

ANKH

DEUSES DO EGITO



PANTEÃO



A guerra entre os deuses não começou com uma declaração formal. Não haviam lados, não houve um evento específico que culminou na batalha. Houve apenas a percepção que, enquanto a devoção para um deus aumentava, o poder dos outros deuses diminuía.

Alguns se consideravam maiores que a luta, achavam que eram mais sábios, experientes e imunes aos caprichos dos homens mortais. Eles estavam errados. Os deuses não existem sem seguidores: a devoção é a sua força vital, quer eles queiram ou não. O fiel da balança cósmica pendeu à humanidade: os deuses, que antes tinham seu respeito incondicional, agora precisam lutar para serem reconhecidos.

Assim foi que os últimos deuses, os dissidentes que buscaram se distanciar do confronto, resolveram entrar na disputa pelo domínio. O que começou como apenas uma simples disputa por poder atraiu todas as divindades mais poderosas presentes no panteão egípcio.

No fim, poderá existir apenas um.



BASTET **Gatos de Bubástis**

O jogador de Bastet começa com 3 fichas de Gato, cada uma com um ícone diferente no verso:



Após a preparação da partida, o jogador de Bastet coloca todas as suas fichas de Gato no tabuleiro, com o ícone virado para baixo, cada uma em um espaço com um Monumento em regiões diferentes, da forma que ele quiser. Se houver menos de 3 regiões com Monumentos no tabuleiro, o jogador coloca quantas fichas de Gato forem possíveis e o restante ficará, virado para baixo, perto de seu Tabuleiro de Deus.

Se Bastet estiver envolvida em uma Batalha em que uma ficha de Gato está presente, a ficha é revelada junto com sua Carta de Batalha e soma a força representada na ficha (★ soma 0). Nas Batalhas em que Bastet não participar e nas regiões onde não acontecerem Batalhas, a ficha de Gato continuará virada para baixo.

Depois de cada evento de Conflito, o jogador de Bastet pega todas as suas fichas de Gato e as posiciona no tabuleiro de novo, viradas para baixo, cada uma em um Monumento em uma região diferente.

Uma vez por turno, antes ou depois de realizar uma ação, um oponente pode decidir revelar uma ficha de Gato adjacente à uma de suas miniaturas e devolvê-la para Bastet. Se for **+1** ou **+3**, ela ficará virada para cima perto do Tabuleiro de Deus da Bastet. Se for **★**, mate a miniatura que foi utilizada para revelá-la (se tiver mais de 1 miniatura adjacente, o oponente escolhe uma delas) e o jogador de Bastet pega todas as suas fichas de Gato e as posiciona no mapa de novo, viradas para baixo, cada uma em um Monumento em uma região diferente. Como sempre, deuses não podem ser mortos.

Se Bastet for esquecida, remova todas as fichas de Gato do jogo.



HATHOR Devoção Altruísta

Depois que o jogador de Hathor resolver um efeito que o faça sacrificar Seguidores, ele pode sacrificar 1 Seguidor adicional para invocar 1 miniatura adjacente a qualquer uma de suas miniaturas ou Monumentos. A miniatura é invocada após resolver o efeito completamente.

Casos Especiais:

Sacrificando em uma ação de Desbloquear Poder do Ankh:

- Se o jogador ganhou o controle de um Guardiã devido ao Poder do Ankh desbloqueado, esse Guardiã pode ser invocado imediatamente pelo poder de Hathor.

Sacrificando pela carta Praga de Gafanhotos:

- A miniatura invocada não é morta pela Praga de Gafanhotos (mas pode ser morta por outra Praga resolvida logo depois).
- A miniatura invocada pode ser uma das miniaturas mortas pela Praga de Gafanhotos.

Sacrificando pela carta Construir Monumento:

- A miniatura pode ser invocada adjacente ao Monumento que acabou de ser construído.
- Se o jogador não sacrificar nenhum Seguidor por causa do Poder do Ankh "Inspirador", ele não ativa o poder de Hathor.

Observação: Se a miniatura invocada tiver um efeito que afeta como ela é invocada (como os Guardiões Apep ou Unut, exclusivo do Kickstarter), ela não precisa ser invocada adjacente a uma das miniaturas ou Monumentos do jogador de Hathor.

Dar Seguidores a outros deuses não é o mesmo que sacrificá-los.



THOTH Sabedoria de Ma'at

Em cada Batalha na qual o jogador de Thoth esteja presente, depois que todos os jogadores tenham escolhido suas cartas, mas antes que elas sejam reveladas, o jogador de Thoth pode tentar adivinhar 1 carta escolhida por 1 oponente específico. Se ele decidir adivinhar, ele primeiro coloca 1 Seguidor da reserva geral na Balança em seu Tabuleiro de Deus.

Depois, ele nomeia uma carta e todos os jogadores revelam suas cartas normalmente. Se o jogador de Thoth decidir não adivinhar, a Batalha é resolvida normalmente.

Observação: Se algum jogador acidentalmente revelar uma carta antes que o jogador de Thoth tenha decidido adivinhar ou não, ele deve manter sua escolha (e o jogador de Thoth pode "adivinhar" essa carta).

