

HERÓIS

ESCREVER & INVADIR

BOARDGAME

BY YURI ZHURAVLEV & EGOR NIKOLAEV

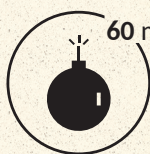
REGRAS DO JOGO



2-4 jogadores



14+



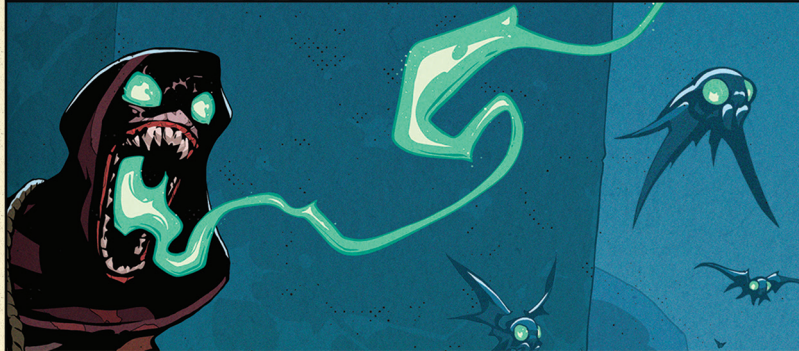
60 minutos

Por várias eras, a harmonia e a ordem reinaram no universo. Todas as dimensões da Fiação viviam isoladas, sem o conhecimento umas das outras: as florestas dos Elfos, as terras amaldiçoadas dos Mortos-Vivos, as paisagens rochosas dos Gnomos, as estepes dos Orcs, as planícies dos Humanos e as profundezas das Nagas.

Uma barreira invisível chamada de Nó separava as dimensões. No centro do universo, havia um mundo inacessível, no qual a magia reinava e vários segredos eram mantidos. Ele pertencia aos Arcontes, que fortaleciam o Nó com suas magias. Mas a passagem do tempo é inevitável, e nem mesmo os criadores mais antigos podem fazer algo a respeito.

Os Arcontes estavam enfraquecidos e o Nó estava desatando, abrindo as fronteiras entre os mundos. Em uma desesperada tentativa para evitar a extinção, os Arcontes usaram seus últimos esforços para criar os Portais Etéreos, gerando passagens seguras entre as dimensões para atrasar a convergência catastrófica em alguns milênios.

Infelizmente, o destino tinha outros planos, e assim conquistadores dos outros mundos correram para atravessar o Portal rumo ao mundo dos Arcontes, a fim de invadir novos territórios e assegurar suas riquezas.





SOBRE O JOGO

Em **Heróis** os jogadores assumirão o papel de poderosos Senhores da Guerra de diferentes facções, desejando invadir o mundo além do Portal Etéreo. Em cada rodada, um jogador determinará a ordem e o nível de quatro ações que serão, em seguida, realizadas por todos. Atravesse regiões para coletar recursos e Artefatos, capture Fortalezas e lute contra Monstros ou outros jogadores. Construa estruturas para deixar suas tropas mais fortes e mais ágeis. **Heróis** fornece pontos de vitória de várias maneiras diferentes. Quem tiver mais pontos ao final de 16 rodadas será o vencedor da partida e se tornará o mestre desse mundo de abundante magia.

Em **Heróis** tudo o que acontece durante a partida é registrado com um marcador no tabuleiro do jogador. A principal característica do jogo é a existência de facções diferentes com especificidades e jogabilidade distintas. Cada facção possui atributos únicos que serão ideais para diferentes tipos de jogadores: **aqueles que estiverem conhecendo o jogo, jogadores experientes ou iniciantes que estiverem em busca de um bom desafio, e aqueles que dominam as regras e estão prontos para um jogo mais complexo.**



Humanos: possuem tropas fortes e relativamente baratas. Esta facção pode ser controlada de maneira simples e eficaz.

Mortos-Vivos: podem ressuscitar seus guerreiros caídos e lançar maldições nas regiões para enfraquecer os adversários.

Gnomos: possuem tropas mecânicas e, sob certas condições, podem construir estruturas de graça.

Orcs: possuem um recurso exclusivo, Fúria, que lhes permite fortalecer as ações e aprimorar tropas sem construir as estruturas correspondentes.

Elfos: reforçam suas tropas com Grifos e Ents. Eles podem obter Artefatos gastando Madeira, facilitando seu acesso a habilidades poderosas.

Nagas: diferem de todas as outras facções. As Serpentes Marinhas são suas guerreiras e seus recursos, além de conhecerem uma melodia exclusiva capaz de invocar uma criatura especial: a Hydra.

COMPONENTES

- ✦ 6 tabuleiros de Facção
- ✦ 4 folhas de referência
- ✦ 4 marcadores
- ✦ Este livro de regras



DICAS AOS JOGADORES

- ✦ Antes de começar uma partida, chacoalhe os marcadores sem retirar as tampas. Guarde sempre os marcadores na caixa com as tampas bem fechadas. Também recomendamos que você tampe os marcadores enquanto não estiver utilizando durante a partida.
- ✦ Para fazer com que os apagadores dos marcadores durem mais, utilize-os apenas para fazer pequenas correções durante a partida. Ao final da partida, apague todas as marcações dos tabuleiros com um papel toalha seco. Caso alguma marcação tenha secado e fique difícil de remover, umedeça levemente o papel toalha ou, em casos mais difíceis, utilize lenços umedecidos com álcool.
- ✦ Você pode anotar as coisas no seu tabuleiro como preferir: marcações de verificado, setas, círculos, raios etc. Neste livro de regras, você verá algumas marcações recomendadas, mas você não precisa segui-las. Invada o mundo da forma que achar melhor.

TABULEIRO DE FACCÃO

Este tabuleiro é a sua principal ferramenta para controlar sua facção. Todas as facções possuem seus próprios atributos e características específicas refletidas no tabuleiro, mas a estrutura de todos os tabuleiros é a mesma:

1. Área de Construções. Estruturas disponíveis para construção. Os efeitos das construções variam e afetam diferentes aspectos do jogo.

Observe que alguns tabuleiros exibem **blocos nessa área que não são construções, mas sim, propriedades da facção**. Veja todos esses blocos a seguir:

As Nagas

Hydra
18 25

Não pode ter mais do que 1 Hydra no mapa ao mesmo tempo. -2 a cada Serpente que estiver na mesma região que a Hydra. Ao estruturas, circule 1 . Invoque a Hydra em uma região caso tenha circulado 2 Adjacentes. Durante a ação a Hydra se move individualmente para 1 2 regiões.

Mortos-Vivos

Um adversário que visitar uma região amaldiçoada ou estiver numa região quando ela for amaldiçoada perde 1 de suas unidades de combate mais fracas. Ao final da partida, ganhe +1 para cada região amaldiçoada.

Orcs

Durante a ação você pode gastar para aprimorar Batedores em Invasores ou Invasores em Demolidores. Você não precisa das estruturas que permitem o recrutamento para aprimorar as unidades com .

Gnomos

Após 4, 9 e 14 , você pode construir as estruturas de nível 2, 3 e 4 gratuitamente.

2. Exércitos. A maioria das facções possui vários tipos de exércitos. Todos os exércitos são compostos por unidades. Eles ajudam você a invadir Fortalezas e lutar contra Monstros e adversários.

3. Símbolo da facção e contador de rodadas.

4. Artefatos. Seis Artefatos que podem ser coletados em uma região ou roubados de outro jogador em uma batalha. Os efeitos dos Artefatos são exclusivos para cada facção.

5. Área de Ação. Contém 5 caixas de ação: coletar Madeira, coletar Ferro, coletar Ouro, mover e construir. A ordem e o nível das ações para a rodada são determinados aqui.

6. Inventário de Recursos. Madeira, Ferro e Ouro são guardados aqui (os Orcs também guardam aqui seu recurso exclusivo: Fúria). Recursos são utilizados primordialmente para construir estruturas, recrutar exércitos e coletar Artefatos. Você ganha PV ao acumular uma certa quantidade de recursos.

7. Mapa. É aqui onde você registra todos os seus movimentos e conquistas. O mapa é dividido em 27 regiões, cada uma com

um tipo de terreno. Regiões que dividem uma fronteira são adjacentes entre si. As Regiões estão posicionadas em ordem alfabética, da esquerda para a direita e de cima para baixo para facilitar a leitura dos jogadores.

8. Requisito de Movimento. A quantidade de pontos de movimento necessária para se mover pelos diferentes tipos de terreno. Essa quantidade é diferente para cada facção.

9. Área de Registro de Pontos de Vitória (PV) . Caixas para registrar os pontos de vitória ao final da partida.

10. Fileira de Monstros. Oito Monstros que podem ser derrotados no decorrer da partida para ganhar recursos e PV.

REGRA DA TRANSPARÊNCIA

Os jogadores podem ver o tabuleiro dos outros jogadores a qualquer momento, exceto em duas situações: durante a ação de mover e durante uma batalha entre os jogadores. Ambas as exceções à Regra da Transparência estão detalhadas nas seções das respectivas regras: Mover, na página 8, e Batalha, na página 10.

PREPARAÇÃO

1. Cada jogador escolhe a facção com a qual deseja jogar e pega o tabuleiro dela, um marcador e uma folha de referência. Deixe todos os componentes não utilizados na caixa do jogo.

2. Cada jogador escreve o número indicado no fundo da caixa do exército de menor nível, que mostra sua quantidade inicial de unidades de combate (por exemplo, 4 para os Mortos-Vivos).

3. Cada jogador prepara o mapa no tabuleiro de acordo com a quantidade de jogadores:

2 jogadores: risque todas as regiões com três e quatro pontos acima do nome (Cerness, Glennfore, Ikara, Morreed, Zoro e Zasker). Elas não estarão disponíveis nesta partida.

3 jogadores: risque todas as regiões com quatro pontos acima do nome (Cerness, Glennfore e Zoro). Elas não estarão disponíveis nesta partida.

4 jogadores: todas as regiões do mapa estão disponíveis.

