

Sébastien Dujardin

DEUS



Regras

Como um líder de uma civilização antiga, explore várias terras desconhecidas para que você possa desenvolver o seu império. Encontre novas cidades e construa prédios, dessa forma, explore os recursos naturais e estabeleça rotas de comércio. Planeje cuidadosamente como você vai conquistar as aldeias de bárbaros ou aumente o seu conhecimento científico. Não se esqueça de sempre manter um bom relacionamento com os Deuses! Você deverá prestar homenagens, fazendo oferendas ou construindo templos fabulosos.

Visão Geral e Objetivos do Jogo

Cada jogador começa uma partida de Deus com cinco cartas de Prédios. No seu turno, escolha somente uma entre duas ações: **Construir um Prédio** ou **Fazer uma oferenda a um Deus**.

Construir um Prédio consiste em jogar uma das suas cartas de Prédio e colocar a peça de madeira correspondente numa região do Tabuleiro. Você deve colocar a carta na coluna da mesma cor, e assim se beneficiar da influência de todas as cartas colocadas nesta coluna, começando na parte inferior. A influência resultante dos Prédios permite ganhar pontos de vitória, recursos ou dinheiro, obter avanços científicos, ou atacar seus vizinhos. Também é possível construir um templo, que vai lhe fornecer pontos de vitória ao final do jogo.

Fazer uma oferenda a um Deus consiste em desfazer-se das suas cartas para que você possa receber a ajuda do Deus que está associado a uma delas. Então você compra, até que tenha novamente cinco cartas na sua mão.

Duas coisas terminam o jogo:

Quando todas as aldeias de bárbaros forem atacadas

Quando todos os templos forem construídos

O jogador com mais pontos de vitória (PV) ganha o jogo.

Conteúdo

- **4 Tabuleiros do jogador (tamanho pequeno)**
- **96 cartas de Prédios** (16 Prédios civis, 16 Prédios científicos, 16 Prédios marítimos, 16 Prédios Militares, 16 Prédios de produção, 16 templos)
- **100 Prédios de Madeira** (25 por jogador):
 - o 5 Prédios civis
 - o 5 Prédios científicos
 - o 5 Prédios marítimos
 - o 5 Prédios Militares
 - o 5 Prédios de produção
- **7 Templos de Madeira** na cor neutra
- **7 Mapas de Continente dupla-face**
- **Moedas de ouro** (63 de um, 12 de cinco e 9 de dez)
- **Marcadores de Vitória** (24 de um, 9 de três, 9 de cinco, 17 de dez)
- **80 recursos:** madeira (20), pedra (20), argila (20), trigo (20)
- **1 Carta do Primeiro Jogador**

Cartas de Construção e Peças de Madeira Correspondentes

Cada carta no jogo representa um Prédio. Há 6 tipos diferentes deles, facilmente identificáveis pela sua cor e também pelo símbolo associado com a carta. Cada tipo de Prédio corresponde também a uma peça feita de madeira na cor que o jogador decidiu escolher (exceto os Templos).

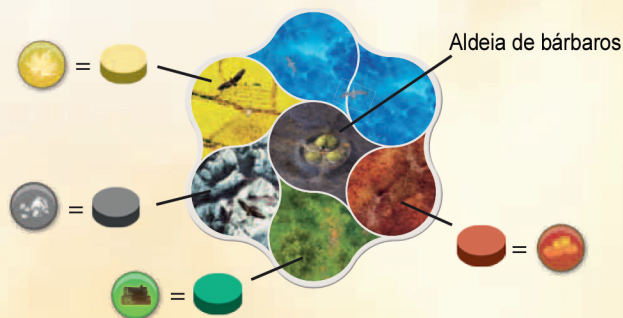
Nota: Por conveniência, vamos chamar todas as peças de madeira de "Prédios", incluindo os navios e os meeples.



