

MICHAEL C. ALVES

TRIORA

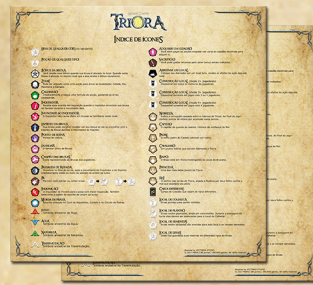
MANUAL DE REGRAS



COMPONENTES



1 manual



2 fichas de ajuda



1 tabuleiro de Triora



4 tabuleiros de bruxas



36 cartas de cidadãos
(mini-euro)



4 cartas de bruxas
(mini-euro)

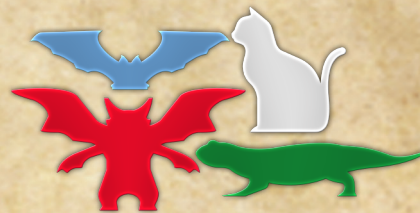


4 cartas minions
(mini-euro)

02



4 meeples de bruxas



4 meeples de familiar



1 meeple de inquisidor



1 meeple de morgana



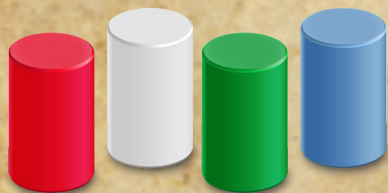
60 marcadores de ruína



48 marcadores de prata



16 marcadores de zumbis



36 cilindros de poções



48 cubos de ervas



1 ficha negra de
marcação de sacrifício



12 discos marcadores

INTRODUÇÃO

Triora: Cidade das Bruxas

A Vila de Triora é localizada no Vale da Argentina, em Ligúria. Entre o período de 1587 a 1589, várias mulheres foram acusadas de bruxaria e após um julgamento foram condenadas à morte. Determinadas a evitar esse fato, quatro bruxas de regiões distantes foram guiadas pelo espírito de Morgana e vieram ao resgate dessas mulheres! As bruxas trarão a vingança à cidade de Triora, à Inquisição e à nobreza local. A cidade nunca mais será a mesma após a suas chegadas.

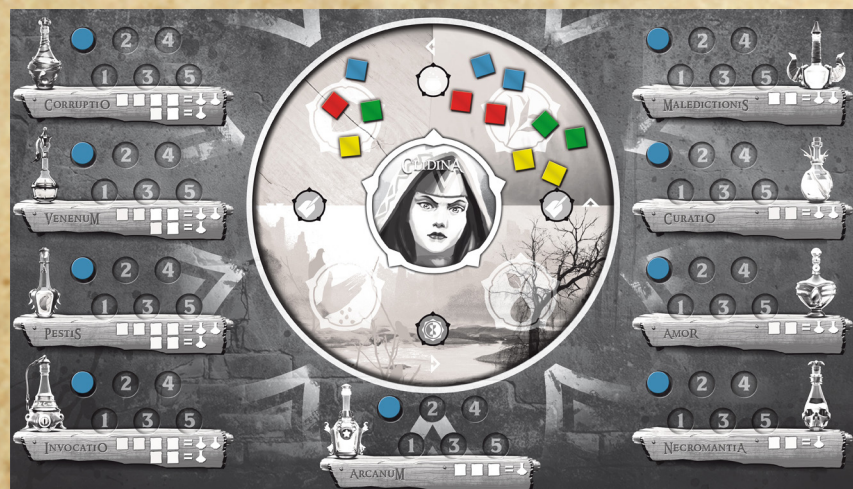
I.O - A PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro de Triora no centro da mesa e separe um Tabuleiro Individual de Bruxa para cada jogador.

Cada Tabuleiro Individual deve ser completado com um marcador de poção no zero em cada uma das diferentes trilhas de poção inclusas no Tabuleiro Individual. (Total 9 marcadores de poção em cada tabuleiro)

Os marcadores de poção sempre indicarão quantas poções de cada tipo o jogador possui em seu estoque no momento, devendo sempre avançar ou recuar para o número apropriado conforme produzir ou consumir poções durante o jogo.

No Tabuleiro Individual de cada jogador, três (3) cubos Verdes, Vermelhos, Azuis e Amarelos devem ser colocados dentro do círculo central. Dois (2) cubos de cada cor devem ser colocados na área marcada com o símbolo de ERVA e um (1) cubo de cada cor deve ser colocado na área marcada com o símbolo de SEMENTE.



Cada jogador deve separar as seguintes peças de sua cor: 1 Disco Grande, 2 Discos Pequenos, 15 Pentágonos, 1 Meeple de Bruxa, e 1 Meeple de Familiar.

Essas peças devem ficar fora dos tabuleiros e serão alocadas conforme necessário.

Separe as peças de Prata e Zumbis, elas devem formar um estoque à parte para serem utilizadas durante a partida.

Coloque um Disco Grande Preto na posição inicial da trilha do Círculo de Pedras (marcada pelo brilho amarelo).

Coloque um marcador da cor de cada jogador no número 20 da trilha de pontuação que se situa na borda do tabuleiro de Triora, essa pontuação será chamada de **PONTOS DE RUÍNA**. Todos os jogadores começam com 20 pontos de Ruína, eles representam os pontos de vitória em Triora (marcado pelo brilho amarelo).

Separe um marcador da cor de cada jogador, misture-os aleatoriamente e coloque um a um na posição de número 4 na Trilha da Inquisição (marcado pelo brilho amarelo). As peças devem ser colocadas umas sobre as outras em sequência, formando uma pilha com os marcadores. A ordem das peças é importante e deve ser sempre preservada. Em caso de empate, a peça mais em cima sempre será considerada como na frente. Quando uma peça da trilha de inquisição for movida ela sempre deverá ser colocada acima de outras peças que já ocuparem aquela posição.

Embaralhe as cartas de Cidadãos, coloque o baralho resultante virado para baixo ao lado do tabuleiro e saque uma carta para cada espaço especificado a elas no tabuleiro.

Cada jogador deve separar a carta de Bruxa e de Familiar da sua cor e colocar a carta “sem ativação” (parte colorida) voltada para cima.

Coloque o meeple da Morgana no Cemitério e o do Inquisidor no Castelo.



Alternativamente, você pode utilizar as cartas de Cidadões para sortear a posição inicial do Espírito da Morgana e do Inquisidor, adicionando variedade ao “setup” inicial do jogo. Para tal, saque duas cartas do topo da pilha de cartas de Cidadão, a primeira define a posição inicial do Inquisidor e a segunda define a posição inicial da Morgana, conforme a tabela:

Mercador – RIO (Localidade Verde)
Soldado – MASMORRA (Localidade Vermelha)
Camponês – CAMPOS (Localidade Amarela)
Nobre – CIDADE (Localidade Azul)

Recomendamos essa variável como oficial para jogadores que já tiverem experiência com o jogo.

Objetivo do Jogo

Ser a bruxa com a maior quantidade de pontos de ruína (vitória) ao final do jogo.

O Jogo termina de 2 maneiras:

1- Quando 3 das 4 Loções Principais (CIDADE, CAMPOS, RIO, MASMORRA ANTIGA) forem destruídas.

OU

2- Quando 1 dos jogadores estiver no máximo de pontos na trilha de inquisição (32) e for capturado pelo Inquisidor.



Em caso de jogadores empatados na Trilha da Inquisição, a ordem segue pelo jogador com o marcador no topo, seguindo a sequência de cima para baixo nas peças empatadas na mesma pontuação.

