

Mike Elliott • Dirk Henn

Immortals



Objetivo do jogo: Cada partida é mais um capítulo no eterno ciclo de guerra entre os reinos da luz e das trevas. Os exércitos derrotados em um reino são ressuscitados no outro, prontos para lutar novamente. Cada jogador tenta controlar áreas em ambos os reinos e usar com eficiência os recursos disponíveis (energia, ouro, habitantes). Os jogadores ganham pontos de vitória preciosos por controlar regiões e áreas completas, assim como por construir e manter o controle de edificações. O jogador que implementar suas ambições com mais sucesso terá a vitória.



Conteúdo

• 1 Tabuleiro



O tabuleiro mostra o reino da luz, do lado direito, e o reino das trevas, do lado esquerdo. Ambos são formados pelas mesmas 5 áreas com 5 regiões cada.

• 25 Cartas de região



Cada região tem sua própria carta. O nome da região está no topo da carta, e abaixo do nome estão os recursos de energia e de ouro daquela região. Os recursos do reino da luz estão do lado direito, os do reino das trevas estão do lado esquerdo. A região está em destaque para que sua posição na área possa ser facilmente encontrada.

• 60 Cartas de conflito



Coringas

Para cada região, há 1 carta de conflito do reino da luz e 1 carta de conflito do reino das trevas. Além disso, há uma carta de conflito coringa para cada área da luz e das trevas.

Atenção: Cartas de região e cartas de conflito são facilmente distinguíveis pelo seu fundo. Todas as cartas de região mostram os dois lados, o da luz e das trevas, enquanto cartas de conflito têm um fundo monocromático.

• 20 Cartas em branco



Estas cartas são usadas para esconder quais ações um jogador irá realizar e quais ele não irá realizar.

• 20 Cartas de magia



Há um conjunto de 4 cartas mágicas de cada cor de jogador.

• 10 Cartas de marcação de rodada



Os marcadores de rodada são usados para indicar a rodada atual do jogo.

• 10 Peças de tribo



5 tribos do reino da luz e 5 tribos do reino das trevas.

• 10 Tabuleiros de tribos



São 5 tribos da luz e 5 tribos das trevas. Cada jogador monta seu tabuleiro com um tabuleiro de uma tribo da luz e um tabuleiro de uma tribo das trevas.

Os tabuleiros dos jogadores têm dois lados diferentes. O lado do verso (imagem de duas tribos) é usado na distribuição de exércitos no início do jogo. Durante o jogo em si, os jogadores usam a frente de seus tabuleiros para planejar suas ações. A frente mostra um limbo da luz (asa de anjo) e um limbo das trevas (asa de demônio), as duas tribos e 10 espaços de ação.

• 225 Cubos de madeira



Estes são os exércitos dos jogadores. São 45 de cada uma das 5 cores. Apenas 43 são usados no jogo. 2 exércitos são sobressalentes.

• 20 Cubos verdes



Estes são os exércitos dos habitantes.

• 5 Marcadores de pontos & marcadores de +60 pontos



São usados para marcar os pontos de vitória (PV) dos jogadores na trilha de pontos de vitória.

• 50 Peças de construção



Templo

Capital

A imagem de um templo está de um lado e a imagem de uma capital está do outro lado dessas peças. Construções podem ser feitas em regiões, concedendo pontos de vitória ao seu dono.

• 26 Portais



Portais permitem o trânsito do reino da luz para o reino das trevas e vice-versa.

• 65 Moedas de ouro



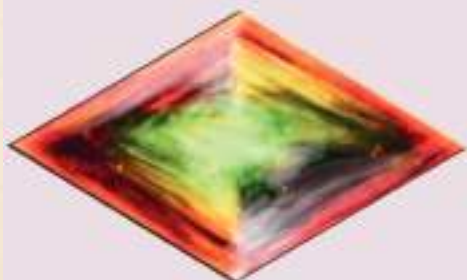
15x 1, 22x 2 e 28x 5

• 65 Fichas de energia



15x 1, 22x 2 e 28x 5

• 1 Marcador de 1º jogador



• 1 Torre de dados com 3 partes

A torre de dados é usada durante as batalhas.

Ela deve ser construída antes de cada jogo e consiste de 3 partes: um funil, uma torre de papel e uma bandeja.

Diferentemente da imagem mostrada aqui, a bandeja e o funil da torre são feitos de plástico transparente para proporcionar aos jogadores uma melhor visão dos resultados da batalha. Para ilustrar melhor o livro de regras, os componentes de plástico da torre de batalha são mostrados em preto.



