

TERRA MYSTICA

A GAME FOR 2-5 PLAYERS AGED 14 AND UP
BY HELGE OSTERTAG AND JENS DRÖGEMÜLLER

Livro de Regras



A conferência do Conselho de Anciãos foi interrompida por um ensurdecedor tumulto. "As bruxas! As bruxas!", Uma voz jovem gritava, e punhos batiam na porta da assembléia onde os antepassados dos "Mágicos do Caos" se encontravam. Finalmente, a porta foi aberta, e uma jovem mágica entrou apressada na sala. "Eu as vi!", ela gritou ofegante. O olhar sério dos anciãos provocou sua pausa.

"Como se atreve a interromper nossa conferência?", repreendeu a venerável porta-voz do Conselho de Anciãos rispidamente a agitadora. "E se é realmente importante, fale com clareza: o que você viu?"

Shara Nindée, a jovem Mágica do Caos, respirou fundo e passou a reportar tudo o que havia visto, uma coisa de cada vez. "Estive no sul, na extremidade da floresta. Há bruxas por toda a parte. Elas montavam suas vassouras estúpidas por sobre nossas cabeças, e aterrissaram na floresta do sul. E seu número continua crescendo! Elas estão se instalando aqui!"

Esta foi uma mensagem desagradável, de fato. O Conselho de Anciãos havia acabado de decidir derrubar a floresta do sul, para redirecionar para lá alguns riachos de lava, transformando aquela área florestal em um espaço baldio, árido - exatamente como eles gostam. As equipes para essa tarefa já estavam formadas. E agora parece que as bruxas se anteciparam a isto. Bruxas são um povo que habita florestas, e como tal elas se espalham por várias florestas.

Até pior - elas costumam plantar árvores onde não há ninguém, convertendo toda a terra em floresta. Um pesadelo para os Mágicos do Caos, que tentam sempre transformar todo terreno que puderem em área baldia. Ten Malkuzar, um velho e sábio Mágico do Caos, falou. A razão pela qual o chamam de sábio foi ter sobrevivido a cinco ou mais de seus experimentos. "Não há nada que possa ser feito. Não é necessariamente ruim termos vizinhos, é bom para os negócios. Quando construirmos nossos próprios assentamentos, podemos economizar muito ouro, negociando.

Alguns dos anciãos concordaram, outros olharam duvidosos. "Mas nosso pessoal está pronto para ir e começar o trabalho de solo", argumentou a porta-voz. "Devemos desistir? Precisamos de mais terra árida!"

"Mande Shara para o oeste, para as montanhas", sugeriu Malkuzar. "Usualmente existem alguns córregos subterrâneos de lava nas montanhas, que nós podemos abrir. Montanhas são muito mais fáceis de converter em terras áridas do que florestas, de qualquer maneira. É assim que podemos nos antecipar às bruxas."

A decisão foi tomada. "Quanto a você, Shara...". A jovem mágica engoliu seco ao ver o olhar severo do velho Malkuzar. "Como você é tão perspicaz, eu tenho uma missão para você. Viaje imediatamente para o oeste, para as montanhas. Confira se as coisas continuam calmas por lá. Anões usualmente estão pendurados nas montanhas. É exatamente o que nós precisamos."

INTRODUÇÃO

Em **Terra Mystica** cada jogador governa uma de 14 facções, tentando se desenvolver com mais sucesso do que seus oponentes. Terra Mystica é um mundo mágico: seus habitantes são capazes de transformar o terreno em que vivem. Cada facção é vinculada a um tipo específico de terreno: só podem construir estruturas em seu terreno natural. É por esse motivo que cada facção através dos séculos precisou desenvolver sua capacidade de **terraformação**.

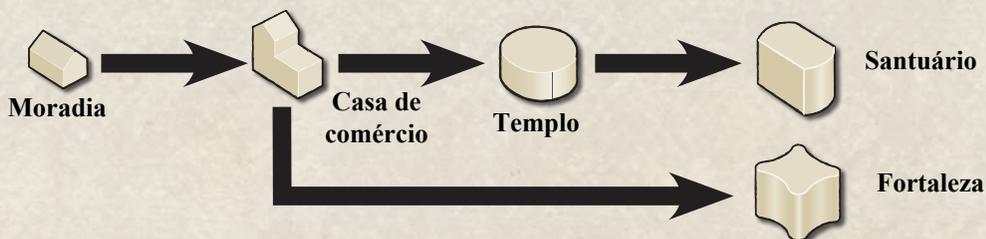
Uma facção pode viver em planícies, pântanos, lagos, florestas, montanhas, terras devastadas ou nos desertos - e cada uma delas se esforça para transformar o terreno de acordo com suas necessidades.



No jogo, os jogadores precisam se expandir para construir moradias. Contudo, como ganham Poder quando outro jogador constrói moradias ou melhora estruturas nas adjacências, cada jogador tem que encarar o desafio de encontrar o equilíbrio correto entre **adjacência a outros jogadores e livre espaço para expansão**.

As moradias existentes podem evoluir em múltiplos passos: para uma casa de comércio no início, e então para uma fortaleza ou templo. Um templo pode evoluir para santuário. Moradias fornecem trabalhadores. Evoluir uma estrutura aumenta seus rendimentos em moedas, poder ou sacerdotes.

Uma moradia pode se transformar em santuário através desses passos. Alternativamente, uma casa de comércio pode se tornar uma fortaleza.



Além da expansão geográfica e evolução de estruturas, os jogadores podem também desenvolver quatro cultos: fogo, água, terra e ar. O progresso nesses cultos é mostrado no tabuleiro de cultos. Desenvolvê-los também proporciona aumento de poder e outras recompensas.

Culto do fogo

Culto da água

Culto da terra

Culto do ar

Chave da cidade
(indica que você precisa fundar uma cidade antes de avançar para o último espaço de uma pista de culto)

Poder conquistado quando se avança em uma pista de culto

Ordem do culto do ar
(habilita o jogador a avançar múltiplos passos na pista de uma só vez)

No final, o jogador que melhor desenvolver sua facção vence o jogo.



COMPONENTES

1 tabuleiro com o mapa em seu status inicial



1 tabuleiro de culto
(com as 4 pistas de culto e ordens)



7 tabuleiros de facções dupla face
(cada lado mostra 1 facção diferente)



Nota: como este jogo não pode ser jogado por mais do que 5 jogadores, nunca acontecerá de todas as 7 cores serem usadas na mesma partida.

56 fichas de terrenos
(dupla face)



65 trabalhadores de cor natural



40 moedas pequenas (valor: 1)



25 moedas médias (valor: 2)



20 moedas grandes (valor: 5)



65 tokens de poder roxos
(ocasionalmente chamados de Poder)



1 token laranja de jogador inicial



17 tokens de ação
(usados para Poder e ações especiais)



1 token de final de jogo



5 tokens "100 pontos de vitória"

28 fichas ovais de favorecimento
(1+3+3 fichas por culto)



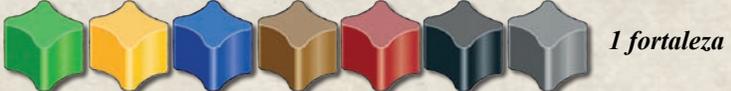
Côres por facção (verde, amarelo, azul, marron, preto, cinza):



8 moradias



4 casas de comércio



1 fortaleza



3 templos



1 santuário



7 sacerdotes



7 marcadores



3 pontes

10 fichas de cidades



8 fichas retangulares de pontuação



9 cartas de bônus
(representadas por pergaminhos)



5 fichas gerais de "ações"



Este manual e apêndices em inglês
Este manual e apêndices em francês



SETUP

Esta seção é constituída por duas partes. Para seu primeiro jogo, por favor siga as instruções para o jogo introdutório estático. Adicione as mudanças para o jogo principal variável em sua segunda partida, desde o início.

Primeira partida

ATRIBUIÇÃO DE FACÇÕES

Para sua primeira partida, recomendamos que você jogue **Terra Mystica** com facções pré-definidas. Dependendo do número de jogadores, pegue as facções recomendadas e as distribua entre eles:

- 2 jogadores:** Bruxas (verde) e Nômades (amarelo)
- 3 jogadores:** Bruxas (verde), Nômades (amarelo) e Alquimistas (preto)
- 4 jogadores:** Bruxas (verde), Nômades (amarelo), Alquimistas (preto) e Sereias (azul)
- 5 jogadores:** Bruxas (verde), Nômades (amarelo), Alquimistas (preto), Sereias (azul) e Gigantes (vermelho)

COMPONENTES NAS CORES DAS FACÇÕES

Cada tabuleiro de facção tem um ciclo de Transformação. Ele mostra os sete tipos de terrenos com o **terreno natural** da facção a que pertence o tabuleiro destacado pelo seu tamanho maior (a cor de seu terreno doméstico combina com a cor de sua facção).



Pegue todos os tokens da cor de sua facção:

Sacerdotes, estruturas, marcadores e as **pontes**.

(Sacerdotes, estruturas e pontes são limitados pela quantidade de tokens).

Coloque os 7 sacerdotes e as 3 pontes próximos do seu tabuleiro de facção.

Coloque as estruturas nos espaços correspondentes do seu tabuleiro de facção.

Sacerdotes e pontes são posicionados próximo ao tabuleiro de facção, formando seu "suprimento".



Distribua os 7 marcadores da sua cor.

Posicione 1 marcador no espaço mais à esquerda da pista de navegação (valor 0).

(Apenas as Sereias começam com valor 1. Faquires e Anões não têm navegação, e portanto não precisam deste marcador.)



Coloque 1 marcador no espaço mais embaixo da pista de trocas do seu tabuleiro de facção - este é o espaço onde 3 trabalhadores equivalem a uma pá.

(Os Sombrios não precisam deste marcador).



Coloque outro marcador no espaço 20 da pista de pontos de vitória, no tabuleiro do jogo.

Distribua os 4 marcadores restantes no espaço 0 de cada uma das pistas de culto, no tabuleiro de culto.



Texto vermelho destacado em *itálico e parêntesis* diferencia entre as regras básicas e a regra específica da facção. Essas diferenças também são mostradas em cada tabuleiro individual de facção e são explicadas em detalhes na última página deste manual (ver apêndice VI).

SETUP DE FACÇÕES

O setup de cada facção é mostrado no respectivo tabuleiro de facção.

RECURSOS INICIAIS

Colete seus recursos iniciais. Eles são retratados no topo, canto direito, do seu tabuleiro de facção, sob o nome de sua facção.