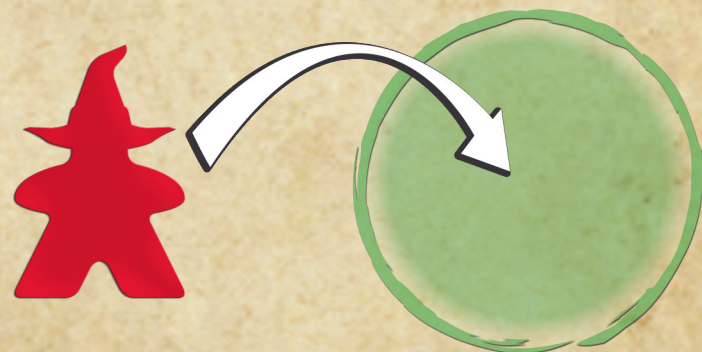
Quando todos os jogadores tiverem escolhido uma posição na ordem do turno, deve-se começar o turno do jogador que tiver escolhido a posição de menor número nesta trilha de ordem do turno. Os jogadores devem fazer seus turnos seguindo a sequência do menor, mais a esquerda, para o maior, mais a direita.

Cada rodada será composta de dois turnos de cada jogador. Quando o último jogador encerrar seu segundo turno, a rodada chega a seu fim, **todas as peças na trilha de ordem do turno devem ser devolvidas para seus respectivos jogadores**, e uma nova rodada terá início, com os jogadores novamente escolhendo posições na ordem do turno.

3.0 - OS TURNOS

A cada turno o jogador deverá alocar seu Meeple de Bruxa ou seu Meeple de Familiar, não importando qual será em primeiro ou em segundo lugar. Ao alocar a Bruxa ou o Familiar, ele deve virar a carta correspondente da peça alocada, indicando que já utilizou aquela peça na rodada.

Alternativamente você pode deitar o Meeple que já foi movido naquela rodada e manter a peça ainda não utilizada de pé.



2.0 - INÍCIO DO JOGO

O jogo será dividido sempre em rodadas. No início de cada rodada, todos os jogadores devem primeiro receber quaisquer bônus que sejam garantidos por rodada, eles estão indicados por um símbolo de um “Sol/Lua preto e branco com a ampulheta”.



Símbolo de Passagem do Turno

Em seguida, cada jogador, um por vez em sequência, irá escolher uma das posições **não ocupadas** na Trilha de Ordem do Turno na área superior do tabuleiro, **começando pelo jogador que estiver mais à frente na trilha da inquisição e terminando com o jogador mais atrás**. O jogador colocará o marcador de sua cor em uma das opções vazias, recebendo então, os bônus indicados na posição escolhida.

4.0 - ALOCANDO E FAZENDO AÇÕES

No turno de cada jogador ele deverá alocar sua Bruxa ou seu Familiar em uma das diversas possíveis ações disponíveis no Tabuleiro.

Deve-se atentar a duas regras importantes para a alocação:

1- O Familiar nunca pode ser alocado em um espaço que já tenha uma Bruxa ou um Familiar. (Seja seu ou de outro jogador)

2- A Bruxa **pode** ser alocada em locais onde há outras Bruxas ou Familiares. A Bruxa recebe um bônus, marcado com o símbolo do pentagrama, além da ação normal do local.



Sempre que o jogador escolher alocar sua Bruxa ele, imediatamente recebe um (1) Caldeirão, que deve ser utilizado, também imediatamente para produzir poções caso ele deseje. (veja – 5.0 Produzindo Poções)



(Verso da Carta de Bruxa - Lembrete do caldeirão)

Durante a primeira rodada do jogo, tanto as Bruxas, quanto os Familiares serão alocados de fora do tabuleiro para qualquer uma das ações em que possam ser alocados deis de que estejam respeitando as regras acima.

Os Meeples não serão recolhidos ao fim da rodada. A partir da segunda rodada, tanto as Bruxas, quanto os Familiares, devem sempre ser movidos de uma área para outra do tabuleiro quando forem utilizados, sendo que

não é permitido alocar uma peça no mesmo círculo que ela se encontra no momento.



(Vale notar que a Floresta possui 6 diferentes círculos, logo, uma peça pode ser movida de uma localidade da floresta para outra. Este é o único local em que uma mesma peça pode realizar a ação duas rodadas seguidas.)



DICAS - É importante lembrar-se de que a Bruxa e o Familiar sempre devem ser movidos para uma nova locação.

- Apesar do tabuleiro possuir ruas, as Bruxas e seus Familiares são capazes de se deslocar de qualquer local para qualquer outro local para serem alocadas, não há distância ou movimentação limite.

As ruas e estradas do tabuleiro são somente relevantes para o Inquisidor e para o espírito da Morgana, que as utilizam para se moverem.

5.0 PRODUZINDO POÇÕES

Sempre que um jogador ganhar um Caldeirão, significa que ele pode, imediatamente, produzir uma fórmula de poção a sua escolha para cada caldeirão que tiver obtido.

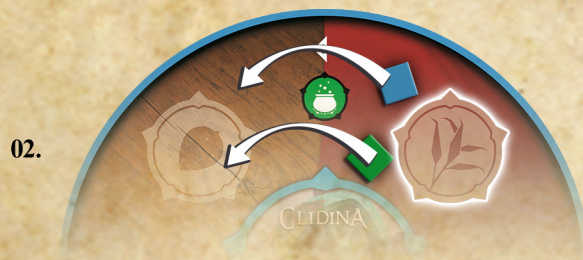
No Tabuleiro Individual de cada jogador estão marcadas as diferentes opções de fórmulas e quantas poções são produzidas. Cada caldeirão dá direito ao jogador escolher uma única fórmula para produzir.



Para produzir uma fórmula o jogador deve ter cubos das cores marcadas na fórmula em seu espaço contendo o símbolo de **Erva** no seu tabuleiro individual. Ele deve escolher a fórmula e mover aquela combinação exata de cubos coloridos da área de **Ervas** para a área de **Sementes**, movendo os cubos no sentido anti-horário do círculo do tabuleiro. Indicando assim que ele utilizou aqueles tipos de **Ervas** para fazer sua poção e recolheu as sementes restantes daquelas plantas para poder plantá-las mais tarde.

Após mover os cubos para a área de **Sementes**, o jogador deve mover o marcador da poção produzida conforme a fórmula e aumentar o valor conforme quantidade de poções produzidas.

06



DICA - Um jogador não pode fazer uma fórmula à qual ele não possua as Ervas necessárias para produzir.

É importante notar que cada bruxa tem 3 cubos de cada cor em seu Tabuleiro Individual, este número nunca irá se alterar, os cubos vão girar e representar diferentes estados do ciclo de produção das Ervas, porém, não é possível obter mais cubos ou perdê-los.

6.0 BÔNUS DA BRUXA E BÔNUS DE COVEN

Bônus da Bruxa: Sempre que uma Bruxa for alocada para uma ação, além dos efeitos normais que a ação confere ao jogador, a Bruxa pode escolher realizar o **Bônus da Bruxa**. Esse bônus pode ser realizado antes ou depois da ação normal do local e é sempre opcional.