• 1 Livro de regras

Preparação

1) Coloque o **tabuleiro** no centro da área de jogo. Ele mostra os reinos da luz e das trevas. Monte a **torre de dados** e coloque-a ao lado do tabuleiro.

2) Coloque as **peças de construção**, os **portais** e os **exércitos dos habitantes** ao lado do tabuleiro como estoque comum.

3) Coloque as **moedas de ouro** e **fichas de energia**, separadas por valores, ao lado do tabuleiro como estoque comum.

4) Organize as **cartas de marcação de rodada** em ordem crescente, uma em cima da outra. Dependendo do número de jogadores, é sugerido um número de diferente de rodadas.

3 jogadores: 7 rodadas

4 jogadores: 5 rodadas

5 jogadores: 5 rodadas

Coloque as cartas necessárias no tabuleiro

Existem mais cartas de marcação de rodada do que o necessário. Se os jogadores concordarem em jogar mais do que o número sugerido de rodadas, eles podem usar as cartas extras.

5) Empilhe as **cartas de região** e de **conflito** nas caixas designadas do tabuleiro

6) Misture as **peças de tribos** dos dois reinos separadamente.

Dê uma peça de tripo de cada reino para cada jogador.

Os jogadores montam seus **tabuleiros individuais** com os tabuleiros de suas duas tribos.

Coloque as peças das tribos de volta na caixa.



7) Cada jogador escolhe uma cor e pega os seguintes materiais:

43 cubos de exército, as **cartas de magia**, o **marcador de pontos de vitória (PV)** e o **marcador de +60 pontos** na sua cor e mais **4 cartas em branco**. Todos os jogadores colocam seu marcador de pontos de vitória no espaço "0" na trilha de pontos e o marcador de +60 pontos ao lado do tabuleiro.

Se estiver jogando com menos de 5 jogadores, coloque quaisquer materiais sobressalentes de volta na caixa do jogo.



Rodada inicial (colocação de exércitos)

Na rodada inicial, os jogadores usam o verso de seu tabuleiro individual. Nele você pode ver imagens das duas tribos e espaços contendo números. Esses números especificam a quantidade de cubos de exércitos que o jogador coloca em cada um desses espaços. Todos os exércitos de cada espaço formam um **grupo militar**. Os espaços no canto esquerdo e no canto direito do tabuleiro do jogador são usados apenas em jogos para 3 ou 4 jogadores.



Primeiro cada jogador posiciona qualquer um de seus grupos militares na sua região inicial no reino da luz. Essa região inicial está indicada no lado da luz no tabuleiro de cada jogador. Além disso, o jogador pega a respectiva carta de região do baralho. Depois, cada jogador posiciona 2 exércitos do seu estoque pessoal para aquela mesma região no reino das trevas.

Em seguida, os grupos militares restantes são posicionados em outras regiões: separe as cartas de conflito entre os reinos da luz e das trevas, embaralhe-as separadamente e faça duas pilhas ao lado do tabuleiro. O primeiro jogador pega 5 cartas do baralho das trevas, o segundo jogador (em sentido horário) pega 5 cartas do baralho da luz e assim por diante. Repita esse processo alternadamente até cada jogador ter pego 5 cartas. Simultaneamente, todos os jogadores escolhem uma de suas cartas de conflito - se possível de regiões sem exércitos ainda - e colocam essa carta virada para baixo na sua frente. Depois que todos os jogadores descenderam suas cartas, eles as revelam.

Na ordem dos jogadores - começando do primeiro jogador - cada jogador posiciona qualquer um de seus grupos militares do seu tabuleiro individual na região mostrada na carta de conflito escolhida (lembre-se de separar reinos da luz e das trevas). Um coringa permite o posicionamento em qualquer região desocupada naquela área do reino mostrada.

Depois, cada jogador procura a carta de região correspondente no baralho e a inclui junto às suas cartas de magia e em branco. As cartas de conflito escolhidas são descartadas.

Atenção: Se uma região estiver ocupada em um certo reino, ela pode ser ocupada no outro reino pelo mesmo jogador ou por outro.



Caso outro jogador já seja dono daquela carta de região, ele a mantém e, em vez dela, o jogador da vez pega a carta de conflito e a adiciona às suas cartas.

Se todas as regiões correspondentes às cartas de conflito de um jogador estiverem ocupadas, o jogador mantém sua escolha de carta de conflito e não coloca nenhum exército.

Após todos os jogadores terem finalizado a sua vez, eles passam suas 4 cartas de conflito restantes, viradas para baixo, para seu vizinho à esquerda. Passe também o marcador de 1º jogador. Cada jogador reabastece sua mão com uma carta de conflito apropriada e a segunda rodada de posicionamento começa, repetindo-se o processo.