Mapas de Continentes, Regiões e Recursos Correspondentes

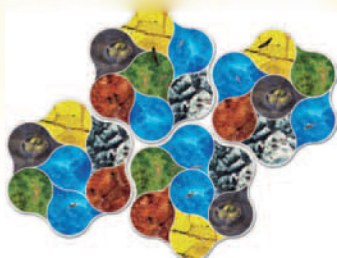
O tabuleiro é formado por mapas de Continentes. Cada peça é composta por 2 Áreas de mar, 1 aldeia de bárbaros e 4 regiões de terra. Cada região de terra está associada a um recurso; ele é produzido exclusivamente naquele tipo de terreno (ver Efeitos das Cartas e Explicações):

- Campos produzem trigo.
- Florestas produzem madeira.
- Pântanos produzem argila.
- Montanhas produzem pedra.

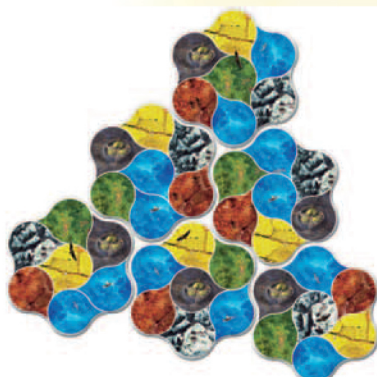


Preparando o Jogo

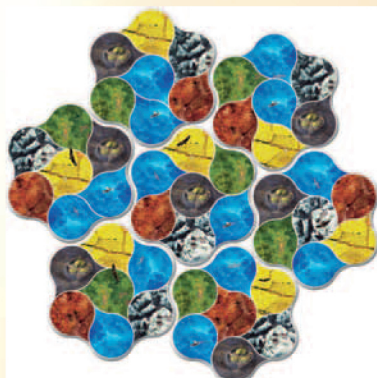
1. Monte o seu tabuleiro com os mapas de continentes. A quantidade necessária e a posição correspondente varia de acordo com o número de jogadores:
2. Em cada aldeia de bárbaros, coloque tantos PV quanto o número de regiões próximas a ela.



2 jogadores: 4 mapas



3 jogadores: 6 mapas



4 jogadores: 7 mapas



Orientar os mapas do jeito que você quiser. Entretanto, certifique-se que duas aldeias de bárbaros nunca fiquem próximas uma da outra.

Exemplo:



Coloque 5 PV nesta aldeia de bárbaros, já que ela está próxima a 5 regiões.

3. Crie um “Fornecimento Geral”, com os seguintes itens:
 - Tantas **peças de Templo** quanto Mapas de Continentes (4 com 2 jogadores, 6 com 3 jogadores, 7 com 4 jogadores).
 - 5 recursos de cada tipo (trigo, pedra, argila, madeira) por jogador (10 recursos de cada tipo com 2 jogadores, 15 com 3 jogadores, e 20 com 4 jogadores).
 - Os **Pontos de Vitória (PV)**.
 - As **moedas de ouro**.

Nota: Guarde na caixa todos as peças do templo e as fichas de recursos que não forem utilizadas. Durante o jogo, os jogadores não podem mais ganhar um recurso que já se esgotou. Por outro lado, as peças de PV e as de ouro são ilimitadas. (O PV do jogador não pode ser mostrado).

4. Cada pessoa recebe uma **tabuleiro do jogador** e os **Prédios** na cor escolhida. Coloque 2 peças de cada tipo na coluna correspondente do seu tabuleiro. Coloque o resto das peças do seu lado para formar uma pilha com o seu **Fornecimento Pessoal**.



5. Cada jogador recebe **5 moedas de ouro**, **4 recursos** (1 pedra, 1 de argila, 1 de trigo, 1 de madeira), e **5 PV**. Os seus recursos são provenientes do **Fornecimento Geral**.
6. Embaralhe completamente as 96 **Cartas de Prédio** e depois entregue 5 para cada jogador, antes de formar um pilha de compras com as cartas restantes.
7. Escolha quem vai jogar primeiro e entregue a ele a **Carta do Primeiro Jogador**.

Jogando uma Partida

O jogo tem uma duração variável de rodadas. Em cada uma, os turnos da partida acontecem em sentido horário, sempre começando com o primeiro jogador. No seu turno, escolha uma das duas ações:



A. Construir um Prédio



B. Fazer uma oferenda aos Deuses

A. Construir um Prédio

Para construir um Prédio, primeiro você deve jogar uma carta de Prédio da sua mão. Note que existem dois tipos diferentes de Prédios: O padrão e os templos.