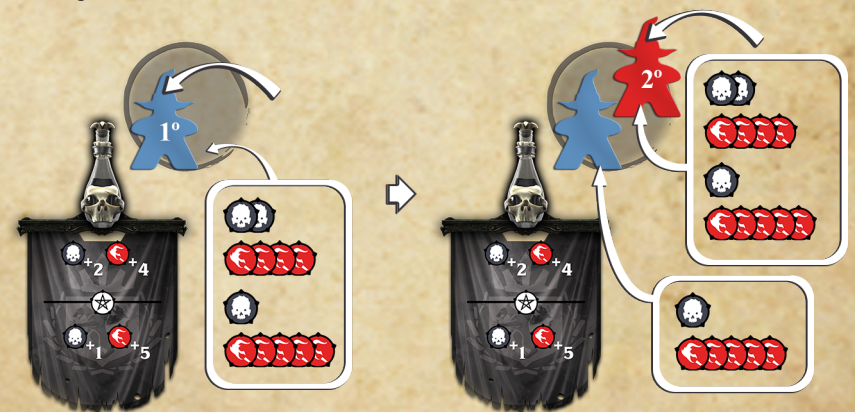
O Bônus é marcado no tabuleiro com o símbolo do pentagrama.



Bônus de Coven: Sempre que uma Bruxa é alocada em um local onde uma Bruxa de outro jogador já está presente, cada jogador que já tinha uma Bruxa naquele local antes da nova Bruxa entrar ali, terá direito a receber o Bônus da Bruxa daquele local novamente. A esse bônus se dá o nome de Bônus de Coven.

Os familiares nunca devem ser considerados para o Bônus de Coven ou Bônus da Bruxa.

Caso seja determinante, o jogador que está fazendo a ação deve ser o primeiro a receber o bônus e realizar a ação do local. Então, na sequência da ordem do turno, os jogadores restantes devem receber o bônus até que todos que tenham direito a receber o bônus o tenham recebido.



7.0 AS AÇÕES

Cada local no tabuleiro permite diferentes ações ao ser alocado com uma peça. Diversos locais possuem um custo, geralmente uma poção específica. Se o jogador não puder pagar aquele custo, ele não recebe os benefícios daquela ação a qual alocou sua peça. (Se alocou sua Bruxa você ainda pode escolher receber o Bônus da Bruxa do local).



Cada alocação lhe dá direito a pagar o custo de ativação do local uma vez e receber as vantagens do local também uma única vez.

LOCAÇÕES

CIDADE, CAMPOS, RIO, MASMORRA ANTIGA

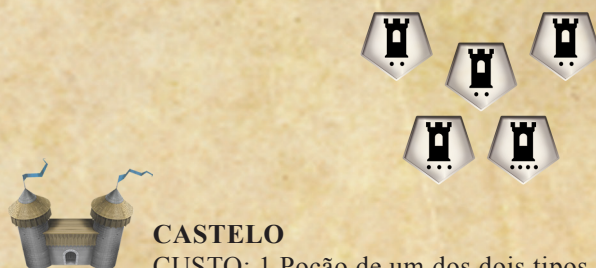
CUSTO: 1 Poção do Tipo especificado no Tabuleiro ou 1 peça de Morto-Vivo

Ao alocar em um destes quatro locais, que podem ser identificados por possuírem 5 pentágonos com torres na parte inferior da bandeira, você pode pagar o custo de ativação do local para colocar um marcador da sua cor em um dos 5 espaços de Ruína. Ao fazê-lo, você avançará na destruição de Tiora.

Ao colocar seu marcador, você contribuirá para o final do jogo, ao mesmo tempo que garantirá vantagem para o domínio da destruição daquele local. Ao final do jogo, os jogadores que tiverem causado mais destruição a cada um dos locais receberão pontos extras como indicado no tabuleiro. Ao colocar seu marcador, você deve coletar os bônus indicados no local. Se todos os 5 locais de ruína de um dos locais já estiverem preenchidos, você não poderá colocar mais marcadores naquele local, e também não poderá ganhar os bônus que ele fornece.



Vale notar que entre os 5 espaços para marcação da destruição de cada local existe uma marcação de número de jogadores. Em jogos com 4 jogadores todas as 5 áreas estão presentes, em jogos com 3 jogadores somente 4 destas áreas devem ser utilizadas, e em jogos com 2 jogadores somente 3 delas ficam ativas.



CASTELO

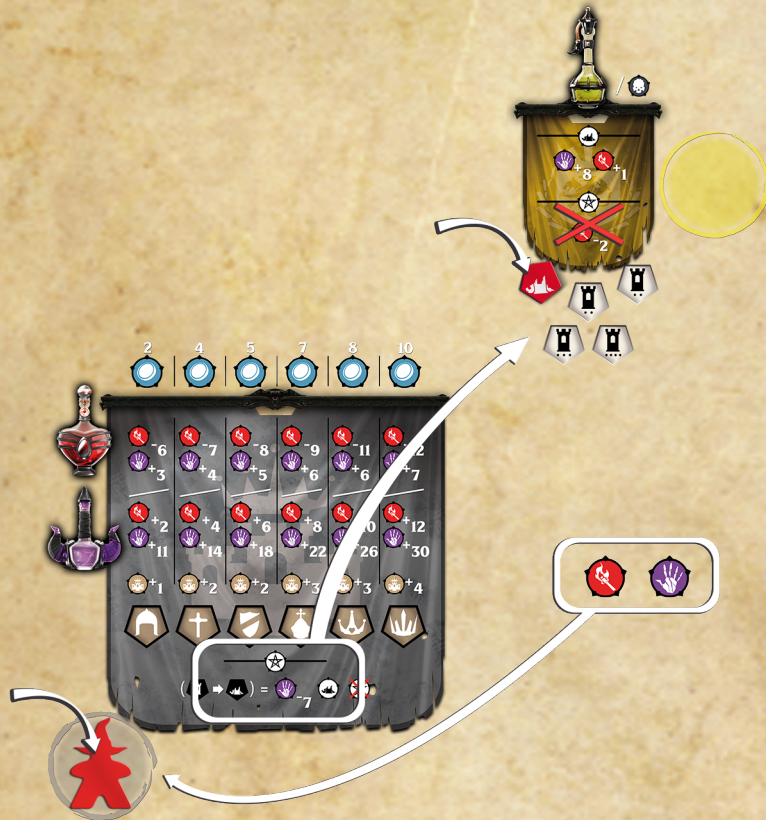
CUSTO: 1 Poção de um dos dois tipos indicados, Amor ou Maledictionis, e uma quantia em Prata.

Ao alocar no Castelo você deve escolher encantar, utilizando a poção de Amor, ou amaldiçoar, utilizando a poção de Maledictionis. Encantar reduzirá seu valor na trilha de Inquisição, enquanto amaldiçoar irá lhe conferir mais pontos de ruína, conforme especificado no tabuleiro. Porém, para completar a ação você deve pagar uma quantidade de moedas de prata equivalente ao alvo do seu ataque mágico. Utilize a tabela para escolher a poção e a quantidade de pratas que deseja pagar. Se você não puder pagar a prata necessária você não pode realizar esta ação.

Coloque o seu marcador no espaço referente a coluna que você pagou e receba o bônus relativo a coluna. Cada área só pode ser utilizada uma única vez, pois aquela pessoa de importância em Tiora já foi afetada. Ao final do jogo os marcadores colocados indicarão a quantidade de Coroas que você receberá, representando a corrupção da nobreza local, isso irá lhe conferir, ao final da partida, pontos extras como indicado na tabela no Tabuleiro.



