



HADRIAN'S WALL

INTRODUÇÃO

Ao visitar o Norte da Britânia no ano 122, o Imperador Romano Adriano Augustus viu as consequências da guerra entre seu exército e os bárbaros Pictos. Em uma demonstração de força Romana, ele ordenou que uma muralha fosse construída para separar as tribos dos Pictos do resto da Inglaterra. Enorme em seu conceito, a muralha se estendia por cerca de 121 quilômetros, de costa a costa.

Em “Muralha de Adriano”, os jogadores assumem o papel de um General Romano, encarregado de construir um pequeno forte chamado “milecastle” para proteger a muralha. Durante 6 anos (rodadas), os jogadores construirão o seu forte e sua muralha, organizando as defesas e atraindo os civis ao criar serviços e prover entretenimento - tudo sem deixar de defender a honra do Império Romano contra os Pictos. O jogador que acumular mais Renome, Devoção, Valor e Disciplina, sem receber Desdém, provará ao Imperador que ele é o perfeito Cidadão Romano e será coroado como Legatus Legionis!

Muralha de Adriano é um jogo histórico baseado em uma época onde a escravidão era presente. O trabalhador púrpura no jogo chamado de ‘servo’ representa este aspecto. Durante este período da história, estima-se que 30% do Império Romano era feito de escravos. Obviamente nós não concordamos de forma nenhuma com essa prática, mas não incluir isso no jogo seria como tentar reescrever a história do mundo.

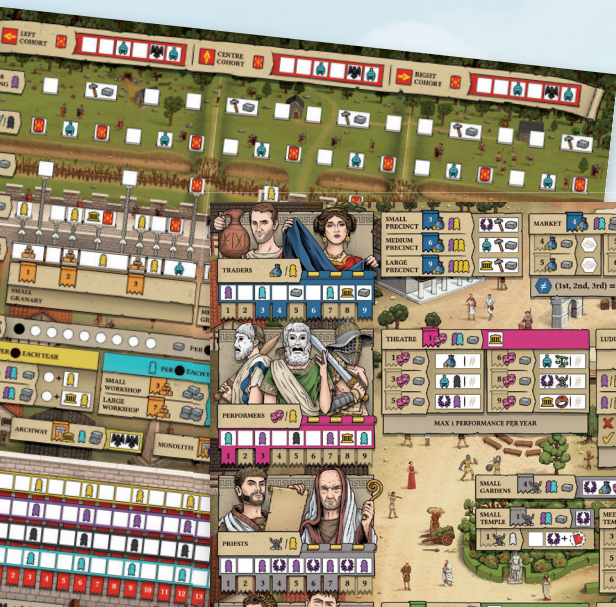
Componentes

50	18	24	24	24
Recursos	Soldados	Construtores	Servos	Civis
				

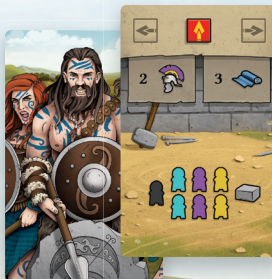
6 Tabuleiros de Jogador (2 partes cada)



2 Blocos de Jogo
(200 folhas cada)



48 Cartas de Destino



72 Cartas de Jogador
(12 por jogador)



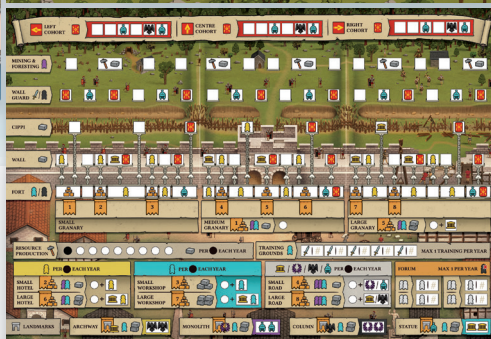
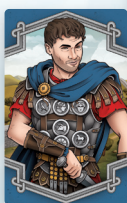
OBJETIVO DO JOGO

O objetivo em Muralha de Adriano é ser o jogador com mais Pontos de Vitória (PV) ao fim do 6º Ano. Os jogadores ganham PV ao desenvolver o seu forte, defender suas muralhas e aumentar seus atributos. Os jogadores precisarão gerenciar sua força de trabalho e recursos cautelosamente para seguir os seus caminhos escolhidos.

PREPARAÇÃO

Para preparar uma partida de Muralha de Adriano, siga os seguintes passos:

1. Embaralhe as Cartas de Destino e crie uma Pilha de Compra virada para baixo no centro da área de jogo.
2. Coloque todos os Recursos e Trabalhadores (Soldados, Construtores, Servos e Civis) em uma Reserva Geral próxima à área de jogo. Os componentes da Reserva Geral são ilimitados. Caso algum componente acabe, use alguma coisa que você possua como substituto.
3. Decidam em conjunto qual será o nível de dificuldade do jogo. Para as primeiras partidas, recomendamos jogar no “fácil”. Veja a página 20 para saber como aumentar a dificuldade.
4. Dê a cada jogador 12 Cartas de Jogador (todas com o mesmo General Romano no verso), 1 Tabuleiro de Jogador (composto de 2 partes), 1 de cada Folha e um lápis ou caneta (não incluso na caixa do jogo). Os jogadores devem colocar suas 2 folhas lado a lado, com o Tabuleiro de Jogador acima delas. Cada jogador embaralha suas Cartas de Jogador e cria uma Pilha de Compra virada para baixo à esquerda de seu respectivo Tabuleiro de Jogador.



É assim que a área de jogo do jogador Azul ficará após a Preparação.

VISÃO GERAL DO JOGO

Muralha de Adriano é jogado durante 6 Anos (rodadas). No começo de cada Ano, os jogadores receberão uma quantia de Trabalhadores e Recursos. Eles virão a partir da Carta de Destino atual, Cartas de Perspectiva e outros benefícios de áreas específicas das Folhas dos Jogadores.

Durante cada Ano, os jogadores agirão simultaneamente cada um no seu tempo, gastando Trabalhadores e Recursos para preencher várias áreas em suas respectivas Folhas. De maneira geral, os jogadores continuarão fazendo ações até que acabem os seus respectivos Trabalhadores e Recursos. Quando todos os jogadores terminarem suas ações, o Ano termina. Nesta hora, quaisquer Trabalhadores e Recursos não utilizados são devolvidos à Reserva Geral. Ao fim de cada Ano, os Pictos atacam e os jogadores serão julgados de acordo com o quão bem eles defenderão os seus fortes!

Algumas mudanças ocorrem na partida com só 1-2 jogadores. Essas mudanças são explicadas na página 22.

PREPARAÇÃO ANUAL

No começo de cada Ano, siga os seguintes passos nesta ordem:

1. Vire a Carta de Destino do topo da Pilha de Compra e coloque-a virada para cima criando uma Pilha de Descarte. Os jogadores pegam imediatamente os Recursos e Trabalhadores exibidos na parte inferior desta carta. Eles são pegos da Reserva Geral e colocados nos Tabuleiros de Jogador.
2. Cada jogador compra 2 cartas do topo de suas Cartas de Jogador. Dessas 2 cartas, cada jogador deve colocar 1 virada para baixo acima de seu Tabuleiro de Jogador (como uma Carta de Caminho), e 1 virada para baixo à direita de seu Tabuleiro de Jogador (como uma Carta de Perspectiva). Quando revelada, os jogadores podem ganhar Recursos e Trabalhadores de sua carta de Perspectiva escolhida. Isso será explicado melhor na próxima página.