Prédio Padrão

Para erguer um Prédio padrão (públicos, científicos, marítimos, militar e de produção) da sua mão, você deve seguir estes passos:

1. Verifique se você tem pelo menos uma peça de madeira do mesmo tipo no seu tabuleiro de jogador. Se você não tem uma peça deste tipo, você não pode jogar esta carta.
2. Coloque a carta em cima do seu tabuleiro. Ele está configurado com 6 colunas coloridas. Coloque a carta na parte superior da coluna da mesma cor, de tal modo que todos os efeitos das cartas na coluna fiquem visíveis.
3. Pague o valor da construção indicado no canto superior esquerdo da carta. Você pode pagar com recursos e / ou moedas de ouro.

Importante: Ao pagar o valor do Prédio (e somente nesse caso) cada recurso pode ser substituído por 4 moedas de Ouro (mesmo se o jogador tiver este recurso).

4. Coloque o Prédio de madeira correspondente a carta em uma região no tabuleiro do jogo. Esta peça deve ser usada do seu tabuleiro de jogador. A colocação da peça respeita as seguintes regras:
 - Você deve colocar o seu primeiro Prédio numa região localizada na borda do tabuleiro. As primeiras regiões ocupadas por cada jogador devem estar separadas por, pelo menos, duas regiões vazias (se possível).
 - Os prédios posteriores podem ser construídos em qualquer região que você controla, ou em uma região vazia ao lado de uma região que você já possui. Se você colocar um Prédio de madeira em uma região que você controla, você deve respeitar esta regra fundamental: **Cada Prédio que estiver na mesma região devem ser de tipos diferentes** (Ex.: dois Prédios civis nunca podem ser colocados no mesmo lugar).
 - Você não pode construir um Prédio numa região ocupada pela aldeia de bárbaros (mesmo que não tenha mais nenhum PV nesta aldeia).
 - Prédios Marítimos (representados por navios) ocupam regiões de Mar. Construções de outros tipos não podem ser erguidas no Mar.
 - Se você quiser, pode colocar um Prédio numa região vazia na borda do tabuleiro pagando 3 PV. Isto pode ser muito útil em certas situações; por exemplo, se você estiver bloqueado.
5. Você pode se beneficiar dos efeitos de todas as cartas que estão na coluna que você acabou de colocar a carta. As cartas são ativadas de baixo para cima. O efeito de cada carta é representado por ícones e por texto.

Exemplo:



Madeline quer jogar um carta civil. Ela consegue, porque tem 1 Prédio de madeira desse tipo no seu tabuleiro de jogador. Ela coloca a carta no topo da sua coluna de cartas civis (cor marrom).



Madeline pode escolher pagar 1 Madeira ou 4 moedas de ouro.

Exemplo:



Anna coloca seu primeiro Prédio de produção em uma região montanhosa. **Madeline** pode colocar o dela em qualquer região na borda do tabuleiro, isso é mais do que duas regiões distantes da região que **Anna** escolheu.

Exemplo:



Depois de ter colocado o seu primeiro Prédio de produção na região das montanhas, **Anna** pode colocar agora sua segunda construção da seguinte forma: Na mesma região, desde que o novo Prédio seja de um tipo diferente ou em uma região vazia adjacente, que não esteja ocupada por uma aldeia de bárbaros.

Exemplo:



Madeline coloca sua segunda carta na coluna marrom. Depois de ter colocado a sua peça de madeira, ela recebe o efeito da carta de baixo (ganha 1 PV), e depois o efeito da carta de cima (ganha 3 moedas de Ouro).

Templos

Para construir um templo com as cartas que você tem, você deve seguir esses passos:

1. Se você está construindo o primeiro templo, coloque a carta no encaixe da extremidade direita do seu tabuleiro do jogador.
2. Para construir o segundo templo, você deve ter um carta de cada cor no seu tabuleiro de jogador. Para construir o seu terceiro templo, você deve ter duas cartas de cada cor, e assim por diante...
3. Pague o valor do Prédio, indicado no canto superior esquerdo da carta, que é sempre um recurso de cada tipo. Erguer uma construção sempre gera um custo, por isso cada recurso pode ser trocado por 4 moedas de ouro. Cada templo construído fornece PV ao final do jogo, de acordo com o seu efeito. (no máximo 12 PV por templo)
4. Coloque um templo de madeira retirado do Abastecimento Geral numa das suas regiões (e não numa região vazia). Tal como acontece com os outros tipos de Prédios, você não pode ter mais do que um templo em uma cidade. O templo é identificado como um Prédio padrão, para efeitos de cartas que dependem do número de construções em uma região.

