

# AUSTRALIA

MARTIN WALLACE

## REVENGE of THE OLD ONES

### A Vingança dos Antigos

*Nesta expansão, as criaturas Mythos buscam vingança pelas cicatrizes de batalha de AuZtralia!*

*Um jogador rege os Antigos na sua jornada de Vingança. Eles tem sua própria condição de vitória e ações completamente novas.*

*Enquanto isso, os jogadores humanos tem Portos mais fortes, mais flexibilidade em recrutar Personagens, e uma Nova unidade militar, o Posto Avançado.*

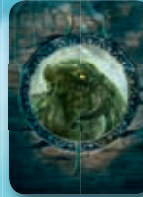


# Components

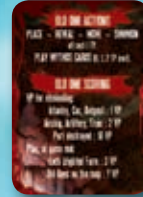
30 Cartas  
Mythos



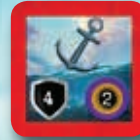
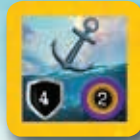
30 Cartas  
Mythos  
Solo



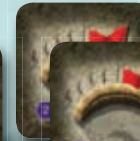
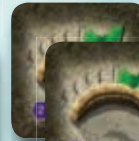
5 Cartas de  
Resumo



4 Novos Portos



8 Postos  
Avançados



26 Fichas de Renascimento: Normal vs Perigosos



Extra PV e Fichas de Sanidade



# Preparação

1. Prepare o tabuleiro, tabuleiro dos jogadores, peças dos jogadores, recursos, cartas de Personagens, Cartas de Antigos e Unidades Militares de maneira normal.

2. Determine quem será o jogador "Antigo" (J.A)

3. Jogadores humanos começam cada um com:

- Mais recursos que o normal:

6 Ouros

6 Ferros

3 Carvões



- 2 infantarias e uma carta de personagem selecionada do display na ordem de turno. Após cada jogador pegar, preencha novamente o display.

4. Conduza a Pesquisa nos terrenos e coloque recursos da forma usual, mas ao invés de colocar as peças de Antigos, coloque Fichas de Renascimento viradas para cima. Se um hexágono for indicado por Antigos e mais de uma Ficha de Pesquisa, vire a Ficha de Renascimento de Normal para o lado Perigoso (+1), para indicar que um nível maior de Antigo pode chegar ali.



5. Cada Jogador humano posiciona seu novo Porto com valor de Força "4" virado para cima. Faça isso na ordem reversa do turno.

6. Não crie um deck de Revelação. Não é usado neste jogo. Os pontos iluminados da Trilha do tempo não tem efeito.

7. Os discos dos jogadores, incluindo o disco roxo do Antigo, todos começam no espaço indicado para o número de jogadores **humanos**. O Antigo começa no fundo da pilha.



*O exemplo mostra uma partida de 3 jogadores com 2 jogadores humanos e um jogador como Antigo.*



8. O Jogador Antigo (J.A.) embaralha o deck de Mythos e então compra 3 cartas para formar sua mão inicial secreta.



9. O J.A. compra um total de 19 fichas de Antigos: 9 (nove) de nível 1, 6 (seis) de nível 2, e 4 (quatro) de nível 3 e mantém elas divididas em pilhas pelo nível. O J.A. pode examinar elas mas deve mantê-las em segredo.



10. Assim como o jogo base, o jogador como disco no topo da pilha, com a posição de menor numeração na trilha do tempo, é o jogador ativo. Isso também se aplica ao J.A.

# Jogando a Partida

Jogadores humanos usam as regras padrões do jogo, exceto por:

## 1) Fichas de Renascimento

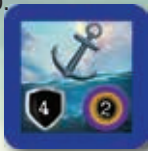
Fichas Renascimento vazias podem ser atacadas por qualquer tipo de unidade e são automaticamente removidas. Guarde as fichas de renascimento que você remover. Elas valem 1 PV cada ao fim do jogo.