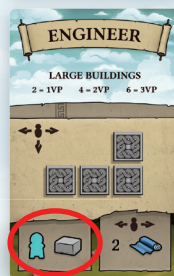
3. Todos os jogadores ganham itens adicionais oriundos de áreas específicas de suas Folhas:

1 Recurso  por círculo preenchido em sua Produção de Recursos.

1 Civil  por círculo preenchido em seu Hotel.

1 Construtor  por círculo preenchido em sua Oficina.

1 Atributo (Renome  , Devoção  , Valor  , ou Disciplina ) por círculo preenchido em sua Estrada. Ganhar Atributos também pode resultar em jogadores ganhando mais Trabalhadores da respectiva Trilha na Folha deles (explicaremos isso melhor mais tarde).



SELECIONANDO AS CARTAS DE JOGADOR

Como dito antes, em cada Ano os jogadores comprarão as 2 cartas do topo de sua respectiva Pilha de Compra. Dessas 2 cartas, uma deve ser selecionada como uma Carta de Caminho escolhido, enquanto a outra se torna uma Carta de Perspectiva para o Ano.

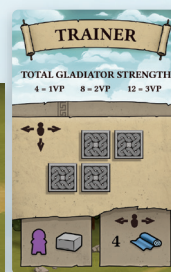
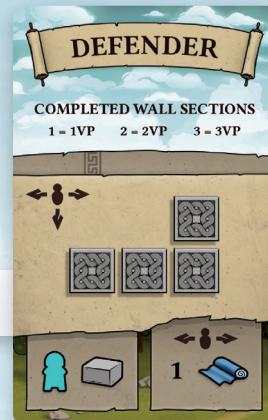
A parte superior de cada Carta de Jogador mostra 1 de 12 Caminhos. Durante a partida, cada jogador selecionará 6 Cartas de Caminho, que devem ser colocadas acima do Tabuleiro de Jogador. Elas darão PV adicionais, de acordo com o quão bem eles seguirem seus Caminhos.

Por exemplo, o Defensor ganha 1, 2 ou 3 PV por concluir 1, 2 ou 3 Seções da Muralha.

Ao selecionar qual das 2 Cartas será mantida como uma Carta de Caminho, os jogadores a colocam virada para baixo acima do Tabuleiro de Jogador. A outra Carta será colocada à direita do Tabuleiro de Jogador, também virada para baixo. Essa é a Carta de Perspectiva. Depois que todos os jogadores tiverem feito isso, todas as Cartas de Caminho e de Perspectiva devem ser viradas para cima.

As Cartas de Caminho reveladas devem ser encaixadas por baixo do Tabuleiro de Jogador, alinhada com o Ano atual. As cartas de Perspectiva apenas ficam viradas para cima para todos os jogadores verem. Elas podem ser empilhadas acima das cartas de Perspectiva dos Anos anteriores.

Feito isso, os jogadores ganham os Trabalhadores e Recursos exibidos no canto inferior esquerdo da Carta de Perspectiva.



Por exemplo, estamos no Ano 3. Nos Anos anteriores, este jogador escolheu os Caminhos de Defensor e Guardião. Neste ano, ele adicionou o Pontífice à sua lista de Caminhos e usou a carta de Treinador como sua Perspectiva atual. Ele ganhou 1 Servo e 1 Recurso para usar este Ano, conforme exibido no canto inferior esquerdo da Carta de Perspectiva.

AÇÕES - CONCEITOS GERAIS

Como uma regra geral, a maioria das ações requer que os jogadores paguem uma combinação de Trabalhadores e Recursos, seguido pelo preenchimento de 1 ou mais caixas em suas Folhas. O termo “caixa” ou “caixas” se refere aos espaços brancos nas Folhas de Jogador, sejam eles quadrados, circulares ou de qualquer outra forma. Algumas caixas estão vazias, enquanto outras possuem ícones impressos nelas. Na maioria dos casos, sempre que um jogador preencher uma caixa com 1 ou mais ícones, ele ganha o que quer que estiver impresso onde ele preencheu.

Muitas áreas nas Folhas são Trilhas. Isso inclui a Trilha de Atributo em toda a parte inferior da Folha esquerda, Coortes, Forte, Trilhas de Cidadãos e outras. Todas essas Trilhas precisam ser preenchidas da esquerda para a direita.

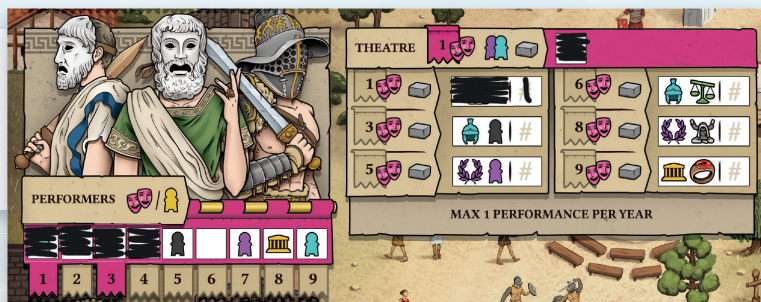


Por exemplo, pra fazer a ação da Muralha, este jogador teria que pagar 1 Recurso à Reserva Geral (exibido no banner à esquerda). Feito isso, ele preencheria a próxima caixa na Muralha dele. Como ela é uma caixa vazia, ele não ganharia nada com isso. Contudo, na próxima vez que ele fizer esta ação, ele preencheria também 1 caixa no Coorte que ele escolher, como mostrado acima.

Existem várias Construções e outras áreas que funcionam de maneira diferente das Trilhas. Algumas devem ser preenchidas de cima para baixo, já outras podem ser preenchidas em qualquer ordem, desde que você tenha os requerimentos para preenchê-la. Todas serão explicadas com mais detalhes quando falarmos de cada ação individualmente.

Algumas caixas mostram este ícone #. Sempre que os jogadores fizerem uma ação com este ícone, eles precisam escrever o número do Ano atual nessa caixa (em vez de preencher toda a caixa). Isso se deve a existir uma restrição sobre quantas vezes essa ação pode ser feita em cada Ano.

Por exemplo, quando construído, o Teatro permite que os jogadores organizem espetáculos. Podemos ver que este jogador já fez um Espetáculo no Ano 1.



Para facilitar, começaremos explicando a Folha da esquerda de cima à baixo, para depois explicar a Folha da direita da mesma forma.

COORTES

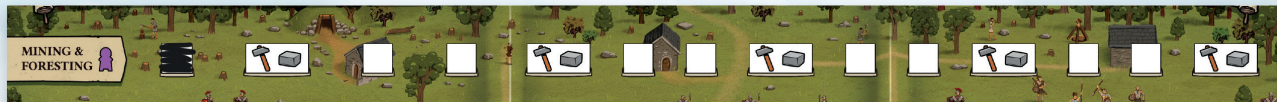
No topo da Folha esquerda de cada jogador existem 3 Coortes. Essas são as caixas que os jogadores querem preencher para se defender dos ataques dos Pictos ao fim de cada Ano. Sempre que um jogador preencher uma caixa com um ícone de Coorte , ele imediatamente preenche a caixa disponível mais à esquerda de qualquer Coorte em sua Folha (Cada Coorte é uma Trilha independente). Note que fazer isso também poderá dar Disciplina  e Valor  aos jogadores.



Por exemplo, após preencher uma caixa com um ícone de Coorte, este jogador pode preencher 1 caixa em seus Coortes. Ele pode preencher o Coorte Esquerdo, ganhando 1 Disciplina, mas talvez seja melhor preencher ao menos a primeira caixa do Coorte Central, caso algum Picto tente atacar pelo meio.

MINERAÇÃO & FLORESTAMENTO

É aqui onde os jogadores usarão os Servos para ganhar Recursos e aumentar sua Produção de Recursos todo Ano. Para fazer esta ação, os jogadores devem devolver 1 Servo de seu Tabuleiro de Jogador para a Reserva Geral. Esta área é uma Trilha. Portanto, a caixa a ser preenchida é a que ainda não tiver sido preenchida mais à esquerda desta Folha.