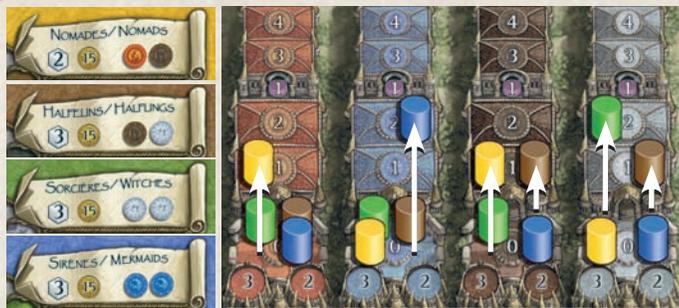


Pegue os recursos mostrados e coloque-os em seu tabuleiro de facção (é com eles que você vai obter seu ganho, na primeira rodada. Ver página 8).



Durante o setup, as Bruxas ganham 3 trabalhadores e 15 moedas

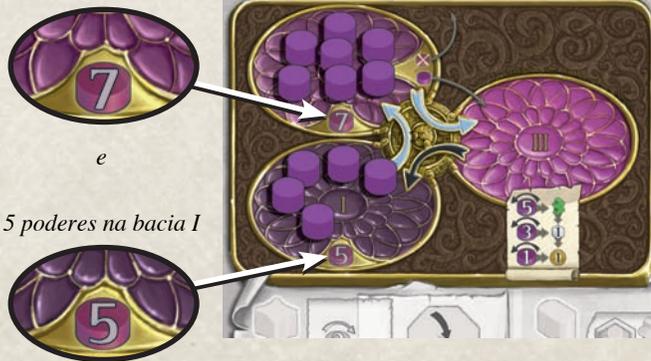
Seu tabuleiro de facções mostra alguns símbolos próximos dos recursos iniciais. Para cada símbolo, mova o marcador correspondente no tabuleiro de culto um espaço acima.



Os Nômades (amarelo) iniciam no espaço 1 nos cultos de fogo e terra, os Miúdos (marron) começam no espaço 1 dos cultos de terra e ar, as Bruxas (verde) começam no espaço 2 do culto do ar, e as Sereias (azul) começam no espaço 2 do culto da água.

Seu tabuleiro de facção contém 3 baçias de poder em seu canto superior esquerdo. Distribua um total de 12 tokens de poder entre as baçias I e II, conforme indicado no próprio tabuleiro.

As Bruxas começam com 7 poderes na baçia II



e 5 poderes na baçia I

TABULEIROS DE JOGO E DE CULTOS

Para sua primeira partida, recomendamos que você jogue com o setup abaixo, que se refere a uma partida de 4 jogadores explicada em detalhes. O setup para um número diferente de jogadores virá a seguir.

Da esquerda para a direita, pegue as moradias de seu tabuleiro de facção e as coloque no tabuleiro de jogo, conforme indicado



O mapa consiste de **terrenos** e **espaços de rio**

Disponha as fichas de favorecimento em um padrão 3x4.



Existe uma ordem pré-definida das fichas de pontuação. Cubra a metade da direita da ficha mais alta com o **token de fim de jogo**

Ponha 1 **token de ação** sobre cada um dos 6 espaços de ação de poder no tabuleiro do jogo. Coloque os tokens de ação remanescentes próximos ao tabuleiro.



As cartas de bônus representam pergaminhos. Quais você vai usar depende do número de jogadores. A figura mostra as cartas usadas em um jogo de 4 jogadores.

Organize os **trabalhadores**, **moedas** e **fichas de cidades** e os coloque de forma acessível próximos ao tabuleiro de jogo. Vire as 10 fichas de cidades com a face para cima.



O jogador que mais recentemente construiu um canteiro para plantar em seu jardim pega o token de jogador inicial, e se torna o jogador inicial da partida.





Cartas de bônus e setup para 2 jogadores



Cartas de bônus e setup para 3 jogadores



Cartas de bônus e setup para 5 jogadores

Nota: Cada facção (exceto uma) tem duas habilidades especiais: uma para o início do jogo, e outra para quando sua fortaleza for construída. Essas habilidades são mostradas no tabuleiro de facção, e explicadas em detalhes na última página deste manual: certifique-se de que todos os jogadores conheçam as habilidades especiais dos participantes da partida, antes de iniciar o jogo.

Habilidade especial conquistada após a construção da fortaleza

Habilidade especial do início do jogo



MUDANÇAS NO JOGO PRINCIPAL

Diferente do jogo introdutório, selecione aleatoriamente quais cartas de bônus e fichas de pontuação serão usadas. Então, após o ajuste desses parâmetros básicos, escolha livremente sua facção. Também livremente, posicione sua primeira moradia (*a posição da primeira moradia não é predefinida*).

FICHAS DE PONTUAÇÃO

O jogo mostra 6 espaços para as fichas de pontuação (numerados de 1 a 6). Cada espaço corresponde a uma rodada. Embaralhe as fichas e as coloque com a face para cima nesses espaços uma após a outra, começando pelo espaço 6. Se você sortear a ficha de pontuação com uma pá em seu lado **esquerdo** para os espaços 5 ou 6, deixe-a de lado e sorteie outra substituta. Então, a embaralhe de volta (no exemplo, esta ficha está no espaço 3). Finalmente, cubra a metade direita da ficha no espaço 6 com o **token de fim de jogo**.



Ficha de pontuação reduzida para a rodada 6

Ficha de pontuação para a rodada 5

Ficha de pontuação para a rodada 4

Ficha de pontuação para a rodada 3

Ficha de pontuação para a rodada 2

Ficha de pontuação para a rodada 1

CARTAS DE BÔNUS

Embaralhe as 9 cartas de bônus. O número de cartas necessárias no jogo depende do número de jogadores.

Nº de jogadores	2	3	4	5
Nº de cartas de bônus necessárias	5	6	7	8

Aleatoriamente sorteie o número requerido de cartas de bônus e as posicione com a face para cima, uma próxima das outras. Guarde as cartas remanescentes de volta na caixa do jogo.

ESCOLHENDO UM TABELEIRO DE FACÇÃO

O jogador inicial escolhe uma facção e pega o tabuleiro desta facção. No sentido horário, cada jogador escolhe sua facção e retira o respectivo tabuleiro, escolhendo qual lado vai utilizar.

Nota: Alternativamente, designe as facções de forma aleatória, distribuindo uma moradia de cada cor para cada participante. Escolha, então, uma das duas facções: a da parte dianteira ou a da parte traseira do tabuleiro de facção correspondente.

Uma vez que cada jogador tenha decidido qual será sua facção, prossiga com o setup de facções, conforme explicado para o jogo introdutório. Distribua também os componentes de sua cor conforme explicado ali. Contudo, não coloque suas moradias no tabuleiro do jogo, ainda (veja "Posicionando as primeiras estruturas", na página 8).



OBJETIVO DO JOGO



No final do jogo, o jogador com mais pontos de vitória vence. As imagens a seguir mostram as várias maneiras de se conseguir pontos de vitória no jogo (os pontos de vitória são representados por quadrados marrons contendo uma coroa de louros).

Enquanto lê este manual, você pode voltar a esta página sempre que necessário para ter uma melhor visão do contexto. Esta seção não tem relevância para o entendimento das regras. Qualquer informação encontrada nesta página também é explicada em outros lugares, neste livro de regras.

Há uma ficha de pontuação para cada uma das 6 rodadas.

Cada uma delas mostra como conseguir pontos de vitória em determinada rodada:

Construindo moradias (ação #1, pág. 9), casas de comércio (ação #4, pág. 11). Pontos de vitória adicionais podem ser recebidos pela transformação de espaços de terrenos (símbolo da pá) e fundando cidades (símbolo da chave).

Você pode encarar um dilema: de um lado, você pode querer construir as melhores estruturas para sua facção (uma facção quer uma fortaleza rápida, outra quer mais templos), e de outro lado, você pode querer se concentrar nas estruturas que marcam pontos de vitória na rodada atual.



Você pode ganhar pontos de vitória quando melhora sua **navegação** (ação #2, pág. 11)



ou

habilidades de **terraformação** (ação #3, pág. 11). É por estas razões que tais ações não são úteis apenas no começo do jogo, mas até o fim.



Algumas facções têm **habilidades especiais** para ganhar pontos de vitória adicionais (por exemplo, os Alquimistas são particularmente bons convertendo moedas em pontos de vitória).



Três das nove cartas de bônus oferecem pontos de vitória **quando você tiver completado todas as ações que deseje na presente fase de ações** (isto é chamado de "passar"): então, os pontos de vitória são entregues por

- todas as suas moradias no tabuleiro do jogo, ou
- sua fortaleza ou santuário no tabuleiro do jogo.



Duas fichas de favorecimento oferecem pontos de vitória por moradias e casas de comércio **sempre que você as construa**.



Outra ficha de favorecimento concede pontos de vitória por casas de comércio já construídas **quando você "passar"**.



Você ganha pontos de vitória quando **fundar cidades** (mais detalhes na página 14).

Você também receberá prêmios adicionais por isto.



Nômades são o povo a cavalo do deserto. Eles costumam viver em tendas e estão sempre se movendo. Mesmo hoje, eles constroem moradias usando materiais simples e leves. Desta forma, eles podem popular grandes áreas rapidamente. Os Nômades só habitam em desertos, e suas hordas de cavaleiros podem causar tempestades de areia que podem se propagar para cenários vizinhos.



No **final do jogo**, pontos de vitória são dados para as maiores áreas conectadas no tabuleiro do jogo (pontuação de área).

Melhorar sua navegação e habilidade de terraformação não só proporciona pontos de vitória diretamente, mas também ajuda a criar uma grande área conectada.



Também **ao final do jogo**, pontos de vitória são conquistados pelo progresso nas 4 pistas de cultos (pontuação de culto).

Por um lado, você deseja ter **muitas** moradias construídas para criar uma área grande conectada, mas por outro, os templos e santuários **mais valiosos** fornecem muitos sacerdotes, que são necessários para pontuar bem na pontuação de culto (ação #5, pág. 13).

A adjacência próxima com outros jogadores o **habilita a negociar pontos de vitória por poder** (veja página 12).

(É por isso que você começa o jogo com 20 pontos de vitória)



FLUXO DE JOGO

POSICIONANDO AS PRIMEIRAS ESTRUTURAS

Pule esta seção quando estiver lendo pela primeira vez. No jogo introdutório, as primeiras estruturas são colocadas em espaços pré-definidos.

Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, coloque uma de suas moradias em um terreno de morada existente. Então, começando pelo último jogador e seguindo em sentido anti-horário, coloque a segunda morada da mesma forma. *(Os Nômades colocam sua terceira morada após todos os jogadores colocarem a segunda. Os Mágicos do Caos colocam sua única morada depois que todos os outros tiverem colocado todas as suas moradias - se necessário, após os Nômades colocarem sua terceira morada.)*

DETALHES

- Moradias só podem ser posicionadas no terreno natural de uma facção.

Quando estiverem posicionando suas primeiras estruturas, os jogadores não podem transformar nenhum espaço de terreno. Isto só será possível mais tarde, no jogo.



Todas as estruturas, incluindo as moradias, são retiradas da esquerda para a direita, do seu tabuleiro de facção.



Depois de posicionar as primeiras estruturas, restarão espaços vazios na pista de moradia. Esses espaços definem seu rendimento (veja abaixo).

ESCOLHENDO A PRIMEIRA CARTA DE BÔNUS

Começando pelo **último jogador** e seguindo em sentido **anti-horário**, cada jogador escolhe e pega uma carta de bônus.

Cartas de bônus proporcionam ganhos adicionais, destravam ações especiais, ou concedem pontos de vitória para certas estruturas ao final de uma rodada.



Mágicos do Caos apreciam as forças de destruição e se sentem melhor em áreas devastadas e sombrias. eles cultuam o fogo e estão sempre procurando por lençóis subterrâneos de lava, que forçam a erudir e atingir a superfície, para transformar mais terra em aridez. Os Mágicos do Caos também têm um certo poder sobre o tempo - são capazes de congelar o tempo para outras pessoas, para que possam causar devastação sem serem incomodados.

Coloque uma moeda do suprimento geral em cada uma das cartas de bônus que sobraram (o propósito dessas moedas é tornar mais atrativas as cartas de bônus menos desejadas, em rodadas futuras).

Ao final de cada rodada, haverá 3 cartas de bônus de sobra, e cada uma recebe uma moeda.



FLUXO DE JOGO ATRAVÉS DE SEIS RODADAS

Cada uma das seis rodadas passa por três fases:

FASE 1: Fase de lucro • **FASE 2:** Fase de ações • **FASE 3:** Fase de bônus de culto e de limpeza

FASE 1: LUCRO

Coletar novos trabalhadores, moedas, sacerdotes e poder.

Você também passa por esta fase na primeira rodada. Portanto, primeiro colete os lucros específicos de sua facção para o começo do jogo, e depois também os lucros da primeira rodada.



Seus rendimentos dependem das estruturas que construiu, da carta de bônus que escolheu, e (mais tarde no jogo) das fichas de favorecimento que possuir. Em todos os componentes, rendimentos são representados por uma mão espalmada.

LUCRO BÁSICO PARA ESTRUTURAS

Trabalhadores: Pegue do suprimento geral o número de trabalhadores equivalente ao número de símbolos de trabalhadores visíveis em sua pista de moradia.

Na fase 1, este jogador coleta 3 trabalhadores conforme indicado em sua pista de moradia.



Moedas: Pegue do suprimento geral o número de moedas equivalente ao número de símbolos de moedas visíveis na sua pista de casas de comércio.

Sacerdotes: Retire de seu suprimento o número de sacerdotes equivalente ao número de símbolos de sacerdote visíveis em sua pista de templo. Outro símbolo de sacerdote será visível se você tiver construído seu santuário (**os santuários dos Sociáveis - Swarmlings e dos Sombrios - Darklings, fornecem 2 sacerdotes**).

Coloque os recém-recebidos trabalhadores, moedas e sacerdotes em seu tabuleiro de facção (*se o suprimento de moedas e trabalhadores se esgotar, reponha os componentes em falta por qualquer outra coisa. Apenas seu suprimento de sacerdotes é limitado*).

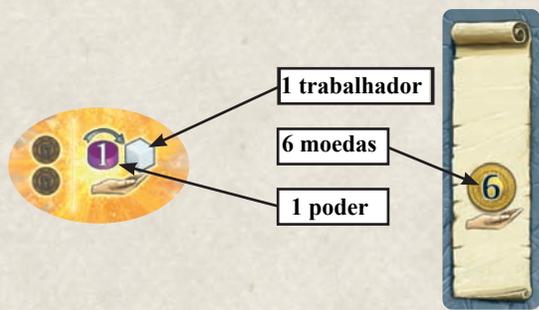
Poder: Poder é conquistado de acordo com os símbolos de poder visíveis na pista de casas de comércio. A fortaleza normalmente oferece poder adicional (*exceto para os Alquimistas, que coletam 6 moedas, ou os Mágicos do Caos, que coletam 2 trabalhadores, ou os Faquires, que coletam 1 sacerdote*).

Como usar poder é explicado na próxima seção "As bacias de poder".



LUCRO ADICIONAL PARA CARTAS E FICHAS

Além dos rendimentos coletados através do seu tabuleiro de facção, adicione o lucro previsto na sua carta de bônus (veja apêndice IV, pág. 19), e nas fichas de favorecimento (veja apêndice II, pág. 18).



AS BACIAS DE PODER

Cada jogador tem **12 tokens de poder** que são distribuídos por 3 bacias. Ações de poder (veja ação #6, pág. 13) requerem poder na bacia III (à direita).

Neste cenário, você tem 5 poderes à sua disposição. Você pode usar todos os poderes da bacia III, independentemente de quantos tokens tenha nas bacias I e II.



Sempre que você ganha poder no jogo (como lucro, quando um oponente constrói estruturas, ou avançando nas pistas de culto), você não recebe novos tokens de poder, mas movimenta os já existentes de bacia para bacia. Assim também quando gasta poder em uma ação de poder: você não perde tokens, mas os movimenta de volta.

Os tokens de poder movem-se (sempre em sentido horário) de acordo com as regras seguintes:

GANHANDO PODER

Quando ganhar poder, proceda na seguinte ordem:



1. Se houver tokens na bacia I, para cada poder que ganhar mova 1 token da bacia I para a bacia II.



2. Quando a bacia I estiver vazia, para cada poder que ganhar mova 1 token da bacia II para a bacia III.

3. Uma vez que todos os tokens estejam na bacia III, você não pode ganhar poderes adicionais.

Se você ganhar 3 poderes neste cenário, mova 2 tokens da bacia I para a bacia II primeiro, e depois mova 1 token da bacia II para a bacia III, uma vez que agora a bacia I estará vazia.



GASTANDO PODER

Você só pode gastar tokens de poder que estejam na bacia III. Ao gastá-los, deverão ser movidos para a bacia I.

Após ganhar 3 poderes no cenário acima, você pode gastar até 6 poderes em uma ação de poder (mas a esse respeito à frente).



FASE II: AÇÕES

Durante a fase de ações, começando pelo jogador inicial e seguindo o sentido horário, cada jogador pode executar exatamente uma ação, até que nenhum jogador queira executar mais nenhuma ação. Existem 8 ações possíveis de se escolher. Exceto pela ação de "passar", todas as outras podem ser executadas múltiplas vezes durante a mesma fase de ações (mas apenas uma vez por turno de jogador).

VISÃO GERAL DAS AÇÕES

Esta seção explica as relações entre as ações.

Ação #1 é construir moradias em terrenos desocupados. **Ação #2** e **#3** facilitam a construção. No final do jogo, existe uma pontuação especial para a maior área conectada.

Ação #4 é evoluir estruturas. Muitas facções precisam construir suas fortalezas o mais cedo possível. Por outro lado, templos e santuários também são bastante valiosos, já que fornecem sacerdotes e fichas de favorecimento, necessários para pontuar bem durante a pontuação de cultos no final da partida.

Ação #5 afeta diretamente a pontuação de culto, e oferece poder adicional através de sacerdotes e cultos. Poderes podem então ser usados para ações especiais de poder (#6).

Ação #7 explica as ações especiais que você pode destravar durante o jogo.

Finalmente, **ação #8** precisa ser executada quando você não pode ou não quer executar nenhuma outra, na fase corrente de ações.

1 - TRANSFORMAR E CONSTRUIR

Primeiro, você precisa transformar o **tipo** de um espaço de terreno. Depois, se houver mudado aquele terreno para o tipo de seu terreno natural, você pode imediatamente construir uma **moradia** naquele terreno.

CONSTRUINDO UMA MORADIA

Para construir uma moradia em um espaço de terreno, esse espaço precisa ser...

- da sua cor (ou seja, tem que ser seu terreno natural).
- desocupado.
- direta ou indiretamente adjacente a uma de suas estruturas ("adjacência" é definida na próxima seção).



Além disso, você precisa pagar os custos da construção. Cada moradia custa um trabalhador e duas moedas (exceções: os **Engenheiros** constroem moradias por 1 trabalhador e 1 moeda, os **Sociáveis** por 2 trabalhadores e 3 moedas).



TRANSFORMANDO UM ESPAÇO DE TERRENO

Ao assegurar que a primeira condição foi atingida, você tem a permissão para transformar um espaço de terreno desocupado em seu terreno natural imediatamente antes de construir uma moradia. Coloque uma ficha de terreno da sua cor no espaço transformado.

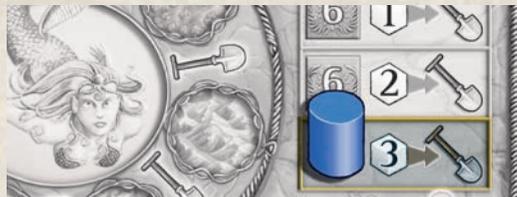


Transformações têm seu preço: cada passo entre a origem e o terreno de destino, no ciclo de transformação do seu tabuleiro de facção, custa uma pá. Assim, transformar os tipos de terrenos adjacentes (no ciclo de transformação) em outros custará uma pá, com um custo máximo de até três pás se estiverem em lados opostos do ciclo, para que você possa mover-se em qualquer direção no ciclo. *(Exceção: Gigantes sempre têm que pagar exatamente 2 pás para transformar qualquer tipo de terreno em seu terreno natural).*

Pás podem ser adquiridas de várias formas.

Você pode trocar **trabalhadores** * por pás. A pista de trocas de seu tabuleiro de facção exibe a taxa de troca: no começo do jogo, é geralmente 3 trabalhadores para uma pá (veja ação #3).

O marcador indica que a taxa de troca é de 3 trabalhadores por 1 pá.



Uma ou duas pás podem ser adquiridas através de certas ações de poder (veja ação #6, pág. 13, ou apêndice I, pág. 17).



Uma das cartas de bônus oferece uma pá (veja ação #7, pág. 14, ou apêndice IV, pág. 19).



