

ANKH

DEUSES DO EGITO



FARAÓ



Introdução

Nos tempos antigos, um indivíduo era escolhido para ser o intermediário entre os deuses e os homens. Esse rei era ungido pelos próprios deuses para ser um profeta, sacerdote e governante. Ele era encarregado de manter o Ma'at, o equilíbrio e a ordem cósmica para todo o Egito e seu povo. O direito de legislar, de governar, de guerrear e de julgar eram todos concedidos ao Faraó e, em sua sabedoria e com os conselhos dos deuses, o Egito prosperou.

Quando a guerra dos deuses teve início, cada divindade buscou o apoio do Faraó. Quem seria melhor para lutar por sua causa do que o próprio mortal que agradeceram com tanto poder? Porém, tal decisão viraria o Ma'at ao avesso e levaria o caos para a ordem cósmica. Com a própria sagacidade cedida a ele pelos deuses, o Faraó declarou que um único homem, por mais honrado que seja, não poderia decidir a guerra com um decreto. O faraó vigiaria e protegeria o povo contra as mazelas da guerra e manteria o Ma'at durante a transição para o monoteísmo enquanto louvaria todos os deuses igualmente.

Para isso, o Faraó deveria equilibrar as necessidades dos deuses com as necessidades políticas e sociais da humanidade. A batalha nos céus não se tornará uma guerra civil na terra, ao menos não enquanto o Faraó estiver vivo.



COMPONENTES	3
NOVOS CONCEITOS	4
CARTAS DE FARAÓ	4
MINIATURA DO FARAÓ	4
MINIATURAS DE SACERDOTE.....	4
CARTAS POLÍTICAS	4
TABULEIRO DO PALÁCIO.....	5
MONUMENTO ESFINGE	5
REGRAS ADICIONAIS DA PREPARAÇÃO	6
REGRAS ESPECIAIS	6
AÇÃO INVOCAR MINIATURA.....	6
AÇÃO MOVER MINIATURAS.....	6
EVENTO CONTROLAR MONUMENTO.....	7
RESOLVENDO AS SALAS DO PALÁCIO	7
CARTAS POLÍTICAS	7
FUSÃO DE DEUSES	7
EXPLICAÇÕES ESPECIAIS	7
CENÁRIOS	7
FARAÓS	8



A expansão *Faraó* traz o confronto divino para mais perto da humanidade, mais precisamente para perto de um homem: O Faraó de todo o Egito! Os deuses farão bem em levar seus sacerdotes ao palácio real a fim de influenciar nos assuntos do reino, manipulando os diferentes órgãos governamentais para obterem vantagens políticas e convencerem o Faraó a reconhecer a divindade suprema do único e verdadeiro deus. Sua luta pode ser divina, mas se falharem em exercer seus domínios sobre os assuntos humanos, tudo o que eles ganharão é o esquecimento.

COMPONENTES

31 MINIATURAS



1 Faraó Dourado



3 Sacerdotes de Anúbis



3 Sacerdotes de Amon



3 Sacerdotes de Ísis



3 Sacerdotes de Hórus



3 Sacerdotes de Hathor



3 Sacerdotes de Bastet



3 Sacerdotes de Thoth



3 Sacerdotes de Seth



3 Sacerdotes de Rá



3 Sacerdotes de Osiris



5 Fichas de Esfinge



4 Fichas de Faraó



1 Ficha de Morte do Faraó



5 Cartas de Auxílio ao Jogador



5 Cartas de Faraó



40 Cartas Políticas



1 Tabuleiro do Palácio

NOVOS CONCEITOS



CARTAS DE FARAÓ



Ao jogar com esta expansão, os jogadores escolhem 1 entre as 5 cartas de Faraó disponíveis. Cada carta representa um Faraó lendário e altera as regras da partida de forma parecida com os cenários. Cada Faraó pode ser combinado com qualquer cenário, ampliando as maneiras de jogar.

Observação: Para a sua primeira partida, sugerimos utilizar o Faraó Amenhotep.

MINIATURA DO FARAÓ



O Faraó é uma miniatura neutra que está sempre presente no tabuleiro e afeta a partida de várias maneiras, como indicado em sua carta de Faraó. Ele ocupa os espaços e se move como qualquer outra miniatura. O Faraó nunca pode ser morto, a menos que uma regra diga isso explicitamente.