Por exemplo, após devolver 1 Servo à Reserva Geral, este jogador preencheria a próxima caixa na Trilha. Isto aumentaria sua Produção de Recursos em 1 e também lhe daria 1 Recurso imediatamente da Reserva Geral.

GUARDA DA MURALHA

A Guarda da Muralha era a linha de defesa na Muralha de Adriano. Como ela é uma Trilha, os jogadores devem preenchê-la da esquerda para a direita ao fazer esta ação. Isto pode ser feito ao preencher um ícone de Espada  no Campo de Treinamento ou ao devolver 1 Soldado de seu Tabuleiro de Jogador para a Reserva Geral.

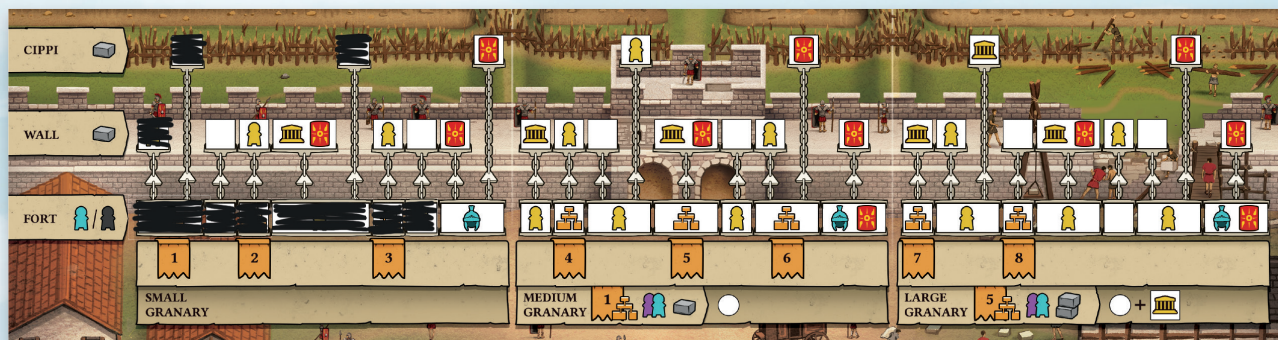


Por exemplo, após devolver 1 Soldado à Reserva Geral, este jogador poderia preencher a próxima caixa na Trilha da Guarda da Muralha. Isto imediatamente lhe deixaria preencher 1 caixa em qualquer um de seus Coortes.

ABATIS, MURALHA & FORTE

Se algum Picto quebrasse as defesas da Guarda da Muralha, ele encontraria o Abatis e a Muralha. O Abatis funcionava como um arame farpado antigo, prendendo os invasores para que os Soldados Romanos jogassem lanças e flechas flamejantes neles a partir da Muralha. Contudo, o sucesso do Abatis e da Muralha dependia muito dos suprimentos disponíveis e da força de trabalho no Forte em questão.

Isto é representado no jogo por uma ligação de correntes visíveis entre o Forte, o Abatis e a Muralha. Para ampliar o Abatis ou a Muralha, os jogadores devem primeiro desenvolver a seção pertinente do Forte. Tanto o Abatis quanto a Muralha e Forte são Trilhas, então ao fazer essas ações, os jogadores preenchem as caixas da esquerda para a direita.



Por exemplo, este jogador preencheu as primeiras 6 caixas do Forte. Até que ele preencha a próxima caixa no Forte, ele não poderá preencher a próxima caixa do Abatis. Contudo, ele ainda tem 5 caixas na Muralha que podem ser preenchidas.

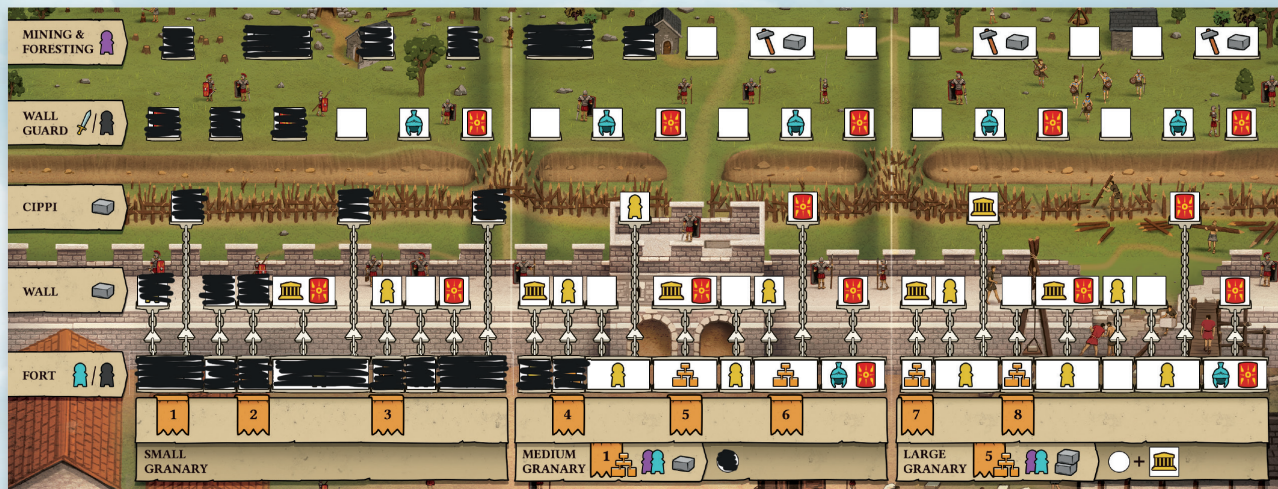
O Abatis e a Muralha ambos precisam que 1 Recurso seja devolvido à Reserva Geral para que se possa preencher a próxima caixa. Já o Forte precisa que seja devolvido 1 Construtor ou 1 Soldado à Reserva Geral.

Todas essas 3 Trilhas dão vários benefícios imediatos conforme as caixas são preenchidas. Preencher o Forte também aumenta a Infraestrutura do jogador. Isso é indicado pelas bandeiras laranjas numeradas abaixo da Trilha do Forte. Cada Construção Comum (aquelas abaixo do Forte na Folha esquerda) precisam de um certo nível de Infraestrutura, além de alguns Recursos e Trabalhadores para ser construída.

Por exemplo, podemos ver na imagem acima que o jogador tem 3 de Infraestrutura. Isto é mais que o suficiente para construir o Celeiro Médio (1 de Infraestrutura), mas não para construir o Celeiro Grande (5 de Infraestrutura).

CELEIROS

Cada jogador começa o jogo com um Celeiro Pequeno. Isso permite que eles preencham as caixas na coluna esquerda das seções: Mineração & Florestamento, Guarda da Muralha, Abatis, Muralha e Forte. Para preencher as caixas na coluna central, é necessário primeiro construir o Celeiro Médio. Da mesma forma, para preencher as caixas na coluna direita, é necessário um Celeiro Grande. As linhas destacadas na Folha esquerda facilitam essa informação aos jogadores.



Por exemplo, este jogador recentemente construiu seu Celeiro Médio, como indicado pela caixa circular preenchida no Celeiro Médio. Por isso que ele já começou a preencher mais caixas na seção de Mineração & Florestamento, assim como no Forte também.

Para construir um Celeiro Médio, o jogador deve ter ao menos 1 de Infraestrutura. Ele também deve devolver 1 Servo, 1 Construtor e 1 Recurso de seu Tabuleiro de Jogador para a Reserva Geral. Depois disso ele deve preencher a caixa.

Para construir um Celeiro Grande, o jogador deve já ter construído o Celeiro Médio e ter ao menos 5 de Infraestrutura. Ele também deve devolver 1 Servo, 1 Construtor e 2 Recursos de seu Tabuleiro de Jogador para a Reserva Geral. Depois disso, ele deve preencher as duas caixas, imediatamente ganhando 1 Renome  (preenchendo a caixa não preenchida mais à esquerda da Trilha de Renome).

