas caixas.

Cartas Contínuas:

Ao final de cada turno, você descarta todas as cartas em jogo, exceto aquelas com o efeito “Contínuo(a)”. No seu próximo turno, jogue mais 4 cartas normalmente. Se o “Contínuo” for um efeito , ele é aplicado a cada turno da partida, não só uma vez. Cartas Contínuas ainda são descartadas quando produzem, quando utilizam seus efeitos **ou ao final de cada rodada**.

Salvando seu jogo: Depois de uma sessão, coloque este folheto entre as cartas do seu reino e suas cartas que podem ser descobertas na caixa do jogo para dividi-las. Para continuar jogando, simplesmente pegue as cartas do seu reino de dentro da caixa e prepare-se.

Depois de concluir o jogo, escreva sua pontuação no primeiro ícone  no lado da caixa. Seu reino tem um código exclusivo impresso na parte interna da tampa da caixa do jogo. Você pode usar esse código para registrar sua pontuação em www.kingdomlegacygame.com.

Expansões: Existem 3 expansões já incluídas, cada uma presente em 1 carta. Você pode olhar essas cartas a qualquer momento (cartas 136 / 137 / 138). Para jogar com uma dessas expansões, escolha a carta da expansão desejada. Depois, **banir** 1 carta **permanente** e realize um **banir** 12. A carta de expansão lhe guiará durante 4 rodadas. Para essas expansões, você **NÃO** descobre 2 novas cartas da caixa a cada rodada. Quando finalizar, adicione o adesivo 13k no caminho de pontuação da sua caixa e escreva sua nova pontuação nela. Cada reino pode jogar com até 10 expansões, preenchendo seu caminho de pontuação. Você precisa equilibrar entre jogar com as expansões que primordialmente lhe dão tempo de jogo (como as expansões já incluídas aqui) e as que lhe dão mais cartas para jogar (essas expansões são vendidas separadamente).

Banir (aparece nas expansões): Banir significa destruir cartas **amigáveis**, mas mantendo a sua fama (); se o efeito disser Banir 12, significa que você embaralha seu baralho e pega 12 cartas de cada vez, seleciona 1 **amigável** entre as 12 para banir (deixe-a de lado por enquanto). Quando não puder mais pegar 12 cartas, a seleção estará concluída. Quando receber a orientação de excluir uma carta **permanente**, você poderá escolher livremente qual carta amigável **permanente** será excluída.

Some os pontos de fama () de todas as cartas selecionadas e escreva esse valor no adesivo 16. Adicione este adesivo à seção “Fama Banida” no lado da sua caixa, depois destrua todas as cartas banidas. Lembre-se de adicionar todas as famas banidas sempre que calcular a pontuação do seu reino.

Se uma carta for impedida de ser banida ou destruída, você não receberá sua fama ().

Alguma dúvida?

Visite um dos seguintes endereços:
meeplebr.com/product/kingdom-legacy
www.kingdomlegacygame.com

Edição brasileira MeepleBR

Editor: Renato J. Lopes

Tradução: João José Góes

Revisão: Bianca Melyna

Diagramação: Rodrigo Suemitsu

Glyp Games LTDA.

Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03.

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

CNPJ: 53.273.552/0001-30.

SAC: atendimento@meeplebr.com

meeplebr.com