(Miúdos e Gigantes ganham pás adicionais para uso imediato após construir suas fortalezas).

As pás só podem ser aplicadas em um espaço simples de terreno. Contudo, existem dois casos especiais:

- Se as pás recebidas através de uma ação de poder ou carta de bônus não são suficientes para transformar um espaço de terreno em seu terreno natural, você pode trocar **trabalhadores** * pelas pás faltantes (pela atual taxa de troca de sua pista de trocas).

(os Sombrios pagam um sacerdote para cada pá faltante)*



- Quando ganhar duas pás, se você precisa de apenas uma para transformar um espaço de terreno em seu terreno natural, você pode aplicar a segunda pá em outro espaço de terreno. Contudo, não poderá posicionar uma moradia nesse segundo espaço.

(Isto também se aplica quando os Miúdos constroem sua fortaleza, recebendo imediatamente 3 pás - veja na última página).

DETALHES DA CONSTRUÇÃO DE MORADIAS

- Quando construir, pegue as estruturas (incluindo moradias) da esquerda para a direita, do seu tabuleiro de facção.

- Se a ficha de pontuação corrente retratar uma moradia, você recebe 2 pontos de vitória para cada moradia que construir.

Esta ficha de pontuação premia com 2 pontos de vitória a construção de moradias.



DETALHES DO USO DA PÁ

- Você não pode guardar pás para uso em ações futuras. Pás precisam ser usadas imediatamente.

- Se o lado esquerdo da ficha de pontuação corrente mostra uma pá, você ganha pontos de vitória por usar pás durante a corrente fase de ações.

Esta ficha de pontuação premia com 2 pontos de vitória pelo uso de pás.



- Após transformar um espaço de terreno, **você não precisa** construir uma moradia imediatamente. Você pode fazer isso em outra ação, em um momento futuro do jogo.

- Você não precisa transformar um espaço de terreno em seu terreno natural, podendo parar em qualquer outro tipo de terreno (p. ex., se você não puder dispor de mais pás). Entretanto, durante seus turnos, seus oponentes pode reclamar aquele espaço de terreno para eles mesmos (espaços de terrenos com fichas de terreno sobre eles mas sem estrutura nenhuma construída, são considerados desocupados).

- Mesmo quando transforma um espaço de terreno sem construir uma moradia, o espaço de terreno transformado precisa ser direta ou indiretamente adjacente a uma de suas estruturas (veja pág. 11).

- Você **não pode** transformar um espaço de terreno que contenha, em cima, alguma estrutura.

- Você também pode conseguir pás através do bônus de culto (veja "fase 3 de uma rodada", na página 15). Como essas pás foram conquistadas fora da fase de ações, você não pode construir uma moradia imediatamente após, e também não pode trocar trabalhadores por mais pás (você precisa esperar até a próxima fase de ações para construir uma moradia).



Gigantes são seres enormes, dotados de muita força física. Eles podem arrancar árvores ou nivelar montanhas com facilidade - exatamente, aliás, como eles gostam. São capazes de transformar paisagens em áreas baldias em pouquíssimo tempo. Vários Gigantes já tentaram transformar terra em alguma outra coisa, mas acabaram produzindo mais terra devastada, afinal. Aparentemente, eles não têm destreza para coisas finas.

ADJACÊNCIA

Devido a algumas outras regras (veja "**Poder através de estruturas**", pág. 12), é importante distinguir entre adjacência direta e indireta dos espaços de terrenos (*esta distinção não importa na construção de moradias, que é do que trata a presente seção*).

ADJACÊNCIA DIRETA

Espaços de terrenos e estruturas são considerados diretamente adjacentes se compartilham o mesmo lado de um hexágono. Adicionalmente, também são considerados adjacentes diretos aqueles separados por um rio, mas conectados através de uma **ponte** (veja a ação de poder "**Construindo uma ponte**", apêndice I, pág. 17).

Esses espaços de terrenos são diretamente adjacentes. Assim que você construir uma estrutura no outro terreno, ambas as estruturas também serão consideradas adjacentes.



ADJACÊNCIA INDIRETA

Espaços de terrenos e estruturas são considerados indiretamente adjacentes quando separados por um ou mais espaços de rios, e o seu valor de navegação é alto o suficiente para cobrir a distância (*navegação é outra ação, e será explicada na próxima seção*).

(espaços de terrenos e estruturas que os Anões podem alcançar através de túneis, e os Faquires através de tapete voador também são considerados indiretamente adjacentes)

Para tornar essas estruturas indiretamente adjacentes, você precisa de um valor de navegação de pelo menos 2.



Nota: quando construir moradias, seus oponentes têm a chance de ganhar poder. Isso será explicado na ação #4, "Evoluindo uma estrutura". Antes disso, vamos dar uma olhada nas duas ações seguintes, que facilitam a construção de moradias para o resto do jogo: avançar na pista de navegação e baixar a taxa de troca para pás.

2 - AVANÇAR NA PISTA DE NAVEGAÇÃO

Espaços de terrenos e estruturas precisam ser indiretamente adjacentes se você quiser se expandir através de espaços de rios.

Para transformar espaços de terrenos ou construir estruturas através dos espaços de rios, como uma ação, você pode mover o marcador em sua pista de navegação um espaço adiante. Seu tabuleiro de facção mostra o custo dessa ação: 1 sacerdote e 4 moedas.

Como prêmio por executar essa ação, receba o número de pontos de vitória indicado no espaço de navegação para o qual se moveu.

Os Áureos (verde) ganham 3 pontos de vitória por avançarem na pista de navegação. Daqui para frente, as moradias verdes mostradas no exemplo acima são consideradas adjacentes indiretas.



3 - BAIXANDO A TAXA DE TROCA PARA PÁS

No início do jogo, pás custam 3 trabalhadores cada (*veja ação #1*). Para reduzir esse custo para 2 trabalhadores, ou até um, **como uma ação**, você pode mover o marcador da sua pista de troca um espaço acima. Seu tabuleiro de facção mostra o custo dessa ação: 2 trabalhadores, 5 moedas e 1 sacerdote.

(Exceções: Miúdos pagam menos moedas, e Sombrios sequer têm uma pista de troca, já que trocam sacerdotes por pás).

Como recompensa por executar esta ação, você ganha 6 pontos de vitória.

De agora em diante, os Áureos (verde) só precisam pagar 2 trabalhadores para cada pá.



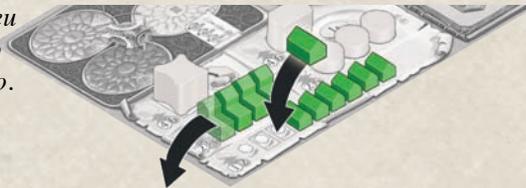
4 - EVOLUINDO UMA ESTRUTURA

Estruturas podem ser melhoradas passo a passo. Os custos para cada evolução são mostrados no tabuleiro de facção, à esquerda da estrutura.

DETALHES

- Sempre retire as estruturas recém-construídas **da esquerda para a direita** do seu tabuleiro de facção.
- Quando evoluir, você estará **substituindo** uma estrutura por outra. Retire a estrutura que você quer melhorar do tabuleiro de jogo e coloque de volta em seu **tabuleiro de facção**. Isto reduz seu lucro para aquele tipo de estrutura (*quando retorna estruturas para o seu tabuleiro de facção, sempre a coloque o mais à direita possível, na sua própria pista*). Coloque a nova estrutura no mesmo espaço do tabuleiro de jogo em que estava a estrutura retirada.

Quando construir uma casa de comércio, retorne uma moradia para o seu tabuleiro de facção.



Existem 4 evoluções possíveis (duas das quais só podem ser executadas uma única vez por partida).

Moradia ➔ **Casa de comércio**

Evoluir uma moradia para casa de comércio custa 2 trabalhadores e 6 moedas *. Se existir ao menos **uma estrutura oponente em adjacência direta** com aquela moradia você só precisará pagar 3 moedas, no lugar de 6. Se a ficha de pontuação corrente mostra uma casa de comércio, ganhe 3 pontos de vitória por esta evolução.

Esta ficha de pontuação oferece 3 pontos de vitória por construir uma casa de comércio.



Áureos são um povo misterioso que vive na floresta, e diz-se que existem sem um corpo físico. Infelizmente ninguém pode provar isto, já que nunca poderão ser vistos peregrinando pela floresta. Quando são ameaçados ou esperam a visita de parentes, simplesmente se fundem às árvores, tornando-se invisíveis.



Evoluir uma casa de comércio para fortaleza custa um número de trabalhadores e moedas, dependendo da facção. Depois de construir sua fortaleza, cada facção ganha uma habilidade especial específica (veja apêndice VI, pág. 20). Se a ficha de pontuação atual mostra uma fortaleza, ganhe 5 pontos de vitória por esta evolução.



Evoluir uma casa de comércio para templo custa 2 trabalhadores e 5 moedas*. Como recompensa, imediatamente escolha e pegue uma ficha de favorecimento**, e coloque-a com a face para cima na sua frente (você pode imediatamente tirar vantagem da ficha ganha, ou usá-la durante a corrente fase de ação, respectivamente). Você não pegará uma ficha de favorecimento que já tenha. Para mais detalhes a respeito de fichas de favorecimento, veja apêndice II, pág. 18.

(* *Engenheiros pagam menos, e Sociáveis pagam mais*)



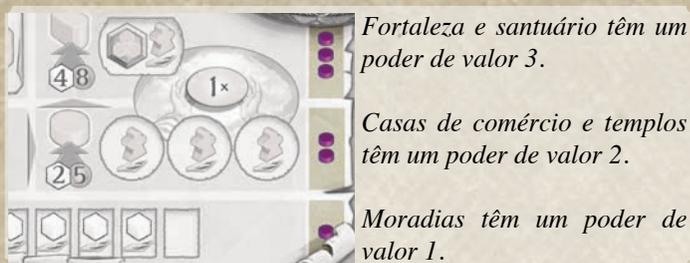
Evoluir um templo para santuário custa um número de trabalhadores e moedas, dependendo da facção. Esta evolução também é premiada com uma ficha de favorecimento**. Se a ficha de pontuação corrente mostrar um santuário, ganhe 5 pontos de vitória pela evolução.

(** *Mágicos do Caos sempre ganham 2 fichas, ao invés de uma*).

Finalmente, mais a respeito dos prêmios já mencionados você obterá quando um oponente construir uma estrutura.