4. Quem tiver lido ou assistido algum conteúdo de fantasia mais recentemente é o primeiro jogador.

5. O jogador à direita do primeiro jogador decide onde iniciará a partida. Ele escolhe a região inicial entre as regiões que possuem um Portal. O jogador visita essa região circulando-a e anunciando o nome dela, de modo que os outros jogadores não poderão escolher essa região como região inicial. Então, os outros jogadores se alternam escolhendo suas regiões iniciais da mesma maneira, em sentido anti-horário. Ao final desta etapa, cada jogador estará em uma região inicial diferente.

6. Os jogadores coletam os recursos em sua respectiva região inicial: risque os ícones abaixo do nome da região e adicione esses recursos nas respectivas caixas em seu inventário. Os ícones de recurso estão mostrados em sua folha de referência.

Depois disso, está tudo pronto para começar!

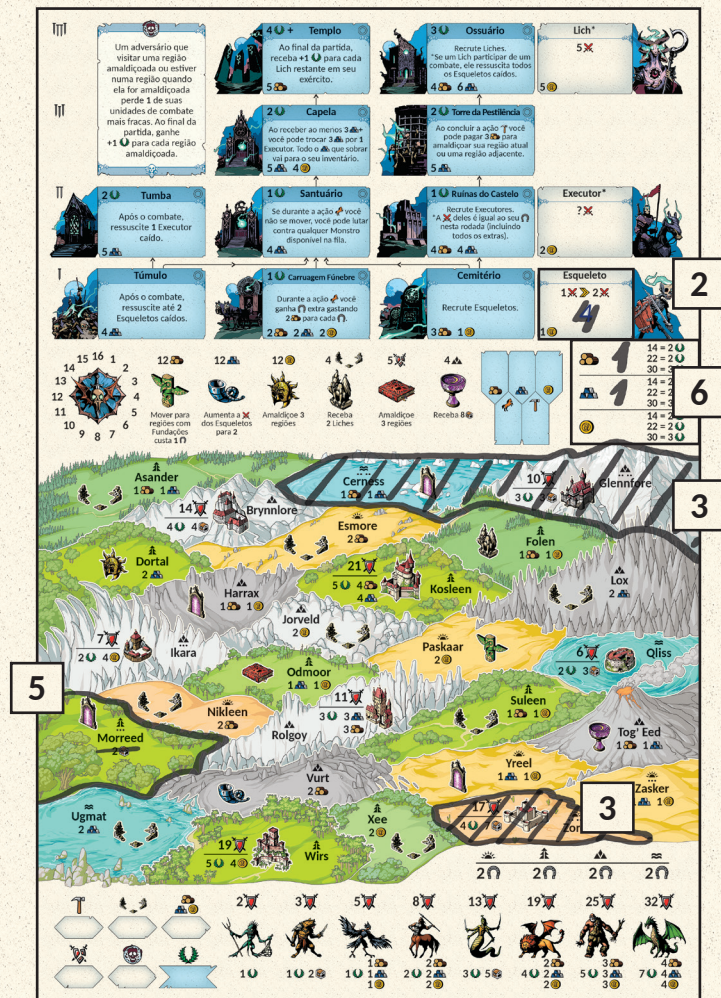
O JOGO

A partida tem uma duração de 16 rodadas.

No começo de uma rodada, o primeiro jogador da rodada escolhe quatro das cinco ações disponíveis para os jogadores realizarem.

O primeiro jogador escreve os números 1, 2, 3 e 4 nas caixas das ações escolhidas, sendo um número em cada caixa. O número determina a ordem na qual a ação será feita e em qual nível.

Quanto maior o número, mais tarde a ação será feita e maior será o seu nível. A caixa da ação que não foi escolhida pode ser deixada em branco.



Um tabuleiro dos Mortos-Vivos preparado para uma partida em três jogadores

Se esta for sua primeira partida, ou se for a primeira vez que estiver jogando com uma facção, recomendamos que leia as características de sua facção na seção Regras das Facções, na página 15, antes de começar.



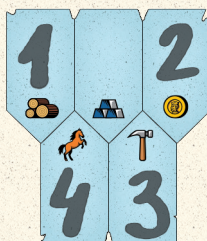
Símbolo da Ação	Nome da Ação	Realizando uma ação de nível X
	Coletar Madeira	Receba X Madeiras
	Coletar Ferro	Receba X Ferros
	Coletar Ouro	Receba X Ouros
	Mover (combater, coletar recursos na região, invadir Fortalezas e coletar Artefatos são ações possíveis após o movimento)	Gaste X pontos de movimento (verifique em seu tabuleiro de jogador quantos são necessários para se mover para uma região específica)
	Construir e Recrutar	Construir uma estrutura de nível X ou inferior e/ou recrutar unidades de combate

Depois que o primeiro jogador tiver escolhido as ações e escrito os números, ele anuncia aos outros jogadores e todos escrevem os mesmos números nas mesmas caixas em seus respectivos tabuleiros. Os jogadores então fazem suas ações em ordem crescente: primeiro a ação 1, depois a ação 2 e assim por diante. Todas as ações estão detalhadas nas páginas 5 a 9.

Os jogadores fazem as ações simultaneamente, sem iniciar a próxima ação até que todos tenham concluído a ação anterior. Isso é particularmente importante na ação de mover, já que, ao finalizar a ação, pode acontecer uma interação entre jogadores na mesma região. Um jogador que tiver concluído uma ação pode anunciar que está “pronto” ou colocar seu marcador na mesa para indicar aos outros jogadores que ele já está pronto para a próxima ação.

Quando todos os jogadores concluírem a ação de nível 4, a rodada termina. Todos riscam o número da rodada concluída em seu respectivo tabuleiro. Uma nova rodada tem início com um novo primeiro jogador, aquele que estiver à esquerda de quem foi o primeiro jogador da rodada recém-finalizada. Se a rodada 16 tiver acabado, inicie a pontuação como descrito na página 13.

Exemplo, José é o primeiro jogador e está planejando o que fazer. Primeiro ele deseja coletar 1 Madeira, depois 2 Ouros e então construir uma estrutura de nível 3 ou inferior para contratar unidades de combate. Por fim, ele quer se mover para uma nova região com 4 pontos de movimento.



AÇÕES

COLETAR MADEIRA / FERRO / OURO

Ao fazer uma dessas ações, adicione uma quantidade do recurso em questão ao seu inventário igual ao nível da ação. Se a quantidade de um recurso em seu inventário for igual ou maior

que o valor indicado à direita dele, circule o ao lado desse valor, pois ao final da partida você receberá essa quantidade de PV.

Importante: os PV ganhos por acumular recursos continuam valendo para o final da partida, mesmo se os recursos forem gastos e a quantidade ficar abaixo da marcação. Gastem à vontade.

17	14 = 2	→	10	14 = 2
25	22 = 2		27	22 = 2
4	30 = 3		4	30 = 3

Exemplo:

Aline acumulou 17 Madeiras, ultrapassando o valor 14. Ela circula os 2 PV para receber esses pontos ao final da partida. No decorrer da partida, ela gastou a Madeira por vários motivos, mas os PV que foram circulados já estão garantidos. Além disso, Aline está acumulando Ferro: ela já passou de 14 e também de 22, e pretende acumular 30 Ferros, pois assim ganharia ao todo 7 PV ao final da partida.

CONSTRUIR E RECRUTAR

Ao fazer essa ação, você pode construir uma estrutura e/ou recrutar unidades de combate em qualquer ordem.

Construir Estruturas

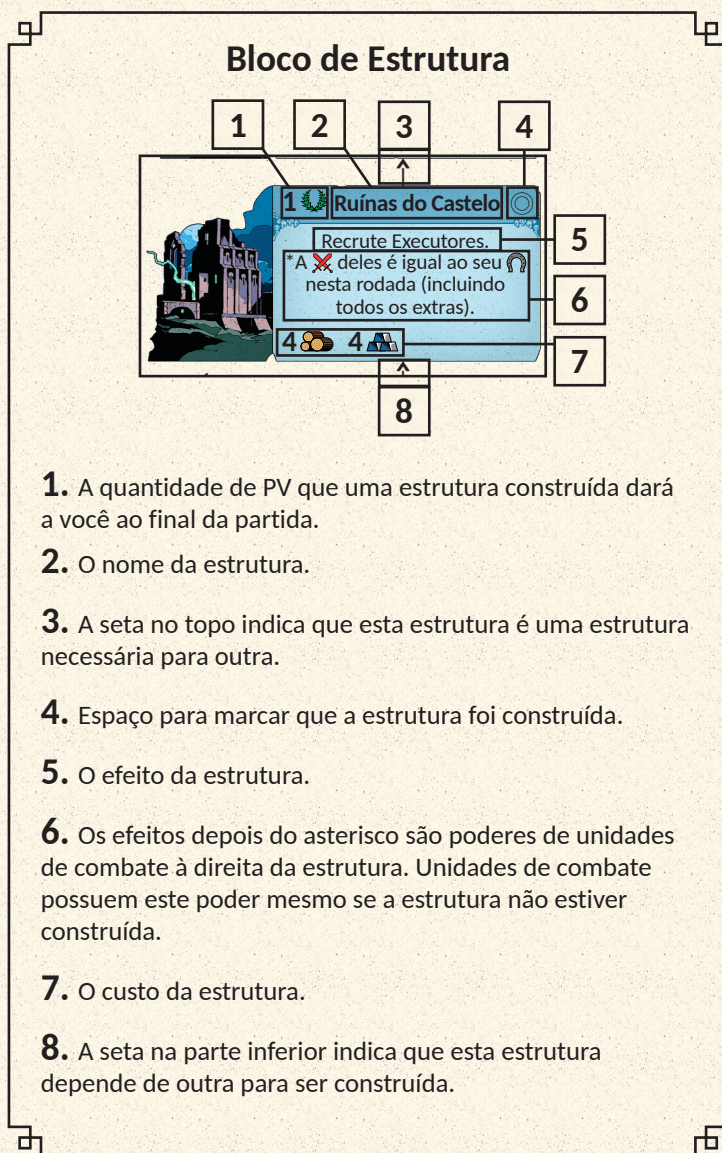
Você pode construir uma das estruturas na área de construção do seu tabuleiro. Para isto, você precisa cumprir **todas as seguintes condições:**

- ✦ O nível da estrutura não é maior do que o nível da ação.
 — Nível 1, — Nível 2, — Nível 3, — Nível 4.
- ✦ Você tem recursos suficientes para pagar o custo da estrutura.
- ✦ Se houver uma estrutura necessária e ela já foi construída. Uma estrutura é considerada necessária se houver uma seta apontando dela para a estrutura que deseja construir (veja exemplo a seguir). Se houver várias estruturas necessárias, **ao menos uma delas** já deve ter sido construída.