- Se o ataque em um Antigo tiver sucesso, uma ficha de Renascimento naquele espaço também é removida desde que não haja outros Antigos no mesmo hexágono.
- No caso de uma vitória compartilhada sobre um Antigo em uma Ficha de Renascimento, cada jogador participante ganha imediatamente um token de 1 PV e ficha de renascimento é descartada.
- Se um Kangaroo é revelado, ele é removido. mas a ficha de Renascimento continua naquele lugar.
- Você não pode construir ferrovias em um hexágono contendo uma Ficha de Renascimento.

## 2) Ataque em um Porto

Portos agora tem sua própria habilidade de defesa, começando em 4 e descendo para 2.



- Durante combate, você pode alocar cubos roxos de dano no seu Porto ao invés de suas unidades. No entanto, dano de Dirigível ainda deve ser alocado em Dirigível.
- Caso seu Porto sobreviva ao ataque, remova o dano no fim do Combate. Caso o seu Porto tenha tomado 2 ou mais de dano, vire o token de Porto para o lado de força 2. Ele permanece com 2 daqui em diante.
- Caso você não tenha unidades quando seu Porto for atacado, o Porto ataca como uma Infantaria com Força indicada (2 ou 4).
- Quando um Porto é atacado, ganhe 1 ou 2 sanidades extras listadas no token de Porto, e então remova tokens de Sanidade temporários quando o combate estiver encerrado

## 3) Postos Avançados

Jogadores humanos agora possuem uma Unidade Militar Exra: O Posto Avançado. Sempre que você comprar uma Unidade Militar, você pode pagar



2 de Ouro adicionais para também posicionar um Posto Avançado. Você pode comprar um Posto Avançado sem comprar outras Unidades mas você ainda deve usar a Ação de Comprar Unidade Militar. Deve ser alocado assim que comprado.

- Um Posto Avançado pode ser colocado em qualquer hexágono Vazio na sua rede de ferrovia. Ele conta como um alavo para propósitos de movimento dos Antigos. Ele possui alcance de 0.
- Você não pode posicionar um Posto Avançado se a conexão da ferrovia com seu porto estiver bloqueada ou desconectada.
- Se um Antigo alcançar um Posto Avançado, você pode responder imediatamente enviando até 3 Unidades de seu Quartel para o Posto Avançado (ex.: 2 Infantarias e um Trem). No entanto, você não pode enviar unidades se a conexão da ferrovia até o seu Porto estiver bloqueada ou quebrada.
- **Não existe custo de Ponto de Tempo (PT) ou Ouro para esta defesa.** O Posto Avançado luta como uma infantaria e pode receber 2 de dano. Quando um símbolo de infantaria aparecer em uma carta de Antigo, o e o jogador tem ambos (infantaria e Posto Avançado) em batalha, somente um dano é infligido, não dois.
- Com relação ao movimento, Postos Avançados são tratados como Portos, então Antigos que se moverem para Postos Avançados interrompem seus movimentos, e todas as cartas de movimento são resolvidas antes da resolução do Combate.
- Postos Avançados não podem recuar (mesmo com Cabo Jones) e irão lutar mesmo que todas as outras unidades tenham recuado.
- Se um Posto Avançado sofre dano quando uma perda de Sanidade força o recuo, então ele é eliminado
- No final do combate, Postos Avançados que sobreviverem são reparados. Eles podem ser reconstruídos se forem eliminados, e neste caso o J.A. ganha 2 PV imediatamente.

## 4) Personagens

Quando recrutar ajuda, você pode optar por mover uma carta no display para o fundo do deck e preenchê-lo antes de selecionar a carta. Se o J.A. eliminar uma carta do display, preencha-o imediatamente.