PODER ATRAVÉS DE ESTRUTURAS

Cada estrutura tem um valor em poder, que é mostrado à direita de sua pista, no tabuleiro de facção:



Quando construir uma moradia (ação #1) ou evoluir uma estrutura (ação #4), você deve informar aos proprietários das estruturas diretamente adjacentes que eles podem ganhar poder (veja "As bacias de poder", pág. 9).

Para determinar o número total de poder que um oponente deve ganhar, some os valores de poder das estruturas dele diretamente adjacentes à sua nova estrutura construída.

O jogador das Sereias (azul) precisa informar o jogador dos Nômades (amarelo) que ele deve ganhar 3 poderes devido à construção da nova moradia azul: 1 poder pela moradia amarela e mais 2, pelo templo amarelo. O jogador dos Nômades não ganha poder pela casa de comércio amarela, já que não é diretamente adjacente à moradia azul.



DETALHES

- Você não ganha poder por suas próprias estruturas. Poder só pode ser ganho quando um oponente constrói estruturas.
- Começando pelo jogador à esquerda do jogador ativo e seguindo em sentido horário, cada oponente afetado precisa decidir se aceitará o poder ou não (a próxima seção explica porquê você poderá preferir recusar o poder ganho).

O PREÇO DO PODER

Infelizmente, o poder ganho através de estruturas não é gratuito. Para ganhar esse poder, você precisa perder pontos de vitória, um número a menos do que os pontos de poder recebidos.

Assim, ganhar 1/2/3/4... poderes custará 0/1/2/3... pontos de vitória.



No exemplo acima, o jogador Nômade pode ganhar 3 poderes. Se aceitar, ele perderá 2 pontos de vitória.

DETALHES

- Você não pode terminar com um número negativo quando perder pontos de vitória.
- Você não pode decidir ganhar menos poderes para salvar pontos de vitória, ou aceita tudo, ou não terá nada (exceções: se você não tiver tokens de poder suficientes nas bacias I e II, ganhe tantos poderes quantos forem necessários para movê-los todos para a bacia III, perdendo os pontos de vitória de acordo. Você também poderá ganhar menos poder para evitar pontuação negativa. Nesse caso, ganhe apenas a quantidade de poder necessária para terminar com 0 pontos de vitória).
- Você só perde pontos de vitória quando ganha poder através de estruturas. Você não perde nenhum ponto de vitória quando ganha poder de outras formas.

SUMÁRIO: COMO EU GANHO PODER?

Você ganha poder...

- quando um oponente constrói ou evolui estruturas.
- como lucro de suas casas de comércio e fortaleza. (e templos, se você estiver jogando com os **Engenheiros**)

- como lucro de duas cartas de bônus específicas.

- como lucro de duas fichas de favorecimento específicas.

- como prêmio (uma única vez) ao fundar uma cidade e pegar a ficha de cidade específica (veja pág. 14 para detalhes a respeito da fundação de cidades).

- como Bônus (uma única vez) de culto na fase III, se a ficha de pontuação específica estiver valendo para a corrente rodada (veja pág. 15 para detalhes a respeito do bônus de culto).



- quando avançar nas pistas de culto (detalhes a seguir)



PODER ATRAVÉS DAS PISTAS DE CULTO

Poder também pode ser ganho nas pistas de culto de terra, água, fogo e ar. Você ganha 1/2/2/3 poderes quando avançar para a 3^a/5^a/7^a/10^a casas de uma pista de culto. Você só ganha esse poder uma vez, quando avançar para, ou passar por estas casas.



O jogador Nômade (amarelo) ganha 4 poderes por avançar esses 3 espaços no culto do ar.

APENAS UM JOGADOR NO ESPAÇO 10

Apenas um jogador poderá avançar para o espaço 10 de cada pista de culto. Para fazê-lo, você precisa ter fundado uma cidade para cada espaço 10 para qual deseje avançar. Veja pág. 14 para detalhes sobre a fundação de cidades.

Após fundar duas cidades, você pode avançar para o espaço 10 em duas pistas de culto (a não ser que outro jogador chegue antes).



5 - MANDE UM SACERDOTE PARA A ORDEM DE UM CULTO

Existem 4 espaços abaixo de cada pista de culto, que podem abrigar exatamente 1 sacerdote cada. Como uma ação, você pode colocar um de seus sacerdotes em um desses espaços para avançar 2 ou 3 casas (conforme indicado no espaço) na pista de culto correspondente.



DETALHES

- Você pode ganhar poder quando avança em uma pista.
- Não há como recuperar esses sacerdotes de volta. Tenha em mente que você só tem um total de 7 sacerdotes à sua disposição.

Se você não quiser perder um sacerdote, alternativamente retorne-o ao seu suprimento, e avance apenas 1 espaço.



Inicialmente, Engenheiros eram uma tribo da montanha vivendo em vales e ravinas inacessíveis. Agora, eles aprenderam como construir pontes e estradas nas montanhas para manter seus assentamentos remotos conectados. Eles gostam de dominar a natureza através da tecnologia. Eles parecem excêntricos às outras facções quando se debruçam sobre seus planos de construção.



6 - AÇÕES DE PODER

Existem dois tipos de ações de poder: as plenas e as auxiliares.

AÇÕES DE PODER NO TABULEIRO

As ações de poder no tabuleiro (representadas por octógonos laranja) só podem ser executadas **uma vez por rodada** - o primeiro a chegar, será o primeiro servido.

Sempre que executar uma dessas ações, mova um número de tokens de poder da bacia III para a bacia I igual ao custo indicado. Então, coloque um token de ação em seu espaço no tabuleiro, para indicar que aquela ação não pode ser realizada novamente nesta rodada.



Use tokens de ações para cobrir ações de poder já executadas. Ações de poder do tabuleiro custam 3, 4 ou 6 poderes.

Todas as ações de poder do tabuleiro são explicadas em detalhes no apêndice I, pág. 17.

CONVERSÕES (A QUALQUER MOMENTO)

A qualquer momento durante seu turno, você pode fazer qualquer número de conversões. Para tanto, você tem as seguintes opções (também mostradas na bacia III do seu tabuleiro de facção):

- Pague 5 poderes por 1 sacerdote.
- Pague 3 poderes por 1 trabalhador.
- Pague 1 poder por 1 moeda.
- Converta 1 sacerdote em 1 trabalhador.
- Converta 1 trabalhador em 1 moeda.



Esta ilustração lembra a você as conversões disponíveis.

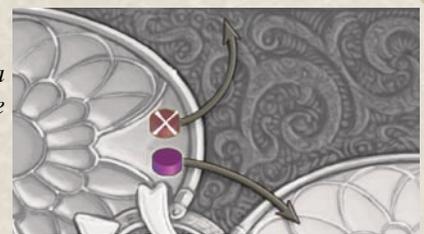
DETALHES

- Uma conversão não é considerada sua ação do turno.
- Em seu turno, você pode fazer qualquer número de conversões, antes ou depois de sua ação.

SACRIFICANDO PODER

Se você não tiver poder suficiente na bacia III para executar uma ação de poder ou conversão específicas, você pode movimentar tokens de poder da bacia II para a III, e então imediatamente executar a ação desejada. Contudo, para cada token de poder movido dessa forma, você precisa remover 1 token de poder da bacia II e perdê-lo para o jogo. A partir desse momento, terá que se contentar com menos tokens de poder em seu ciclo (você não precisará sacrificar poder se tiver apenas 1 token na bacia II).

Estes ícones lembram a você da habilidade de sacrificar poder.



7 - AÇÕES ESPECIAIS



Cada ação especial pode ser executada apenas uma vez por rodada. Assim como as ações de poder, são indicadas por octógonos laranja, e podem ser conseguidos através de uma variedade de formas. Algumas facções destravam ações especiais quando constroem suas fortalezas (isto é explicado no apêndice VI, pág. 20).

Após construírem sua fortaleza, as Bruxas podem construir uma moradia gratuita, uma vez por rodada.



Uma ficha de favorecimento e uma carta de bônus fornecem uma ação especial para avançar 1 espaço em uma pista de culto. Outra carta de bônus oferece uma pá gratuita para transformar um espaço de terreno.

Sempre que executar uma dessas ações especiais, você deve avançar um espaço em uma pista de culto de sua escolha.



Use tokens de ação para marcar ações especiais já executadas.

8 - PASSAR E O NOVO JOGADOR INICIAL

No seu turno, se você não pode ou não quer executar nenhuma outra ação, você tem que **passar** e não executar ações pelo resto da rodada.

O **primeiro jogador** a passar torna-se o **jogador inicial** da próxima rodada (e pega o token de jogador inicial). Quando passar, **imediatamente retorne sua carta de bônus** e pegue uma das 3 disponíveis. Pode ser uma carta que outro jogador tenha retornado, nesta rodada (*exceção: não pegue nenhuma carta de bônus na última rodada do jogo - rodada 6*). Se houver moedas sobre a nova carta de bônus, coque-as no seu tabuleiro de facção (veja "Moedas em cartas de bônus", página 15).

Você pode ganhar pontos de vitória quando determinadas cartas de bônus retornar

Ao passar e retornar a carta de bônus mostrada à direita, ganhe um ponto de vitória para cada uma de suas moradias no tabuleiro do jogo.



Quando passar e retornar a carta de bônus mostrada à esquerda, ganhe 2 pontos de vitória para cada uma de suas casas de comércio, no tabuleiro do jogo.

Quando passar e retornar a carta de bônus mostrada à direita, ganhe 4 pontos de vitória se já houver construído sua fortaleza, e/ou 4 pontos de vitória se já houver construído seu santuário.



Dica: Não se esqueça de receber esses pontos de vitória. Preste sempre atenção à ficha de pontuação corrente. Você pode conseguir pontos de vitória por construir certas estruturas, por usar pás, ou fundar cidades.

DETALHES

- Escolha livremente qual das 3 cartas de bônus disponíveis você quer pegar (você não pode pegar imediatamente a carta que acabou de retornar).
- Você pode preferir deixar a nova carta de bônus com a face para baixo na sua frente, para indicar que está passando a vez.
- **Não há limitações para quantos recursos** você pode manter para a próxima rodada.
- Você pode executar quantas ações desejar, mesmo se todos os demais jogadores já tiverem passado a vez. Desde que haja ao menos um jogador ainda executando ações, a corrente fase de ações continua.



Cultistas amam rituais. Toda a sua vida é baseada em regras rígidas. Mesmo as coisas mais simples são acompanhadas por símbolos secretos e invocações dos elementos. Por exemplo, quando um Cultista quer encher um balde de água de um poço, ele primeiro precisa acalmar os elementos da terra e água que está dilacerando, e também precisa assegurar ao elemento fogo que aquela água não será utilizada para apagá-lo. Isto pode parecer exagero, mas os Cultistas são muito beneficiados pelos poderes dos elementos.