MINIATURAS DE SACERDOTE



Cada jogador recebe suas 3 miniaturas de Sacerdote junto com os componentes pertencentes ao deus escolhido para jogar. Os Sacerdotes são utilizados para disputar o controle das Salas no Palácio, concedendo benefícios ao seu deus. Normalmente, os Sacerdotes nunca entram no tabuleiro de jogo. Em vez disso, quando os jogadores realizarem uma ação Invocar Miniatura, eles também invocam 1 de seus Sacerdotes em uma Sala no Palácio. Ao realizarem uma ação Mover Miniaturas, eles também podem mover seus Sacerdotes para Salas adjacentes.

Observação: Esta expansão contém miniaturas de Sacerdote que são utilizadas com os 5 deuses da expansão **Panteão**.

CARTAS POLÍTICAS



Ao controlar algumas Salas no Palácio, os jogadores poderão adicionar Cartas Políticas à sua mão. Elas possuem vários efeitos especiais diferentes que podem ser utilizados ao realizar qualquer ação. Depois de utilizadas, as Cartas Políticas são colocadas na mesa, assim como as Cartas de Batalha, voltando para a mão do jogador quando as Cartas de Batalha voltarem. Não há limite para a quantidade de Cartas Políticas que um jogador possa ter.

TABULEIRO DO PALÁCIO



Este tabuleiro é posicionado próximo ao tabuleiro de jogo, representando o Palácio Real com suas quatro salas. Cada Sala pode ser ocupada por qualquer quantidade de Sacerdotes, concedendo benefícios diferentes ao deus que a controla. Ao final de cada evento de Controlar Monumento, cada Sala é verificada, em ordem numérica, para saber quem tem a maioria. O deus que tiver a maioria em uma Sala retira seus Sacerdotes de lá e realiza os efeitos listados nela. Um desses efeitos consiste em pegar uma das Cartas Políticas disponíveis, que ficam exibidas na parte inferior do tabuleiro do Palácio.

MONUMENTO ESFINGE

A Esfinge é um tipo especial de Monumento que não pode ser construído da forma convencional. A única maneira de colocar uma Esfinge no tabuleiro é controlando a Sala da Guerra para substituir um dos Monumentos que esse jogador controle por uma Esfinge.



A Esfinge sempre conta como todos os outros tipos de Monumentos (Obelisco, Templo e Pirâmide), exceto ao resolver a maioria de Monumentos, quando ela contará como seu próprio tipo. Isso quer dizer que os jogadores agora podem ganhar uma recompensa também pela Maioria de Esfinges em cada conflito, além de poder utilizar suas Esfinges para os poderes como os Em Harmonia com os Obeliscos, Templos e Pirâmides.

Esfinges também possuem poderes especiais concedidos pelo governante mundano do reino. Cada Faraó tem um efeito de Enigma da Esfinge listado na parte inferior de sua carta. Quando um jogador controlar a Sala da Guerra, ele também realiza o Enigma da Esfinge, recebendo o benefício diretamente associado ao número de Esfinges que ele controla.

O controle de uma Esfinge pode mudar quando não houver mais Monumentos neutros no tabuleiro para os jogadores controlarem. Como qualquer outro Monumento, se não houver mais nenhuma Esfinge disponível na reserva, nenhuma poderá ser adicionada ao tabuleiro. Contudo, se uma Esfinge for destruída, sua ficha será devolvida para a reserva.

REGRAS ADICIONAIS DA PREPARAÇÃO



- 1 Coloque o tabuleiro do Palácio perto do tabuleiro Central.
- 2 Embaralhe o baralho de Cartas Políticas e coloque-o, virado para baixo, no espaço mais à esquerda do tabuleiro. Compre 3 Cartas Políticas e coloque-as, viradas para cima, nos espaços à direita do baralho.
- 3 Cada jogador coloca 2 Sacerdotes em sua reserva pessoal e coloca o terceiro na Sala das Leis no tabuleiro do Palácio. Recomendamos que as reservas pessoais de Sacerdotes sejam colocadas perto do tabuleiro do Palácio, longe dos Guerreiros, para que os jogadores possam ver claramente quantos Sacerdotes estão disponíveis para cada jogador.
- 4 Cada jogador recebe 1 Carta de Auxílio ao Jogador.
- 5 Coloque as 5 fichas de Esfinge perto da Sala de Guerra para que os jogadores possam ver claramente quantas estão disponíveis. As Esfinges fazem parte da reserva geral.
- 6 Os jogadores devem concordar sobre qual carta do Faraó será utilizada ou sortear uma aleatoriamente. Siga os passos de preparação no verso da carta para colocar a miniatura do Faraó no tabuleiro, assim como qualquer outro passo adicional necessário.

REGRAS ESPECIAIS

Além das regras especiais incluídas com cada Faraó, esta expansão altera a maneira como 2 das 4 ações são resolvidas, assim como 1 dos eventos.