Se um jogador não tiver mais grupos militares no seu tabuleiro individual na sua vez, ele escolhe uma das cartas de conflito da sua mão e a guarda.

A rodada inicial termina quando nenhum jogador tiver mais grupos militares no seu tabuleiro individual. Todos os jogadores descartam suas 4 cartas de conflito finais para a pilha de descarte correspondente. Finalmente, os jogadores recebem a quantidade de ouro e energia como mostrado nos dois lados do seu tabuleiro individual.

Embaralhe as duas pilhas de cartas e o descarte das cartas de conflito, formando um novo baralho e coloque-o virado para baixo no local designado no tabuleiro. Todos os jogadores viram seus tabuleiros individuais e colocam 3 exércitos de seu estoque pessoal em cada um dos dois limbos (da luz e das trevas). O jogador com o marcador de 1º jogador o mantém.



Exemplo: Marina (roxo) escolheu a carta de conflito de Mountainhomes do reino da luz e coloca um de seus grupos militares em Mountainhomes. Já que a carta de região de Mountainhomes já está com Anderson (vermelho), ela fica com a carta de conflito, mantendo-a na sua mão.

Atenção: Os jogadores não precisam mostrar as cartas de conflito que mantiveram para as quais nenhum exército foi posicionado.



Anderson (vermelho) pega 9 energias e 7 ouros no total.



Alimentando a torre de dados

A torre de dados é alimentada no início do jogo:

7 cubos de exércitos do estoque pessoal de cada jogador mais 10 cubos de exército dos habitantes são jogados na torre.

Os jogadores podem posicionar no limbo da luz ou das trevas qualquer exército da sua cor que cair na bandeja, como quiserem.

Todos exceto 2 exércitos de habitantes que caírem na bandeja são devolvidos ao estoque.

Qualquer exército que ainda permanecer no estoque pessoal do jogador nesse momento não será usado nesta partida e é devolvido à caixa do jogo.



Exemplo:

Em um jogo com 5 jogadores, a torre é alimentada com 7 exércitos de cada jogador e 10 de habitantes.

Apenas 2 exércitos de habitantes permanecem na bandeja. Todos os outros habitantes que caíram na bandeja são colocados de volta no estoque.

Seguimento do jogo

O jogo dura um número de rodadas, dependendo do número de jogadores (veja imagem).

Durante cada rodada, as 4 fases a seguir são jogadas nesta ordem:

 **Reforços**

 **Planejamento de ações**

 **Realização das ações**

 **Pontuação**

Depois da pontuação, a primeira carta de marcação de rodada é devolvida para a caixa e a rodada seguinte começa. Isso é repetido até a última rodada, quando o jogo termina.



Detalhamento das fases:

 **Reforços**

Cada jogador pode pegar uma carta de conflito do baralho.

Depois, para cada 3 exércitos em seus limbos respectivos, os jogadores podem mandar 1 desses exércitos como reforço para qualquer região daquele reino contendo ao menos um de seus exércitos.

O reforço com os exércitos do limbo começa com o 1º jogador, continuando no sentido horário.



Exemplo: Anderson (vermelho) tem 5 exércitos no limbo das trevas e 1 exército no da luz. Ele coloca 1 exército do limbo das trevas em uma de suas regiões no reino das trevas. Já que ele tem menos de 3 exércitos no limbo da luz, ele não pode colocar exércitos no reino da luz.

 **Planejamento de ações**

Agora todos os jogadores planejam suas ações para esse turno simultaneamente. Para isso, eles colocam suas cartas viradas para baixo no tabuleiro do jogador.

Cada tabuleiro do jogador tem 10 espaços de ação - 8 espaços de exército e 2 espaços de magia. Cartas de região e de conflito só podem ser colocadas nos espaços de exército; cartas de magia só podem ser colocadas nos espaços de magia. As ações dos espaços de exército são mostradas no topo do espaço, enquanto as ações de magia são mostradas nas cartas.

Um jogador pode realizar uma ação apenas se ele tiver colocado uma carta no espaço correspondente durante a fase de planejamento. Os jogadores não são obrigados a colocar cartas em todos os espaços de ação.

Para colocar uma **carta de região** em um espaço de exército, o jogador deve ter ao menos um exército naquela região. Se o jogador tiver exércitos naquela região nos dois reinos, ele deve escolher qual reino será afetado. Depois de realizar sua ação, o jogador **devolve a carta para a sua mão**.



Cartas de região, de conflito e em branco podem ser colocadas nos espaços de exército emoldurados em verde. Nos espaços de magia emoldurados de vermelho somente cartas de magia e em branco podem ser colocadas.