PRODUÇÃO DE RECURSOS

Gerenciar os Recursos é um componente importante na manutenção de um milecastle. Sempre que um jogador preencher um ícone de Martelo ⚒️ (na Mineração & Florestamento ou nos Recintos), ele deve preencher a caixa não preenchida mais à esquerda da Trilha da Produção de Recursos. No começo de cada Ano, os jogadores ganham 1 Recurso por cada caixa preenchida aqui.



CAMPOS DE TREINAMENTO

Aqui é onde o jogador pode treinar seus Construtores para virarem Soldados. Contudo, esses Soldados vão direto para a Guarda da Muralha. O jogador só pode treinar 1 Construtor em cada Ano. Para fazer esta ação, o jogador deve devolver 1 Construtor de seu Tabuleiro de Jogador à Reserva Geral. Feito isso, ele preenche a parte da esquerda da próxima caixa nesta Trilha e escreve o número do Ano atual na direita. Como o ícone de Espada ⚔️ sugere, isso também lhe deixará preencher a próxima caixa na Trilha da Guarda da Muralha.



HOTEL, OFICINA & ESTRADA

Essas 3 Construções Comuns funcionam de maneira similar, mas fornecem recompensas diferentes. Os jogadores sempre devem construir as Construções Pequenas antes das Grandes. Cada Construção precisa de um mínimo de Infraestrutura, além de devolver uma certa quantidade de Trabalhadores ou Recursos à Reserva Geral.

Quando construído, o Hotel aumenta a quantidade de Civis que você recebe a cada Ano. A Oficina aumenta a quantidade de Construtores que você recebe a cada Ano. A Estrada lhe deixa aumentar seus Atributos a cada Ano.

	PER ● EACH YEAR		PER ● EACH YEAR		PER ● EACH YEAR
SMALL HOTEL	2	3	SMALL WORKSHOP	4	SMALL ROAD
LARGE HOTEL	6	7	LARGE WORKSHOP	8	LARGE ROAD

Por exemplo, no começo do próximo Ano, este jogador ganharia 2 Civis pelos seus Hotéis e 1 Atributo (Renome, Devoção, Valor ou Disciplina) pela sua Estrada. Contudo, o Ano ainda não terminou. Ele planeja construir sua Oficina Pequena. Como ele já tem os 3 pontos de Infraestrutura necessários, ele agora só precisa devolver 3 Recursos de seu Tabuleiro de Jogador para a Reserva Geral. Não só isso lhe dará um Construtor a mais em cada um dos próximos Anos, como ele também receberá 1 Construtor imediatamente.

FÓRUM

No Fórum, os jogadores podem devolver quaisquer 2 Trabalhadores de seu Tabuleiro de Jogador, para ganhar 1 Trabalhador diferente da Reserva Geral. Cada jogador só pode fazer isso uma vez por Ano. Além disso, essa troca não pode envolver Soldados (nem devolvidos nem ganhos).

Por exemplo, no Ano 2, este jogador devolveu 1 Servo e 1 Civil para ganhar um Construtor da Reserva Geral.



MONUMENTOS

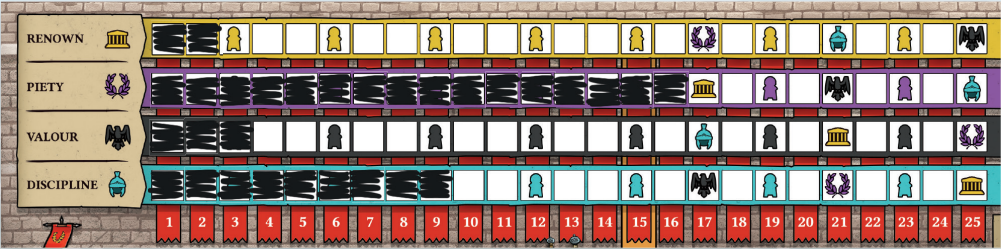
Eles são estruturas épicas que um jogador só pode construir quando tiver ao menos 15 de um Atributo específico. Este requerimento é indicado pelas bandeiras laranjas com um ícone de Arco em cada Monumento. Quando ele tiver a quantidade necessária do Atributo em questão, ele pode devolver 1 Construtor e 2 Recursos para construir o Monumento desejado. Cada Monumento lhe deixa preencher imediatamente 2 caixas na Trilha do Atributo indicado.



Por exemplo, o Obelisco precisa de ao menos 15 de Devoção. Depois de devolver 1 Construtor e 2 Recursos para a Reserva Geral, ele lhe recompensa com 2 de Disciplina.

TRILHAS DE ATRIBUTO

A maioria das ações no jogo acabam com os jogadores aumentando seus Atributos. Ao fim da partida, cada caixa preenchida de Atributo vale 1 PV. Sempre que um jogador ganhar Renome, Devoção, Valor ou Disciplina, ele deve preencher a caixa não preenchida mais à esquerda da respectiva Trilha. Isso pode fazer com que o jogador ganhe mais Trabalhadores da Reserva Geral ou aumente outro Atributo. Qualquer Atributo ganho acima de 25 é desperdiçado.



Por exemplo, este jogador tem 2 de Renome, 16 de Devoção, 3 de Valor e 9 de Disciplina.

TRILHAS DOS CIDADÃOS

A Folha direita é focada no desenvolvimento de 5 áreas da sociedade Romana:

 Comerciantes  Artistas  Clérigos  Aparidores  Patrícios

Cada uma dessas 5 Trilhas Independentes de Cidadãos funcionam de maneira similar, mas dão ao jogador acesso a diferentes Construções e outras áreas da Folha direita.

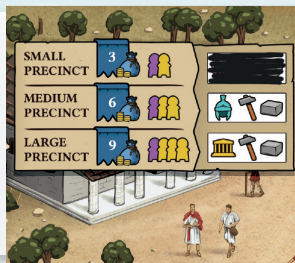
O jogador pode preencher uma caixa na Trilha do Cidadão desejada, seja devolvendo 1 Civil de seu Tabuleiro de Jogador à Reserva Geral, ou preenchendo uma outra caixa na Folha direita com o ícone do Cidadão (no Teatro ou nos Jardins). Seja como for, o jogador deve preencher essas Trilhas da esquerda para a direita, ganhando os trabalhadores, Recursos ou Atributos que ele cobrir ao fazer isso.

Assim como as bandeiras numeradas de Infraestrutura servem para as Construções Comuns na Folha esquerda, as Trilhas dos Cidadãos abrem novas oportunidades na Folha Direita. Note como algumas bandeiras são coloridas nas Trilhas, enquanto a maioria tem a coloração bege. As bandeiras coloridas são para te lembrar que uma nova Construção ou função está agora disponível naquela área específica.

RECINTOS

Essas Construções não só aumentam a Produção de Recursos do jogador, como também lhe dão Recursos e Atributos imediatos. O jogador deve construir o Recinto Pequeno antes do Médio, e o Médio antes do Grande. Para construir um Recinto, o jogador deve ter preenchido uma certa quantidade de caixas na sua Trilha dos Comerciantes.

Por exemplo, para construir o Recinto Médio, este jogador deve ter ao menos 6 caixas preenchidas em sua Trilha dos Comerciantes. Após devolver 1 Servo e 2 Cíveis à Reserva Geral, ele ganha 1 de Disciplina, aumenta sua Produção de Recursos em 1 e também ganha 1 Recurso da Reserva Geral.



MERCADO

O Mercado é onde os jogadores podem comprar vários Bens de Comércio para aumentar seu Renome. Para começar a negociar, é preciso primeiro construir o Mercado. Para construir o Mercado é necessário ter ao menos 4 caixas preenchidas na Trilha dos Comerciantes. Também é preciso que 1 Servo e 2 Recursos sejam devolvidos à Reserva Geral. Ao construir, os jogadores preenchem a caixa do Mercado, imediatamente ganhando 1 Renome 🏛️.

