

GEORGE R. R. MARTIN'S

A GUERRA DOS TRONOSTM BOARD GAME

O FESTIM DOS CORVOSTM



O FESTIM DOS CORVOS

GEORGE R. R. MARTIN'S

A GUERRA DOS TRONOS™

BOARD GAME

"Mantenha sempre seus inimigos confusos. Se nunca estiverem seguros de quem é ou do que quer, não podem saber o que é provável que faça em seguida. Às vezes, a melhor maneira de confundi-los é fazer coisas que não têm nenhum propósito, ou até que parecem prejudicar você. Lembre-se disso, Sansa, quando começar a jogar o jogo."

"Que... que jogo?"

"O único jogo. O jogo dos tronos."

– Mindinho, A Tormenta de Espadas

CONTEÚDO

- 7 cartas da Casa Arryn
- 4 cartas de Preparação do Cenário
O Festim dos Corvos (1 para cada Casa)
- 10 cartas do Baralho de Westeros I para O Festim dos Corvos
- 28 cartas de Objetivo
- 4 cartas de Objetivo Especial



O FESTIM DOS CORVOS™

Todas as cartas desta expansão estão marcadas com o ícone de *O Festim dos Corvos* para distingui-las daquelas presentes em outros produtos de *A Guerra dos Tronos: Board Game*.



COMO USAR ESTA EXPANSÃO

Esta expansão inclui um cenário alternativo para 4 jogadores que apresenta uma preparação diferente, um novo conjunto de condições de vitória e a oportunidade de jogar com a Casa Arryn.

Cartas da Casa

No cenário *O Festim dos Corvos*, os jogadores usam as cartas das Casas Stark, Lannister e Baratheon do jogo-base, e as cartas da Casa Arryn incluídas nesta expansão. As cartas da Casa Arryn são compatíveis **apenas** com o cenário *O Festim dos Corvos* aqui incluído.

Como Jogar com a Casa Arryn

Durante o passo *Organize os Itens da Casa*, o jogador da Casa Arryn reúne todos os componentes da Casa Tyrell (verde) do



O FESTIM DOS CORVOS™

jogo-base, exceto as cartas da Casa Tyrell e a ficha de Guarnição de Jardim de Cima. No restante da partida, todos os componentes da Casa Tyrell são considerados como componentes da Casa Arryn.



O Ninho da Águia é a área inicial da Casa Arryn. A ficha de Poder colocada ali durante a preparação não pode ser removida e funciona exatamente da mesma forma como o escudo impresso da Casa que se encontra em outras áreas iniciais.

Cenário O Festim dos Corvos

Esta expansão inclui quatro cartas de Preparação do Cenário, uma para cada Casa utilizada no cenário *O Festim dos Corvos*. Ao jogar o cenário *O Festim dos Corvos*, siga as instruções de preparação presentes nas cartas de Preparação do Cenário de cada Casa **em vez** das instruções impressas nos escudos dos jogadores. Este cenário só pode ser jogado com quatro jogadores. A menos que algo diga o contrário, siga todas as regras do jogo-base.



O FESTIM DOS CORVOS™

Baralho de Westeros I

Ao jogar o cenário *O Festim dos Corvos*, substitua todas as cartas do Baralho de Westeros I do jogo-base pelas cartas do Baralho de Westeros I incluídas nesta expansão.

Fichas de Força Neutra

No cenário *O Festim dos Corvos*, as instruções para as fichas de Força Neutra são idênticas às do jogo-base para **três jogadores**, exceto pelo fato de que nenhuma ficha de Força Neutra é colocada em Ponta Tempestade.



Fichas de Guarnição

As fichas de Força Neutra em Porto Real e no Ninho da Águia são tratadas como fichas de Guarnição pertencentes às Casas Lannister e Arryn, respectivamente. (Observe que Porto Real não é considerada uma área inicial apesar da presença de uma ficha de Guarnição.)



O FESTIM DOS CORVOS™

Objetivos

O cenário *O Festim dos Corvos* introduz uma nova forma de os jogadores marcarem pontos de vitória. Os jogadores não utilizam mais o marcador de Vitória para registrar o número de Castelos e Fortalezas que controlam. Em vez disso, cada jogador avança no marcador de Vitória ao completar os objetivos descritos em suas cartas de Objetivo, e o objetivo do jogo é ser o primeiro e único a atingir a posição 7. Cada uma das fichas de Ponto de Vitória dos jogadores começam ao lado do tabuleiro.



Durante a preparação, no passo Organize os Itens da Casa, cada jogador pega a carta de Objetivo Especial que corresponde à sua Casa e a coloca voltada para cima em sua área de jogo. As cartas de Objetivo Especial sempre permanecem visíveis a todos os jogadores.



Ao final da preparação, embaralhe o baralho de Objetivos e distribua 5 cartas de Objetivo voltadas para baixo para cada jogador.



O FESTIM DOS CORVOS™

Em seguida, cada jogador escolhe 3 cartas de Objetivo; as cartas escolhidas formam a mão de objetivos do jogador. Todas as cartas de Objetivo que não foram escolhidas são embaralhadas de volta no baralho de Objetivos. Os jogadores podem olhar sua mão de objetivos a qualquer momento, mas não podem mostrá-la ou conversar sobre ela com outros jogadores.