🎲 AÇÃO INVOCAR MINIATURA 🎲

Além de invocar uma miniatura no tabuleiro, o jogador invoca 1 Sacerdote de sua reserva pessoal em QUALQUER Sala do tabuleiro do Palácio, se for possível.

🎲 AÇÃO MOVER MINIATURAS 🎲

Além de mover suas miniaturas no tabuleiro de jogo, o jogador pode mover cada um de seus Sacerdotes no Palácio para uma Sala adjacente. Observe que nem todas as Salas são adjacentes entre si.



EVENTO CONTROLAR MONUMENTO

Ao final de cada evento de Controlar Monumento, o tabuleiro do Palácio é resolvido. É verificada a maioria em cada Sala do tabuleiro do Palácio que tenha ao menos 1 Sacerdote.

As Salas são resolvidas em ordem numérica:

- > 1 • Sala das Leis
- > 2 • Sala de Guerra
- > 3 • Sala de Audiência Pública
- > 4 • Sala do Trono

Vence a maioria de uma Sala o jogador que tiver mais Sacerdotes que os demais naquela Sala. Em caso de empate, o jogador empatado com a menor Devoção leva a maioria. Para cada Sala em que venceu a maioria, o jogador segue estes passos:

- **Devolva todos os seus Sacerdotes naquela Sala** à sua reserva. Os Sacerdotes dos outros jogadores (aqueles que não tiveram a maioria) continuam na Sala.
- **Resolva o(s) efeito(s)** listados naquela Sala.

Depois de resolver todas as Salas, compre cartas do baralho Político para preencher qualquer espaço vazio de Cartas Políticas.

RESOLVENDO AS SALAS DO PALÁCIO

1 - Sala das Leis

O jogador escolhe **uma** das seguintes opções:

- Seja o primeiro a escolher 1 das cartas Políticas viradas para cima e coloque-a em sua mão.

OU

- Remova do jogo 1 de suas cartas Políticas, utilizadas ou não, para fazer com que todos os outros jogadores percam 1 de Devoção.

2 - Sala de Guerra

O jogador pode substituir 1 de seus Monumentos no tabuleiro por uma Esfinge (se possível). O jogador coloca sua ficha de Ankh na Esfinge, controlando-a. O Monumento substituído é devolvido à reserva geral.

Depois, o jogador resolve o efeito do Enigma da Esfinge na parte inferior da carta de Faraó utilizada na partida.

3 - Sala de Audiência Pública

O jogador escolhe 1 das Cartas Políticas restantes viradas para cima e ganha 2 fichas de Seguidores.

4 - Sala do Trono

O jogador escolhe 1 das Cartas Políticas restantes viradas para cima e move a miniatura do Faraó por até 3 espaços. O Faraó pode atravessar espaços ocupados por miniaturas e Monumentos, além de atravessar espaços de Água, Rios e Caravanas de Camelos, mas ele deve terminar o movimento em um espaço vazio que não seja de Água.

Observação: Sempre que uma Carta Política for adquirida por qualquer jogador resolvendo uma Sala, não preencha o espaço vazio. Só serão compradas novas Cartas Políticas depois que todas as Salas forem resolvidas. As Cartas Políticas que ninguém escolher não são descartadas.

CARTAS POLÍTICAS

Uma vez por ação, após mover o marcador de Ação, um jogador pode usar 1 Carta Política de sua mão antes ou depois de resolver a citada Ação, mas antes de resolver um evento que tenha sido acionado. Isto significa que um jogador pode usar até 2 Cartas Políticas por turno, a menos que ele realize apenas 1 ação, aí ele só poderá usar 1 Carta Política.

Para usar uma Carta Política, o jogador a coloca virada para cima em sua frente (perto de qualquer outra Carta Política e de Batalha) e resolve o efeito listado. Essa carta não pode ser utilizada novamente até que ela volte para a mão do jogador.

Quando um jogador recuperar suas Cartas de Batalha utilizadas para a mão com a Carta de Batalha Ciclo de Ma'at ou por qualquer outro motivo, ele também recupera suas Cartas Políticas utilizadas.

Importante: Cartas Políticas não são consideradas informação oculta. Qualquer jogador pode pedir para ver as Cartas Políticas na mão de qualquer jogador em qualquer momento.

FUSÃO DE DEUSES

Ao fundir os deuses, os Sacerdotes e Cartas Políticas do deus menor também são removidos da partida. Os dois jogadores utilizarão os Sacerdotes e Cartas Políticas do deus maior.

Já que os jogadores controlando a Fusão de Deuses só realizam 1 ação por turno, cada um deles só pode usar 1 Carta Política por turno.