Uma vez construído, como uma ação, os jogadores podem devolver 1 Recurso à Reserva Geral (ou ao seu vizinho) para comprar 1 Bem de Comércio 📖. Contudo, para fazer isso, os jogadores ainda precisam de um certo número de caixas preenchidas na Trilha dos Comerciantes, como indicado pelas bandeiras beges ao lado de cada uma das 8 caixas no Mercado. Diferente das Trilhas, não existem restrições sobre a ordem na qual as caixas devem ser preenchidas no Mercado. Note que as caixas mais à direita também dão um Trabalhador, então pode ser melhor preencher essas caixas antes das outras.

Os Bens de Comércio são exibidos no canto inferior direito das Cartas de Perspectiva e no canto superior direito das Cartas de Destino. Os jogadores podem comprar Bens de Comércio de algum de seus vizinhos diretos (sentados à sua esquerda ou direita) ou do Baralho de Destino. Se comprar de um vizinho, o Recurso pago para esta compra deve ser dado a este vizinho (ele pode usá-lo neste Ano). Se você comprar do Baralho de Destino, o Recurso pago deve ser devolvido à Reserva Geral. Ao comprar do Baralho de Destino, o jogador deve virar a Carta de Destino do topo da Pilha de Compra (deixe-a virada para cima na Pilha de Descarte). Em qualquer caso, o jogador marca qual Bem de Comércio ele comprou ao escrever o seu número na caixa hexagonal escolhida em seu Mercado.

Os jogadores querem comprar Bens de Comércio diferentes (números diferentes). Conforme exibido na barra inferior do Mercado, os primeiros 3 Bens de Comércio diferentes que comprar lhe dão 1 de Renome (preenchendo 1 caixa na Trilha de Renome). O 4º e 5º Bem de Comércio lhe dão 2 de Renome, e o 6º Bem de Comércio lhe dá 3 de Renome. Números mais altos são mais raros, já os baixos são mais comuns. Sempre que um jogador comprar um Bem de Comércio repetido, ele ainda marca o número no Mercado, mas não ganha nenhum Renome.



Por exemplo, este jogador já tem os números 4 e 5. As Cartas de Perspectiva dos vizinhos dele mostram os números 1 e 4. Ele não precisa do 4, mas o 1 seria bem útil. Contudo, ao invés de dar um Recurso ao seu adversário, ele decide se arriscar com uma Carta de Destino. Ele revela um 6, ganhando 1 de Renome por ser seu terceiro número diferente!



TEATRO

O Teatro permite que os jogadores organizem espetáculos para aumentar seus Atributos, atrair mais Trabalhadores e vários Cidadãos. Para organizar os espetáculos, o jogador deve primeiro construir o Teatro. Para isso ele precisa de ao menos 1 caixa preenchida na Trilha dos Artistas. É necessário também que 1 Servo, 1 Construtor e 1 Recurso sejam devolvidos à Reserva Geral. Ao construir, o jogador preenche a caixa do Teatro, imediatamente ganhando 1 de Renome .

Uma vez construído, como uma ação, os jogadores podem devolver 1 Recurso à Reserva Geral para organizar 1 espetáculo. Cada jogador só pode fazer 1 espetáculo por Ano. O jogador deve anotar o número do Ano na caixa ao fazer esta ação. Contudo, para fazer isso, o jogador também precisa ter um certo número de caixas preenchidas na Trilha dos Artistas, conforme indicado nas bandeiras beges ao lado de cada uma das 6 caixas no Teatro. Diferente das Trilhas, não há restrições sobre a ordem na qual as caixas devem ser preenchidas no Teatro.

Por exemplo, este jogador já organizou 2 espetáculos. Baseando-se em suas caixas preenchidas na Trilha dos Artistas, ele poderia devolver 1 Recurso à Reserva Geral para organizar o último espetáculo disponível na coluna da esquerda, ou o espetáculo do topo da coluna da direita.



LUDUS GLADIATÓRIO

Antes de partir para Roma e competir pela glória no Coliseu, os corajosos lutadores precisam se provar na arena local. Cada jogador pode treinar até 2 Gladiadores   durante a partida. Para treinar os Gladiadores, cada jogador deve primeiro construir o Ludus Gladiatório. Para isso é necessário ao menos 3 caixas preenchidas na Trilha dos Artistas. É também necessário que 2 Servos, 1 Construtor e 2 Recursos sejam devolvidos à Reserva Geral. Ao construir, o jogador deve preencher a caixa do Ludus Gladiatório, imediatamente ganhando 1 de Renome .

Uma vez construído, como uma ação, o jogador pode devolver 1 Servo ou 1 Civil à Reserva Geral para treinar com 1 de seus 2 Gladiadores. Sempre que um Gladiador treinar ele aumenta sua Força. Isso é indicado ao circular a caixa visível mais à esquerda (que ainda não tenha sido circulada ou preenchida). Contudo, para fazer isso, o jogador ainda precisa de um certo número de caixas preenchidas na Trilha dos Artistas, como indicado pelas bandeiras beges acima de cada uma das 12 caixas no Ludus Gladiatório. Cada Gladiador só pode ser treinado 6 vezes.

Por exemplo, este jogador já treinou seus Gladiadores 4 vezes. Vamos supor que ele tenha 6 caixas preenchidas na Trilha dos Artistas. Ele poderia potencialmente fazer 4 ações separadamente, devolvendo 1 Servo ou 1 Civil por cada ação, treinando o Gladiador Vermelho 1 vez e o Azul 3 vezes.

Após treinar seus Gladiadores, os jogadores podem colocá-los para Batalhar contra outros lutadores treinados ao invés de meros Servos e Civis. Para fazer isso, o jogador decide qual Gladiador Batalhará e então marca o número do Ano atual na coluna apropriada ao lado direito do Ludus Gladiatório. Conforme a barra inferior no Ludus Gladiatório indica, cada Gladiador só pode Batalhar uma vez por ano.

Depois de marcar qual Gladiador Batalhará, vire a carta do topo da Pilha de Compra de Cartas de Destino (deixe-a virada para cima na Pilha de Descarte). O valor perto do ícone de Gladiador Roxo indica quanto de dano o Gladiador do jogador sofrerá (1, 2 ou 3). O jogador deve marcar esse dano ao preencher os círculos nesse Gladiador (preencha 1 caixa por Dano). Note que se um Gladiador fosse receber Dano que superasse a sua Força (caixas circuladas), só preencha até terminar a sua Força. Em outras palavras, não preencha caixas que não estão circuladas.

Se isso resultar em todas as caixas circulares serem preenchidas, o Gladiador morreu e pode ganhar Devoção . Neste caso, ele ganha a Devoção exibida na coluna abaixo de sua caixa preenchida mais à direita no Gladiador que acabou de morrer. Depois que um Gladiador morre, ele não pode mais treinar nem Batalhar.

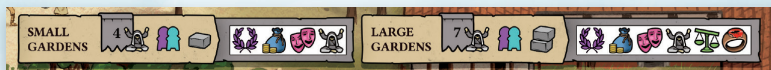
Contudo, se ele tiver ainda 1 ou mais caixas circuladas (não preenchidas), ele sobreviverá e ganhará Renome e potencialmente algum Recurso. Se ele sobreviver, ele ganha qualquer Renome e Recurso exibido na coluna abaixo da caixa circulada mais à direita do Gladiador que acabou de Batalhar.

Por exemplo, seguindo o exemplo acima, este jogador treinou cada Gladiador mais uma vez e decidiu que os dois Batalhariam no Ano 4. O Gladiador Vermelho sofreu 3 de Dano, mas sobreviveu, ganhando 2 de Renome. Contudo, o Gladiador Azul sofreu 2 de Dano e acabou morrendo. Ele ganha 2 de Devoção como compensação.