Se todas as condições forem cumpridas, a estrutura é construída: gaste os recursos do inventário de acordo com o custo da estrutura, faça uma marcação no canto superior direito do bloco da estrutura e receba seu efeito. Você também pode construir a estrutura em uma Fundação , se houver uma em sua região atual. Veja mais informações sobre as Fundações na página 12.



Quatro níveis de estruturas. Observe as setas: o Mercado é a estrutura necessária para a Casa dos Caçadores, a Casa dos Caçadores é a estrutura necessária para o Arsenal, a Prefeitura é a estrutura necessária para a Torre das Ilusões etc. O Quartel possui duas estruturas necessárias, o que significa que você só pode construir o Quartel se a Torre das Ilusões e/ou a Guilda dos Guerreiros já tiver sido construída.



Observação:

- Os efeitos de algumas estruturas podem modificar o custo de movimento, a força ou o custo das unidades de combate. Os valores que podem ser modificados estão indicados no tabuleiro com este símbolo ➤. Ao modificar, risque o valor antigo e use apenas o novo valor a partir de agora até o final da partida.
- Efeitos relacionados a ações (por exemplo “durante 🔥 você tem +1 🌀”), podem ser aplicados **em todas as rodadas** ao fazer a respectiva ação.
- Você encontra as explicações para os efeitos de todas as estruturas das diferentes facções nas folhas de referência ou na seção Regras das Facções na página 14.



Exemplo:

José quer construir o Santuário e verifica as condições para isso:

- O Santuário é uma estrutura de nível 2, que é menor que o nível 4 da ação;
- Há 4 Ferros no inventário, que é o suficiente para pagar pelo custo da estrutura;
- O Santuário tem três estruturas necessárias e uma delas, o Túmulo, já está construída.

Todas as condições estão cumpridas e José constrói o Santuário: ele faz uma marcação na Estrutura e gasta 4 Ferros. A partir de agora, ao fazer a ação de mover, ele poderá lutar contra qualquer Monstro na fileira se optar por não se mover. A estrutura também dará 1 PV a ele no final da partida. Além disso, o Santuário é uma estrutura necessária para a Capela, então ele já pode construí-la em alguma rodada futura.

Recrutar Unidades de Combate

Se você tiver uma estrutura com o efeito “Recrute [nome da unidade]”, você pode recrutar qualquer quantidade dessas unidades, pagando o custo de cada unidade.

Observação: o recrutamento não depende do nível da ação de construir, importa apenas que a estrutura necessária esteja construída.

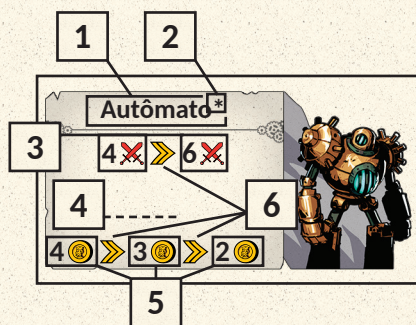
Para recrutar, gaste a quantidade necessária de Ouro e adicione a quantidade de unidades recrutadas ao bloco correspondente. Você pode recrutar uma quantidade ilimitada de unidades do mesmo tipo ou de tipos diferentes, bastando ter os recursos necessários para pagar os custos.

A utilização das unidades está detalhada na seção de Combate na página 9.

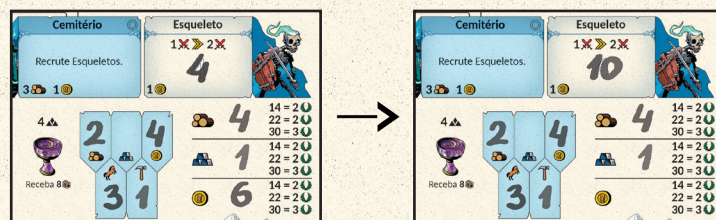


Cada tipo de unidade tem uma estrutura (seus blocos estão localizados no mesmo nível) que permite recrutá-las. Por exemplo, a facção dos Elfos pode recrutar Pixies depois de construir o Bosque das Pixies, pode recrutar Grifos depois de construir os Ninhos e pode recrutar os Ents depois de construir a Grande Árvore.

Bloco de Unidade



1. O nome da unidade.
2. Um asterisco indica que este tipo de unidade tem o poder especificado na estrutura à esquerda. As unidades possuem este poder mesmo se a estrutura não tiver sido construída.
3. A força de uma unidade de combate.
4. Espaço para registrar a quantidade de unidades de combate que o jogador possui.
5. O custo para recrutar uma unidade.
6. Símbolo de modificação.



Exemplo: José decide recrutar Esqueletos pelo Cemitério que acabou de construir. O custo de um Esqueleto é de 1 Ouro. Ele gasta 6 Ouros para recrutar 6 Esqueletos e os adiciona aos 4 Esqueletos que já tinha, aumentando sua quantidade total de unidades no exército para 10.

MOVER

Ao fazer esta ação, todos os jogadores seguem simultaneamente os cinco passos abaixo, nesta ordem:

1. **Ganhe uma quantidade de pontos de movimento** igual ao nível da ação. Alguns efeitos de estruturas construídas dão pontos adicionais e são considerados neste momento.
2. **Escolha secretamente a região destino** para a qual deseja se mover (aqui se aplica uma exceção à Regra da Transparência e você não pode olhar os tabuleiros dos outros jogadores até o final do passo 4). Para se mover entre regiões, você deve gastar pontos de acordo com o tipo de terreno da região para a qual você está se movendo. Verifique os requisitos de movimento no seu tabuleiro. Você se move o quanto quiser, desde que tenha pontos suficientes.

Observação: você pode optar por não sair da sua região atual se quiser; nesse caso, pule os passos 2 a 4.

Atenção:

- ✦ Você pode se mover de uma região para outra utilizando Portais (veja um exemplo de utilização de Portais na página 11).
- ✦ Pontos não gastos podem ser utilizados mais tarde nesta mesma rodada para pular Monstros na fileira (veja os detalhes sobre o Combate contra Monstros na página 10), caso contrário, eles serão perdidos.

3. **Circule a região destino** no mapa indicando que esta é a sua nova região **atual**. Você também pode desenhar uma rota do seu movimento no mapa, caso queira. Você só pode estar em uma região por rodada, por isso, você deve apagar o círculo que foi feito na região da qual acabou de sair.
4. **Quando estiver na sua região destino, colete os recursos** mostrados abaixo do nome dessa região: risque-os e adicione-os ao seu inventário. Esta região agora é considerada como uma região visitada (marque a visita com uma marcação de verificado ou um asterisco e não apague esta marcação até o final da partida) e ela será sua região atual enquanto ficar nela. Os recursos não são coletados novamente ao visitar novamente uma região já visitada no futuro. Os jogadores ganham os recursos da região individualmente: outro jogador que visite a mesma região pela primeira vez em seu respectivo tabuleiro ganha os recursos da mesma maneira.



Observação: apenas a região em que o jogador encerrou seu movimento é considerada como visitada. O jogador não faz nenhuma ação e não recebe nenhum recurso das regiões que atravessou sem parar.

5. Quando todos os jogadores tiverem se movido para suas regiões destino e tiverem feito suas marcações, cada um, na ordem do turno a partir do primeiro jogador, anuncia em que região está. Você pode registrar os movimentos dos seus adversários no seu mapa como preferir.

- ♦ Se mais de um jogador estiver na mesma região, os jogadores envolvidos anunciam, na ordem do turno, se querem lutar – seja apenas por desejarem lutar ou por quererem reivindicar uma Fortaleza/Artefato nessa região. Os jogadores podem olhar as unidades de combate nos tabuleiros dos outros jogadores antes de decidir.
- ▲ Se ao menos um jogador desejar lutar ou mais do que um jogador reivindicar uma Fortaleza/Artefato, uma batalha se inicia envolvendo todos os jogadores na região (página 10). O vencedor da batalha receberá uma recompensa à escolha dele, assim como também terá o direito de invadir uma Fortaleza ou coletar um Artefato (as recompensas também estão descritas na página 10).

- ▲ Se ninguém quiser lutar, não haverá nenhuma batalha. A batalha contra outros jogadores também pode ser evitada se um jogador ceder ao outro o direito de invadir uma Fortaleza ou coletar um Artefato.

- ♦ Se todos os jogadores estiverem em regiões diferentes, cada um deles, na ordem de turno e a partir do primeiro jogador, pode invadir uma Fortaleza (página 12) ou coletar um Artefato (página 12) se houver algum desses elementos disponível na região onde estão.

Observação: uma batalha entre os jogadores acontece antes de quaisquer outras batalhas e ações. Caso haja várias batalhas entre os jogadores, elas são resolvidas a partir da batalha com o primeiro jogador e seguem em sentido horário. Só é possível coletar um Artefato em uma região após todos os combates, incluindo a batalha contra o Monstro.

Ao final de uma ação de mover, incluindo qualquer combate entre jogadores e/ou invasão de fortalezas e coleta de artefatos, todos os jogadores podem lutar contra um Monstro (página 10).