Já que Carla só tem exércitos em Mountainhomes no reino da luz, ela só pode usar o efeito da ação no reino da luz.

Uma **carta de conflito** afeta a região destacada no reino mostrado. Depois de realizar sua ação, o jogador **descarta a carta** na pilha de descarte de cartas de conflito.

Os jogadores usam as **cartas em branco** para esconder dos outros jogadores as ações que deixarão de fazer. Uma carta em branco colocada em um espaço de ação significa que o jogador não fará aquela ação quando a carta for revelada.

Caso não seja possível realizar uma ação planejada (por qualquer razão que seja), ou se um jogador não quiser realizá-la, ele recebe **1 ouro** ou **1 energia** do estoque como **compensação**.

Depois que todos os jogadores declararem ter finalizado seu planejamento, a fase termina.



Carta em branco



Carta de conflito

A carta de conflito funciona apenas na região Borderland no reino das trevas.



Os espaços de exército:

Extrair ouro

O jogador recebe do estoque a quantidade de ouro mostrada na carta, se ele tiver ao menos 1 exército naquela região. Cartas de conflito coringa não podem ser usadas neste espaço.



Exemplo: Anderson tem exércitos em Shore Lake no reino da luz e portanto pega 5 ouros do estoque.

Extrair energia

O jogador recebe do estoque a quantidade de energia mostrada na carta, se ele tiver ao menos 1 exército naquela região. Cartas de conflito coringa não podem ser usadas neste espaço.



Exemplo: Marina tem exércitos no Tribute Pass nos dois reinos e, portanto, tem que escolher de qual reino ela quer extrair energia. Ela escolhe o reino das trevas e pega 6 energias do estoque.

Transição de 3 exércitos

O jogador pode pagar 2 energias e 1 ouro para posicionar 3 exércitos do limbo correspondente para a região mostrada na carta, se ele tiver ao menos 1 exército naquela região.

Atenção: Um jogador com menos de 3 exércitos no limbo correspondente só pode colocar esses exércitos.



Exemplo: Anderson (vermelho) tem exércitos no Emerald Cliff no reino da luz e coloca 3 exércitos do seu limbo da luz no Emerald Cliff.

Fazer construções e portais

Embora todos os jogadores possam realizar esta ação, os custos diferem de tribo para tribo. O jogador paga o custo (energia e/ou ouro) como mostrado no tabuleiro do jogador, e pode construir um portal, um templo ou uma capital na região da carta descida, desde que ele tenha ao menos 1 exército naquela região. Em seguida, o jogador pega a peça correspondente do estoque e a coloca naquela região.

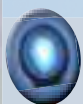


Exemplo:

Carla desceu a carta de conflito de Treehome do reino da luz onde ela tem 2 exércitos.

Ela paga 4 energias e constrói um portal em Treehome.

Efeitos das construções



Portal

O jogador ganha 1 PV imediatamente ao construir um portal. A partir de agora, os exércitos podem se mover ou atacar desta região para sua gêmea no outro reino, mas **não vice-versa**.



Exemplo: Marina (roxo) pode atacar Carla (azul) em Heartwood no reino das trevas através do portal.



Templo

O jogador ganha 1 PV imediatamente ao construir um templo. Quando ocorrer a fase da pontuação, o dono da região contendo um templo ganha 1 PV.



Capital

O jogador ganha 2 PV imediatamente ao construir uma capital. Quando ocorrer a fase da pontuação, o dono da região contendo uma capital ganha 1 PV.

Importante: • Uma capital **ou** um templo podem ser construídos em cada região, mas **não os dois**.

• Pode haver apenas **uma capital** em cada **área**!

Atacar

Os jogadores conduzem um ataque de uma região com seus próprios exércitos para uma região adjacente desocupada, ou para uma região ocupada por outro jogador.

A carta usada para o ataque não especifica a região atacada, mas indica o comportamento dos habitantes morando na região atacada.

Se a carta mostrar:

A) **a região atacada**, os habitantes lutam pelo atacante;

B) **a região atacante**, os habitantes são neutros e não lutam por ninguém;

C) **qualquer outra região** (não envolvida na luta), os habitantes lutam pelo defensor, ou se a região não estiver ocupada, por eles mesmos.

(Veja “Batalhas em detalhe”, na página 13)



Exemplo: Carla (azul) ataca Heartwood de Forge Fire, onde Marina (roxo) tem exércitos. Dependendo de qual região ou carta de conflito

que ela descer no espaço de exército, os habitantes irão se comportar de forma diferente.