## Ações dos Antigos

*Como um jogador Antigo, você escolhe as ações quando for o jogador ativo baseado no disco roxo da Trilha do Tempo.*

- Você escolhe quais ações você vai realizar das 4 descritas: COLOCAR, REVELAR, MOVER e CONVOCAR
- Cada uma dessas ações moverá seu disco roxo 1 (UM) ponto de tempo (PT).
- Você pode realizar qualquer ação em qualquer ordem, quantas vezes você quiser. Ex.: Você pode mover, mover, e depois Convocar por 3 PT.
- Você pode também jogar suas Cartas Mythos da sua mão no seu turno.
- As cartas Mythos custam 0, 1, ou 2 PT como informado na carta.

### COLOCAR



Aleatoriamente, escolha uma ficha de Antigo da pilha que você tiver mais, de forma que você sempre terá que colocar o nível 1 primeiro. você pode olhar a ficha antes de colocá-la. A ficha deve ser colocada virada para baixo no topo de uma Ficha de Renascimento **desocupada**.

Se duas ou mais pilhas de fichas empatarem em maior quantidade, você pode escolher de onde pegar. Você pode colocar a fichas de um nível menor mesmo que haja menos fichas restantes. Exemplo.: Colocar fichas de nível 2 quando existem mais fichas de nível 3 disponíveis é permitido.

Fichas de nível 1 podem ser colocadas em qualquer hexágono numerado, incluindo hexágonos de nível 2 e nível 3. Fichas de Nível 2 podem ser colocadas em qualquer hexágono de nível 2 ou nível 3. Fichas de nível 3 podem ser colocadas apenas em hexágonos de nível 3.

Você não pode colocar uma ficha de antigo em uma ficha de Renascimento que já tenha um Antigo a menos que não exista nenhum hexágono com Ficha de Renascimento vazia daquele nível requerido.

Se uma ficha de Renascimento Perigosa (+1) está virada para cima, você pode colocar uma ficha de Antigo de nível maior que o indicado no hexágono. Portanto um hexágono de nível 2 pode gerar uma ficha de Antigo de nível 3 nesta condição.



### REVELAR

Vire uma ficha de Antigo para cima. Nota: Você, como J.A. pode olhar secretamente qualquer ficha que você tenha colocado virado para baixo a qualquer momento.

### MOVER

Compre 4 (QUATRO) cartas de movimento e move os Antigos revelados (virados para cima) de acordo com as regras padrão de movimento. Exemplo.: Em direção a Fazenda/Porto/Posto Avançado mais próximo. Se existir mais de um hexágono elegível para o movimento, então você pode escolher para qual hexágono se mover. Se uma Fazenda/Porto/Posto Avançado for alcançado, o Antigo para de ser mover.

Finalize todos os movimentos antes de começar o Combate. O combate ocorre de maneira usual.



### CONVOCAR

Compre 3 (três) cartas Mythos. Avalie, escolha 1 (uma) e retorne as outras duas para o fundo do deck Mythos.

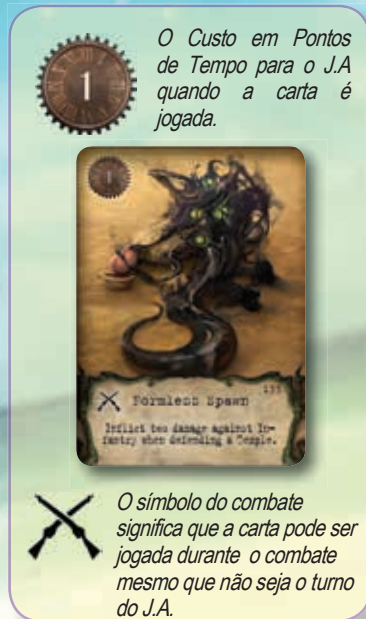
Não existe limite de cartas em mãos. Cartas Mythos não devem ser mostradas a outros jogadores.



# Jogando Cartas Mythos

Você ganha cartas Mythos quando você a ação de CONVOCAR. Cartas ganhas vão para sua mão. Elas não são automaticamente jogadas.