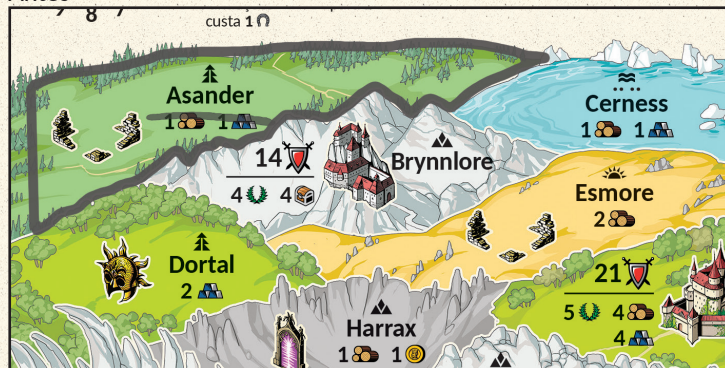
Antes



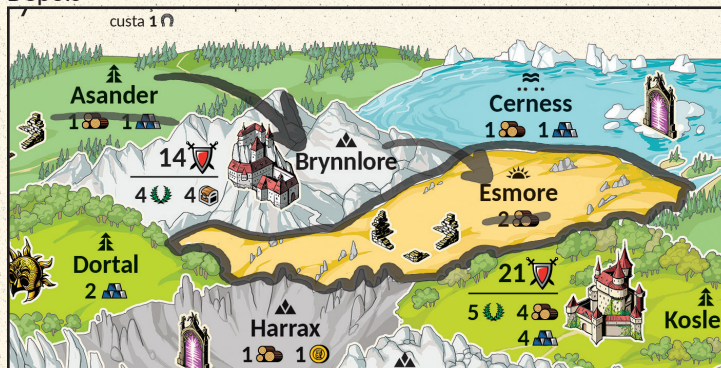
Depois



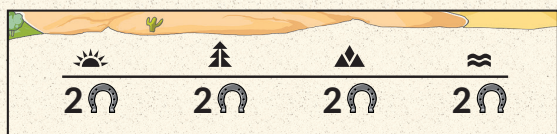
Antes



Depois



Exemplo: José quer se mover de Asander para Esmore.



O nível da ação de mover é 2, o que significa que ele tem 2. Isso só é o suficiente para se mover até as montanhas de Brynnlore, mas como José quer ir mais longe, ele aplica o efeito de uma estrutura já construída: a Carruagem Fúnebre, que dá mais.

Ele gasta 4 Madeiras para ganhar 2. Agora, ele tem suficiente para chegar até Esmore atravessando Brynnlore. José circula Esmore, marcando-a como sua região atual, e apaga a marcação ao redor de Asander. Então, ele coleta os recursos de Esmore (2 Madeiras) e espera até que os outros jogadores terminem seus movimentos. Na vez de José, ele anuncia que está atualmente em Esmore. Não há nenhum outro jogador em sua região, e não acontecerá batalhas entre jogadores em nenhuma outra região, portanto, José pode lutar contra um Monstro da fileira.

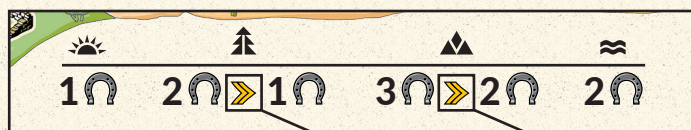


Pontos de Movimento

O mapa é dividido em 27 regiões, cada uma sendo de um dos quatro tipos de terreno:

-  — Floresta
-  — Lago
-  — Campo
-  — Montanha

Cada tipo de terreno requer uma quantidade necessária de pontos de movimento para poder ser adentrada e/ou atravessada. Essa quantidade é diferente para cada facção. Em alguns casos, esse valor pode ser modificado por efeitos de estruturas ou Artefatos. Ao modificar, risque o valor antigo e use apenas o novo valor a partir de agora até o final da partida.



Exemplo: os Humanos podem modificar a quantidade necessária para se mover para florestas e montanhas.

Para isso, eles precisam pegar um Artefato específico e construir a Casa dos Caçadores.



COMBATE

Existem três tipos de combate:

- ♦ Combate entre jogadores,
- ♦ Combate contra um Monstro,
- ♦ Invadir uma Fortaleza.

Cada tipo de combate compartilha algumas regras gerais e tem algumas regras específicas.

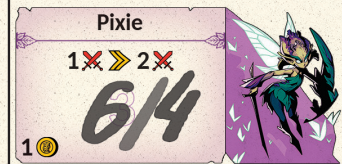
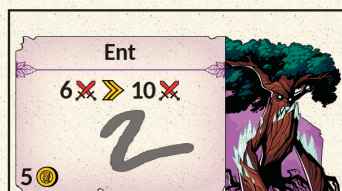
REGRAS GERAIS DO COMBATE

As batalhas são disputadas por suas unidades. O valor-chave em uma batalha é a **força total do seu exército**, ou seja, a força total de suas unidades enviadas. Antes de a batalha começar, você decide quantas unidades serão enviadas e de quais tipos. Você pode enviar todas as suas unidades, algumas delas ou até não enviar nenhuma. A força final das unidades pode ser afetada por efeitos de estruturas construídas e Artefatos coletados, que devem ser considerados antes da batalha. Se suas unidades já tiveram a força modificada, considere apenas o valor atual nessa soma de força. As unidades enviadas para a batalha podem ser indicadas no bloco da unidade marcando uma barra, como nos exemplos a seguir.

Para vencer uma batalha, a força das suas unidades deve superar o valor da força do seu adversário em ao menos 1: a força das unidades de outro jogador, a força de uma Fortaleza  ou a força de um Monstro . Independentemente do resultado da batalha, todas as unidades **participantes** (enviadas) são gastas e consideradas perdidas: ajuste o número em seu tabuleiro.



Exemplo: em preparação para a batalha, a Aglaé envia dois Grifos dos três que ela tem disponível (cada Grifo tem 3 de força) e quatro Pixies das seis que ela tem disponível (Cada Pixie tem 1 de força). Aglaé opta por não enviar seus Ents para a batalha. Todas as unidades que ela enviou para a batalha somam 10 de força (2x3 + 4x1). Além disso, ela aplica o efeito da Corneta construída, aumentando o total de força do seu exército para 11. Após a batalha, as unidades enviadas perecem, fazendo com que o exército remanescente de Aglaé tenha 2 Ents, 1 Grifo e 2 Pixies.

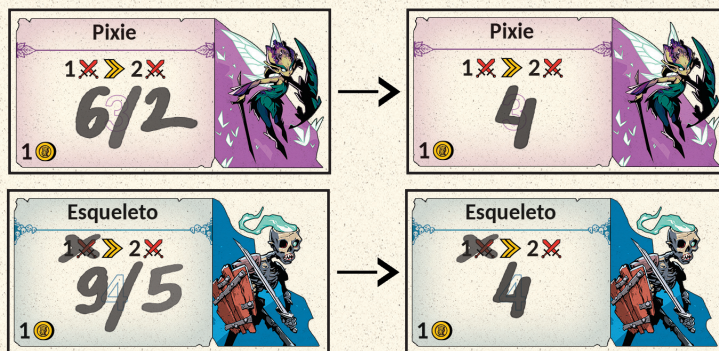


COMBATE ENTRE JOGADORES

Além das regras gerais de combate, atente-se ao descrito abaixo:

1. Antes de decidir se participará ou não de uma batalha, os jogadores podem olhar os tabuleiros dos outros jogadores para saber quantas unidades cada um possui e qual a potencial força de seus exércitos.
2. Antes de a batalha começar, os jogadores escolhem **secretamente** quantas unidades de cada tipo serão enviadas e escrevem esses números em seus respectivos tabuleiros. Neste momento, ninguém pode olhar para o tabuleiro dos outros jogadores, sendo essa a segunda exceção à Regra da Transparência.
3. Quando todos que participarem da batalha estiverem prontos, cada jogador anuncia, seguindo a ordem de turno, a força total de suas unidades enviadas. O jogador com a maior força vence e todos os outros são derrotados. Em caso de empate, não há vencedor e todos são considerados derrotados.
4. Todos que participaram da batalha, incluindo o vencedor, gastam suas unidades, indicando que elas pereceram.
5. O vencedor da batalha circula o **Monstro não derrotado** mais à esquerda da fileira em seu tabuleiro para marcar a vitória e recebe a quantidade de PV indicada sob o Monstro ao final da partida. Ao circular o Monstro, o vencedor recebe **uma** das seguintes recompensas à escolha dele:
 - ♦ **Os recursos do Monstro circulado:** o vencedor risca todos eles e os adiciona ao seu inventário;
 - ♦ **Os recursos dos jogadores derrotados** em uma quantidade igual à diferença entre a força das unidades do vencedor em relação à força das unidades do perdedor mais fraco. Por exemplo, se a força das suas unidades for 13 e a força das unidades do perdedor mais fraco for 10, você pode coletar um total de 3 recursos (Madeira, Ferro ou Ouro) à sua escolha, distribuídos entre os jogadores derrotados (recursos exclusivos de facção não podem ser pegos). Esses 3 recursos podem ser diferentes. Você pode pegar todos os 3 recursos de um jogador ou pegar 2 de um jogador e 1 do outro. Os jogadores ajustam sua quantidade de recursos em seus inventários, caso seja necessário.
 - ♦ **Um Artefato de um dos jogadores derrotados, caso alguém tenha.** O vencedor circula o Artefato selecionado em seu tabuleiro e recebe seu efeito. O perdedor risca o Artefato e perde seu efeito caso ele fosse permanente (efeitos de uso único, como por exemplo receber unidades, não são perdidos). Você pode pegar um Artefato desta forma independente das condições originais para sua coleta.
6. Se houver uma Fortaleza ou um Artefato na região onde uma batalha acabou de acontecer, o vencedor da batalha pode também invadir a Fortaleza (página 11) ou coletar o Artefato (página 12) caso possua os requisitos para isto. Jogadores derrotados não têm essa opção.

Observação: se o vencedor tiver pegado um Artefato de outro jogador como recompensa por vencer a batalha, ele não poderá coletar um Artefato da região nessa rodada, mas poderá invadir uma Fortaleza, caso exista.