JARDINS

Os Jardins são uma forma dos jogadores atraírem mais Cidadãos em seu milecastle. Os jogadores sempre devem construir o Jardim Pequeno antes de construir o Grande. O Jardim Pequeno requer ao menos 4 caixas preenchidas na Trilha dos Clérigos. É também necessário que 1 Servo, 1 Construtor e 1 Recurso sejam devolvidos à Reserva Geral. Ao construir, o jogador ganha 1 de Devoção, 1 Comerciante, 1 Artista e 1 Clérigo (preenchendo as próximas caixas em suas respectivas Trilhas). Igualmente, o Jardim Grande precisa de ao menos 7 caixas preenchidas na Trilha dos Clérigos. Ele também precisa que 1 Servo, 1 Construtor e 2 Recursos sejam devolvidos à Reserva Geral. Ao construir, o jogador ganha as mesmas recompensas do Jardim Pequeno, além de 1 Aparidor e 1 Patrício. Se uma dessas Trilhas já estiver cheia, este ganho é perdido.



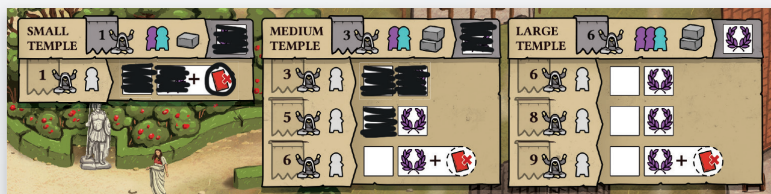
TEMPLOS

Os Templos não apenas são a melhor forma de ganhar Devoção, mas também podem lhe dar um Favor divino quando os Pictos atacarem ao fim de cada Ano. Os jogadores devem construir o Templo Pequeno antes do Médio, e o Médio antes do Grande. O Templo Pequeno precisa que ao menos 1 caixa esteja preenchida na Trilha dos Clérigos. É necessário também que 1 Servo, 1 Construtor e 1 Recurso sejam devolvidos à Reserva Geral. Ao construir, o jogador ganha 1 de Devoção. O Templo Médio e o Grande possuem requerimentos bem semelhantes, como exibido na Folha direita.

Uma vez construído, como uma ação, o jogador pode devolver qualquer Trabalhador à Reserva Geral para preencher 1 caixa dos seus Templos. Contudo, para fazer isso, o jogador também precisa ter um certo número de caixas preenchidas na Trilha dos Clérigos, como indicado pelas bandeiras beges ao lado de cada uma das linhas em cada Templo.

O jogador não pode começar a preencher o Templo Médio até que o Templo Pequeno esteja totalmente preenchido. Da mesma forma, o Templo Médio deve estar preenchido antes de começar a preencher o Grande. Além disso, ao preencher Templos, os jogadores devem sempre preencher cada linha, de cima para baixo, antes de partir para a próxima linha. Seguir essas regras significa que a cada duas caixas preenchidas você receberá 1 de Devoção. A última caixa em cada Templo também dá 1 Favor. Quando ganho, você deve circular o ícone de Favor, mostrando que ele está disponível.

Por exemplo, este jogador construiu o Templo Pequeno e o Médio. Ele já preencheu o Pequeno e tem 1 Favor disponível. A próxima ação que ele fizer para preencher uma caixa no Templo fará com que ele complete a 2ª linha do Templo Médio e receba 1 de Devoção.



BANHOS

Na época Romana, negócios escusos eram comumente realizados nos Banhos. Como explicaremos mais tarde, falhar na defesa da Muralha em cada Ano fará com que os jogadores ganhem Desdém 🖐️. Os Banhos fornecem uma forma dos jogadores removerem esse Desdém, subornando os poderosos. Para construir os Banhos você precisa ter ao menos 3 caixas preenchidas na Trilha dos Aparidores. É também necessário que 2 Servos, 1 Construtor e 2 Recursos sejam devolvidos à Reserva Geral. Ao construir, o jogador deve preencher a caixa dos Banhos, ganhando 1 de Renome 🏛️.

Uma vez construído, como uma ação, o jogador pode devolver 1 ou mais Recursos à Reserva Geral para preencher uma caixa em seus Banhos. Contudo, para fazer isso, é preciso ter um certo número de caixas preenchidas na Trilha dos Aparidores, como indicado nas bandeiras beges ao lado de cada uma das 6 caixas nos Banhos. Não há restrições sobre a ordem na qual preencher as caixas aqui, mas é melhor preencher as que precisam de menos Recursos primeiro. Cada jogador só pode fazer 2 Subornos em cada Ano. O jogador deve escrever o Ano atual na caixa ao fazer esta ação.

Preencher o ícone de Joinha amarelo 👍 diz aos jogadores para remover 1 Desdém. Como indicado no canto inferior esquerdo da Folha esquerda, isso deixa que os jogadores preencham um círculo previamente circulado. Se o jogador não tiver nenhum Desdém (círculo circulado), ele não poderá fazer a ação dos Banhos (nem mesmo para prevenir um Desdém que ele certamente ganhará no futuro).



Este jogador tem 2 de Desdém.

Por exemplo, este jogador já fez 1 Suborno em um Ano anterior. Se ele quiser, ele pode fazer 2 ações para remover 2 ou mais de Desdém. A primeira ação custa 1 Recurso, já a segunda custa 2.



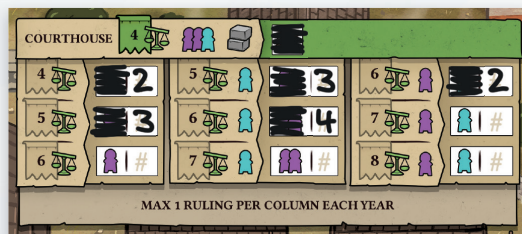
TRIBUNAL

O Tribunal permite que jogadores passem Leis a fim de ganhar mais Trabalhadores. Para construir o Tribunal, o jogador deve ter ao menos 4 caixas preenchidas na Trilha dos Aparidores. É necessário também que 2 Servos, 1 Construtor e 2 Recursos sejam devolvidos à Reserva Geral. Ao ser construído, ele dá 1 de Renome .

Uma vez construído, como uma ação, o jogador pode fazer uma Lei por coluna em cada Ano. O jogador deve escrever o ano atual na caixa ao fazer esta ação. Contudo, para fazer isso, ainda é necessário ter um certo número de caixas preenchidas na Trilha dos Aparidores, como indicado pelas bandeiras beges ao lado de cada linha no Tribunal.

Cada coluna no Tribunal oferece uma recompensa diferente. A coluna da esquerda simplesmente lhe dá 1 Servo da Reserva Geral. A coluna central lhe deixa devolver 1 Construtor à Reserva Geral para receber 2 Servos. A coluna da direita lhe permite devolver 1 Servo à Reserva Geral para receber 1 Construtor.

Por exemplo, digamos que é o Ano 4 e este jogador tem 7 caixas preenchidas na Trilha dos Aparidores. Se ele quiser, ele poderia ganhar 1 Servo ao preencher a última caixa da coluna da esquerda. Ele poderia até trocar esse mesmo Servo por 1 Construtor ao preencher a segunda caixa na coluna da direita. Contudo, ele não poderia preencher a caixa da coluna central pois ele já fez uma Lei nessa coluna no ano 4.


DIPLOMATAS

Além de confiar em sua força militar, pode ser benéfico mandar alguns Diplomatas negociar com os Pictos. Diplomatas permitem que os jogadores mediem com os Pictos para que algum potencial ataque seja menos poderoso. Cada jogador tem 3 Diplomatas disponíveis. O primeiro requer que ao menos 1 caixa da Trilha dos Patrícios esteja preenchida. O segundo requer 3 caixas preenchidos e o terceiro requer 6. Cada Diplomata também requer que 1 Servo, 1 Soldado e 2 Recursos sejam devolvidos à Reserva Geral.