Pontuação e Suporte

Depois de cada uma das fases de Ação, os jogadores resolvem os seguintes passos adicionais:

1. **ATUALIZAÇÃO DE SUPRIMENTOS:**
Seguindo a ordem de turno, todos os jogadores atualizam seus níveis de suprimento (como se estivessem resolvendo a carta de Westeros "Suprimento" do jogo-base) e, em seguida, ajustam seus exércitos.
2. **COMPLETANDO OBJETIVOS ESPECIAIS:**
A cada rodada, durante este passo, cada jogador pode optar por completar sua carta de Objetivo Especial (caso o critério especificado tenha sido cumprido) e mover sua ficha de Ponto de Vitória um espaço à frente.



O FESTIM DOS CORVOS™

3. COMPLETANDO OUTROS OBJETIVOS:

Na ordem de turno, cada jogador pode optar por completar uma carta de Objetivo de sua preferência que esteja em sua mão de objetivos (contanto que o critério especificado tenha sido cumprido). Em seguida, a carta completada deve ser colocada voltada para cima e a ficha de Ponto de Vitória do jogador deve ser movida à frente um número de espaços igual ao número próximo ao símbolo de sua Casa na carta. As cartas de Objetivo que foram completadas permanecem voltadas para cima durante o restante da partida. Observe que, diferentemente das cartas de Objetivo Especial, essas cartas podem ser completadas apenas uma vez.

4. COMPRAR CARTAS DE OBJETIVO:

Qualquer jogador que não tenha 3 cartas de Objetivo em sua mão de objetivos compra 1 carta de Objetivo e a adiciona à sua mão.

Vencendo o Jogo

Após o passo de Comprar Cartas de Objetivo, se algum jogador estiver ocupando a posição 7 do marcador de Vitória, ele vence o jogo. Se, nesse momento, dois ou mais jogadores



estiverem empatados na posição 7 do marcador de Vitória, vence o jogador empatado que controlar o maior número de áreas de terra. Se ainda assim houver empate, vence o jogador empatado que estiver à frente no marcador de Influência do Trono de Ferro.

CRÉDITOS

CRIAÇÃO DA EXPANSÃO:
JASON WALDEN

CRIAÇÃO DO JOGO-BASE: CHRISTIAN
T. PETERSEN

PRODUTOR: JASON WALDEN

EDIÇÃO: ADAM BAKER

DESIGN GRÁFICO: DALLAS MEHLHOFF

ARTE INTERNA:
EVEN MEHL AMUNDSEN E
ALEXANDRE DAINCHE

**ARTE INTERNA ADICIONAL FEITA
PELOS ARTISTAS DE A GUERRA DOS
TRONOS: CARD GAME.**

DIRETOR EXECUTIVO DE ARTE:
ANDREW NAVARO

DIREÇÃO DE ARTE:
ANDY CHRISTENSEN

DESIGNER GRÁFICO EXECUTIVO:
BRIAN SCHOMBURG

**COORDENADORA DE LICENCIAMENTO
DA FFG:** DEB BECK

GERENTE DE PRODUÇÃO: ERIC
KNIGHT

CRIAÇÃO EXECUTIVA DO JOGO:
COREY KONIECZKA

PRODUTOR EXECUTIVO: MICHAEL
HURLEY

EDITOR: CHRISTIAN T. PETERSEN

PLAYTESTERS: SAM BAILEY, ANDREW
BAUSSAN, JASON BEAUDOIN, ERIC
BYRNES, ALEX DAVY, MICHAEL GERNES,
CHRIS HOSCH, JAMES KNIFFEN, LUKAS
LITZINGER, BOONME LOR, ERIC OLSON,
TROY PARKER, RYAN THOMPSON, JAMES
VOELKER, KATIN YANG E JAMIE ZEPHYR

TRADUTOR: LEONARDO ZILIO

GALÁPAGOS JOGOS: THIAGO BRITO,
FERNANDO CABUTO, YURI FANG,
DAVID PRETI E RENATO SASDELLI

© 2014 Fantasy Flight Publishing, Inc. & George R.R. Martin. Os nomes, descrições e representações deste jogo são derivados de obras cujo direito autoral pertence a George R.R. Martin e não podem ser usados ou reutilizados sem sua permissão. Usado sob licença de George R.R. Martin. *A Guerra dos Tronos*, *O Festim dos Corvos* e Fantasy Flight Supply são marcas comerciais da Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games e o logotipo FFG são marcas registradas de Fantasy Flight Publishing, Inc. Todos os direitos reservados aos seus respectivos proprietários.

ENCOMENDADO E DISTRIBUÍDO POR
ILHAS GALÁPAGOS COMÉRCIO DE
BRINQUEDOS, ARTIGOS RECREATIVOS E
SERVIÇOS LTDA.
C.N.P.J. 15.605.065/0001-38.

contato@galapagosjogos.com.br



GEORGE R. R. MARTIN'S
A GUERRA DOS TRONOS
BOARD GAME

O FESTIM DOS CORVOS™



QUANDO SUAS AMBIÇÕES SÃO
CONFLITANTES, AS CASAS DE WESTEROS
BATEM DE FRENTE.

Esta expansão oferece aos jogadores um cenário cativante para 4 jogadores do jogo *A Guerra dos Tronos: Board Game* (Segunda Edição). Com uma condição de vitória diferente, tempo de jogo reduzido e um novo conjunto de cartas para a Casa Arryn, *O Festim dos Corvos* apresenta a oportunidade de jogar *A Guerra dos Tronos: Board Game* de várias formas diferentes e emocionantes.

Para maiores informações, visite nossa página:

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