O Bônus da Bruxa contido no Castelo é especial. Ele permite que você troque 7 pontos de vitória, pela possibilidade de colocar um de seus marcadores em qualquer um dos espaços ainda abertos na CIDADE, CAMPOS, RIO ou MASMORRA ANTIGA. Ao colocar esse marcador, você recebe as vantagens como se tivesse realizado aquela ação, exceto pelo bônus da Bruxa daquele local.



vender, esse bônus não lhe confere benefícios. (Para Vender uma poção, simplesmente reduza a quantidade no estoque do seu tabuleiro pessoal e receba as pratas designadas do estoque.)

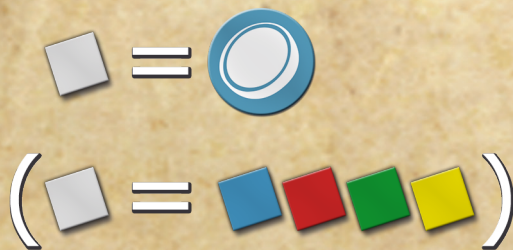


08



COVIL DO ALQUIMISTA CUSTO: NENHUM

Ao alocar neste local, você recebe 2 caldeirões, podendo imediatamente produzir até duas fórmulas (veja tópico 5.0 “produzindo poções”). Para estas produções de poções especificamente, você poderá substituir quaisquer cubos necessários por uma PRATA cada.



O Bônus da Bruxa deste local permite que você venda 1 poção por 3 PRATAS, ou 2 poções por 4 PRATAS. Se você não tiver poções para



CIRCULO DE PEDRAS CUSTO: NENHUM

Ao alocar neste local você deve avançar o marcador preto uma casa em sentido horário e ganhar o bônus contido nele.



Você pode fazer sacrifícios para ampliar os bônus recebidos. Para cada um dos conjuntos de sacrifícios que você escolher entregar, o marcador preto deve andar uma casa a mais e você deve receber os benefícios indicados em cada local por onde ele passar. Você pode entregar o mesmo conjunto de sacrifícios múltiplas vezes, como por exemplo, entregar 2 pratas 3 vezes totalizando 6 pratas, e avançar 3 espaços a mais.

O bônus da Bruxa desse local permite que você faça até dois movimentos extras com o marcador, sem receber as vantagens deste movimentos. Você pode realizar esses dois movimentos no meio da movimentação normal da ação de forma a pular até duas das posições as quais as vantagens não lhe interessa, recebendo normalmente pelos movimentos normais que você teria direito. *(Alternativamente você pode escolher realizar o outro Bônus deste local, como descrito a frente)*

01.



02.



Cada par de poções de Vitae contam como um único sacrifício.

Caso receba esse bônus através do Bônus do Coven, você pode escolher avançar um, dois ou nenhum espaço, sempre seguindo a ordem de resolução onde o jogador que está realizando a ação resolve primeira sua ação e seu bônus e depois cada jogador na ordem do turno escolhe realizar ou não o bônus do Coven. Você sempre pode escolher qual dos dois bônus de Bruxa deseja realizar ao receber o bônus de coven deste local. *(Veja em seguida)*

Outra opção do Bônus da Bruxa é receber 2 de Inquisição para avançar em uma posição extra no marcador do círculo das bruxas e receber o bônus indicado. *(Opção também disponível para uso como Bônus de Coven)*



CEMITÉRIO

CUSTO: 1 POÇÃO DE NECROMANCIA

Ao alocar neste local você pode pagar seu custo de ação para receber 2 peças de Mortos-Vivos e 4 de Inquisição.



Avance sua inquisição em 4, colete as peças de Mortos-Vivos e coloque-os ao lado de seu tabuleiro. O Bônus da Bruxa nesse local lhe confere 1 peça de Morto-vivo extra, mas também lhe faz avançar mais 5 pontos na trilha da Inquisição.

Mortos-Vivos podem ser utilizados para pagar o custo da ação da CIDADE, CAMPOS, MASMORRA ou RIO no lugar da poção vinculada a cada um destes locais. **Mortos-Vivos não tem outro uso.**

DICA - A maior utilidade dos Mortos-Vivos é conferir maior versatilidade, oferecendo uma alternativa adaptável para garantir que você sempre tenha o necessário para ativar a ação que você precisa na rodada.



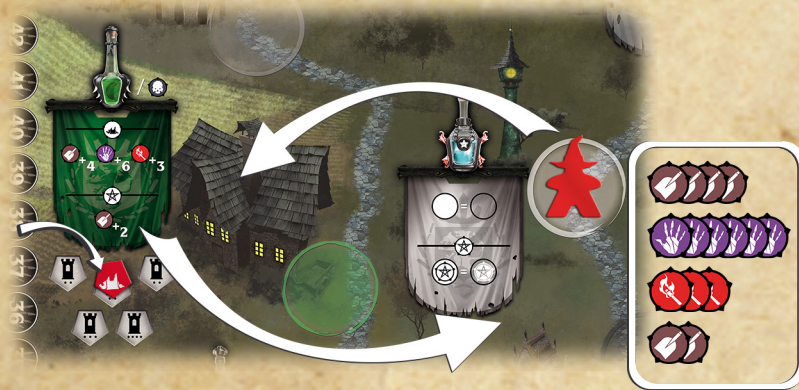
ANTIGA TORRE DO MAGO

CUSTO: 1 POÇÃO ARCANA

A Antiga Torre do Mago é um local peculiar, para ativar essa ação você deve gastar uma Poção de Arcanum.

Se você fizer a ação deste local, você pode escolher qualquer outro local no tabuleiro e fazer a ação daquele local, como se tivesse alocado sua peça lá. Se você está alocando a Bruxa, você também copia o Bônus da Bruxa daquele local, caso contrário você faz somente a ação normal.

Você não precisa pagar o CUSTO de POÇÕES da Ação Principal do local que você copiar. *Você ainda tem que pagar as poções para vendê-las no Bônus da Bruxa do Covil do Alquimista, assim como pagar as poções para adquirir uma carta de Cidadão, pois essas poções não são parte do custo básico da ação principal. Você não paga a Poção no Castelo, mas ainda deve pagar as Pratas se escolher aquele local. Nesse caso, você escolhe se está Encantando ou Amaldiçoando.*

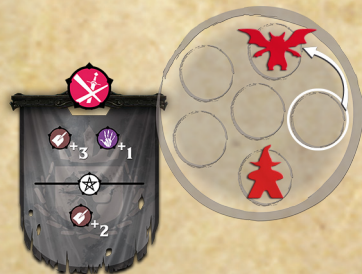


FLORESTA CUSTO: NENHUM

A Floresta possui 6 diferentes espaços para alocação. Porém, diferente de outros locais, nunca mais de uma peça pode estar alocado em cada um dos espaços da Floresta.

Cada espaço é considerado um local de ação em separado, logo, múltiplas bruxas alocadas na floresta não fornecem Bônus de Coven, apesar de cada uma delas receber o Bônus da Bruxa de sua própria alocação normalmente.

Devido a essa característica única, múltiplos familiares podem estar presentes na floresta ao mesmo tempo, e **você pode mover de um dos seis espaços da floresta para outro**. Isso permite que uma Bruxa ou Familiar que já estava na floresta se mova para outro espaço na floresta e realize a mesma ação que realizou na rodada anterior, o que não acontece com nenhum outro local de alocação no jogo.