EXPLICAÇÕES ESPECIAIS



CENÁRIOS

DUAS CAPITAIS: O Faraó pode ocupar os espaços adjacentes às Cidades, mas como ele é uma miniatura neutra, ele não conta na hora de resolver o Controle da Cidade.

CONFLITO DINÁSTICO: Aconselhamos não usar o Xerxes neste Cenário. Caso use, fique atento: A constante perda de Devoção que o Xerxes adiciona faz com que a eliminação de jogador seja bem comum, aumentando muito a chance de todos os jogadores serem eliminados. Não é impossível, mas é muito difícil vencer com o Xerxes sendo o Faraó deste Cenário.

A GRANDE RECONSTRUÇÃO: A reserva de fichas de Esfinge ainda existe neste Cenário. Ao substituir um Monumento com uma Esfinge, o antigo Monumento é devolvido à reserva desse jogador.

Ao jogar com o Ramsés, tome cuidado para não misturar as Infantarias e as fichas de Monumentos Neutros.

GUARDIÕES DE KEMET: O tabuleiro do Palácio também é resolvido DEPOIS de cada evento de Leilão de Guardião.

RAMSÉS

Preparação das Fichas de Faraó

As fichas de Faraó são colocadas como um lembrete dos eventos, além de quaisquer outras fichas do Cenário.

Lidere a Expedição

O efeito é resolvido depois de todos os outros efeitos que acontecem ao final de um Evento de Conflito. A ficha de Faraó é removida da partida depois de resolver o efeito.

Reunir Infantaria

O jogador sempre deve colocar a Infantaria no tabuleiro, a menos que não exista nenhum espaço vazio na região.

Bloqueio de Infantaria

A Infantaria não pode ocupar espaços de Água. Só é permitido 1 Infantaria em cada espaço. Miniaturas e fichas nunca podem ocupar um espaço com uma infantaria. Se uma Infantaria estiver adjacente à uma miniatura em um espaço de Água, essa miniatura não conta sua força em nenhuma Batalha na qual ela participar.

XERXES

Preparação da Miniatura do Faraó

Diferente dos outros Faraós que são colocados no tabuleiro pelo último jogador, Xerxes é colocado no tabuleiro pelo primeiro jogador.

Rei Tirano

Xerxes cancela toda a Devoção que seria ganha na região, incluindo a Devoção por cartas e outros efeitos que acontecem após a Batalha, como o Milagre e o Venerável.

AMENHOTEP

Amado

O bônus de Devoção é cumulativo com qualquer outro bônus.

Enigma da Esfinge

Coloque todas as cartas descartadas em uma pilha de descarte. Se a qualquer momento uma carta tiver que ser revelada ou comprada e o baralho em questão estiver vazio, embaralhe a pilha de descarte para criar um novo baralho. Se houver menos cartas do que o necessário para revelar, revele todas as cartas restantes.

TUTANCÂMON

Preparação das Fichas de Faraó

As fichas de Faraó são colocadas como um lembrete dos eventos, além de quaisquer outras fichas do Cenário.

O Favorecido

A primeira região resolvida em cada evento de Conflito é a região onde ele está. Depois, siga a ordem normal (1, 2, 3...) pulando a região do Tutancâmon. Esta regra não altera o posicionamento das fichas de Ordem de Conflito.



O Restaurador

O efeito é resolvido depois de todos os outros efeitos que acontecem ao final de um Evento de Conflito.

Legado do Garoto Rei

Depois da morte de Tutancâmon, os jogadores não podem invocar ou mover Sacerdotes para a Sala do Trono.

Enigma da Esfinge

Depois da morte de Tutancâmon, sempre considere que o Enigma tem 3 fichas de Faraó ao resolver este efeito.

AKHENATON

Grande Unificador

Os jogadores não precisam manter seus Sacerdotes em uma reserva separada dos seus Guerreiros. Todos eles servem para a mesma coisa.

Observação: Se você não tiver Guerreiros ou Sacerdotes suficientes em sua reserva ao realizar uma ação Invocar Miniatura, você pode escolher entre invocar no tabuleiro do Palácio ou no tabuleiro principal.

Todos Vão Até Ele!

Apep só pode ser invocado em um espaço de Água se esse espaço estiver na mesma região que o Faraó. Unut (exclusivo do Kickstarter) deve ser invocado na mesma região que o Faraó.

Enigma da Esfinge

Apep só pode ser invocado em um espaço de Água se o espaço for adjacente a uma Esfinge. Unut (exclusivo do Kickstarter) deve ser invocado em um espaço adjacente a uma Esfinge.



GALÁPAGOS

Tradução: João José Gois

Revisão: Gabriel Novaes

Diagramação BR: Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br