Ao ser adquirido, cada Diplomata imediatamente lhe recompensa com 1 Valor  (preenchido na Trilha de Valor) e 2 Favores  para um Coorte que desejar. Ao ganhar Favores, o jogador deve circular os ícones de Favor para mostrar que eles estão disponíveis. O jogador também precisa especificar em qual Coorte estes Favores estarão disponíveis (esquerdo, central ou direito). Para indicar isso, o jogador preenche a seta escolhida em seu recém adquirido Diplomata. Como o texto abaixo do Diplomata diz, cada Diplomata deve servir a um Coorte diferente.

Por exemplo, este jogador já tem 1 Diplomata em seu Coorte direito e ele já até usou 1 de seus Favores. Se ele decidir adquirir outro Diplomata, ele precisará servir ao Coorte central ou esquerdo.



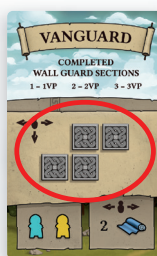
BATEDORES

Uma parte importante na defesa do milecaste é ter uma Patrulha efetiva. Esta ação faz com que os jogadores preencham várias Formas de suas Cartas de Perspectiva no Mapa na seção de Patrulha da sua Folha direita. Para fazer esta ação, o jogador precisa de um certo número de caixas preenchidas na Trilha dos Patrícios, como indicado pelas bandeiras beges ao lado de cada uma das 5 caixas na seção de Patrulha. É necessário também que 1 Soldado seja devolvido à Reserva Geral (ou ao seu vizinho). Após fazer isso, o jogador deve preencher a caixa do Batedor com o ícone de Cavalo 🐎. Agora o jogador pode preencher o seu Mapa com uma única Forma.

O jogador pode usar a Forma em sua própria Carta de Perspectiva ou a de 1 de seus vizinhos (quem está sentado à sua esquerda ou direita). Se usar a sua própria Forma, o Soldado utilizado deve ser devolvido à Reserva Geral. Se usar a Forma de um vizinho, esse Soldado é entregue a este vizinho (ele pode utilizá-lo neste Ano). O jogador pode usar a mesma Forma várias vezes no mesmo Ano, desde que ele possa pagar o custo por cada ação.

Ao adicionar uma Forma no Mapa, o jogador pode rotacionar ou espelhar a Forma como quiser. Contudo, é obrigatório que cada caixa dessa Forma seja preenchida. Ela não pode “vazar” pra fora do Mapa ou preencher uma caixa já preenchida. Se, ao preencher essas caixas no Mapa, o jogador cobrir algum ícone de Servo ou Recurso, ele ganha imediatamente isso que ele cobriu da Reserva Geral. Por fim, como o texto abaixo do Mapa diz, o jogador imediatamente ganha 1 Valor 🏰 quando ele completar uma linha em seu próprio mapa.

Por exemplo, este jogador já usou 2 Batedores. Para seu terceiro Batedor, ele decidiu usar a Forma de um dos seus vizinhos, dando a ele 1 Soldado como pagamento. Ele rotaciona e espelha a Forma para que ela encaixe no lado esquerdo do Mapa. Isso lhe dá 1 Servo, 1 Recurso e 2 de Valor (por ter completado 2 linhas em seu Mapa).





FIM DE ANO

O Ano termina quando todos os jogadores tiverem acabado de fazer suas ações. Nesta hora, quaisquer Trabalhadores e Recursos ainda nos Tabuleiros dos Jogadores devem ser devolvidos à Reserva Geral. Depois, peça para 1 jogador sacar um número de cartas do topo da Pilha de Compras de Cartas de Destino, deixando-as viradas para cima na mesa. Este é o ataque dos Pictos. O número de cartas sacadas depende do Ano atual e da dificuldade escolhida. Para os seus primeiros jogos, recomendamos que usem a dificuldade fácil (bandeiras verdes). Em partidas futuras, os jogadores devem decidir com qual dificuldade jogar durante a preparação do jogo.

Ao revelar essas cartas, os jogadores só se importam com os Coortes exibidos no topo de cada carta. Isso indica quantos ataques os Pictos estão fazendo contra cada Coorte. Então, cada jogador deve resolver suas defesas de forma individual.

Por exemplo, no Ano 3, só 3 cartas foram reveladas: 1 contra o Coorte central e 2 contra o Coorte direito. Se estivessem jogando no difícil (bandeira vermelha), 5 cartas seriam sacadas.



Cada jogador deve verificar os Coortes no topo da sua Folha esquerda para ver se ele tem defesa suficiente para repelir os ataques. Por cada flecha revelada, cada jogador precisa de um número igual ou maior de caixas preenchidas no Coorte associado. Então, no exemplo acima, ele precisa de ao menos 1 caixa preenchida no Coorte central e 2 no Coorte direito. O jogador verifica se foi bem sucedido ou não em cada Coorte separadamente.



Se for bem sucedido, ganhe a quantia de Valor demonstrada na bandeira cinza do Ano atual. Este número representa o potencial de Valor ou Desdém. Se ao ganhar Valor assim o jogador preencher uma caixa na Trilha de Valor que dá algum Trabalhador ou outro Atributo, essas recompensas são ganhas imediatamente (qualquer Trabalhador ganho desta forma será utilizado no próximo Ano).



Se ele falhar em defender algum ataque, ele ganhará Desdém por cada ataque que ele deixou passar, até no máximo o valor indicado na bandeira cinza do Ano. Então, no exemplo acima, se 2 ou mais ataques não fossem defendidos (por exemplo, se o jogador não tivesse nenhuma caixa preenchida no Coorte direito), ele ganharia 2 de Desdém.



Se o jogador deixar passar alguns ataques, mas menos do que o número na bandeira cinza do Ano, ele ganha uma combinação de Desdém e Valor. Ele ganha 1 Desdém por cada ataque que passou, mas ganha 1 Valor pela diferença entre esse número e o número da bandeira cinza do Ano. Então, no exemplo acima, se só 1 ataque passou (por exemplo, se o jogador tivesse só 1 caixa preenchida no Coorte direito), ele ganharia 1 Desdém e 1 Valor.



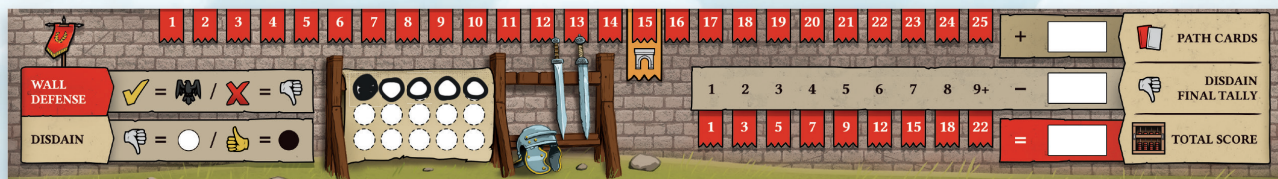
FAVOR

Ao defender contra os Pictos, o jogador pode usar quantos Favores ele tiver ganho dos Templos e Diplomatas. Cada Favor dos Templos lhe permite ignorar 1 carta revelada durante o ataque. Os Diplomatas funcionam da mesma forma, só que eles só podem ignorar as cartas que ataquem o Coorte específico que esse Diplomata serve. Sempre que um jogador usar um Favor para ignorar uma carta, ele deve preencher a respectiva caixa para indicar que ele foi utilizado.

Usando o último exemplo da página anterior, se o jogador fosse ganhar 1 de Desdém e 1 de Valor, ele poderia usar um Favor disponível para ignorar 1 daquelas cartas, ganhando assim 2 de Valor.

