

AÇÕES



Coloque um assecla numa área em que já tenha outro dos seus ou uma área adjacente. Se você tiver Asseclas em todo mapa, você pode colocá-lo em qualquer área do tabuleiro. Não há limite para o número de asseclas por área. Se você não tiver mais nenhum na reserva, você pode usar um do próprio tabuleiro. Siga sempre essas regras quando colocar um Assecla.



Coloque um edifício onde você tem pelo menos um Assecla. Você não pode construir em áreas já tenham edifícios e/ou marcadores de problema. Você paga o custo em \$. Você recebe a carta da área e coloca a sua frente. Você pode usar a habilidade do prédio uma vez por turno (*a partir do próximo turno, exceto para "Deuses Menores"*). Se o seu edifício é removido devolva a carta. Se você não tiver edifícios na reserva poderá mover do tabuleiro.



Assassina um assecla (de outro jogador), um Troll ou um Demônio uma área com Marcador de Problemas. Isto elimina o Marcador de Problemas.



Remove um Marcador de Problemas de qualquer área.



Executa a ação indicada no texto da carta.



Receba do banco o valor indicado.



Você pode jogar um outra carta.



Interrompe a ação de outra carta, pode ser jogada a qualquer momento. Conforme a descrição na carta.



Você deve revelar uma carta do deck de evento e resolvê-la. Remova a carta evento do jogo.



Marcadores Problemas

Você deve colocar um sempre que um assecla é colocado em uma área com um ou mais asseclas (de qualquer jogador). 1 marcador por zona. Você deve remover o marcador quando um assecla é removida (por assassinato ou movimento), ainda que vários asseclas permaneçam na área. Trolls e demônios são considerados asseclas para efeitos de marcadores problemas.

FIM DO JOGO

O jogo pode terminar de 3 formas:

- Um jogador no início de seu turno (exceto Commander Vimes) declara que ganhou.
- O evento "distúrbios" é revelado e realizado:
 - Ganha quem tem mais PV.
- Um jogador compra a última carta do deck de cartas do jogador. Se um jogador é o Commander Vimes ele vence o jogo, se não ganha quem tem mais PV.

Pontos de Vitória

- Cada assecla no tabuleiro 5PV
- Cada Edifício PV = Custo \$
- Cada \$ 1PV
- Empréstimo Carta -15PV se você não pagar
- Empate - O jogador que possui a carta com a Zona de maior valor vence.

Controlar uma zona:

Para controlar uma zona deve-se atender a três condições:

- Ter mais peças (Asseclas + Construções) do que qualquer outro jogador individualmente.
- Ter mais peças (Asseclas + Construções) que a quantidade de trolls na área.
- Não ter demônios na área.
- A presença de Marcadores de Problemas é irrelevante.

Eventos Aleatórios

A maioria dos eventos têm efeitos sobre edifícios. Se perder um edifício, em seguida, deve devolver a carta correspondente área da cidade.

- **Assassinatos misteriosos:** Role o dado e remova um assecla de sua escolha da área mostrada no dado. Em seguida, passe o dado para ao jogador à sua esquerda, que ele vai jogar e remover um assecla da área mostrada no dado. Este processo é repetido até que todos os jogadores tenham jogado o dado uma vez. Se ao rolar o dado apenas você tem asseclas na área, você remover um deles.
- **Demônios da Dimensão do Calabouço:** Role o dado 4x coloque um demônio em cada área sorteada. Pode haver vários demônios em uma área. Coloque um marcador de problema em cada área afetada (se não houver).
 - Efeitos de demônios enquanto em uma zona:
 - Não pode usar o efeito das cartas de áreas.
 - Edifícios da área tem um valor de zero.
 - A zona não pode ser controlado por qualquer jogador.
 - Não conta como área ocupada para Vetinari.
 - No final do jogo os edifícios e asseclas não dão PV.
 - Demônios podem ser movidos ou removidos do tabuleiro do mesmo modo que os asseclas.
- **Assentamento:** Todos os jogadores devem pagar US \$ 2 por prédio que tem no tabuleiro. Se eles não podem pagar por um edifício ele é removido do tabuleiro.

- **Distúrbios:** Se há 8 ou mais indicadores de problemas no tabuleiro, o jogo termina imediatamente. Ganha o jogo quem tiver mais PV.
- **O Dragão:** Role o dado uma vez. Remova todas as peças da área (asseclas, demônios, trolls, marcadores de problemas e edifício).
- **Explosão:** Role o dado e remova qualquer edifício na área que sorteada.
- **Fogo:** Role o dado. Se não houver um edifício na área, não tem efeito. Se houver um edifício, retire-o e jogue o dado novamente. Se a próxima área sorteada é adjacente à anterior e há um edifício, também retira-se o edifício (o fogo se espalha). Continua a jogar o dado até que seja sorteada uma área não contenha um edifício ou numa área que não esteja adjacente a última área sorteada.
- **Enchente:** Role o dado duas vezes. As áreas indicadas pelos dados que são adjacentes ao rio são afetadas. Cada jogador deve mover seus asseclas de áreas afetadas para áreas adjacentes. Você não pode mover seu Assecla para outra área que também é afetada pela enchente. Você pode mover-se para uma área que fica ao lado do rio. Os edifícios, trolls e demônios permanecem nas áreas, eles não são afetados pela inundação.
- **Estúpido Johnson:** Role o dado. Se a carta de área sorteada está em jogo, ele é removida (não tem mais poder). Além disso, o proprietário da carta deve remover um assecla da área da carta. O edifício ainda conta para o controle da área e ele mantém o seu poder monetário no final do jogo.
- **Nevoeiro:** Descartar as 5 primeiras cartas do deck de jogador.
- **Terremoto:** Jogue o dado 2x e remova qualquer edifícios das áreas sorteadas, se houver.
- **Trolls:** Role o dado 3x e coloca um troll em cada uma das áreas sorteadas. Pode haver mais do que um Troll por área. Se havia uma ou mais asseclas na área coloque um marcador de problemas. Trolls são como asseclas, no entanto eles não pertencem a qualquer jogador. Afetam sua capacidade de controlar uma zona, tendo que lidar como pertencentes ao "outro jogador". Você pode mover ou removê-los do tabuleiro da mesma forma que os asseclas.

ESCLARECIMENTOS

- Se você não pode jogar cartas no seu turno você é obrigado a passar. Complete a mão de cartas como de costume.
- Os movimentos dos asseclas são sempre realizados 1 a 1, tornando mais fácil para determinar o que acontece com os marcadores de problemas.
- É permitido jogar uma carta, sem a realização de qualquer efeito (exceto eventos e cartas de interrupção).
- Carcer - Permitir remover trolls e demônios.
- Pequenos Deuses - Permite evitar a colocação de trolls ou demônios. Eles são removidos do jogo. Você também pode pagar para impedir a remoção de uma carta por "Estúpido Johnson". No caso de "Fogo" você pode evitar que removam seu prédio, mas continua considerando a propagação do incêndio.
- Você pode usar os efeitos de interrupções "Club Voltar Starting Over", "Susan" e "Igor" para contrariar o efeito do evento "O Dragão", "Estúpido Johnson" e "Murder Mystery".