Exemplo: Aglaé e José estão na mesma região e a Aglaé declara que deseja lutar. Os dois enviam suas unidades para a batalha: Aglaé envia 2 Pixies (cada uma com 1 de força) e José envia 5 Esqueletos (cada um com 2 de força, pois ele já modificou esse valor anteriormente). Agora eles declaram a força total de suas unidades: Aglaé tem 2, José tem 10. José vence. Todas as unidades enviadas perecem, então José e Aglaé reduzem a quantidade em seus tabuleiros. José circula o Monstro não derrotado mais à esquerda de sua fileira para assinalar a vitória e decide pegar os recursos de Aglaé como recompensa. A diferença na força das unidades foi 8, por isso José pega 3 Madeiras, 1 Ferro e 4 Ouros da Aglaé.

COMBATE CONTRA MONSTROS

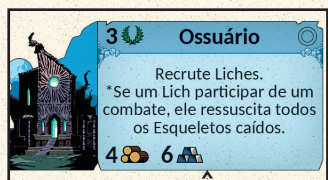
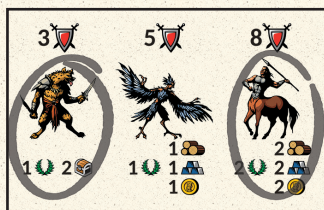
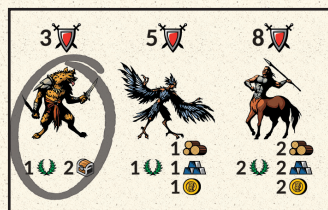
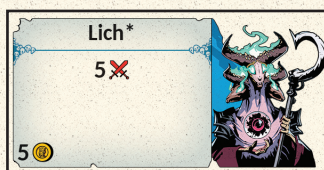
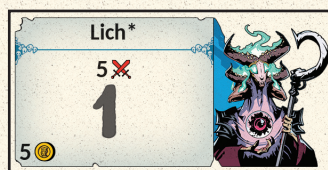
Monstros são inimigos especiais que podem ser derrotados para trazer PV e recursos. Monstros também são utilizados para marcar as vitórias em batalhas entre jogadores. A fileira de Monstros encontra-se na parte inferior do tabuleiro. Os Monstros não estão no mapa, então você pode lutar contra eles em qualquer região, já que o mundo mágico está repleto dessas criaturas.

Ao concluir uma ação de mover, incluindo quaisquer combates entre jogadores, invasão de Fortalezas ou coleta de Artefatos, você pode lutar contra o **Monstro não derrotado mais à esquerda** da fileira seguindo as regras gerais de combate. Você não precisa se mover para uma nova região para fazer isso. Se tiver algum  não gasto, você pode pular um Monstro não derrotado para cada  restante e lutar contra o próximo. O Monstro que for pulado poderá ser combatido no futuro.

Ao derrotar um Monstro, circule-o, risque os recursos mostrados abaixo dele (caso haja), adicione-os ao seu inventário e, ao final da partida, receba a quantidade de PV indicada.

Você só pode lutar contra um Monstro por rodada. Você não pode lutar novamente contra um Monstro já circulado. Os jogadores lutam e circulam seus respectivos Monstros individualmente; cada jogador pode lutar contra todos os Monstros da fileira de seu próprio tabuleiro.





Exemplo: José gasta 3 dos 4 pontos de movimento para se mover e decide lutar contra um Monstro ao final da ação. O Monstro disponível mais à esquerda da fileira tem 5 de força,

mas José decide gastar o 1 restante para pular esse Monstro e lutar contra o próximo, que tem 8 de força. José precisará enviar unidades com no mínimo 9 de força total para vencer. Ele tem 1 Lich com 5 de força e 10 Esqueletos com 1 de força. José pode derrotar o Monstro enviando 1 Lich e 4 Esqueletos, ou simplesmente 9 Esqueletos. José escolhe a primeira opção e derrota o Monstro: ele o circula, ganha 2 Madeiras, 2 Ferros e 2 Ouros, e reduz a quantidade de unidades Lich em 1. Os Esqueletos mortos são ressuscitados imediatamente graças ao poder do Lich, portanto, não há mudanças na quantidade de Esqueletos de José.

INVADIR FORTALEZAS

Invadir Fortalezas segue as regras gerais de combate: para uma invasão bem-sucedida, a força de suas unidades deve ser maior do que a força da Fortaleza. Quando invadir uma Fortaleza, recebe os recursos correspondentes: risque-os e adicione-os ao seu inventário. Circule a Fortaleza invadida e declare a vitória: os outros jogadores riscam essa Fortaleza de seus respectivos mapas, pois ela não estará disponível para eles, assim como os recursos correspondentes. Ao final da partida, todas as Fortalezas invadidas valem a quantidade de PV indicada nelas. Uma Fortaleza só pode ser invadida uma vez na partida. Veja mais informações sobre as Fortalezas a seguir, na seção sobre objetos no mapa.

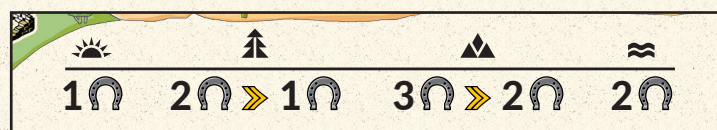


OBJETOS NO MAPA

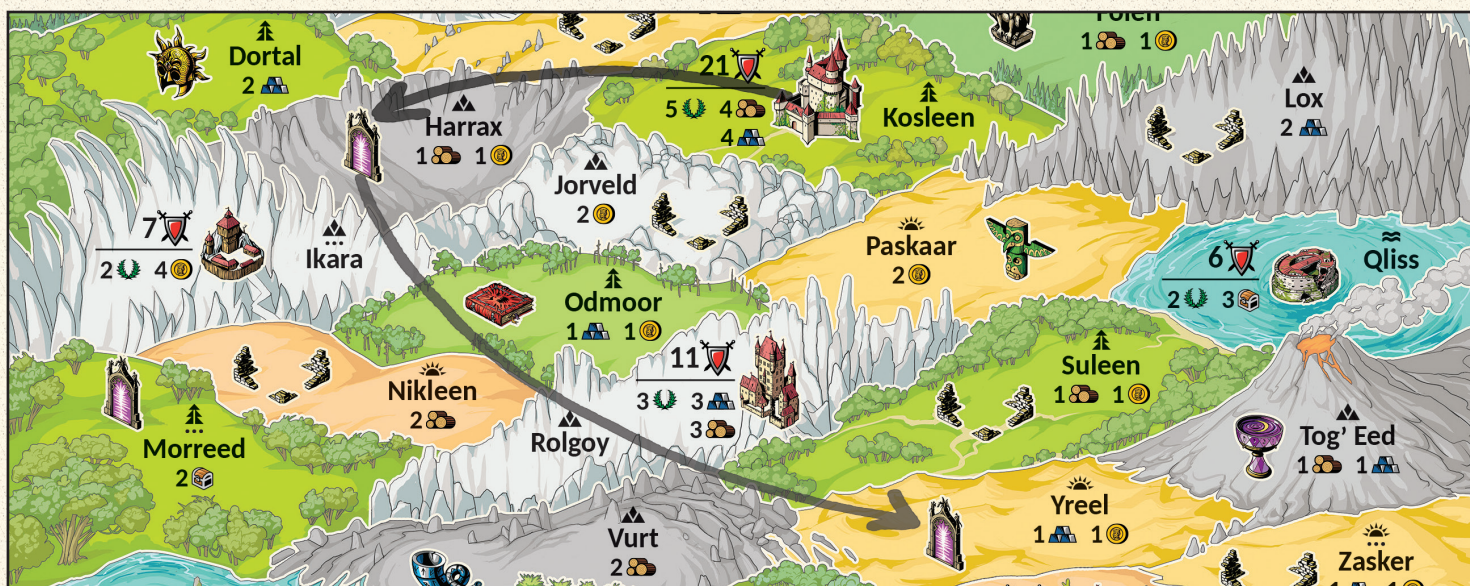
As regiões contêm vários objetos com os quais os jogadores podem interagir após suas ações.

PORTAIS

Todas as regiões com Portais são consideradas adjacentes entre si. Você pode se mover entre elas como se fossem regiões vizinhas, mas não esqueça de gastar os pontos de movimento de acordo com as regras gerais.



Exemplo: Aglaé tem 4 . Ela gasta 3 , para viajar de Kosleen para a região montanhosa de Harrax. Em Harrax, ela decide se mover para os campos de Yreel gastando 1 , graças ao Portal localizado nessa região.





FORTALEZAS

Fortalezas guardam recursos. Para obter esses recursos, você precisa invadir a Fortaleza seguindo as regras descritas na página 11. O símbolo  indica a força da Fortaleza, que deve ser superada para que você a invada. Fortalezas invadidas darão PV a você ao final da partida. Uma mesma Fortaleza só pode ser invadida por um único jogador durante toda a partida.



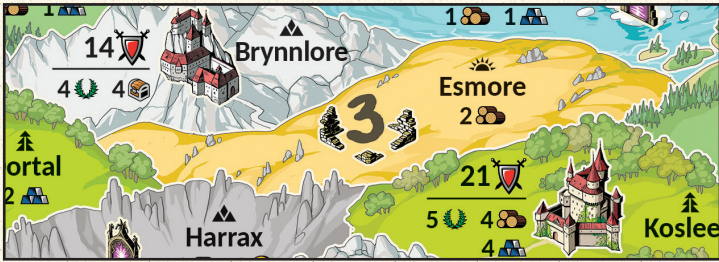
Por exemplo, se conseguir invadir esta Fortaleza, você receberá 4 Madeiras e 4 Ferros, além de ganhar 5 PV ao final da partida.

FUNDAÇÕES

Se durante a ação de construir você estiver em uma região com uma Fundação, você poderá construir essa nova estrutura ali: anote o nível da estrutura na Fundação e, ao final da partida, você receberá PV de acordo com o nível da estrutura escrito em cada Fundação. No decorrer da partida, você pode construir uma estrutura de nível mais alto na mesma Fundação, seguindo as mesmas regras. Nesse caso, apague o valor anterior e escreva o novo.