- Cartas Mythos podem custar Pontos de Tempo (PT) para usar, embora alguns sejam gratuitos para usar. O custo em PT pode ser visualizado no topo da carta.
- Múltiplas cartas podem ser jogadas no mesmo turno. O custo em PT é pago movendo o disco roxo na trilha do tempo cada vez que uma carta é jogada.
- Elas não podem ser jogadas no turno de outro jogador. Veja exceções abaixo a respeito de cartas de combate.
- Quando você joga uma carta que permite que você compre de fichas de antigos "não utilizadas", pegue as fichas de forma aleatória entre aquelas que você não utilizou na preparação do jogo.
- Uma vez que carta Mythos é jogada, ela é descartada e não pode ser reusada a menos que outra carta permita que você a obtenha novamente.
- O baralho de Mythos não é embaralhado a menos que uma carta jogada permita que isso aconteça.
- Dano infligido por cartas Mythos em combate é dano normal, não é dano a Dirigível, a menos que especificado pela carta.



- Se uma carta é usada para remover ferrovias, então Fazendas/Postos Avançados continuam em jogo. No entanto, elas não contam PVs, a menos que conectadas ao Porto no fim do jogo. Elas devem estar conectas ao jogador que as possui para contabilizar. Ferrovias podem ser reconstruídas para reconectar Fazendas/Postos Avançados, mesmo que aqueles hexágonos não estejam mais vazios. Você não pode reconstruir em um hexágono enquanto um Antigo estiver lá.
- Cartas com Símbolo combate Cards podem ser jogadas em combate (por exemplo, fora do turno do J.A.), mas irão mover o disco na Trilha do Tempo se existir um custo de PT.
- A única carta Mythos que você pode jogar depois de alcançar o ponto do tempo 53 são as cartas de combate com custo 0 PT.

# Fim de Jogo

O jogo termina da mesma maneira que AuZtralia, isto é, quando um Porto é destruído ou todos os jogadores alcançam o Ponto de Tempo 53.

## Pontuação para o J.A.

Quando Unidades militares são eliminadas\*, ganhe tokens de PV imediatamente

- 1 PV Infantaria / Blindado
- 2 PV Dirigível / Artilharia / Trem / Posto Avançado
- 10 PV Porto destruído

*\* Inclui aqueles destruídos por Cartas Mythos ou em combate. Unidades eliminadas retornadas através de Franz Neuman ainda pontuam PV para o J.A. mas aquelas eliminadas usando Takanashi não pontuam.*

Adicionalmente, no final do jogo:

- 3 PV por Fazenda Arruinada
- PV igual aos antigos ainda presentes no mapa (sem dobrá-los)

## Pontuação para os Humanos

Pontue da mesma maneira que em AuZtralia, adicionando 1 PV por Ficha de Renascimento coletada. O J.A. vence se houver empate na pontuação.



## FAQ

**Pode o J.A. recuar de um combate?** Não – não é da natureza deles recuar.

**O que são Fichas "não usadas" mencionadas nas cartas Mythos?** Elas são as fichas de Antigos que não foram sacadas pelo J.A. na preparação do jogo.

**Posso usar o Cabo Jones para evitar o efeito de uma Carta Mythos?** Não, ele somente é aplicável para cartas de Antigos.

**Quem escolhe onde os danos causados por cartas Mythos são causados?** Os humanos fazem isso a menos que especificado em uma carta o contrário.

**Onde eu coloco fichas roxas se meu Porto é atacado?** Dano de Dirigíveis devem ir para Dirigíveis, do contrário não possuem efeito. Não aloque-os no seu Porto. Outros danos podem ser alocados aonde quiser, entre suas unidades militares ou no seu Porto.

**Se o Perigo Desta remove um templo, o que ocorre com a ficha de Renascimento abaixo dele?** O jogador ativo pega ela.

**Essa expansão é jogável como Total cooperativo?** Sim, você precisa ignorar o passo 1) do das mudanças do Total Cooperativo na pagina 19 de Auztrália.

**O que acontece a um Posto Avançado se ele se desconecta do seu Porto?** O Posto Avançado lutará por si próprio. Você não pode enviar unidades para defendê-lo.