FUNDANDO UMA CIDADE

No curso do jogo, uma ou mais cidades podem ser fundadas. Cidades são fundadas automaticamente sempre que essas duas condições são atingidas:

- Existirem ao menos 4 estruturas da mesma cor diretamente adjacentes umas às outras (veja *Adjacência*, pág. 11).



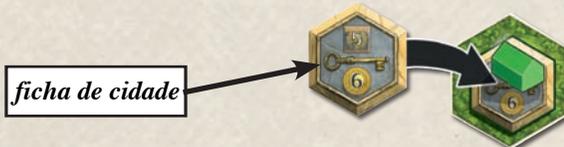
Exceção: apenas 3 estruturas são requeridas, se uma delas for um santuário.

- Essas estruturas devem ter um valor de poder combinado de, pelo menos, 7.



Lembrete: Moradias têm poder de valor 1, casas de comércio e templos 2, fortaleza e santuário, 3.

Indique a fundação de uma cidade escolhendo e pegando uma ficha de cidade (veja apêndice V, pág. 19), e colocando-a embaixo de uma das estruturas que formam a cidade.



Bruxas vivem nos bosques, mas também dominam o ar. Pilotando suas vassouras, voam de um lugar para outro. Esta é a razão pela qual uma floresta que nunca viu uma Bruxa pode ficar cheia delas, de repente. As Bruxas são sociáveis, e reúnem-se alegremente em grandes cidades de Bruxas, onde negociam poções de amor e maldições entre elas.

FUNDAR UMA CIDADE TEM 3 BENEFÍCIOS:

- Imediatamente receba o número de pontos de vitória indicado pela ficha da cidade escolhida. Receba pontos de vitória adicionais se a ficha de pontuação corrente mostrar uma chave.

Essa ficha de pontuação premia com 5 pontos de vitória cada nova cidade fundada.



- Imediatamente e apenas uma vez, colete os prêmios mostrados na ficha de cidade escolhida (ou senão + 1 espaço em cada pista de culto, 1 sacerdote, 2 trabalhadores, 6 moedas, ou 8 poderes).
- Cada cidade fornece uma chave. Cada chave permite a você avançar para o último espaço de uma pista de culto (espaço 10 - sem uma chave, você deve parar no espaço 9).

DETALHES

- Ao ser fundada uma cidade, **todas** as estruturas **diretamente adjacentes** umas às outras formam a cidade (*pontes são importantes aqui*), mesmo que o número de estruturas seja maior do que o requerido.
- **Adjacência indireta** (especialmente através de espaços de rios) não tem relevância quando se funda uma cidade (*exceção: As Sereias podem ignorar um espaço de rio quando fundam uma cidade*).
- Construir estruturas diretamente adjacentes a uma **cidade existente** expande a cidade ao invés de formar uma nova.
- Quando uma estrutura é construída fundindo **duas cidades diferentes** em uma maior, essas cidades não perdem seus direitos individuais ou funções (*apesar de não mais se poder definir seus limites*).
- O número total de cidades para uma partida é limitado a 10.



Os Faquires reduziram suas necessidades físicas e aumentaram tremendamente sua força espiritual. Seu espírito comanda a matéria, de tal forma que são capazes de levitar coisas, como tapetes. Tapetes são equipamentos voadores muito convenientes, quando você sabe como operá-los. Em contraste com as vassouras, são capazes de transportar cargas. Faquires preferem viver em desertos, que combinam com seu estilo de vida meditativo.

FASE III: BÔNUS DE CULTO E FASE DE LIMPEZA

Quando todos os jogadores houverem passado sua vez (veja ação #8 à esquerda), a corrente fase de ações termina. Nas rodadas 1 a 5 a fase de ações é seguida por uma fase de limpeza, em preparação para a rodada seguinte (*não há fase de limpeza após a última rodada*).

BÔNUS DE CULTO

Primeiro, os bônus de culto mostrados na ficha de pontuação corrente devem ser entregues. Cada jogador com progresso suficiente no culto mostrado recebe o prêmio, múltiplas vezes se necessário.



Nesse caso, se você estiver no espaço 6 do culto ao ar, receberá 3 trabalhadores (1 para cada 2 espaços), e se estiver no espaço 8 do culto à terra receberá 2 pás (uma para cada 4 espaços).

DETALHES DO BÔNUS DE CULTO "PÁ"

- Os bônus de culto são recebidos na ordem de jogada da próxima rodada (*isto é relevante para pás*).
- Você não pode adquirir **pás** adicionais quando as ganha como bônus de culto (*os Faquires também não podem fazer tapetes voadores adicionais, e nem os Anões podem escavar túneis quando ganham pás como bônus de culto. Tapetes voadores e escavação de túneis têm um custo que não pode ser pago fora da fase de ações. Da mesma forma, se os Gigantes recebem apenas uma pá como bônus de culto, ela será perdida*).
- Você não pode reservar pás para turnos futuros.
- Você pode usar essas pás em espaços de terrenos adjacentes diferentes.
- Você não pode construir uma moradia na Fase III.

RETORNANDO TOKENS DE AÇÃO

Se houver qualquer token de ação em

- Espaços de ação de poder no tabuleiro.
- Espaços de ações especiais nos tabuleiros de facção.
- Fichas de favorecimento e cartas de bônus.

remova-os de onde estiverem.



Sereias são criaturas aquáticas adoráveis que habitam as águas de Terra Mystica e viajam por seus rios. Enganados por seu charme, muitos dos homens da terra se esquecem que as Sereias pretendem transformar Terra Mystica em um mundo de água. Elas são capazes de dividir sua cauda de peixe em duas pernas e se transformarem em seres terrestres. Contudo, só fazem isso quando pretendem inundar algum lugar, ou quando precisam construir materiais para suas cidades flutuantes.

MOEDAS EM CARTAS DE BÔNUS

Ponha uma moeda do suprimento geral em cada uma das 3 cartas de bônus restantes (*se alguma carta não foi pega por nenhum jogador por duas rodadas, terá agora duas moedas sobre ela*).

VIRE A FICHA DE PONTUAÇÃO COM A FACE PARA BAIXO

Como última ação da rodada corrente, vire a ficha de pontuação corrente com a face para baixo, deixando as fichas das fases seguintes com as faces para cima.



Através das fichas de pontuação pode-se saber em qual rodada a partida se encontra. Nesse exemplo, rodada 3.



Anões sempre estão caçando tesouros e minérios valiosos, concentrados em escavações sem fim. Suas minas são usualmente localizadas em montanhas, mas no calor da escavação às vezes acabam escavando áreas vizinhas. Mesmo quando são habitadas, os habitantes frequentemente só percebem sua presença quando, de repente, os Anões aparecem do outro lado da área. Os Anões vão adiante com suas escavações até que possam formar novas montanhas com a terra removida, assim as futuras gerações poderão escavar tudo novamente

FIM DE JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

O jogo termina depois que todos os jogadores tiverem passado pela fase de ação da última rodada. Posteriormente, acontecerá a pontuação final (*conforme indicado no token de final de jogo, não há bônus de culto na rodada final*).

PONTUAÇÃO DE CULTO

Pontue cada pista de culto individualmente com:

- **8 pontos de vitória** para o jogador com a posição mais alta na pista.
- **4 pontos de vitória** para o segundo melhor posicionado.
- **2 pontos de vitória** para o terceiro.

*Exemplo:
2 jogadores
avanzaram 9 casas
no culto do fogo.
 $8+4=12$ pontos de
vitória são
necessários para
dividir entre eles (6
para cada um).*



- O jogador com o maior número de estruturas conectadas ganha **18 pontos de vitória**.
- Aquele que tenha o segundo maior número de estruturas conectadas ganha **12 pontos de vitória**.
- O terceiro colocado, recebe **6 pontos de vitória**.

Esses valores também são mostrados no canto superior esquerdo do tabuleiro. Em caso de empate, dividem-se os pontos de vitória entre os empatados (*arredondando para baixo, se necessário*).

Exemplo: um jogador tem 10 estruturas conectadas, os outros três têm 9. O primeiro jogador ganha 18 pontos de vitória, e os demais dividirão entre eles a soma de toda a pontuação que conseguiram ($12+6+0=18$), recebendo 6 pontos cada.

PONTUAÇÃO DE RECURSOS

Finalmente, receba pontos de vitória por recursos sobrando: ganhe **1 ponto de vitória** para cada 3 moedas (todos os outros recursos devem ser convertidos em moedas para este fim - veja "Conversões", na pág. 13).

(Os Alquimistas ganham 1 ponto de vitória para cada 2 moedas).

O VENCEDOR DO JOGO

O jogador com o maior número de pontos de vitória vence o jogo.

Em caso de empate, mais de um serão os vencedores.

CRÉDITOS

Designer: Helge Ostertag
Co-designer: Jens Drögemüller
Redação: Uwe Rosenberg
Ilustrações e design gráfico: Dennis Lohausen
Editores: Frank Heeren & Uwe Rosenberg
Versão em inglês: Team Z-Man Games
Versão em português: Fernando M. B. de Araújo, com referências e apoio de Leandro Farias Vaz
Agradecimentos especiais: Grzegorz Kobiela and Feuerland Spiele

Representando os vários "play-testers" e apoiadores, gostaríamos de agradecer Andreas Buhlmann, Bernadette Beckert, Carsten Stürmer, Christian Wojtko, Christine Heeren, Christof Tisch, Dirk Schmitz, Grzegorz Kobiela, Inga Blecher, Jesse Dean, Julian Steindorfer, Kay-Viktor Stegemann, Marcel Straub, Mario Weise, Michael Wißner, Monika Harke, Nicole Strauch, Pan Pollack, Ralph Bruhn, Rob Thompson, Rob Watson, Sebastian Wehlmann, e Stephan Rink.

©2012 Feuerland Spiele
©2013 Z-Man Games Inc.
31, rue des Coopératives
Rigaud, Québec
J0P 1P0, Canada
Questões ou comentários?
Contate-nos em:
info@zmangames.com

www.zmangames.com

 Os Miúdos são um povo de pequeninos muito simpáticos, não muito fortes, inteligentes, ou habilitados em magia. Portanto, trabalho pesado é a única maneira deles conseguirem alguma coisa na vida. E com trabalho duro eles atingem coisas maravilhosas. Onde quer que apareça uma família de Miúdos, a paisagem se torna uma terra florida e próspera num piscar de olhos - e isto apenas com seu trabalho manual.