Observação: os jogadores constroem as estruturas em Fundações de maneira individual, então todos podem construir suas estruturas em qualquer Fundação disponível.



Exemplo: Gabriel está fazendo uma ação de construir em Esmore. Ele está construindo uma estrutura de nível 3 e decide construí-la na Fundação: ele escreve o número 3 nela. Ao final da partida, essa Fundação dará 3 PV a ele. Se Gabriel construir uma estrutura de nível 4 e o fizer na mesma Fundação, a Fundação dará 4 PV.

ARTEFATOS

Artefatos são itens mágicos especiais com efeitos úteis. Os efeitos variam de acordo com a facção. Existem seis Artefatos ao todo, cada um localizado em uma certa região onde pode ser coletado. As condições para coletá-los e seus efeitos estão descritos no tabuleiro da facção. Você também pode pegar o Artefato de outro jogador através da batalha. Se você estiver em uma região com um Artefato ainda não coletado e cumprir a condição para sua coleta, você pode coletá-lo.

Artefato						
Região	Paskaar	Vurt	Dortal	Folen	Odmoor	Tog' Eed
Requisito para que as facções possam coletar (exceto as Nagas)	Gaste 12 Madeiras	Gaste 12 Ferros	Gaste 12 Ouros	Você deve ter 4 estruturas de qualquer nível construídas em diferentes Fundações	Você deve ter 5 vitórias em combate (conte todas as suas Fortalezas invadidas e os Monstros circulados)	Você deve visitar 4 regiões de montanha (incluindo Tog' Eed)
Requisito para que as Nagas possam coletar	Gaste 3 Serpentes	Gaste 3 Serpentes	Gaste 3 Serpentes			
Requisitos alternativos para que os Elfos possam coletar, caso tenham construído os Ninhos	OU Gaste 5 Madeiras	OU Gaste 4 Madeiras	OU Gaste 6 Madeiras	OU Gaste 2 Madeiras	OU Gaste 3 Madeiras	OU Gaste 2 Madeiras



Observação:

- ♦ se estiver sozinho em uma região, você pode coletar o Artefato após todos os combates.
- ♦ se vários jogadores estiverem na mesma região que você, apenas o vencedor da batalha entre jogadores poderá coletar o Artefato (ou eles podem ceder o Artefato para evitar a batalha).

Uma vez que você tenha coletado o Artefato, circule-o no seu tabuleiro e receba seu efeito (imediatamente ou sob determinadas condições). Os outros jogadores riscam este Artefato em seus tabuleiros para indicar que eles não poderão mais coletá-lo, mas eles podem tentar roubá-lo de você durante uma batalha futura. Da mesma forma, o antigo proprietário do Artefato pode recuperá-lo se derrotar o atual proprietário. Ao recuperar um Artefato que foi roubado anteriormente, o jogador recupera seu efeito (se for possível).

REGISTRANDO OS PONTOS E VENCENDO

Após a rodada 16, os jogadores anotam todos os PV ganhos durante a partida nas respectivas caixas e somam os valores.

1. Para as estruturas construídas e seus efeitos: ganhe PV como indicado nos blocos das estruturas construídas.

2. Para as Fundações: ganhe uma quantidade de PV igual ao número escrito nas Fundações.

3. Para os recursos acumulados: ganhe os PV circulados no inventário de recursos durante a partida.

4. Para vitórias nas batalhas (Fortalezas invadidas e Monstros circulados): ganhe os PV indicados perto das Fortalezas e dos Monstros na fileira.

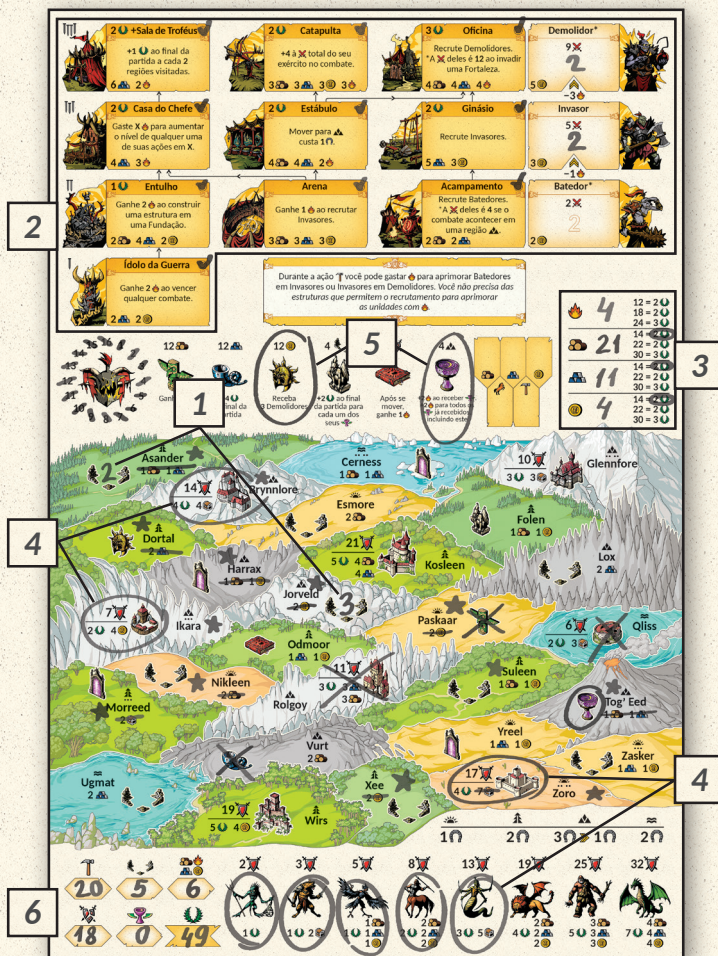
5. Para Artefatos: ganhe os PV indicados nos efeitos dos seus Artefatos, caso haja.

6. Some os PV das caixas 1 a 5.

Observe que as caixas de pontuação são diferentes para algumas facções.

O jogador com mais PV vence a partida! Em caso de empate, o jogador com mais recursos em seu inventário vence. Se o empate persistir, todos os jogadores empatados compartilham a vitória.

Vida longa ao novo senhor do mundo mágico!



Exemplo:

Diego registra seus pontos de vitória em cada caixa:

1. Todas as estruturas na área de construção estão construídas, dando um total de 14 PV. Além disso, o efeito da Sala de Troféus rende 1 PV a cada duas regiões visitadas. Ele visitou 13 regiões do mapa (elas estão marcadas com um asterisco próximo aos nomes), portanto, a Sala de Troféus lhe dá 6 PV. Total de PV por estruturas construídas: $14+6=20$ PV.

2. Duas estruturas foram construídas em Fundações: uma de nível 2 em Asander e uma de nível 3 em Jorveld. Total de PV por Fundações: $2+3=5$ PV.

3. Durante a partida, Diego acumulou recursos e circulou os PV relativos a 14 Madeiras, Ferros e Ouros. Total de PV por recursos: $2+2+2=6$ PV.

4. Diego invadiu três Fortalezas, sendo uma em Brynnlore, outra em Ikara e uma terceira em Zoro. Ele também tem 5 Monstros circulados na fileira. As Fortalezas dão um total de 10 PV e os Monstros dão 8 PV. Total de PV por vitórias em batalhas: $10+8=18$ PV.

5. Ele coletou 2 Artefatos, mas eles não dão PV.

6. Ao todo, Diego somou $5+20+6+18+0=49$ PV.

REGRAS DAS FACÇÕES

Esta seção explica detalhadamente as características especiais de cada facção. Caso as regras da facção contradigam as regras gerais do jogo, as regras da facção têm prioridade



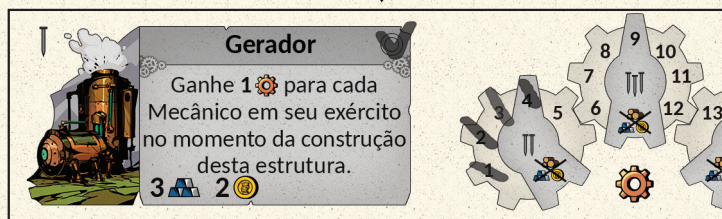
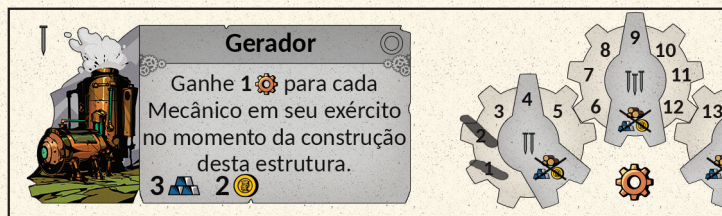
GNOMOS

Ciência

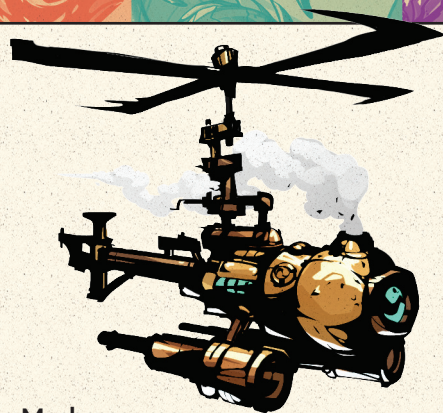
Algumas estruturas possuem efeitos que fornecem . Na parte inferior da área de construções, há um contador de ciência (que não é uma estrutura), no qual você anota todas as obtidas. O valor alcançado no contador de ciência determina os efeitos de algumas estruturas e a força das unidades anãs. Quando um certo valor for alcançado, o jogador poderá construir estruturas sem gastar recursos:

- 4 — estruturas de nível 2 (II)
- 9 — estruturas de nível 3 (III)
- 14 — estruturas de nível 4 (IIII)

Observe que, para construir as estruturas de nível 1, o jogador sempre tem que pagar os recursos, mesmo se os valores para construir gratuitamente as de nível II e III forem alcançados.