Ao alocar nesse local você recebe imediatamente 1 Ponto de Ruína e 3 Pás que devem ser gastas imediatamente para mover cubos da área de “Sementes” para área de “Plantio”, ou da área de “Colheita” para a área de “Ervas”.

(Pás nunca são utilizadas para mover de “Plantio” para “Colheita”, nem de

“Ervas” para “Sementes”. Veja Regra no próximo tópico)

O Bônus da Bruxa nesse local é receber 2 Pás, seguindo as mesmas regras da ação principal.

- A Floresta possui uma regra especial extra, o Inquisidor não afeta Bruxas ou Familiares na Floresta. **Se o Inquisidor investigar a floresta, ele não aumentará o valor de inquisição dos jogadores por encontrar Familiares ou Bruxas no local.**
- A Floresta ainda conta como um único local para o movimento e presença do Inquisidor e da Morgana.

As Bruxas e Familiares estão efetivamente escondidos na Floresta.

O Inquisidor ainda irá se mover na direção de uma bruxa que esteja em primeiro na trilha da inquisição e se encontre na floresta.



CASA DO PÂNTANO CUSTO: NENHUM

Ao alocar neste local você pode conseguir um cidadão, pagando as poções necessárias para corromper um cidadão de Triora para sua causa. Sempre que vir a este local você também recebe 3 Pontos de Inquisição.

Cada carta de Cidadão tem seu custo e benefício próprio descrito na carta. Para adquirir uma carta você, deve pagar as poções descritas na carta e então pegá-la para você. Em seguida, as cartas nas posições mais baixas devem ser movidas preenchendo as 5 posições iniciais e uma nova carta deve ser sacadas do baralho de Cidadãos para preencher o espaço que ficou vazio.



Duas cartas sempre ficarão reveladas mais abaixo na trilha de cartas, essas cartas serão as próximas cartas de entrada na trilha. Essas cartas não podem ser adquiridas enquanto estiverem nessa posição.

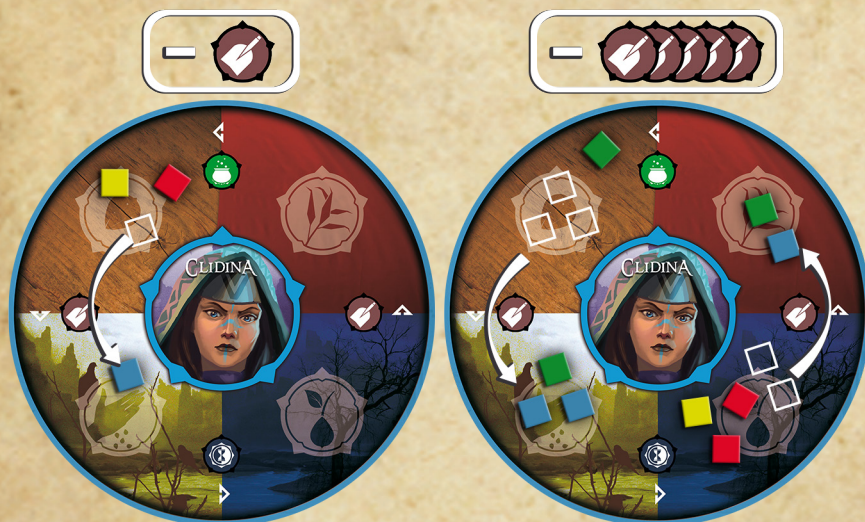


O Bônus da Bruxa neste local é um Caldeirão, ele lhe permite fazer uma fórmula de poção. **Você pode escolher realizar esse bônus antes ou depois de comprar a carta que desejar.**

8.0 RECURSOS

8.1-Pás, Ervas, Sementes, Plantio e Colheita

Sempre que um jogador receber uma Pá, ele deve imediatamente utilizá-la. Cada Pá permite que um cubo que esteja na área de SEMENTES seja movido para área de PLANTIO, ou que um Cubo da área de COLHEITA seja movido para área de ERVAS. Efetivamente, a pá é utilizada para Plantar ou Colher uma Erva.



Para que cubos sejam movidos da área ERVAS para a área SEMENTES, o jogador deve utilizar um caldeirão para produzir uma FÓRMULA de poções.



Um cubo somente pode ser movido da área PLANTIO para área COLHEITA quando uma rodada chegar ao fim.

Ao final de cada rodada, após o movimento do Inquisidor e da Bruxa, todos os cubos na área PLANTIO devem ser movidos para área COLHEITA, isso representa o crescimento das sementes que foram plantadas e que agora poderão ser colhidas indo para a área de ERVAS. *(Esse efeito é realizado antes dos bonus das Cartas de Cidadãos)*



Não é possível estocar Pás. Se um jogador não tiver cubos que podem ser movidos da área SEMENTE para PLANTIO ou da área COLHEITA para ERVAS as pás restantes são desperdiçadas.

8.2-Pontos de Vitória, Prata, Mortos-Vivos, Cidadãos e Inquisição

Existem diferentes recursos que podem ser obtidos realizando as diferentes ações disponíveis no tabuleiro.

8.3 PONTOS DE RUÍNA

(VITÓRIA)

Pontos de Ruína são representados pelo símbolo roxo contendo as garras da bruxa. Eles representam quantidade de ruína e desgraça que a bruxa está trazendo à Triora. A Bruxa com o maior total de pontos ao final do jogo irá se tornar a nova Líder do Coven.



8.5 MORTOS-VIVOS

Mortos-Vivos são representados pelo ícone de caveira. Representam hordas de mortos-vivos sob controle da Bruxa as quais ela pode dispor para atacar as diferentes regiões de Triora em busca de sua vingança. Ao obter Mortos-Vivos o jogador deve pegar os marcadores no estoque e mantê-los ao lado de seu tabuleiro para representar o número de Mortos-Vivos que possui.



8.6 CIDADÃOS

Cidadãos são cartas que podem ser adquiridas através das ações da Casa do Pântano, ou de uma das escolhas da Ação da CIDADE.



Estas cartas concedem um bônus ao jogador sempre no final de cada rodada.

1)**SOLDADO**: Reduz seu valor na Trilha de Inquisição em 2.

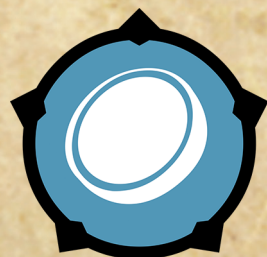
2)**MERCADOR**: Produz 1 Prata.

3)**CAMPONES**: Produz 2 Pás.

4)**NOBRE**: Produz 1 Ponto de Ruína. *(Ao final do jogo cada nobre vale 2 Coroas, como indicado na carta, o que lhe garante pontos extras.)*

8.4 PRATA

Prata é representada pelo ícone azul e representa riquezas que a bruxa está pilhando por onde passa. As fichas de prata devem ser pegadas do estoque e mantidas com o jogador para representar o quanto deste recurso ele tem acumulado. A prata será útil para corromper os guardas do castelo e para negociar no Covil do Alquimista, além de servir para fazer sacrifícios no Círculo de Pedras.



Ao final do jogo, conjuntos de Cidadãos de tipos diferentes conferem pontos extras como indicado no tabuleiro. Além disso, eles contam como 1 marcador de ruína para obter o domínio da destruição de cada região.