PONTUAÇÃO DE ÁREA

Determine o número de suas estruturas direta ou indiretamente adjacentes a outras (veja "Adjacência", pág. 11).

Com o valor adequado de navegação, áreas dispersas podem ser indiretamente adjacentes umas a outras (e, portanto, consideradas conectadas).



Todas as 8 estruturas mostradas são consideradas conectadas com um valor de navegação 1. Você pode ignorar um único espaço de rio em qualquer local do tabuleiro para conectar estruturas. Contudo, para poder ignorar dois espaços de rio adjacentes, é necessário ter um valor de navegação 2.

Para os Anões, estruturas que possam ser alcançadas através de escavações são consideradas conectadas. Para Faquires, estruturas que possam ser alcançadas através de vôo de tapete são também consideradas conectadas. Vôo de tapete pode durar um intervalo de 1 ou 2 espaços. Os custos de escavações ou vôos de tapete não precisam ser pagos neste ponto. Contudo, as Bruxas não podem conectar espaços através do "passeio das Bruxas" - veja na última página.



APÊNDICES

Existem 6 apêndices:

Apêndice I explica as ações de poder, que são mostradas nos espaços de ação no tabuleiro do jogo.

Apêndice II trata das fichas de favorecimento, **apêndice III** apresenta as fichas de cidade, **apêndice IV** explica as cartas de bônus, **apêndice V** fala sobre as fichas de pontuação e o **apêndice VI** elenca as regras especiais de cada facção.

APÊNDICE I: OS ESPAÇOS DE AÇÃO DE PODER NO TABULEIRO

Em cada rodada, existem 6 ações disponíveis para todos os jogadores, mas uma vez executadas, não poderão ser usadas novamente pelo restante da rodada.

CONSTRUINDO UMA PONTE



Movendo 3 tokens de poder da bacia III para a bacia I, você pode construir uma ponte sobre um espaço de rio. Para fazê-lo, você precisa ter uma estrutura em pelo menos um dos espaços de terreno conectados. Construir uma ponte conecta esses espaços de terrenos e eles passam a ser **diretamente adjacentes** um ao outro (veja "Adjacência", pág. 11).

O tabuleiro indica onde as pontes podem ser construídas, mostrando pontes inacabadas.



DETALHES

- Sem navegação, você só pode atingir um espaço de terreno além de um rio construindo uma ponte. **Durante sua próxima ação, ou mais tarde**, você poderá transformar esse espaço de terreno e/ou construir nele uma moradia (veja "Ação #1", pág. 9).
- Estruturas conectadas por pontes contam para a fundação de uma cidade (ver pág. 14), enquanto a adjacência indireta através de navegação não conta.
- Uma vez construídas, você não pode remover suas pontes. Lembre-se que você só poderá construir um total de 3 pontes.



De todas as facções, os Sociáveis são os mais... sociáveis! Eles simplesmente não podem suportar solidão. Eles sempre vagueiam em grandes grupos, vivendo na água a maior parte do tempo, apesar de se darem bem também em terra firme. Quando um Sociável precisa de um trabalho concluído, ele pode contar com a ajuda de amigos e parentes, que darão um forte apoio. É desta forma que eles sempre executam os trabalhos mais pesados.

1 SACERDOTE



Movendo 3 tokens de poder da bacia III para a bacia I, você pode pegar 1 sacerdote de seu suprimento e colocá-lo em seu tabuleiro de facção.

2 TRABALHADORES



Movendo 4 tokens de poder da bacia III para a bacia I, você pode pegar 2 trabalhadores do suprimento geral, e colocá-los em seu tabuleiro de facção.

7 MOEDAS



Movendo 4 tokens de poder da bacia III para a bacia I, você pode pegar 7 moedas do suprimento geral e colocá-las em seu tabuleiro de facção.



Os Alquimistas se esforçam por um profundo conhecimento dos elementos que formam o mundo, e como usá-los para seus propósitos. Eles sabem como criar ouro - apesar de que o processo é muito elaborado e só compensa quando realmente você precisa de ouro. Os Alquimistas preferem se assentar em pântanos, que fornecem um suprimento estável de enxofre e outros reagentes.

1 PÁ



Movendo 4 tokens de poder da bacia III para a bacia I, você pode executar a ação #1 "transformando e construindo" (veja pág. 9), recebendo uma pá para este fim.

Se essa pá não for suficiente para transformar aquele espaço de terreno em seu terreno natural, você pode trocar trabalhadores* pelas pás faltantes - através da taxa de troca de sua pista de trocas.



Pista de trocas



2 PÁS



Movendo 6 tokens de poder da bacia III para a bacia I, você pode executar a ação #1 "transformando e construindo", recebendo 2 pás para este fim.

Se as pás não forem suficientes para transformar determinado terreno em seu terreno natural, você pode trocar trabalhadores* pelas pás faltantes - através da taxa de troca em sua pista de trocas. Se você só precisa de uma pá para fazer a transformação, poderá usar a segunda pá em outro espaço de terreno. Contudo, não poderá construir uma moradia neste outro espaço.

Os Sombrios precisam trocar 1 sacerdote, para cada pá faltante.

APÊNDICE II: AS FICHAS DE FAVORECIMENTO

Depois de construir uma estrutura sagrada (*templo ou santuário*) imediatamente escolha e pegue uma ficha de favorecimento (*Mágicos do Caos sempre pegam 2 fichas de favorecimento*). Coloque-a com a face para cima próxima de seu tabuleiro de facção. Você só pode ter 1 ficha de cada tipo, e existem 12 tipos diferentes de fichas de favorecimento.

- 4 das fichas de favorecimento, imediatamente e apenas uma vez, aumentam em 3 sua influência no culto representado nelas. Existe apenas 1 da cada tipo dessas fichas.



- 8 das fichas de favorecimento imediatamente destravam habilidades especiais. Adicionalmente, de imediato e apenas uma única vez, aumentam em 1 ou 2 sua influência no culto indicado nelas. Existem 3 de cada tipo dessas fichas.

(Quando avança nas pistas de cultos, você pode passar por certos espaços e ganhar poder - veja "Poder através de pistas de culto", pág. 13).



A partir de agora, quando fundar uma cidade, suas estruturas só precisarão de um valor de poder combinado de 6, ao invés de 7 como era antes (veja "Fundando uma cidade", pág. 14).

De agora em diante, como uma ação especial (uma vez para cada fase de ação), você pode avançar 1 espaço na pista de culto de sua escolha. Marque a pista com 1 token de ação (veja ação #7, pág. 14).

Na fase I "Lucros", ganhe 4 poderes adicionais.

Na fase I "Lucros", colete 1 traalhador adicional e ganhe 1 poder adicional.



Na fase I "Lucro", colete 3 moedas adicionais.

Quando estiver evoluindo uma moradia em casa de comércio, ganhe imediatamente 3 pontos de vitória adicionais.

De agora em diante, ao "passar" sua vez de jogar (veja ação #8, pág. 14), ganhe 2/3/3/4 pontos de vitória por 1/2/3/4 de suas casas de comércio no tabuleiro.

Quando construir uma moradia, imediatamente ganhe 2 pontos de vitória adicionais.

APÊNDICE III: AS FICHAS DE PONTUAÇÃO

Cada ficha de pontuação no tabuleiro representa uma rodada. Seu lado esquerdo indica como conseguir pontos de vitória adicionais durante a fase de ações. O lado direito mostra os bônus de culto oferecidos no final daquela rodada (na fase III). Esses bônus dependem do seu progresso nas pistas de culto (e podem ser dados várias vezes para a mesma pista). Você não precisa gastar melhorias para receber o bônus.



Fase de ação: ganhe 2 pontos de vitória adicionais quando construir uma moradia.

Fim da rodada: ponha 1 sacerdote de seu suprimento em seu tabuleiro de facção para cada 4 espaços que tenha avançado no culto da água.



Fase de ação: ganhe 2 pontos de vitória adicionais quando construir uma moradia.

Fim da rodada: ganhe 4 poderes para cada 4 espaços que tenha avançado no culto do fogo (veja pág. 9 para detalhes em "Poder").



Fase de ação: ganhe 3 pontos de vitória adicionais quando construir uma casa de comércio.

Fim da rodada: ganhe 1 pá para cada 4 espaços que tenha avançado no culto do ar e use-a imediatamente (na ordem de jogo da próxima rodada).



Fase de ação: ganhe 3 pontos de vitória adicionais quando construir uma casa de comércio.

Fim da rodada: ganhe 1 pá para cada 4 espaços que tenha avançado no culto da água e use-a imediatamente (na ordem de jogo da próxima rodada).



Fase de ação: ganhe 5 pontos de vitória adicionais quando construir uma fortaleza ou santuário.

Fim da rodada: ponha 1 trabalhador do suprimento geral em seu tabuleiro de facção para cada 2 espaços que tenha avançado no culto do ar.



Fase de ação: ganhe 5 pontos de vitória adicionais quando construir uma fortaleza ou santuário.

Fim da rodada: ponha 1 trabalhador do suprimento geral em seu tabuleiro de facção para cada 2 espaços que tenha avançado no culto do fogo.



Fase de ação: ganhe 2 pontos de vitória adicionais para cada pá, quando usá-las.

Fim da rodada: ponha 1 moeda do suprimento geral em seu tabuleiro de facção para cada espaço que tenha avançado no culto da terra.



Fase de ação: ganhe 5 pontos de vitória adicionais quando fundar uma cidade.

Fim da rodada: ganhe 1 pá para cada 4 espaços que tenha avançado no culto da terra e use-a imediatamente (na ordem de jogo da próxima rodada).

APÊNDICE IV: AS CARTAS DE BÔNUS

Existem 9 cartas de bônus diferentes (*representadas por pergaminhos desenrolados*). Sua principal função é fornecer lucros adicionais na fase I. Cartas de bônus são válidas apenas por uma rodada. Elas devem ser devolvidas no final de cada rodada (*veja ação #8, na pág. 14*).



Na fase I "Lucro", colete 1 sacerdote adicional.



Na fase I "Lucro", ganhe 3 poderes extras. Além disso, na fase II desta rodada apenas, seu valor de navegação é aumentado em 1. Se você tiver esta carta de bônus na rodada 6, esse aumento não contará para a pontuação final (*Anões e Faquires não são beneficiados pela segunda vantagem desta carta*).



Na fase I "Lucro", colete 2 moedas adicionais. Além disso, quando devolver esta carta ao passar sua vez, ganhe um ponto de vitória para cada uma de suas moradias no tabuleiro de jogo.