Ataque ou movimento de exércitos

A carta descida permite

- Atacar (veja página 10) ou
- Movimentar exércitos por 1 ouro:

O jogador pode pagar 1 ouro e mover qualquer número de exércitos seus da região mostrada na carta para outra região contendo ao menos 1 exército seu. Também, cada uma das regiões atravessadas deve conter ao menos 1 exército do jogador.

Ao menos 1 exército deve ser deixado na região de onde os exércitos começaram o movimento.



Exemplo: Anderson (vermelho) move 4 exércitos de White Falls pela Borderland para Treehome. Ele deixa 2 exércitos em White Falls.

Atenção: Exércitos também podem ser movidos através de portais.

Ações específicas das tribos do reino das trevas

Construção: Templo (Demônios)

O jogador paga 2 energias e pode construir um templo na região da carta descida, desde que ele tenha ao menos 1 exército naquela região.



Extraíir ouro (Orcs)

Essa ação é igual à ação básica (veja página 9).



Transição de 3 exércitos (Necromantes)

Essa ação é igual à ação básica (veja página 9).



Ataque (Elfos Noturnos)

Isso permite um ataque adicional, seguindo as regras normais (veja página 10).

Este ataque custa 2 energias e 1 ouro.



Ataque (Trolls)

Isso permite um ataque adicional, seguindo as regras normais (veja página 10).

Este ataque custa 1 energia e 2 ouros.



Os espaços de magia:

Existem 4 cartas de magia diferentes:

Transição de 5 exércitos

O jogador envia 5 exércitos de um dos seus limbos para qualquer região do mesmo reino onde ele tiver ao menos 1 exército.

Essa ação custa 4 energias e 1 ouro.



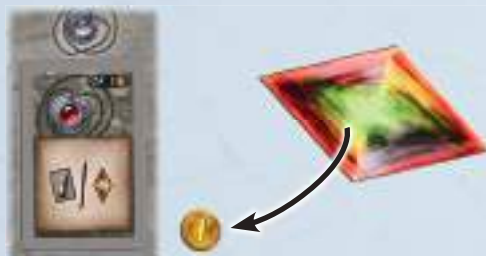
Exemplo: Anderson (vermelho) paga 4 energias e 1 ouro para tirar 5 exércitos do seu limbo da luz e colocá-los em regiões no reino da luz onde ele já tem 1 exército.

Cartas de conflito ou marcador de 1º jogador

O jogador pode fazer uma das seguintes ações:

- a) Pegar 1 carta de conflito do baralho;
- b) Pegar o marcador de 1º jogador, colocando-o em sua frente. No entanto, a ordem dos jogadores não vai mudar durante a rodada atual. O jogador com o marcador de 1º jogador no início do próximo turno será o primeiro jogador daquela rodada.

Essa ação custa 1 ouro.



Exemplo: Anderson (vermelho) paga 1 ouro e pega o marcador de 1º jogador na próxima rodada.

Dominar uma região ou construir um templo

O jogador pode fazer uma das seguintes ações:

- a) Construir um templo em uma região de escolha do jogador, onde ele tenha ao menos 1 exército;
- b) O jogador escolhe uma região onde ele tenha ao menos 1 exército, mas não possua a carta de região respectiva. Então, o jogador compara o número de exércitos dele naquela região com o número de exércitos de outro jogador na região gêmea no outro reino. Se o jogador da vez tiver mais exércitos, o outro jogador deve dar a ele a carta da região, mesmo se ela estiver no tabuleiro daquele jogador. Se o número de exércitos do jogador da vez for menor ou igual, nada acontece.

Essa ação custa 2 energias e 2 ouros.



Exemplo: Anderson (vermelho) paga 2 energias e 2 ouros para comparar o tamanho dos exércitos na região Tributepass nos reinos da luz e das trevas. Já que Anderson tem mais exércitos em Tributepass no reino da luz do que Carla (azul) tem no reino das trevas, Carla tem que dar a Anderson a carta de Tributepass.

2 cartas de conflito ou transição de 2 exércitos

O jogador pode fazer uma das seguintes ações:

- a) Pegue 2 cartas de conflito do baralho;
- b) O jogador envia 2 exércitos de um de seus limbos para qualquer região do mesmo reino onde ele tenha ao menos 1 exército.

Essa ação custa 2 ouros.



Exemplo: Anderson (vermelho) paga 2 ouros e pega 2 cartas de conflito do baralho.

Batalha em detalhe:

A torre de dados é usada em todas as batalhas.

O jogador atacante move qualquer número de seus exércitos posicionados na região atacante para a região alvo, mas deve deixar ao menos 1 exército.

Para executar o ataque, tire todos os exércitos que estão na bandeja. Se não houver exércitos de habitantes entre eles, adicione 1 do estoque; se mais do que 3 exércitos dos habitantes estiverem lá, devolva 1 para o estoque comum.