**O que acontece se um jogador tem ambos os os Postos Avançados (ou um Posto Avançado e um Porto) atacados no mesmo turno?** O Jogador Antigo decide a ordem que os combates acontecerão. Unidades humanas que sobreviverem ao primeiro combate podem tomar parte no segundo combate. Sanidade Perdida é recuperada, mas nenhum dano é curado entre os ataques. Humanos que recuarem de um combate ainda podem tomar parte no segundo combate.

**Se um Antigo alcançar Postos Avançado(s) e Porto(s), pertencentes a diferentes jogadores ao mesmo tempo, quem escolhe a ordem dos combates?** O J.A. escolhe. Se o movimento do J.A. fizer que ele alcance dois ou mais Portos simultaneamente, o primeiro Porto derrotado termina o jogo, ou o combate continua até todas as batalhas de Porto tiverem sido travadas? Resolva todos os combates.

**Posso atacar uma Ficha de Renascimento vazia para me livrar dela?** Sim, qualquer nível de ataque irá remover a Ficha. Cada ficha de Renascimento dá um PV ao final do jogo.


**O que ocorre se existe nenhuma Ficha de Renascimento no mapa?** Significa que nenhum renascimento ocorrerá.

**Se humanos removerem Fichas de um certo nível (exemplo 3), o J.A. pode ainda colocar Fichas de Antigo nível 3?** Sim, se não houver nível adequado de Ficha de Renascimento, e se TODAS as Fichas de Antigos de nível inferior forem colocadas, então o J.A. pode colocar Fichas de Antigo do próximo nível (exemplo: Nível 3 em uma Ficha de Renascimento de nível 2.)

**E se eu tiver uma pergunta ao designer?** Contate [sales@schilmilgames.com](mailto:sales@schilmilgames.com)



# CARTAS Mythos - Explicação adicional para o J.A.

<b>Cartas de Combate</b> 	Se o jogador humano indicou claramente que suas forças estão recuando, outras cartas de Combate não podem ser jogadas.
<b>Chthonian / Dholes</b>	A conexão da ferrovia não precisa estar adjacente a um Antigo. A conexão é devolvida ao jogador.
<b>Dark Young / Servitor of the Outer Gods</b>	Compre uma Ficha de Antigo aleatória das não utilizadas de nível 3. Coloque-a virada para cima.
<b>Dimensional Shambler / Hounds of Tindalos / Hunting Horror</b>	Você escolhe quais Personagens são eliminados do display.
<b>Flying Polyp</b>	Se Juliet Verne estiver convocada, ela ainda realiza seu dano. O J.A. ganha PV por ter eliminado Dirigível. Franz Neumann não salva o Dirigível.
<b>Ghoul</b>	O jogador humano perde uma de suas infantarias ativas (ex.: a infantaria do topo da pilha é removida, mesmo que já esteja ferida). O Zumbi é adicionado aos Antigos no hexágono de combate. O J.A. ganha PV por ter eliminado infantaria. O combate continua.
<b>Serpent People</b>	As cartas podem pertencer ao mesmo ou a jogadores diferentes.
<b>Yog-Sothoth</b>	O jogador que perder para o Antigo ganha tokens de PV do mesmo valor. Se o jogador tiver Mad Johnson, ele também ganha 1 token de PV.



## Nível de Dificuldade

Se humanos se tornarem adeptos a lidar com as táticas dos Antigos, o desafio pode ser aumentado:

### DIFÍCIL

Comece com os Portos mostrando o lado fraco '2'.

### MAIS DIFÍCIL

Use os Portos do jogo Base. Você não pode atualizar as cartas de Personagens do display.

### HERÓICO

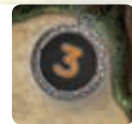
Assim como acima, adicionando que Fichas de Renascimento lutam de volta. Se vazio, elas lutam como Zumbis. Humanos devem causar 2 de dano para removê-las, ou 3 de dano se forem o lado Perigosas (+1) estiver virado para cima. Coloque uma Ficha de Renascimento no topo do Deck de Antigos como um lembrete.