Nota: Se você construir seu templo em uma região que contém apenas um Prédio militar (um exército), você não será capaz de movê-lo até que consiga erguer um outro Prédio naquela cidade. Não é permitido abandonar um templo.

Importante: Diferente das outras construções, ainda é possível jogar uma carta de templo se o suprimento de templos estiver vazio. Neste caso, você simplesmente não coloca ele no tabuleiro.

Exemplo:



Anna construiu seu primeiro templo. Ela então coloca a carta no encaixe do lado direito do seu tabuleiro de jogador.

Exemplo:

Anna construiu seu segundo templo, (e ela foi capaz de fazer isso) porque ela tem um carta de cada cor no seu tabuleiro de jogador (uma em cada coluna). Ela coloca a carta na segunda posição da coluna do Templo.

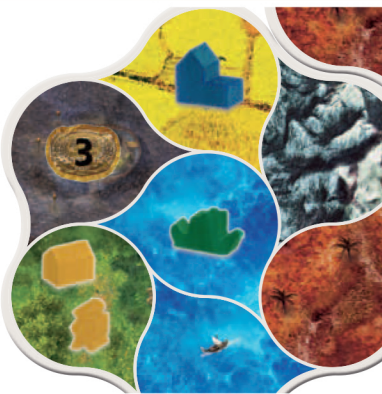


Atacando uma Aldeia de Bárbaros

É possível atacar uma aldeia de bárbaros depois de ter colocado um Prédio no tabuleiro do jogo. Este tipo de ataque acontece **imediatamente** quando ambas as condições forem atendidas (o turno é pausado até que o ataque seja resolvido) :

- Os jogadores devem ocupar todas as regiões adjacentes à aldeia.
- Ter pelo menos um exército nessas regiões adjacentes.

Nesse momento, a área é atacada pelo jogador que tenha mais Exércitos nas regiões próximas à aldeia de bárbaros. Logo, O atacante simplesmente ganha o PV daquela aldeia. A partir de agora, a região (por não ser mais uma aldeia de bárbaros), não sofre os efeitos das cartas específicas. No caso de um empate, o jogador que tiver construído mais Prédios nessas regiões recebe o PV. Se ainda permanecer empatado, os jogadores recebem o PV, arredondado para baixo.



Exemplo:

Madeline acabou de colocar uma Prédio marítimo nas águas adjacentes à aldeia de bárbaros. Um ataque vai ocorrer imediatamente porque as duas condições exigidas foram atendidas. *Anna* ganha 3 VP que pertenciam a Aldeia de Bárbaros, pois ela tem um maior número de unidades militares ao redor da aldeia.

Importante: Se, ao final da sua ação, você não tiver mais cartas na mão, compre automaticamente 5 cartas novas. Sempre que a pilha de construções estiver vazia, embaralhare as cartas descartadas para criar uma nova pilha.



B. Fazendo uma Oferenda aos deuses

A oferenda permite descartar as suas cartas, invocar um dos 6 deuses, e assim receber 5 cartas novas para repor a sua mão. Para fazer uma oferenda, você deve seguir estes passos:

1. Ao descartar, você deve também dizer a quantidade exata de cartas que você está dando (você pode manter algumas das suas cartas, contanto que você descarte, pelo menos, 1 carta).
2. Coloque a cartas viradas para cima no descarte (os outros jogadores devem ver somente a carta que está em cima).
3. Beneficiar-se do poder divino associado a carta no topo do descarte. Os poderes de Deus são todos retratados no tabuleiro do jogador. A magnitude do poder divino vai ser proporcional ao número de cartas descartadas. Os deuses também permitem que você pegue as peças de madeira do abastecimento geral e coloque-as no seu tabuleiro do jogador.
4. Compre cartas a fim de repor a sua mão em 5 cartas. Se você invocou Minerva (amarelo / científico), compre mais uma, por cada carta que você descartou no passo 3 acima.