Na fase I "Lucro", colete 1 trabalhador adicional e ganhe 3 poderes extras.



Na fase I "Lucro", colete 2 moedas adicionais. Além disso, na fase II, como uma ação especial, você pode executar a ação I recebendo uma pá gratuitamente para este fim. Use um token de ação ao executar essa ação especial (*você pode adquirir pás adicionais pagando com trabalhadores, se esta não for suficiente para fazer a transformação em seu terreno natural. Sombrios pagam 1 sacerdote por pá*).



Na fase I "Lucro", colete 1 trabalhador adicional. Além disso, quando devolver esta carta ao passar sua vez, ganhe 2 pontos de vitória para cada uma de suas casas de comércio no tabuleiro de jogo.



Na fase I "Lucro", colete 6 moedas adicionais.



Na fase I "Lucro", colete 4 moedas adicionais. Além disso, na fase II, como uma ação especial, você pode avançar 1 espaço na pista de culto de sua escolha, gratuitamente. Use um token de ação ao executar essa ação especial.



Na fase I "Lucro", colete 2 trabalhadores adicionais. Além disso, quando devolver esta carta ao passar sua vez, ganhe 4 pontos de vitória se já tiver construído sua fortaleza e/ou 4 pontos de vitória se já tiver construído seu santuário.

APÊNDICE V: AS FICHAS DE CIDADES

Existem duas de cada um dos 5 tipos diferentes de fichas de cidades. Quando fundar uma cidade, escolha e pegue uma das fichas disponíveis e com ela marque uma construção na cidade. Cada ficha oferece imediatamente um bônus, que só pode ser usado uma única vez (você pode ter múltiplas cópias da mesma ficha de cidade).



Quando pegar esta ficha de cidade, ganhe 9 pontos de vitória e ponha 1 sacerdote do seu suprimento em seu tabuleiro de facção.



Quando pegar esta ficha de cidade, ganhe 8 pontos de vitória e mova-se 1 espaço adiante em cada uma das 4 pistas de cultos.



Quando pegar esta ficha de cidade, ganhe 7 pontos de vitória e ponha 2 trabalhadores do suprimento geral em seu tabuleiro de facção.



Quando pegar esta ficha de cidade, ganhe 6 pontos de vitória e mais 8 poderes (*veja pág. 9 para detalhes em "Poder"*).



Quando pegar esta ficha de cidade, ganhe 5 pontos de vitória e ponha 6 moedas do suprimento geral em seu tabuleiro de facção.



Os Sombrios são conhecidos como criaturas más e bajuladoras, que atraem os outros para buracos pantanosos perigosos por diversão, para roubá-los e afogá-los. Apenas alguns poucos tentaram verificar esses rumores. Sombrios são bastante habilidosos nos cultos aos elementos, com certeza. Seus sacerdotes usam seus conhecimentos secretos para transformar ainda mais terras em pântanos.

APÊNDICE VI: AS FACÇÕES

Esta seção fornece maiores detalhes das 14 facções, suas habilidades especiais, e as recompensas por construir suas fortalezas. As facções são classificadas pelo seu tipo de terreno natural. Algumas facções ganham um token de ação após construir suas fortalezas. Esse token pode ser usado na mesma rodada.

ÁUREOS

Habilidade: -

Fortaleza: Após construir sua fortaleza, imediatamente e apenas uma vez receba uma ficha de favorecimento. Além disso, pegue 1 token de ação. Como uma ação especial (*uma vez por fase de ação*), você pode avançar 2 casas em uma pista de culto de sua escolha (*apenas avance ao espaço 10 se tiver uma chave*). Use o token de ação para executar esta ação especial.

BRUXAS

Habilidade: Ganhe 5 pontos de vitória adicionais quando fundar uma cidade.

Fortaleza: Após construir sua fortaleza, pegue 1 token de ação. Como uma ação especial (*uma vez por fase de ação*), você pode construir uma moradia em um espaço de floresta desocupado. Não pague nem 1 trabalhador, e nem 2 moedas por esta moradia. Para esta construção apenas, ignore a regra de adjacência. Você pode construir em qualquer espaço livre de floresta, desde que seja uma floresta desde o início desta ação (*passoio das Bruxas*). Ou seja, você não poderá transformar um espaço de terreno antecipadamente. Use o token de ação para executar esta ação especial.

ALQUIMISTAS

Habilidade: Troque 1 ponto de vitória por 1 moeda, ou 2 moedas por 1 ponto de vitória, a qualquer momento e quantas vezes quiser (*Pedra Filosofal*).

Fortaleza: Após construir sua fortaleza, imediatamente e apenas uma vez ganhe 12 poderes. De agora em diante, ganhe 2 poderes para cada pá que você receber durante todo o restante do jogo (*não importa como conseguiu a pá*).

SOMBRIOS

Habilidade: Você precisa pagar sacerdotes (*no lugar de trabalhadores*) quando transformar espaços de terrenos. Pague 1 sacerdote e ganhe 2 pontos de vitória para cada passo da transformação.

Fortaleza: Após construir sua fortaleza, você pode imediatamente e apenas uma vez trocar até 3 trabalhadores por 1 sacerdote cada (*Ordenação de sacerdotes*).

MIÚDOS

Habilidade: Receba 1 ponto de vitória adicional para cada pá que ganhe durante o jogo (*não importa a forma como as adquiriu*).

Fortaleza: Após construir a fortaleza, imediatamente e apenas uma vez receba 3 pás para aplicar em espaços de terreno seguindo as regras gerais. Você pode construir uma moradia em um desses espaços, pagando o custo devido.

CULTISTAS

Habilidade: Sempre que pelo menos um de seus oponentes decidir receber poder devido à sua atividade de construção, avance 1 espaço em uma pista de culto de sua escolha (*você deve avançar um espaço no total, não importando quantos oponentes tenham recebido poder. Se todos os oponentes se recusaram a receber poder, você não avança na pista de cultos*).

Fortaleza: Após construir a fortaleza, imediatamente e apenas uma vez receba 7 pontos de vitória.

ENGENHEIROS

Habilidade: Como uma ação, você pode construir uma ponte pelo custo de 2 trabalhadores (*você pode executar esta ação qualquer número de vezes durante uma rodada, e também pode continuar construindo pontes através da respectiva ação de poder*).

Fortaleza: Após construir a fortaleza, a cada rodada, ao "passar", receba 3 pontos de vitória para cada ponte conectando duas de suas estruturas.

ANÕES

Habilidade: Quando executar a ação de "Transformar e construir", você pode pular um espaço de terreno ou rio, pagando 2 trabalhadores a mais (*escavação de túnel*). Receba 4 pontos de vitória a cada vez que escavar um túnel. Você não tem navegação. Na pontuação de área final, quaisquer estruturas que possam ser alcançadas através de túneis são consideradas conectadas (*não importando o número de seus trabalhadores sobrando*).

Fortaleza: Após construir a fortaleza, pague apenas 1 trabalhador a mais, ao invés de 2, ao escavar túneis.

SEREIAS

Habilidade: Você pode pular 1 espaço de rio, quando fundar uma cidade (*você decide se, e quando, quer usar esta habilidade. Quando fundar uma cidade desta forma, ponha a ficha da cidade no espaço de rio pulado. E é claro, você pode construir pontes como de costume*).

Fortaleza: Após construir sua fortaleza, imediatamente e apenas uma vez, mova-se 1 espaço adiante na pista de navegação. Não pague nem um sacerdote, e nem 4 moedas por este movimento (*receba os prêmios associados ao novo nível, conforme indicado em seu tabuleiro de facção*).

SOCIÁVEIS

Habilidade: Colete 3 trabalhadores adicionais quando fundar uma cidade.

Fortaleza: Após construir sua fortaleza, pegue um token de ação. Como uma ação especial (*uma vez por fase de ação*), você pode evoluir uma moradia em casa de comércio. Não pague nem moedas e nem trabalhadores por esta casa de comércio. Utilize-se do token de ação para executar esta ação especial.

MÁGICOS DO CAOS

Habilidade: Você começa o jogo com apenas uma moradia, e você só pode posicioná-la após todos os outros jogadores construírem as deles (*se necessário, após os Nômades posicionarem sua terceira moradia - veja setup na pág. 5*). Você recebe 2 fichas de favorecimento, ao invés de uma, sempre que construir um templo ou seu santuário.

Fortaleza: Após construir sua fortaleza, pegue um token de ação. Como uma ação especial (*uma vez por fase de ação*), você pode realizar um duplo-turno (*neste duplo-turno, execute quaisquer 2 ações, uma após a outra - passar a vez também é considerada uma ação*). Utilize-se do token de ação para executar esta ação especial.

GIGANTES

Habilidade: Você sempre paga exatamente 2 pás para transformar um espaço de terreno em seu terreno natural - mesmo para montanhas e desertos (*uma pá será perdida quando recebida na fase III como um bônus de culto*).

Fortaleza: Após construir a fortaleza, pegue 1 token de ação. Como uma ação especial (*uma vez por fase de ação*), receba gratuitamente 2 pás para transformar um espaço de terreno acessível em seu terreno natural. Nesse espaço, você pode imediatamente construir uma moradia, pagando seus custos. Utilize-se do token de ação para executar esta ação especial.

FAQUIRES

Habilidade: Quando executar a ação de "Transformar e construir", você pode pular um espaço de terreno ou rio, pagando 1 sacerdote a mais (*vôo de tapete*). Receba 4 pontos de vitória a cada vez que voar com o tapete. Na pontuação de área final, quaisquer estruturas que possam ser alcançadas através de vôos de tapete são consideradas conectadas (*não importando o número de seus sacerdotes sobrando*).

Fortaleza: Após construir a fortaleza, você poderá a partir de então pular 2 espaços de terreno ou rio, ou um de cada, quando realizar um vôo de tapete (*isto também afeta a área de pontuação final*).

NÔMADES

Habilidade: Você começa o jogo com 3 moradias ao invés de uma. Coloque a terceira após todos os outros jogadores construírem as segundas deles (*mas antes que os Mágicos do Caos posicionem sua única moradia*).

Fortaleza: Após construir sua fortaleza, pegue um token de ação. Como uma ação especial (*uma vez por fase de ação*), você pode transformar um espaço de terreno diretamente adjacente a outro em que haja uma estrutura sua em seu terreno natural (*Tempestade de areia*). Nesse espaço, você pode imediatamente construir uma moradia pagando seus custos (*essa habilidade não é aplicável passando um espaço de rio ou ponte*). Utilize-se do token de ação para executar esta ação especial (*a Tempestade de areia não é considerada uma pá*).