Antes de resolver os próximos passos de Batalha, os jogadores verificam se ele adivinhou corretamente:

- Se a adivinhação foi **incorreta**, todos os Seguidores na Balança são entregues ao oponente cuja carta Thoth tentou adivinhar.
- Se a adivinhação foi **correta**, os Seguidores continuam na Balança.

Ao fim de cada evento de Conflito, todos os Seguidores na Balança são descartados e o jogador de Thoth ganha 1 de Devoção por cada ficha descartada. Isso é resolvido antes de qualquer outro efeito que aconteça ao fim do evento de Conflito (Fusão; Eliminação; o Guardiã Petsuchos, exclusivo do Kickstarter; etc...).



HÓRUS O Olho de Hórus



O jogador de Hórus começa a partida com 2 fichas de Olho em seu Tabuleiro de Deus.

No começo de cada evento de Conflito, o jogador de Hórus pode escolher até 2 regiões em que acontecerá uma Batalha e colocar 1 ficha de Olho em cada uma delas.

Ao resolver uma Batalha onde existe uma ficha de Olho, o jogador de Hórus devolve o Olho para seu Tabuleiro de Deus e deve nomear uma carta que não seja a Ciclo de Ma'at. Nenhum jogador pode jogar a carta nomeada nesta Batalha, nem mesmo o jogador de Hórus.

Observação: O jogador de Hórus pode colocar uma ficha de Olho em uma Batalha na qual ele não participará.

Se algum jogador acabar jogando a carta nomeada por engano, ele deve devolver a carta para a mão e agora será obrigado a jogar a Ciclo de Ma'at nesta Batalha.

O jogador de Hórus anuncia a carta proibida após quaisquer poderes Em Harmonia com os Obeliscos tenham sido resolvidos. O jogador de Hórus deve anunciar a carta antes do jogador de Amon decidir se ele usará seu poder para jogar 2 Cartas de Batalha.



SETH **O Traidor**

Durante os eventos de Conflito, em todos os momentos, os Guerreiros e Guardiões oponentes que estejam adjacentes à miniatura do deus Seth contam como se pertencessem ao jogador de Seth.

Isso quer dizer que, se todas as miniaturas de um jogador em uma região forem Guardiões ou Guerreiros adjacentes a Seth, esse jogador é considerado como não presente nessa região, já que ele não tem nenhuma miniatura ali.

O jogador de Seth recebe todos os benefícios das miniaturas controladas, incluindo a força e os efeitos dos Guardiões. Além disso, essas miniaturas contam como se fossem dele para os efeitos de adjacência ou posicionamento (Em Harmonia com os Templos, Inundação, Seca, etc...). Os donos originais dessas miniaturas perdem esses benefícios.

Se o jogador de Seth vencer uma Batalha ou a oferta de sacrifícios por uma Praga de Gafanhotos, as miniaturas adjacentes ao Seth não são mortas, já que elas ainda contam como pertencentes a Seth.



Mas se o jogador de Seth perder, essas miniaturas são mortas e ativam qualquer efeito como se elas pertencessem a Seth. Isso quer dizer que o jogador de Seth ganha Devoção adicional pela carta Milagre, pois as miniaturas dos oponentes que estavam adjacentes a Seth foram mortas. Além disso, o jogador de Seth resolve os efeitos dos Guardiões Múmia, Múmia de Gato e Múmia de Faraó (exclusiva de Kickstarter) que forem mortas adjacentes ao Seth.

Ao jogar contra Rá, se Seth estiver adjacente à uma miniatura Radiante, o jogador de Seth ganha o bônus de Devoção da Radiância por Dominar ou Vencer uma Batalha.

O movimento de Seth durante um Conflito:

- Se Seth se mover durante um Conflito pelo poder Em Harmonia com os Obeliscos, as miniaturas que estão adjacentes ao Seth podem mudar, o que significa que o controle delas também muda de acordo.
- Seth pode mover as miniaturas adjacentes dos oponentes com o poder Em Harmonia com os Obeliscos. Assim que a miniatura for colocada longe de Seth, ela volta a pertencer a seu dono original. Isso pode fazer com que um jogador participe de uma Batalha onde ele não estava presente antes. Se Seth se mover e ficar adjacente à miniatura novamente, ela voltará a pertencer a Seth.
- Assim que Seth ficar adjacente à miniaturas dos oponentes pelo poder Em Harmonia com os Obeliscos, essas miniaturas passam a ser consideradas como sendo de Seth em vez de seu dono original. Isso pode fazer com que um jogador não participe em uma Batalha onde ele estava presente antes ou, até mesmo, de a Batalha não acontecer mais, no caso de Seth ser agora o único jogador com miniaturas ali e ele dominar a região.
- Se vários jogadores em uma Batalha tiverem o poder Em Harmonia com os Obeliscos, eles o utilizam em ordem reversa de Devoção, começando pelo jogador com menos Devoção. Quando é a vez deles de usar o poder, eles só podem mover miniaturas caso ainda tenham miniaturas na região que pertençam a eles. Isso quer dizer que se Seth se mover e assumir o controle de todas as miniaturas de um jogador na região, esse jogador não poderá mais usar o poder Em Harmonia com os Obeliscos, mesmo se ele tinha as miniaturas ali no começo da Batalha.



GALÁPAGOS

Tradução: João José Gois

Revisão: Gabriel Novaes

Diagramação BR: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br