Importante: Não é permitido ter mais de 10 cartas na sua mão. Se você tiver a habilidade de comprar além da décima carta, você deve parar quando tiver as 10 na sua mão.

Nota: Se você tiver mais de 5 cartas antes de começar esta etapa, você não precisa descartar até ficar com 5, você simplesmente fica com mais de 5 cartas na mão.

Exemplo:

Anna faz uma oferenda descartando 3 cartas. A carta superior é um Templo. Ela usa Júpiter para invocar Ceres, e pega 3 recursos de sua escolha. Ela também ganha um peça de Prédio de Produção.

Fim do Jogo

Você chega ao final do jogo quando qualquer uma das duas situações ocorrerem:

- Todos os Templos do Abastecimento Geral forem construídos.
- Todas as Vilas de Bárbaros forem atacadas.

Quando uma dessas situações ocorrerem, termina-se a rodada atual, de modo que todos os jogadores recebam um número igual de turnos. Em seguida, joga-se uma rodada final, durante a qual cada jogador pode escolher uma última ação.

Agora cada jogador registra seus PV's, acrescentando:

- PV ganho durante o jogo.
- Pontos ganhos por templos construídos (máximo de 12PV por templo).
- Para cada tipo de recurso (trigo, madeira, pedra, argila) e de moedas de ouro, verifique qual o jogador que tem mais (que deve ser pelo menos 1). Esse jogador recebe 2 PV. Se houver um empate, cada jogador recebe 2 PV.

Netuno (azul/marítimo)



Ganhe 2 moedas de ouro por carta descartada. Ganhe também um Navio de madeira.

Ceres (verde/produção)



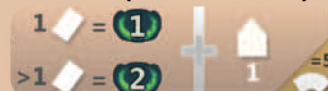
Ganhe um recurso da sua escolha por carta descartada (pode escolher recursos que você não produz). Ganhe também uma peça de Prédio de produção.

Minerva (amarelo/científico)



Ganhe um Prédio científico. No descarte, você pode comprar uma carta adicional no Passo 4 (veja ao lado).

Vesta (marrom/civil)



Ganhe 1 PV se você descartar uma carta; 2 PV (no total) se você tiver descartado mais de uma. Ganhe também uma peça de Prédio civil.

Marte (vermelho/militar)



Ganhe um Prédio da sua escolha por cada carta descartada, não necessariamente um do tipo Militar

Júpiter(roxos/templo)



Use o poder de um dos outros cinco deuses. Júpiter age como um "Curinga". (Só pode usar um Deus por vez).



Efeito das cartas e Explicações

Cartas Azuis (Marítimo)



As cartas azuis estão associadas a Prédios marítimos, que são as únicas peças de madeira jogáveis nas regiões de Mar. O Comércio permite negociar recursos por ouro ou PV. Estas cartas também servem para comprar recursos, ou trocá-los com o Fornecimento Geral.

Explicação:

- Você nunca pode jogar 2 Prédios marítimos na mesma região de mar.
- É possível que você não possa jogar uma carta azul porque você não tem acesso ao mar.
- É possível que ninguém possa jogar uma carta azul porque todas as regiões marítimas estão ocupadas.
- Os recursos vendidos são devolvidos para o Fornecimento Geral.
- Os recursos comprados são provenientes do Fornecimento Geral.

Cartas Verdes (Produção)

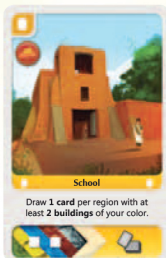


Os Prédios de Produção fornecem os quatro tipos de recursos necessários para construir os Prédios e para realizar o Comércio.

Explicação:

- Uma Prédio produz apenas o recurso associado a região em que ele foi construído. A forma como ele produz está descrito no efeito da carta.

Cartas Amarelas (Científico)



Cartas científicas permitem que você abandone os deuses e não precise mais fazer oferendas. De fato, certas cartas servem para comprar mais cartas, e outras permitem que você ganhe peças de madeira do Fornecimento Geral. A ciência também facilita a ativação de cartas de outras cores.