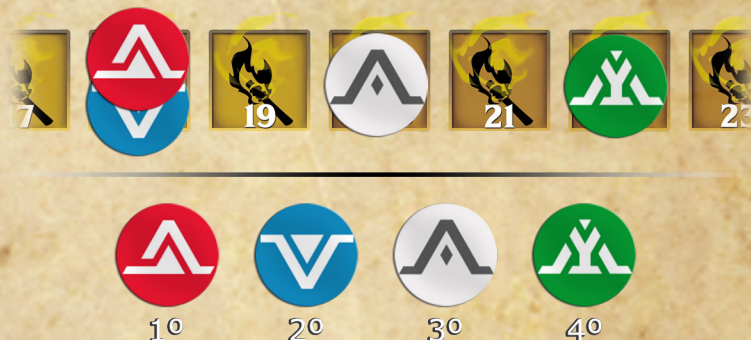
Soldados valem como um marcador de ruína na MASMORRA, Nobres na Cidade, Mercadores no RIO, e Camponeses nos CAMPOS.



9.0 INQUISIÇÃO

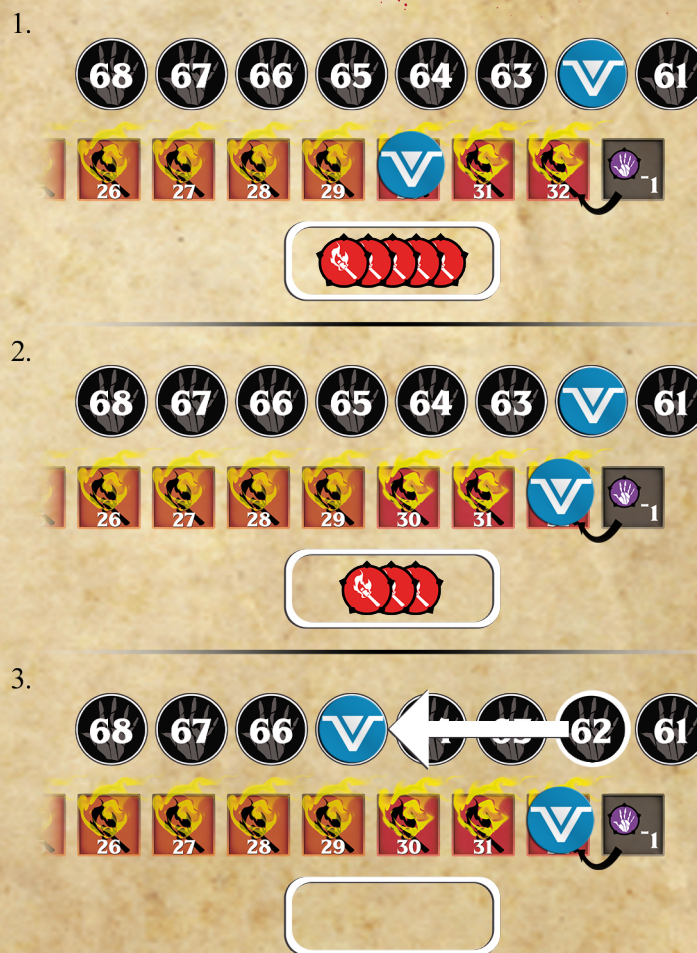
A Inquisição representa o nível de perseguição do Inquisidor e a quantidade de informações que ele tem sobre cada uma das Bruxas para poder caçá-las. Sempre que um jogador ganhar ou perder um valor de Inquisição ele deve ajustar sua posição na Trilha da Inquisição.

O Inquisidor sempre perseguirá o jogador com o valor mais alto na Trilha da Inquisição. Em caso de dois ou mais jogadores estiverem empatados, o jogador que moveu sua peça por último para aquela posição deve sempre colocar seu marcador por cima do marcador dos outros jogadores e é considerado como se estivesse à frente na trilha.



A escolha na posição da Trilha de Ordem do Turno sempre segue na ordem do maior para o menor na Trilha de Inquisição

Sempre que um jogador receber Inquisição e for ultrapassar o limite da Trilha de Inquisição, o valor que não puder ser acrescido na Inquisição deve ser retirado dos pontos de ruína daquele jogador.



Jogadores devem tomar cuidado com seus pontos de Inquisição, pois se em qualquer momento tiverem 32 pontos de Inquisição e sua Bruxa estiver no mesmo local que o Inquisidor, ela será capturada e executada. Sendo esta uma das formas de iniciar o final do jogo. Aquele jogador será automaticamente considerado perdedor e todos os seus pontos finais serão zerados.



Ao final da rodada, o Inquisidor e a bruxa Morgana devem ser movidas e seus efeitos resolvidos;

a) Inquisidor

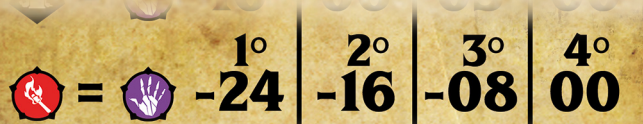
Ao final de cada rodada o Inquisidor deve se mover até 2 espaços, utilizando as estradas como caminho e sempre buscando chegar o mais próximo possível da Bruxa que estiver com o MAIOR valor na Trilha da Inquisição.

Após definir o alvo, o Inquisidor irá se mover pelo caminho mais curto, movendo de local a local através das estradas em direção a Bruxa com maior valor de Inquisição. Ele irá investigar cada um dos locais por onde passar, incluindo o local de onde ele saiu inicialmente, totalizando de 1 a 3 locais afetados.

(O Alvo é definido no início do movimento do Inquisidor e somente mudará na próxima vez que ele se mover, mesmo que as posições na Trilha se alterem durante o movimento).



Ao final do jogo os jogadores que estiverem mais a frente na Inquisição perdem quantidades substanciais de pontos, como indicado no tabuleiro.



DICA - Evitar o Inquisidor e agir sorrateiramente é essencial para sua Bruxa se provar digna de se tornar a nova líder!



14

10.0 FINAL DA RODADA

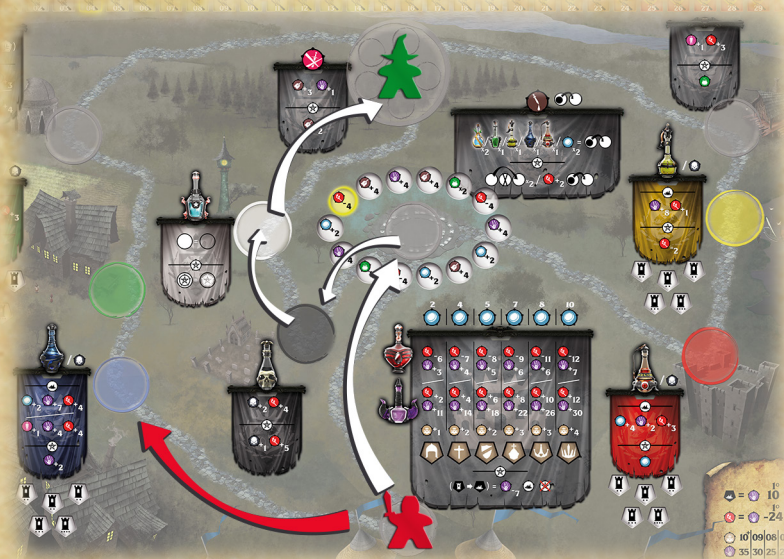


Após todos os jogadores terem feito dois turnos, alocando tanto a Bruxa quanto o Familiar, a rodada chega a seu fim.