DESDÉM

Sempre que um jogador ganhar Desdém, isso precisa ser registrado ao circular uma caixa não utilizada na parte inferior da sua Folha esquerda. Como mencionado na página 17, os jogadores podem usar os Banhos para remover Desdém. Todo Desdém remanescente ao final do jogo lhe tirará Pontos de Vitória.



Por exemplo, se o jogador tiver 4 de Desdém ao fim do jogo, ele perderá 7 PV como mostrado acima.

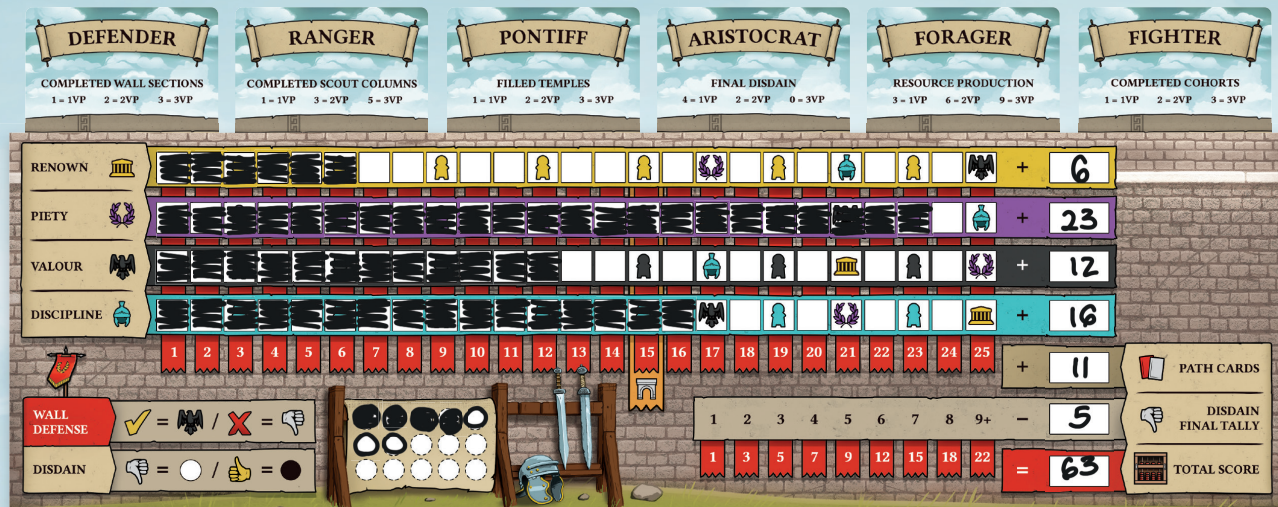
FIM DO JOGO

Depois que os Pictos atacarem pela última vez ao fim do Ano 6, o jogo termina e acontece a pontuação final. Quaisquer Trabalhadores ganhos pela Trilha de Valor no último Ano são desperdiçados.

O jogador usa a coluna de pontuação no canto inferior direito da sua Folha esquerda para somar sua pontuação. O jogador com a maior pontuação é o vencedor e é coroado como Legatus Legionis!

No caso de um empate, o jogador empatado com menos Desdém é o vencedor. Se ainda estiver empatado, o jogador empatado que pontuou mais pelas suas Cartas de Caminho é o vencedor. Se ainda estiver empatado, os jogadores compartilham a vitória.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO



Neste exemplo, este jogador pontua 57 PV pelos Atributos (6 + 23 + 12 + 16), 11 PV de suas Cartas de Caminho (condições não exibidas) e -5 PV de seu Desdém Final, para um total de 63 PV.

MUDANÇAS PARA 1-2 JOGADORES

Ao preparar uma partida para 1-2 jogadores, embaralhe e deixe de lado um Baralho Neutro de Cartas de Jogador (qualquer conjunto de 12 cartas). Imediatamente após todos os jogadores terem revelado suas Cartas de Perspectiva e Caminho em cada Ano, vire um número de cartas do Baralho Neutro. Revele 2 cartas em uma partida de 1 jogador e só 1 carta em uma partida de 2 jogadores. O propósito dessas novas Cartas de Perspectiva reveladas é providenciar mais Bens de Comércio e Formas de Patrulha para os jogadores (para simular ter ao menos 3 jogadores na mesa).

Sempre que um jogador usar uma Carta de Perspectiva Neutra para adquirir Bens de Comércio ou usar a Forma de Patrulha, ele deve colocar o Recurso ou o Soldado da ação nessa carta. Ao fim do Ano, os jogadores devem revelar 1 Carta de Destino adicional durante a invasão dos Pictos por cada Recurso e Soldado nas Cartas de Perspectiva Neutras. Após resolver o ataque, todos os Recursos e Soldados nessas cartas voltam à Reserva Geral e as cartas neutras são descartadas.

Ao jogar sozinho, você está tentando alcançar um placar máximo. Não há um oponente para você competir, somente o Baralho Neutro para você interagir. Compare a sua pontuação com os títulos abaixo:

0-39 = Miles 40-49 = Centurion 50-59 = Primus Pilus 60-69 = Praefectus Castrorum 70+ = Legatus Legionis

CARTAS DE CAMINHO

ARCHITECT

Pontua 1, 2, ou 3 PV por ter construído 1, 2, ou 3 Monumentos.

ARISTOCRAT

Pontua 1, 2, ou 3 PV por ter 4, 2, ou 0 de Desdém Final (caixas circuladas, não preenchidas).

DEFENDER

Pontua 1, 2, ou 3 PV por ter 1, 2, ou 3 seções completas da Muralha. Ou seja, preencher todas as caixas em cada uma das 3 seções (dentro dos Celeiros Pequeno, Médio e Grande).

ENGINEER

Pontua 1, 2, ou 3 PV por ter 2, 4, ou 6 Construções Grandes. Isso inclui as Construções nas duas Folhas com a palavra “Grande” no título.

FIGHTER

Pontua 1, 2, ou 3 PV por ter 1, 2, ou 3 Coortes completos. Ou seja, preencher todas as caixas em cada um dos 3 Coortes no topo da Folha esquerda.

FORAGER

Pontua 1, 2, ou 3 PV por ter 3, 6, ou 9 caixas preenchidas na seção de Produção de Recursos na sua Folha esquerda.

MERCHANT

Pontua 1, 2, ou 3 PV por ter 4, 6, ou 8 Bens de Comércio em seu Mercado. Isso inclui Bens duplicados.

PLANNER

Pontua 1, 2, ou 3 PV por ter 2, 4, ou 5 Trilhas dos Cidadãos completas. Ou seja, preencher todas as caixas de qualquer uma das 5 Trilhas de Cidadãos da Folha direita.

PONTIFF

Pontua 1, 2, ou 3 PV por preencher completamente todas as caixas em 1, 2, ou 3 Templos.

RANGER

Pontua 1, 2, ou 3 PV por preencher completamente 1, 3, ou 5 colunas no Mapa de Patrulha.

TRAINER

Pontua 1, 2, ou 3 PV por ter uma Força total de 4, 8, ou 12 entre ambos Gladiadores. Força inclui as caixas circuladas e preenchidas. Não importa se os Gladiadores sobreviveram ou não.

VANGUARD

Pontua 1, 2, ou 3 PV por ter 1, 2, ou 3 seções completas da Guarda da Muralha. Ou seja, preencher todas as caixas em cada uma das 3 seções (dentro dos Celeiros Pequeno, Médio e Grande).



Recurso

Produção de
Recursos

Civil



Servo



Soldado



Construtor



Renome



Devoção



Valor



Disciplina



Comerciante



Artista



Clérigo



Aparidor



Patrício



Coorte



Desdém



Desdém Removido



Gladiador Vermelho



Gladiador Azul



Monumento



Bem de Comércio



Batedor



Espada (Guarda da Muralha)



Infraestrutura



Potencial de Ataque



Dificuldade Fácil



Dificuldade Normal



Dificuldade Difícil