Em seguida, pegue todos os exércitos da bandeja, todos os exércitos atacantes (aqueles movidos para a região atacada) e todos os exércitos de defesa (aqueles posicionados na região atacada) e jogue na torre de dados. Mesmo se o ataque acontecer em uma região não ocupada, todos os exércitos atacantes e todos os exércitos da bandeja são colocados na torre.

Alguns desses cubos ficarão retidos dentro da torre; adicionalmente, outros cubos previamente retidos irão cair na bandeja.

Isso levará a um resultado aleatório.

Importante: A torre de dados não deve ser esvaziada deliberadamente (apenas depois do final do jogo, claro). Se alguns cubos caírem na bandeja acidentalmente durante o jogo, deixe-os lá e jogue-os dentro da torre quando a próxima batalha começar.

O resultado - ataque a uma região desocupada

Os habitantes lutam pelo atacante ou são neutros:

Se ao menos um exército do atacante cair da torre, o atacante vence. Se não, o atacante perde. Todos os exércitos do atacante que caíram na bandeja são colocados na região atacada. Os habitantes e os exércitos de outro jogador permanecem na bandeja.

Os habitantes lutam contra o atacante:

Tire da bandeja o mesmo número de exércitos atacantes e de exércitos de habitantes. Os habitantes voltam para o estoque e os exércitos atacantes são colocados **no limbo do outro reino**. Se ao menos um exército atacante permanecer na bandeja, o atacante ganha a batalha. Se não, o atacante perde. Se o atacante ganhar, coloque todos os exércitos atacantes restantes na bandeja na região atacada, deixando os exércitos de outros jogadores na bandeja.



Exemplo:

Marina (roxo) ataca White Falls com 2 exércitos de The Murk. Alexandre (amarelo) defende com 2 exércitos.



Todos os exércitos ainda na bandeja são retirados com cuidado.



Um jogador pega todos os exércitos tirados da bandeja junto com os exércitos atacantes e defensores e joga todos na torre de dados.



Exemplo: Alexandre (amarelo) atacou uma região desocupada jogando uma carta de conflito que não mostra nem a região atacada, nem a região de onde ele atacou. Portanto, os habitantes irão lutar contra ele. Depois que os exércitos foram jogados na torre, Alexandre tem 3 exércitos na bandeja enquanto há somente 2 exércitos de habitantes na bandeja. O resultado é 3 a 2 a favor de Alexandre.

Se o atacante ganhou a batalha e colocou exércitos na região, o jogador atacante ganha a carta da região dominada como recompensa. Se a carta da região já estiver com outro jogador, esse jogador deve entregar a carta ao atacante imediatamente, mesmo se ela estiver aberta em seu tabuleiro. Se não, o atacante pega a carta da região do baralho.

Se o atacante perder a batalha, nada acontece.

O resultado - batalha entre dois jogadores

Para determinar o resultado da batalha, o jogador conta todos os cubos do atacante e todos os cubos do defensor que estiverem na bandeja. Dependendo da carta jogada, os exércitos dos habitantes lutam pelo atacante, pelo defensor ou são neutros (veja página 10).

Exércitos neutros e exércitos de outros jogadores que não estão envolvidos na batalha não são considerados e permanecem na bandeja depois da batalha.

A parte envolvida que tiver mais exércitos na bandeja é o vencedor da batalha.

Os exércitos da parte perdedora e o mesmo número de exércitos da parte vencedora são tirados da bandeja **para o limbo do outro reino** de seus donos.

Importante: Se os habitantes lutaram pelo lado vencedor, primeiro eles são tirados da bandeja com os exércitos da parte vencedora. Em seguida, o vencedor retira o mesmo número de exércitos restantes para igualar o número de exércitos da parte perdedora. Os habitantes são devolvidos ao estoque.

O vencedor da batalha envia o restante de seus exércitos para a região atacada.

Atenção: Os exércitos dos habitantes nunca são enviados para qualquer região.

Os exércitos dos jogadores que não estavam envolvidos na batalha e os habitantes neutros ficam na bandeja para a próxima batalha.

Se o vencedor for o atacante, ele é o novo dono da região e recebe aquela carta de região do seu dono atual, mesmo se ela estiver no tabuleiro.

Se o vencedor for o defensor, ele mantém aquela carta região. Se outro jogador não envolvido na batalha tem a carta da região, ele fica com ela.

Em caso de empate, todos os exércitos das duas partes são movidos para o limbo do jogador correspondente no outro reino. Se antes a carta de região pertencia a um dos jogadores envolvidos, ela é colocada de volta no baralho. Se ela pertencer a qualquer outro jogador, ele a mantém.