## Mythos Solo

O modo Solo deixa o jogador humano batalhar contra Antigos Empoderados. Você pode jogar o mapa original Oriental ou Ocidental, ou ainda o mapa da TaZmania.

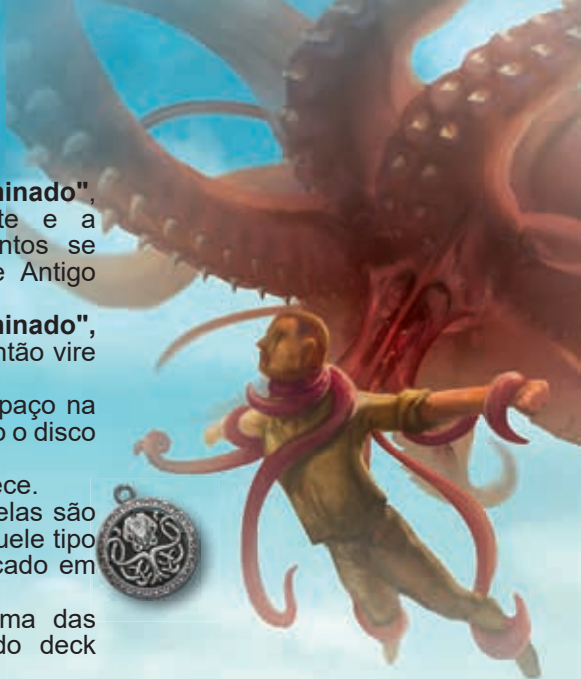
## Preparação

1. Use os componentes de **Vingança**: 1 Porto, 2 Postos Avançados e as cartas Solo Mythos.
2. Utiliza a referência da página 19 "Modo Solo" nas regras de AuZtralia, incluindo a seleção do nível de dificuldade e os recursos iniciais associados e prepare da mesma maneira. É recomendado que você comece pelo "Fácil".
3. Conduza a pesquisa nos terrenos da forma normal. Não use Fichas de Renascimento. Coloque o disco roxo em 22 na Trilha do Tempo.
4. Pegue 2 (DUAS) infantarias e selecione uma carta Personagem do display.
5. Coloque seu novo Porto com força 4. Coloque os Postos avançados próximos das outras unidades militares.
6. Prepare o deck Mythos Solo. Separe as cartas por nível (1, 2, e 3). Embaralhe cada nível e compre 5 sem olhar para elas. Empilhe-as viradas para baixo de maneira que você tenha um deck com 15 cartas, com as de nível 1 no topo e as de nível 3 no fundo. Coloque as cartas não utilizadas de volta a caixa do jogo sem olhar para elas.
7. você pode escolher adicionar os objetivos solo. No entanto, se falhar em cumprir o desafio, deduza os pontos do objetivo da sua pontuação.



# Jogando uma partida Solo

- Quando um disco roxo parar em um local "iluminado", compre uma carta de Revelação normalmente e a resolva, assim como a verificação de movimentos se necessário (exemplo.: se existir alguma ficha de Antigo virada para cima).
- Quando o disco roxo parar em um local "não iluminado", verifique e resolva os movimentos normalmente, então vire a carta de topo Mythos e a resolva.
- O disco roxo sempre apenas move-se 1 (UM) espaço na Trilha do Tempo. O turno final dos Antigos é quando o disco move do 52 para o 53.
- Se a carta Mythos não se for aplicável, nada acontece.
- As cartas de combate tem este símbolo ao lado; elas são mantidas na sua frente até a próxima situação daquele tipo de combate for aplicável. Quanto o efeito for aplicado em você, você pode descartar a carta.
- Quando Recrutar ajuda, você pode retornar uma das cartas Personagens do display para o fundo do deck antes de selecionar uma carta



## Pontuação no Solo

- Assim como em AuZtralia, Fichas de Antigos viradas para baixo pontuam em dobro, e os Antigos vencem se ocorrer o empate de pontos.