No caso do Inquisidor ter dois caminhos igualmente distantes para chegar a seu alvo, ele irá escolher o caminho que passe ou pelo Cemitério ou pela Torre. (O mesmo vale para o movimento da Morgana)

Sempre que o Inquisidor investigar uma região com uma Bruxa, o jogador daquela Bruxa recebe 5 pontos de Inquisição devendo assim avançar na Trilha. Sempre que o Inquisidor investigar uma região com um familiar, o jogador daquele familiar recebe 2 pontos de Inquisição.

Se em algum momento um jogador estiver no limite da Inquisição (32 pontos) e sua Bruxa se encontrar no mesmo espaço do Inquisidor o jogo entrará em sua fase final e aquele jogador automaticamente perderá o jogo



DICA - Não existe forma de forçar um jogador a uma situação onde o Inquisidor poderá eliminá-lo. Os jogadores devem tomar cuidado com suas ações quando tiverem valores muito altos na Trilha da Inquisição. Jogadores devem se lembrar de que o movimento do Inquisidor pode afetar seu Familiar e sua Bruxa, lhe rendendo até 7 pontos de Inquisição

* REGRA OPCIONAL: INSTINTO DE AUTOPRESERVAÇÃO

Uma possível regra opcional sugerida é a de que nenhuma Bruxa é tola o bastante para se colocar em uma posição em que possa ser morta pelo Inquisidor. Com essa regra, não é uma jogada válida fazer um movimento que leve sua própria Bruxa a uma situação que ela possa ficar na presença do Inquisidor e com 32 pontos de Inquisição. Você também não pode fazer uma jogada que permita que alguma jogada de um oponente cause essa situação, como por exemplo, colocar sua bruxa próxima ao inquisidor permitindo que outro jogador que esteja mais alto que você na trilha traga o inquisidor até você, de forma a fazer com que você chegue a 32 pontos de inquisição e o Inquisidor esteja no mesmo local da sua bruxa.

Todos os jogadores são responsáveis por analisar as jogadas de todos os jogadores que estão muito próximos de serem eliminados quando estão jogando com essa Regra.

Pense nessa regra como a impossibilidade de um jogador colocar seu próprio Rei em Cheque no Xadrez.

b) Morgana

A antiga bruxa Morgana está assombrando Triora e, assim como o Inquisidor, ela irá se mover toda rodada. Seu movimento é de até 2 espaços sempre buscando chegar o mais próximo possível da Bruxa que estiver com o MENOR valor na trilha da Inquisição. Ela irá se mover da mesma forma que o Inquisidor através das estradas, porém, ela irá interagir somente com as Bruxas que encontrar, ignorando familiares, tanto no local onde estava quanto nos lugares por onde passar.

Cada jogador que tiver uma Bruxa que teve contato com a Morgana poderá escolher receber 3 de Inquisição para ganhar 5 pontos de vitória ou então receber 3 de Inquisição para ganhar 3 Pás. Esse bônus não é obrigatório, o jogador pode escolher não ganhar nada para não receber os 3 pontos de Inquisição.



No caso do Espírito da Morgana ter dois caminhos igualmente distantes para chegar a seu alvo, ela irá escolher o caminho que passe ou pelo Cemitério ou pela Torre (O mesmo vale para o Inquisidor).

c) Ervas

Após o movimento do Inquisidor e da Morgana, se lembre de mover todos os cubos no tabuleiro dos jogadores que estiverem na área PLANTIO para a área COLHEITA.



11.0 FINAL DO JOGO

Há duas formas de o jogo acabar:

Quando 3 dos Locais de Ruína, CIDADE, MASMORRA, RIO e CAMPOS, ficam completamente arruinadas, ou seja, completos com 5 marcadores no caso de 4 jogadores, 4 no caso de 3 jogadores ou 3 no caso de 2 jogadores.



O jogo também termina quando uma Bruxa é pega pelo Inquisidor por estar no mesmo local que ele, e com 32 pontos na Trilha de Inquisição.

Quando o Final do jogo é desencadeado, deve-se continuar jogando até o final da presente rodada. Deve-se realizar todas as etapas do final da rodada, incluindo o movimento do Inquisidor e da Morgana, assim como também o recebimento dos Bônus dos Cidadões que cada jogador tiver controle ao fim da rodada. Após isso, o jogo entrará na contagem final de pontuação. Após receber todos os bônus do final da rodada deve-se realizar os procedimentos finais para contagem dos pontos de vitória, lembrando que, se um jogador foi pego pelo Inquisidor enquanto estava no limite do valor de inquisição seus pontos não tem valor e ele será invariavelmente o último colocado.

11.1 DOMINAÇÃO DE ÁREAS

Primeiro deve-se verificar cada uma das áreas para definir quem possui mais domínio sobre a Ruína de cada um dos seguintes locais: CAMPOS, CIDADE, MASMORRA E RIO.

O primeiro jogador ira receber 10 pontos, o segundo 6, e o terceiro 3.

Porém, deve-se atentar que os Cidadãos têm influência sobre a dominação da ruína dos locais!

Cada Cidadão Camponês vale 1 marcador no CAMPO. (Area Verde)

Cada Cidadão Mercador vale 1 marcador no RIO. (Area Amarela)

Cada Cidadão Nobre vale 1 marcador na CIDADE. (Area Azul)

Cada Cidadão Soldado vale 1 marcador na MASMORRA. (Area Vermelha)



Em caso de empate entre jogadores, os valores das posições que eles dividem devem ser somados e os pontos divididos entre eles. (Ex: Se dois jogadores empatam em primeiro, eles ocupam a primeira e segunda posição para um total de 10+8=18 pontos, que devem ser divididos entre eles, resultando em 9 Pontos para cada.)

Arredondamentos devem ser feitos para baixo.

11.2 BÔNUS DOS CIDADÕES

Para cada conjunto de diferentes cidadãos o jogador ganhará pontos extras;

Cada conjunto de 2 Diferentes vale 3 Pontos.

Cada conjunto de 3 Diferentes vale 9 Pontos.

Cada conjunto de 4 Diferentes vale 18 Pontos.

Cada carta de Cidadão somente pode fazer parte de um conjunto, e cada jogador pode montar seus conjuntos como achar melhor.



I I.3 PENALIDADE DA INQUISIÇÃO

Na ordem, o jogador com maior valor de inquisição deve perder 24 pontos, o segundo 16, o terceiro 8 e o quarto 0. Em caso de pontuação empatada o jogador com a peça em cima é considerado com maior valor de inquisição.



I I.4 COROAS



Cada jogador deve verificar o número de coroas obtidas nos marcadores no Castelo e também nos Cidadãos do tipo Nobre que possui.

Os jogadores recebem a pontuação baseado no seu número de Coroas seguindo a tabela que está no Tabuleiro.

	10 ⁺	09	08	07	06	05	04	03	02	01
	35	30	25	20	15	11	08	06	04	02

I I.5 PONTOS RESTANTES

Por fim, cada jogador recebe 1 ponto para cada Poção, peças de Mortos-Vivos e Prata em seu estoque, porém, cubos não conferem pontuação, não importando em que local se encontrem.



I I.6 VITÓRIA

O jogador com a maior pontuação vence o jogo. Se ele tiver sido eliminado pelo Inquisidor sua pontuação deve ser zerada, a próxima pontuação válida mais alta será a vencedora.

Em caso de empate, o jogador com a menor Inquisição será o vitorioso, lembrando-se que, se houver empate na inquisição, a peça por cima é considerada na frente.