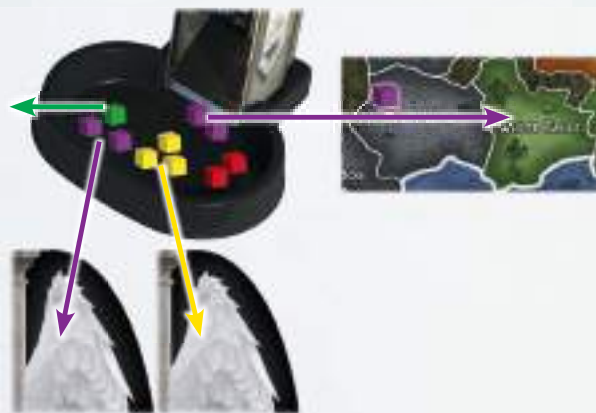


Exemplo: Alexandre (amarelo) colocou dois de seus exércitos da bandeja em seu limbo das trevas. Os dois exércitos de habitantes são colocados de volta no estoque. Depois, Alexandre coloca seus exércitos restantes na bandeja na região Foothold, pegando a carta de região de Foothold.



Exemplo: Marina (roxo), a atacante, tem 4 exércitos e Alexandre (amarelo), o defensor, tem 3 exércitos na bandeja. Já que Marina jogou uma carta de conflito com a região atacada, o único exército de habitantes na bandeja irá lutar por ela.

No total Marina tem 5 exércitos comparados aos 3 de Alexandre.



Exemplo: Alexandre (amarelo) perdeu a batalha e pega todos os seus 3 exércitos da bandeja e os coloca em seu limbo da luz. Marina (roxo), a vencedora, agora também tem que pegar 3 exércitos da bandeja. Já que 1 habitante lutou por ela, ela tira apenas 2 de seus exércitos da bandeja para o seu limbo da luz. Ela coloca seus 2 exércitos restantes na bandeja em White Falls, no reino das trevas.



Exemplo: Marina (roxo) pega a carta de região de White Falls de seu antigo dono, adicionando-a às suas cartas.

Realização de ações

O primeiro jogador começa revelando uma carta de sua escolha do seu tabuleiro de jogador, e depois realiza a ação planejada. Os outros jogadores seguem em sentido horário.

Repita esse processo até que todos os jogadores tenham realizado todas as suas ações ou passado a vez.

Se o jogador da vez só tiver cartas em branco em seu tabuleiro de jogador ou não quiser realizar mais ações, ele passa a vez e ganha 1 ouro ou 1 energia do estoque comum como compensação. Em seguida, ele devolve todas as cartas que ainda estão em seu tabuleiro para a sua mão. Enquanto os outros jogadores ainda realizarem ações, ele recebe a compensação cada vez que for o seu turno.

Depois que todos os jogadores terminarem de realizar suas ações ou tiverem passado a vez, a rodada do jogo é finalizada com a pontuação.



Exemplo: Anderson (vermelho) é o primeiro jogador e escolhe sua ação primeiro. Ele decide realizar um ataque.



Exemplo: Marina (roxo) tem duas cartas em seu tabuleiro de jogador. Ela revela uma carta em branco e passa a sua vez. Portanto, ele escolhe pegar 1 energia do estoque.

Atenção: Os jogadores podem olhar suas cartas baixadas a qualquer momento.

Pontuação

Todos os jogadores - começando pelo jogador à esquerda do primeiro jogador e seguindo em sentido horário - marcam pontos de vitória nessa rodada:

- 1 PV para cada duas regiões



Exemplo: Anderson ocupou 5 regiões nessa rodada e ganhou 2 PV.

- 1 PV para cada templo em regiões do jogador



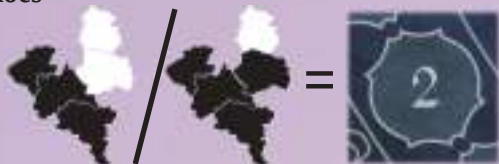
Exemplo: Alexandre ocupou 2 regiões com um templo e ganhou 2 PV.

- 1 PV para cada capital em regiões do jogador



Exemplo: Alexandre ocupou uma região com uma capital ganhando 1 PV.

- 2 PV para cada área onde o jogador possui 3 ou 4 regiões



Exemplo:
Carla (azul) ocupou 3 regiões em uma área ganhando 2 PV.

- 3 PV para cada área onde o jogador possui todas as 5 regiões



Exemplo:
Marina (roxo) ocupou todas as regiões de uma área ganhando 3 PV.