Explicação:

- Você não pode ter mais de 10 cartas na sua mão.
- Quando você ganha as peças de madeira, escolha qualquer um dos 5 tipos de construção e coloque no espaço apropriado do seu tabuleiro de jogador (os templos não são permitidos).

Cartas Marrons (Civil)



Cartas Civis permitem que você ganhe PV ou dinheiro, dependendo do seu desenvolvimento. Metade da recompensa das cartas é baseada no tamanho de suas cidades; a outra metade da recompensa é no tipo de terreno em que você construiu.

Cartas Vermelhas (Militar)



As cartas militares permitem que você ataque seus oponentes para roubar moedas de ouro ou PV. Por esse motivo, As unidades militares também são os únicos Prédios que você pode mover, usando os efeitos de determinadas cartas. Além disso, você vai precisar dessas unidades militares para atacar as aldeias de bárbaros.

Explicação:

- Para economizar o espaço nas cartas militares, foram utilizados termos mais curtos:
 - »unidade militar« significa "exército" e »prédio marítimo« significa "navio".
- Um movimento da Unidade Militar significa que ela se desloca para uma região adjacente.
- Uma Unidade Militar pode se mover através de regiões ocupadas por inimigos e por aldeias de bárbaros, mas não pode terminar seu movimento em nenhum desses locais.
- Uma unidade militar podem entrar e parar em uma região de mar caso um dos seus Prédios marítimos esteja lá. Você nunca pode entrar em uma região de mar ocupada por um Prédio marítimo inimigo.
- Você nunca pode ter duas unidades militares na mesma área, ao final do turno.

Modificações

Início Alternativo

No lugar de começar com 2 Prédios de cada tipo, cada um de vocês escolhe secretamente um total de 10 Prédios. Coloque nas colunas correspondentes no tabuleiro do jogador e o resto no seu Fornecimento Pessoal, igual ao jogo básico. Dessa forma, os jogadores experientes podem começar a partida com 8 ou 9 Prédios, ao invés de 10. Os jogadores veteranos podem iniciar com 6 ou 7 Prédios.

Preparação Alternativa do Tabuleiro

Você pode modificar a combinação dos Mapas de Continente no início do jogo, inspirado nos exemplos a seguir (ou como você desejar). Apenas certifique-se que o número de mapas corresponda corretamente ao número de jogadores (4 mapas com 2 jogadores, 6 com 3 jogadores, e 7 com 4 jogadores), e que nunca tenha duas aldeias de bárbaros próximas uma da outra.



Prédios “Curinga”

Esta variante é projetada para jogadores que desejam diminuir um pouco a sorte na compra. Uma vez por jogo, você vai poder escolher a ação de construir o Prédio sem levar em conta a cor da carta que você está jogando. Você deve jogar a carta com a face para baixo, sem mostrá-la aos outros jogadores, e coloca na coluna de qualquer cor que você desejar. O valor da construção é 1 moeda de ouro se a carta é a primeira na coluna, 2 moedas de ouro, se for a segunda, 3 moedas de ouro, se for a terceira, e etc. Esta carta não garante os efeitos, mas permite que você construa um Prédio que vai ativar os efeitos das outras cartas na sua coluna. Ela também conta como uma das cartas necessárias para a construção de um templo; no entanto, você não pode usar esta carta na construção do próprio templo.

Designer: **Sébastien Dujardin** • Illustrations: **Christine Deschamps, Misda, Ian Parovel & Paul Laffond**
Rulebook: **Sébastien Dujardin** • Translation: **Nathan Morse**

Thanks: The designer/publisher thanks Madeline, Anaëlle, Etienne, Shadi, Patrick, Christian, François, Muriel, Nathan, Marcus, Emmanuel, and all those who have helped finalize this project. The designer particularly thanks Anaëlle for innumerable public gatherings.



From 2 to 4 players - ages 14 and up
Playing time : 60 to 90 min.



Warning! Not suitable for children under 36 months. Contains small parts that could be swallowed or inhaled. Please keep this information for further reference. Not a children's toy. AGE 14+ Hobby gaming product.



5 425028 270078
SKU: DEUS01

2014-1/DEUS01/LFC



www.asmodee.com
Distributed in North America by
Asmodee Editions LLC,
20 Gateway Drive, Suite 400,
Plattsburgh, NY 12901