## Solo FAQ

**O que ocorre se um Antigo chegar ao meu Porto ou Posto Avançado durante um espaço não iluminado na trilha do Tempo?** *Resolva todos os combates antes de comprar a carta Mythos.*

**Ghoul - Como ela funciona?** *No próximo combate com uma infantaria, você perde 1 infantaria e uma nova ficha de Zumbi é adicionada ao hexágono de combate. Os Antigos NÃO ganham PV pela infantaria perdida.*

**Great Race of Yith - Eu esgotarei as cartas de Revelação?** *Depois de mover o disco roxo, adicione aleatoriamente 1 carta de Revelação não usada do respectivo nível a pilha de compra.*

**Haemophore - Qual a precedência: Nível ou proximidade?** *Nível.*

**O que é classificado como "hexágono vazio"?** *Hexágonos que NÃO contenham Portos, ferrovias, fazendas Postos Avançados, recursos ou Antigos.*

**Yog-Sothoth - Onde eu coloco a Ficha retornada?** *Em um local adequado ao nível e vazio próximo ao seu Porto.*

**O que acontece se "proximidade" resultar em um empate - ex.: para Abthoth?** *Use a ficha de compasso, começando pelo 1 e siga em sentido horário.*

**Como eu posso aumentar o desafio do modo solo? Você tem algumas opções:**

1. *Tente um nível acima de dificuldade da expansão Vingança, veja pagina 10.*
2. *Tente o Modo Difícil ou Insano de AuZtralia.*
3. *Tente adicionar desafios extras listados para condição de 3-4 a jogadores, na pagina 19 das regras de AuZtralia.*
4. *Prepare o jogo usando 30 cartas Mythos seguindo o método descrito na página 12.*

# Variante Empoderada

Jogue o um jogo multiplayer ou cooperativo contra um Antigo Empoderado sem um jogador atuando com o papel de J.A.

## Preparação

1. Prepare de maneira normal de acordo com o mapa que esteja usando.
2. Em adição, prepare o baralho de Mythos: usando as cartas Solo, separe em nível 1, 2 e 3. Embaralhe cada nível, e compre 10 de cada sem olhar para elas. Empulhe elas viradas para baixo de forma que você termine com um deck de 30 cartas, estando as de nível 1 no topo e as de nível 3 no fundo.
3. Jogadores pegam seus Postos Avançados, Portos Fortalecidos, e recursos iniciais padrão (4 Ouro, 2 Ferro, e 2 Carvão), mais 2 infantarias e 1 carta Personagem comprada na ordem do turno.
4. O Disco do Antigo começa no ponto de Tempo 22.



*Exemplo. 'Ghosts' aguarda no tabuleiro de jogador até o seu próximo Combate.*

- Se o Antigo alcançar alvos pertencentes a diferentes jogadores, resolva o combate na ordem de turnos vigente.

## Pontuação

Pontue como o jogo base, e adicione que, os antigos ganham:

- 10 PV se o jogo terminar devido a derrota de um Porto
- 3 PV para da Fazenda Arruinada.

## Dicas

- Portos e Postos Avançados se comportam como descrito na página 4.
- Veja o FAQ Solo na página 11 para efeitos específicos de cartas Mythos e métodos alternativos para aumentar o desafio.

## Game Design - Martin Wallace

Artwork - Sam Turner, James Colmer

Development & Rulebook - Amanda Milne

Editor - Anna Russell, Additional Graphics - Bill Bricker

Tradutor para PT-BR - Maycky

Many thanks to all our playtesters named on the box

© 2021 Indie Game Studios. All Rights Reserved.  
Under license from SchilMil Games Ltd.

Indie Game Studios. Oakland, CA 94610.

Email: info@StrongholdGames.com

And visit our website at: StrongholdGames.com



www.schilmilgames.com

www.auztralia.net