12.0 REGRAS PARA 2 JOGADORES

Essa regra tem por finalidade “reduzir” os espaços e tornar o jogo para 2 jogadores mais estratégico, sinta à vontade em não utilizá-la caso não queira.

Cada jogador pega um familiar de uma das bruxas não utilizadas. Sempre que você for mover seu familiar você deve, antes ou depois de mover o seu familiar, mover o familiar extra, este familiar não faz ação e não tem nenhum outro efeito além de ocupar o local e impedir que familiares entrem nele.

Lembrado que este familiar extra não sofre nenhum efeito negativo ao ser pego pelo inquisidor, e deve seguir as mesmas restrições dos outros familiares, não pode ser colocado onde já tenha outra peça. Ele não tem outra função a não ser ocupar um local.

Você também não pode ocupar com um de seus familiares o local já ocupado pelo outro, mas você pode mover um de seus familiares de um local para liberar aquela posição para o movimento de seu outro familiar durante o mesmo turno.

RESUMO DE TURNO

1. Escolha da Ordem do Turno. Cada jogador, seguindo pela ordem do mais alto na trilha da inquisição, escolhe qual posição deseja ficar e recebe os bônus indicados.
2. O jogador que tiver escolhido a posição de menor número será o primeiro a jogar o seu turno.
3. O jogador em seu turno escolhe mover sua peça de bruxa ou familiar. A peça nunca pode permanecer no mesmo círculo que se encontra no momento.
 - a) Se mover a bruxa, ganhe um caldeirão, e receba também o bônus indicado pelo simbolo de Bônus da Bruxa do local. Vire a carta da bruxa.
 - b) Se mover o familiar, você deve movê-lo para um círculo que não esteja ocupado por uma bruxa ou um familiar. Vire a carta do familiar.
4. O próximo jogador, seguindo o ordem das posições escolhidas, joga seu turno até que todos tenham realizado um turno.
5. O primeiro jogador realiza seu segundo turno. Se ele moveu o familiar ele deve agora mover a bruxa, e se moveu a bruxa agora ele deve mover o familiar.
6. Os jogadores em sequência realizam o segundo turno de cada um.
7. Após todos os jogadores jogarem dois turnos inicia-se a etapa de final de turno.
 - a) Mova o inquisidor 2 passos pelo caminho mais curto em direção a bruxa mais alta na trilha de inquisição. Ao encontrar bruxas e familiares os jogadores devem receber a inquisição apropriada.
 - b) Mova a Morgana 2 passos pelo caminho mais curto em direção a bruxa mais baixa na trilha de inquisição. Ao encontrar bruxas, os jogadores podem receber um dos dois bonus da Morgana.
 - c) Mova todas as ervas na área de Plantio para Colheita
 - d) Receba os bônus das cartas de cidadãos de Triora.
 - e) Inicie a rodada seguinte.

BRUXAS E MINIONS

BRIGID



Conhecida como uma das bruxas mais antigas, Brigid utilizará todos os métodos a seu alcance para obter aquilo que deseja. Sua especialidade é o fogo e a conjuração.

CLIDINA



Clidina é a bruxa mais jovem das quatro. Apesar de não gostar de destruição sem sentido, ela sabe que nem sempre se pode resolver tudo pacificamente. Suas maestrias são as magias envolvendo a água, a cura e a proteção.

CERIDA



Transmutadora poderosa, Cerida é de fato a Bruxa com os maiores poderes místicos dentre as quatro. Sua conexão mística a torna desligada das questões mortais, e a torna muito perigosa. Seus poderes sobre a transmutação e sobre maldições são especialmente notáveis.

DRUANTIA



Toda a natureza responde à Druantia quando esta decidir agir. Uma mulher severa, mais sábia, que não deixará a inquisição continuar a agir impunemente. Seu controle sobre as forças naturais garantem a Druantia o respeito de todas as bruxas.

POÇÕES



Poção do Amor, utilizada para encantar e subjugar as vontades e os corações.

AMORIS



Poção da maldição, criada por processos sinistros, ela é capaz de trazer grande sofrimento as suas vítimas.

MALEDICTIONES



Uma poção de transmutação mística. Ela pode ser utilizada para ativar rituais poderosos em locais de grande poder mágico.

ARCANUM



A poção dos mortos, ela é capaz de animar os corpos apodrecidos para servir seu utilizador.

NECROMANTIAE



A poção da corrupção. Os vapores desta poção causam a inveja, a ganância e o egoísmo.

AMBITIONIS



Uma poção capaz de espalhar pragas e doenças destruindo todas as plantas e animais no local onde é despejada.

PESTILENTIAE



Uma poderosa poção de força vital, capaz de curar ferimentos e doenças ou dar forças a rituais antigos da natureza.

VITAE



Um preparado venenoso muito poderoso que é capaz de tornar mortal até mesmo as águas de um rio.

MOLESTUM



A poção da invocação traz monstros e criaturas da noite para o local onde ela é despejada.

INVOCATIONIS

CRÉDITOS

Game Design: Michael Carreri Alves

Edição e Revisão: Michael Carreri Alves & Marcelo Bissoli

Design Gráfico: Marcelo Bissoli

Direção de Arte: Marcelo Bissoli

Arte da Capa: Rainer & Dudu Torres

Ilustração de Cidadões, Bruxas e Familiares: Bruno Freitas

Arte do Tabuleiro: Marcelo Bissoli

Design Gráfico e Arte do Protótipo Original: Rafael Leme, Emyr Ferrario Lima e Gustavo Matsunaga

Produção: Fábio Ribeiro & Michael Carreri Alves

Publisher: Fábio Ribeiro & Diego Bianchini Martins

Playtesting: Guilherme “Zang” Alves, Emyr Ferrario Lima, Gustavo Matsunaga, Guilherme “Buda” Teruaki, Caio “Bio” Ribeiro, Gustavo Vrech, Natália Lussari Vrech, Luis Gustavo B. Locatelli, Leandro Mangieri, Rafael Leme & Bruno Alves Correa. Agradecemos também todas as pessoas que testaram o jogo durante os eventos especializados.

Agradecimentos Especiais: Ao Rafael Leme pelas horas de discussão e planejamento que foram essenciais para que o jogo tomasse a forma que tem hoje. Ao Guilherme “Zang” pelas sugestões e críticas que foram muito importantes para o crescimento do jogo. Ao Emyr F. Lima e Gustavo Matsunaga pelas horas de trabalho extra despendidas em tornar o protótipo uma realidade para levarmos aos eventos. E ao Elder Silver Albuquerque pela ajuda para levar aos eventos, ensinar e coletar o “feedback” dos jogadores.

© 2018 Meeple BR Jogos de Tabuleiro LTDA. Nenhuma parte desse produto pode ser reproduzida sem permissão específica.

Meeple BR Jogos fica localizada na Rua das Androinhas, 197 - Itarare embu guaço/SP - CEP 06.900-000
CNPJ 22.558.292/0001-15

Os componentes podem variar daqueles mostrados neste manual. Produzido na China. ESSE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO E NÃO FOI FEITO PARA UTILIZAÇÃO POR CRIANÇAS COM 13 ANOS OU MENOS DE IDADE.

www.meeplebrjogos.com.br

Um jogo desenvolvido em parceria com Estúdio Arcano Games

Arcano Games LTDA.
Rua Dom Pedro II, 625 - Centro
São Carlos/SP - CEP 13560-320
CNPJ 08.882.874/0001-21

www.arcanogames.com.br