Exemplo: Gabriel está construindo o Gerador. Ele tem 2 Mecânicos, por isso recebe 2 pelo efeito do Gerador. Em seu contador de ciência, Gabriel já tinha marcado 2 , que havia ganhado antes. Ele risca as próximas 2 , ganhando graças ao Gerador, chegando ao nível 4 no contador de ciência. Nas próximas rodadas, Gabriel poderá construir o Processador, a Biblioteca e a Manufatura sem gastar nenhum recurso. Contudo, ainda é necessário pagar os recursos para construir a Academia.



Mecânicos e Mechassauros

Fábrica Recrute Mechassauros. * Mechassauros têm +1 a cada 3 . 2 5 2	Mechassaur* 5 + ? 3/1 6 >> 5 >> 4
Fundição Recrute Autômatos * +1 para cada Autômato recrutado. 5	Autômato* 4 >> 6 2/2 4 >> 3 >> 2
Manufatura Recrute Anisópteros. 3 2	Anisóptero 2 >> 3 2/1 3 >> 2 >> 1
Academia Recrute Mecânicos. * Cada Mecânico dobra a força de 1 outra unidade no combate. 2 2	Mecânico* 0 3/2 2

Exemplo: Diego envia 2 Mecânicos, 1 Anisóptero, 2 Autômatos (com a força modificada) e 1 Mechassaur para a batalha. Diego calcula a força de suas unidades:

- ✦ Os Mecânicos não têm força, mas cada Mecânico pode dobrar a força de uma outra unidade. Como Diego enviou dois Mecânicos, ele escolhe duas unidades: um Autômato e o único Mechassaur enviado,
- ✦ O Anisóptero tem 2 de força,
- ✦ Um Autômato tem 6 de força, já o outro teve sua força dobrada pelo poder do Mecânico e virou 12, portanto, o total de força dos Autômatos é 18;
- ✦ O Mechassaur tem 5 de força base, mais 1 para cada 3 . Diego tem 7 (não mostrados na ilustração), portanto, seu Mechassaur tem 7 de força (5+2). Contudo, graças ao poder do Mecânico, sua força foi dobrada e virou 14.

A força total de todas as unidades de Diego para esta batalha é 2+18+14=34.



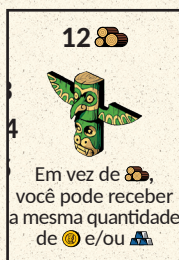
HUMANOS

Torre das Ilusões

Ao concluir uma ação de construir (mesmo se você não tiver construído nada), você pode gastar 4 para escolher e reservar um objeto no mapa: uma Fortaleza, um Artefato, um Portal ou uma Fundação. O objeto escolhido pela Torre das Ilusões pode estar em qualquer região, independentemente de ser sua região atual ou não. Os outros jogadores riscam esse objeto em seus respectivos tabuleiros: ele não estará mais disponível para eles (no caso do Portal, os jogadores não poderão mais utilizá-los para se mover). Você não pode escolher Fortalezas ou Artefatos que já tenham sido riscados no seu mapa. Se escolher uma Fundação na qual os outros jogadores já tenham escrito um nível de estrutura, eles não riscam a Fundação e não apagam o nível já escrito. A “reserva” de um objeto não anula a necessidade de seguir todas as outras regras: o jogador ainda tem que cumprir a condição para coletar um Artefato, invadir uma Fortaleza etc.

Artefatos

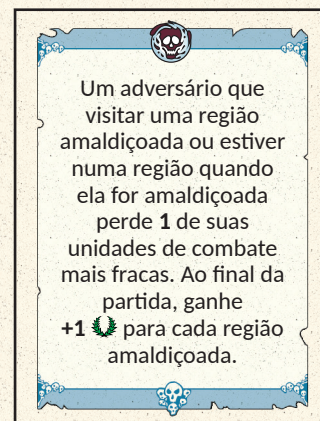
O efeito deste Artefato se aplica em qualquer momento que você receber Madeira, seja fazendo a ação de coletar Madeira, seja coletando recursos das regiões, derrotando Monstros, etc.



OS MORTOS-VIVOS

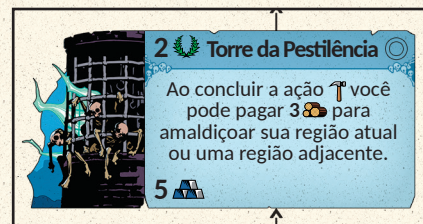
Regiões Amaldiçoadas

Ao amaldiçoar uma região, diga o nome dela em voz alta: todos os jogadores marcam essa região em seus mapas. Se um adversário visitar uma região amaldiçoada, ou se estiver nela no momento da maldição, ele deve perder uma das unidades mais fracas disponíveis em seu exército. Alterações no tipo do terreno não afetam a maldição. No lugar de PV por Artefatos, os Mortos Vivos recebem 1 PV para cada região amaldiçoada ao final da partida.



Torre da Pestilência

Você não precisa construir nada nem recrutar unidades para utilizar o efeito da Torre da Pestilência após o final de uma ação de construir.





AS NAGAS

As duas características principais das Nagas são as Serpentes e a Hydra.

Serpentes

As Serpentes não apenas são unidades das Nagas, mas também são seus recursos exclusivos. As Nagas adquirem Serpentes trocando toda a sua Madeira, Ferro e Ouro disponíveis por elas. **A troca de recursos por Serpentes é uma ação obrigatória no começo de cada ação de Construir e Recrutar.** Todos os recursos que sobrarem após a troca são armazenados no inventário. Observe que a quantidade de recursos necessários para a troca pode ser modificada pelo efeito do Alimentador.



Exemplo: Letícia tem 6 Madeiras, 5 Ferros e 9 Ouros em seu inventário. Ela tem recursos suficientes para receber 4 Serpentes no início de uma ação de Construir e Recrutar: uma por 5 Madeiras, outra por 5 Ferros e mais duas por 8 Ouros.

	6	5 >> 4 = 1
	5	5 >> 4 = 1
	9	4 = 1

A força de cada Serpente é igual ao total de Serpentes presentes na batalha. Por exemplo, se houver 5 Serpentes em uma batalha, cada Serpente tem 5 de força e o total de força de todas as Serpentes seria 25.

A Hydra



A Hydra é uma poderosa unidade de combate das Nagas. Ela pode se mover pelo mapa de forma independente do jogador. Enquanto estiver na mesma região que o jogador, a Hydra é tratada como uma unidade de combate comum. Se estiver em uma região diferente da região atual do jogador, ela pode participar de uma batalha como uma unidade independente.

A estrutura do turno das Nagas apresenta as seguintes condições adicionais:

Construir: você só pode invocar a Hydra quando dois adjacências forem circulados (veja o exemplo à direita), o que normalmente acontece durante uma ação de construir, já que todas as estruturas que construir permitem circular 1. Ao invocar a Hydra, escolha uma **região de lago** (você não pode invocar a Hydra em outro tipo de terreno) e marque-a com a letra H (ou da maneira que preferir). Não é permitido haver mais do que 1 Hydra no mapa ao mesmo tempo, mas você pode invocar uma nova para substituir a atual. Nesse caso, a Hydra antiga perece e você apaga a marcação dela do mapa.

Observação: o jogador deve circular uma sempre que construir uma estrutura, não apenas quando o fizer na fase de T.

Fundações: se a Hydra estiver em uma região com uma Fundação e você estiver em outra região, você não poderá construir uma estrutura na Fundação da Hydra.

Mover: primeiro faça a ação de mover para si, depois faça o mesmo para a Hydra e informe as duas regiões de destino conforme as regras convencionais. A Hydra pode se mover para 1 região adjacente (ou até 2 regiões, quando modificada) **de qualquer tipo de terreno no mapa.** Ela não gasta seus. A Hydra pode usar Portais, mas não pode coletar recursos nas regiões e nem coletar Artefatos. Ela pode se mover com você ou de maneira independente para outras regiões.

Combate entre jogadores: se a Hydra estiver na mesma região que um ou mais jogadores, ela **deve** iniciar uma batalha. Uma batalha com a Hydra é tratada como uma batalha entre jogadores e segue as mesmas regras. Os diferenciais da batalha dependem de você estar na mesma região que a Hydra:

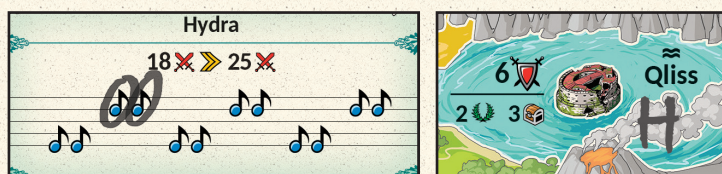
- ✦ **Se você e a Hydra estiverem na mesma região,** você participa da batalha seguindo as regras convencionais como um jogador. A Hydra sempre participa da batalha e é tratada como uma unidade sua, somando sua força para a força do seu exército. Observe que, nesse caso, a força da Hydra será reduzida em 2 para cada Serpente presente (quer elas participem da batalha ou não), já que as Serpentes sempre estão na mesma região que você. O efeito do Recife anula esta regra. Após a batalha, a Hydra perece como qualquer outra unidade, e sua marcação deve ser apagada no mapa. Você pode invocar uma nova Hydra mais tarde.
- ✦ **Se a Hydra estiver em uma região diferente da sua** e houver outros jogadores nessa região, a Hydra batalha sozinha contra eles. Isso é considerado uma batalha entre jogadores na qual a Hydra age como uma unidade de combate independente. Caso a Hydra vença, você circula um Monstro da fileira seguindo as regras convencionais, mas não recebe nenhuma recompensa adicional por isto (recursos de monstros, recursos de outros jogadores ou artefatos). Se um jogador derrotar a Hydra, ele circula um Monstro da fileira, mas não recebe nada, nem mesmo os recursos do Monstro. Independentemente do resultado da batalha, a Hydra perece como qualquer outra unidade e você deve apagar a marcação dela no mapa. Você pode invocar uma nova Hydra mais tarde.