Depois que todos os jogadores contabilizaram seus pontos, retorne a primeira carta do marcador de rodadas para a caixa e comece a próxima rodada, a não ser que tenha sido a rodada final.

Atenção: Se um jogador ultrapassa o espaço de 60 PV na trilha de pontos de vitória, ele volta a contar do espaço 1 em diante e pega o marcador de +60 PV. No fim do jogo, os jogadores contam seus PV na trilha e somam 60 PV ao marcador.

Fim de jogo e vencedor

O jogo termina depois da rodada final.

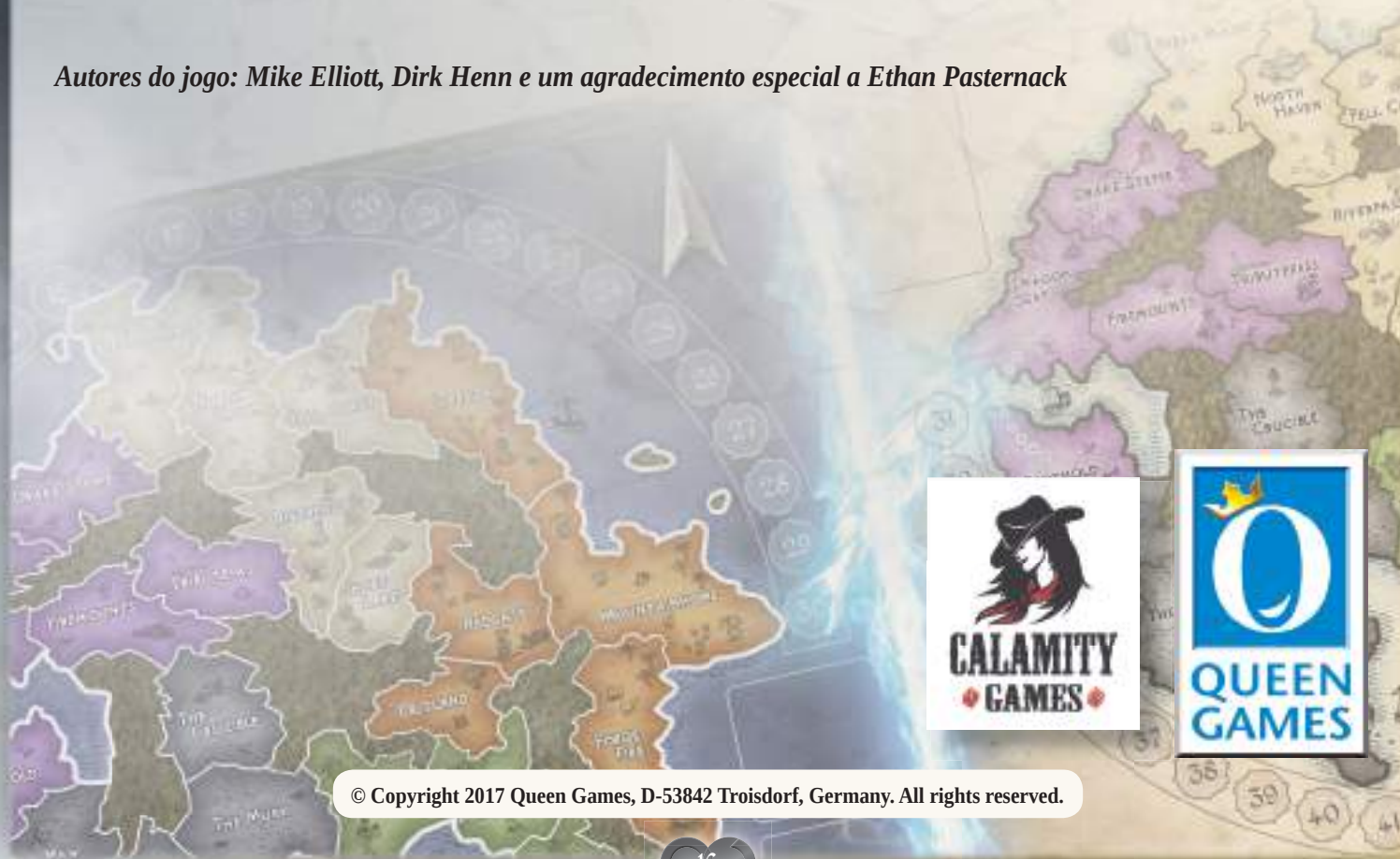
O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor do jogo.

No caso de empate, o jogador empatado que possuir mais exércitos no tabuleiro é o vencedor.

Se o empate persistir, a vitória é dividida.



Autores do jogo: Mike Elliott, Dirk Henn e um agradecimento especial a Ethan Pasternack



© Copyright 2017 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.