Combate contra Monstros: a Hydra pode lutar contra um Monstro seguindo as regras convencionais, mas se ela ganhar, você não recebe os recursos do Monstro; você apenas recebe os PV referentes a ele ao final da partida.

Invadir uma Fortaleza: a Hydra pode invadir uma Fortaleza seguindo as regras convencionais, mas se você vencer, você não recebe os recursos da Fortaleza (eles são perdidos), você apenas recebe os PV dele ao final da partida.



Coletar Artefatos: a Hydra não pode coletar Artefatos.



Exemplo: Letícia construiu a Igreja e circulo um ao lado de outro circulado anteriormente, permitindo invocar a Hydra. Letícia tem que escolher uma região de lago, por isso resolve invocá-la em Qliss, marcando no mapa um H bem grande. Em seguida, José e Aglaé terminam as respectivas ações de mover em Qliss. A batalha começa independentemente da vontade deles, já que há uma Hydra na região. A Hydra tem 18 de força, pois como Letícia está em Folen e não em Qliss, as Serpentes não reduzem a força da Hydra. José e Aglaé enviam suas unidades, resultando em 15 de força para José e 17 para Aglaé. A Hydra vence, e Letícia circula um Monstro na fileira como um sinal de vitória, mas não recebe seus recursos. A Hydra perece e Letícia apaga a marcação dela do mapa. Observe que ninguém teve a oportunidade de invadir a Fortaleza de Qliss nesta rodada: Letícia por não estar na região e José e Aglaé por terem perdido a batalha.

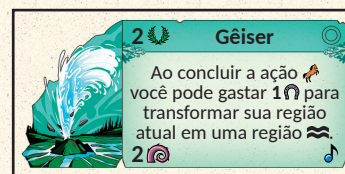
Estruturas e Construções



No começo da ação de construir, você deve trocar todos os recursos possíveis por Serpentes. Todas as estruturas das Nagas são de nível 1. Para construí-las, você precisa gastar a quantidade indicada de Serpentes. Todas as estruturas fornecem 1 que você marca circulando qualquer na área da Hydra no seu tabuleiro.

Gêiser

Ao transformar sua região atual em uma região de Lago, diga o nome dela em voz alta para que os outros jogadores ajustem o tipo de terreno da região em seus respectivos tabuleiros. A região agora é considerada como uma região de lago e todas as regras específicas para esse tipo de terreno se aplicam (custos de movimento, efeitos de estruturas etc.).

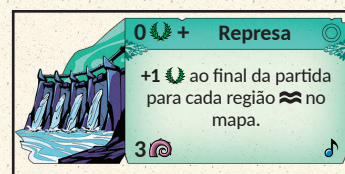


Observação: no que diz respeito à obtenção do Artefato em Tog'Eed, as regiões que eram do tipo montanha no momento da visita do jogador ainda contam. Se um jogador visitar 4 regiões de montanha e depois uma delas se transformar em um lago, o jogador ainda cumpre os requisitos para coletar o Artefato.

Dessa forma, as Nagas podem usar o Gêiser para prejudicar fortemente as outras facções, já que, ao transformar uma região de montanha em uma região de lago, por exemplo, a facção dos Orcs não poderá usar o efeito do Acampamento nessa região.

Represa

Ao final da partida, receba 1 PV para cada região de lago, tanto as que já eram originalmente uma região de lago quanto as que você transformou com o efeito do Gêiser.





ORCS

Fúria

Orcs possuem um recurso único: Fúria. Você pode ganhar PV ao final da partida de acordo com a quantidade de Fúria acumulada, como acontece com os outros recursos.

	12 = 2	
	18 = 2	
	24 = 3	
	30 = 3	

Casa do Chefe

O efeito da "Casa do Chefe" permite que o jogador gaste X Fúria para aumentar o nível de quantas ações quiser, não apenas de uma ação.



Modificando uma Unidade

Durante a ação de Construir e Recrutar, você pode gastar qualquer quantidade de Fúria, para modificar 1 Batedor e transformá-lo em 1 Invasor a cada Fúria gasta. Da mesma forma, você pode transformar Invasores em Demolidores gastando 3 Fúria para cada unidade. Você pode modificar um Batedor imediatamente para Demolidor gastando 4 Fúria. Observe que modificar é diferente de recrutar (essa distinção é importante, já que, por exemplo, o efeito da Arena não se aplica quando você transforma um Batedor em Invasor).

Observação: você pode modificar mesmo que não possua estruturas que permitam recrutamento, nem de ações de recrutamento.

3  Oficina Recrute Demolidores. *A  deles é 12 ao invadir uma Fortaleza. 4  4  4 	Demolidor* 9  5  -3 
2  Ginásio Recrute Invasores. 5  3 	Invasor 5  3  -1 
Acampamento Recrute Batedores. *A  deles é 4 se o combate acontecer em uma região  .	Batedor* 2  3 2 



3  Oficina Recrute Demolidores. *A  deles é 12 ao invadir uma Fortaleza. 4  4  4 	Demolidor* 9  1 5  -3 
2  Ginásio Recrute Invasores. 5  3 	Invasor 5  1 3  -1 
Acampamento Recrute Batedores. *A  deles é 4 se o combate acontecer em uma região  .	Batedor* 2  1 2 

Exemplo: Diego construiu o Acampamento e imediatamente recrutou 3 Batedores gastando 6 Ouros. Diego tem 5 Fúrias e decide gastá-las para modificar suas unidades: por 1 Fúria ele transforma um Batedor em um Invasor, e por 4 Fúrias transforma outro Batedor em um Demolidor. Observe que ele ainda não construiu a Oficina nem o Ginásio, e isso não o impede de modificar suas unidades.



ELFOS

Ninhos

	1 Ninhos Recrute Grifos. *Você pode coletar pagando se a quantidade de Grifos no seu exército $\geq$ que o custo deste em .	Grifo* 3 $\gg$ 5 4 3	
--	---	--------------------------------------	--

4 2	4 2	5 3	12 4	12 5	12 6
+3 à total do seu exército no combate contra Monstros	Você não gasta ao construir estruturas	Mover para custa 2	+2 ao coletar	Receba 3 Ents	+1 ao final da partida a cada 2 regiões visitadas

Exemplo: Aglaé tem 4 Grifos, então ela pode pegar um entre quatro Artefatos: o custo em Madeira é menor ou igual à quantidade de Grifos em seu exército. Aglaé está em Folen e tem um Artefato nessa região. Ela gasta 2 Madeiras e coleta o Artefato. Os outros jogadores riscam esse Artefato em seus respectivos tabuleiros.

Armeiro

Ent 6 $\gg$ 10 5/2 5	Grifo* 3 $\gg$ 5 3/1 3
Armeiro 1 Gaste X antes do combate para aumentar de X unidades para este combate. 4	Pixie 1 $\gg$ 2 2/1 1

Exemplo: Aglaé envia 2 Ents, 1 Grifo e 1 Pixie para a batalha. Ela também aplica o efeito do Armeiro: ela gasta 2 Madeiras (toda a Madeira que ela tem no inventário) para modificar a força de duas unidades. Aglaé resolve modificar a força do Grifo e a força de 1 dos Ents. A força do Ent modificado agora é 10, enquanto o outro Ent continua com 6 de força. O Grifo agora tem 5 de força. A força da Pixie não foi modificada. A força total de suas unidades é $10+6+5+1=22$. Ao mesmo tempo, Aglaé não risca a força dos Ents e dos Grifos como as outras facções fazem ao modificar unidades, pois o efeito do Armeiro é apenas temporário e a força das unidades volta ao normal ao final da batalha atual. Na próxima batalha em que ela quiser modificar a força de suas unidades, ela terá que gastar Madeira novamente.

Observações: o efeito do "Penhasco Arborizado" permite que o jogador não gaste ao construir uma estrutura, não durante toda a fase de .

O efeito deste Artefato permite que o jogador não gaste ao construir uma estrutura, não durante toda a fase de .



CRÉDITOS

Criado por: Yuri Zhuravlev, Egor Nikolaev

Arte: Sergey Dulin, Anton Kvasovarov, Valeriya Sadovaya, Oleg Rotar, Dmitry Pronin, Roman Kuzmin, Gewska, Michail Topta, Kristina Soozar

Desenvolvimento do Jogo: Ekaterina Reyes

Produtor: Vladimir Grachov, Alexander Burdaev

Diretor de Arte: Sergey Dulin

Design e Layout: Kristina Soozar, Sofie Suvorova

Editora Executiva: Anna Davydova

Tradução para o Inglês: Luiza Kretova

Diretor Editorial: Alexander Kiselyev

Testadores: Elena Vornoskova, Matvey Chistyakov, Luiza Kretova, Dana Kuznetsova

PUBLICADORA: HOBBY WORLD

Gerente Geral: Mikhail Akulov

Gerente de Produção: Ivan Popov

Editor-Chefe: Valentin Matyusha

Pré-impressão: Ivan Sukhovey

Diretor Criativo: Nikolay Pegasov

Chefe de Produção Internacional: Vladimir Sergeyev

Distribuição Internacional: Maria Nikolskaya



Agradecimentos especiais a Ilya Karpinsky.

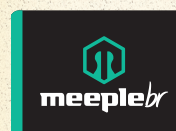
A reimpressão e publicação das regras do jogo, do conteúdo e das ilustrações sem a autorização do detentor do copyright é estritamente proibida.

© 2024 Hobby World. Todos os direitos reservados.

international@hobbyworldint.com

hobbyworldint.com

Versão das Regras: 1.0



VERSÃO BRASILEIRA MEEPLEBR

Edição: Renato J. Lopes.

Tradução: João José Gois.

Revisão: Bianca Melyna, Dayana Moreira e Romir G. E. Paulino.

Diagramação: André de Camargo

Você comprou um produto de qualidade. Caso tenha alguma reclamação, por favor, dirija-se diretamente a nós.

Ainda tem dúvidas? Nós lhe ajudamos:

Glyp Games LTDA. Rua Manoel Pires de Moraes, 18. Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP

Site: meeplebr.com | SAC: atendimento@meeplebr.com