

CONTEÚDO

110 cartões (63x88mm), incluindo:

- 60 cartões astecas (AZT001-AZT060),
- 10 cartões Bárbaras (BAR061-BAR070),
- 10 cartões egípcias (EGY061-EGY070),
- 10 cartões japonesas (JAP061- JAP070),
- 10 cartões romanos (ROM061-ROM070),
- 10 cartões atlantes (ATL051-ATL060),

46 fichas Blessing (5 conjuntos de 9 cores diferentes e um tricolor) 9 fichas Statue (3 conjuntos de 3 fichas) um tabuleiro facção uma facção Marcador

Ao construir o seu deck Faction (veja abaixo), o tratamento de alguns dos cartões astecas como cartões regulares (básico) Faction, e tratar o resto como se eles foram liberados com as expansões anteriores para o jogo base. As informações filiação impresso na parte inferior de cada cartão, ao longo de sua margem direita, informa-lhe como tratar um determinado card:



: Um cartão Aztec regulares



: Tratá-la como se fosse a partir do "Por que não podemos ser amigos" de expansão: tratá-la



: Como se fosse a partir da expansão "Atlantes": tratá-lo como se fosse do "3 é um número



: "mágico" A expansão cartões marcada



são equivalentes aos cartões a outros

Facções recebidos nas expansões anteriores.

Os introduz expansão astecas

uma nova cor de cartão: **laranja**

novo tipo de Bom: fichas bênção



um conjunto de fichas Blessing



1 tricolor símbolo Blessing
(produzido pela asteca
conselho facção)



ORANGE

FORMATOS DE JOGO

Os dois formatos a seguir descrevem as regras para a construção da plataforma.

ABERTO

Você pode misturar qualquer Comum e cartões facção de eventuais ampliações com os cartões correspondentes do jogo base imperiais Settlers. Divirta-se, mas lembre-se que uma plataforma construída desta forma pode não assegurar um jogo equilibrado.

PADRÃO

Este é o único formato permitido em torneios. cartões comuns vêm apenas do jogo base. Para construir o seu deck facção, você pode misturar as cartas de facção do jogo base imperiais Settlers com os cartões facção de exatamente 1 de expansão.

Construção de um deck Faction

Para cada placa de expansão escolhido que você adicionar, você precisa remover do seu deck um **cartão do jogo base. Seu deck Faction deve consistir exatamente 30 cartas, Três dos quais vêm em 3 cópias** (um total de 9, 6) entram em 2 cópias (um total de 12), e os restantes 9 são cartões individuais. Ícones encontrados no canto inferior direito da arte de um cartão de dizer quantas cópias deste cartão que você precisa ter em seu baralho. 1 cópia:



2 cópias:

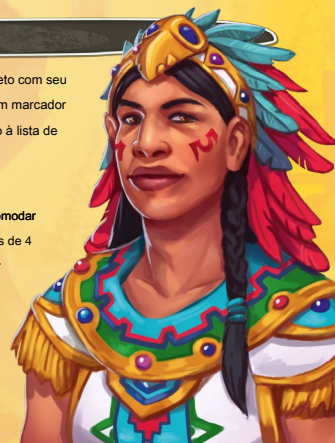
3 cópias:

Por exemplo, se você quiser usar uma placa de expansão com você deve usar todos os 3 cópias deste cartão, e você precisa remover do seu deck de um conjunto de 3 cópias de um cartão de jogo base.

OS ASTECAS

Esta expansão introduz uma nova facção, os astecas, completo com seu próprio conjunto de componentes Faction: Placa 1 Faction, um marcador Faction, e cartões de facção. Os astecas deve ser adicionado à lista de facções a partir do qual os jogadores podem escolher jogar.

Nota! Teoricamente, com a facção Aztec, o jogo agora pode acomodar até 5 jogadores. No entanto, não recomendamos isso. Com mais de 4 jogadores do jogo pode demorar excessivamente longo para ser concluído.



NOVAS REGRAS

Esta expansão introduz uma nova cor para alguns dos cartões (**laranja**) e duas novas regras: **Bênçãos** e **Orações**. Os detalhes são descritos abaixo.

BÊNÇÃO

Bênçãos são o novo tipo de bem representados pelos símbolos bênção. Estas fichas vêm em várias cores,

assim como os cartões (exceto

para laranja: a laranja símbolo ícone representa Bênçãos em geral). Cada jogador pode ter mais de 1 Bênção símbolo de uma determinada cor a qualquer momento. Quando um jogador recebe um token de Bênção, eles podem levar um símbolo de qualquer cor que não possui atualmente. Bênção fichas adquirida durante uma rodada pode afetar Ações Pray tomadas nessa rodada (veja abaixo). A menos que um jogador pode armazená-los, os tokens Bênção são descartadas na fase de limpeza.



O token especial tricolor é produzido pelo conselho facção asteca e nenhuma outra facção pode ganhar este token. Para cada Pray ação pode ser usado como um **Castanho**, uma **cinzento**, ou um **vermelho** símbolo. As cores escolhidas podem variar entre Ações orar, mas apenas uma cor pode ser escolhida para uma única ação. O token tricolor não contam para o limite de token e não impede um jogador de tomar 1 **Castanho**, 1 **cinzento**, ou 1 **vermelho** Bênção símbolo quando eles ganham

BROWN GREY RED



ORAÇÕES

Orar é um novo tipo de ação. Você vai encontrá-lo em algumas das cartas nesta expansão. A forma como um Pray Ação é resolvido depende se um jogador possui atualmente quaisquer sinais Bênção (e do que as cores).

Tomar uma ação Orar sem uma bênção fichas

Quando um jogador tem um Pray Ação, eles desenham um determinado número de cartões comuns e resolver os efeitos desencadeados pelas cores destas cartas.

Se o cartão Pray instrui um jogador a "escolher" uma cor, isto pode ser feito depois de eles desenharam e visto as cartas.

Se o cartão Pray instrui um jogador a "anunciar" uma cor, devem fazê-lo antes extraem os cartões.

Se o cartão Pray não dizer a um jogador para "anunciar" ou "escolher" uma cor, que o jogador pode tanto escolher mais de uma cor ou sem necessidades de cor a ser escolhida-o cartão vai dizer ao jogador o que fazer.

efeito de uma oração é sempre especificado no cartão. Sempre que uma ação Pray refere-se a "cada cartão", que significa "cada cartão daqueles desenhados para esta acção" e não, por exemplo, "cartas em jogo" ou "cartas na mão". O número após a palavra-chave Pray indica quantas cartas comuns um jogador deve desenhar. Após um Pray Ação é resolvido os cartões comuns desenhados para esta acção são descartados.

Exemplo 1: Altar Sacrificatório

Ação: Passe 1 para anunciar uma cor: **Castanho** **BROWN** **GREY** **RED**. **Ore 5: Ganho uma correspondência de Recursos (** **) para cada dessa cor. Pode ser activado por duas vezes.**

Mark gasta 1 **Trabalhador** para ativar a ação e anuncia **cinzento** como a cor correspondente para esta oração. Em seguida, ele **desenha 5** **comum** **Ore** cartões (5), dois dos quais se revelam **cinzento**. Para estes cartões 2 correspondentes **Mark** ganha 2 **Stone**.



Nota! Alguns cartões podem ser de mais de um tipo-se este for o caso, campo de cor do cartão é dividido. Em Ações rezar o jogador resolve os efeitos de todas as cores mostradas no campo de cores (por exemplo, **ourendo** e **cinzento** , não ou **cinzento**). **GOLDEN GREY GOLDEN GREY**

Exemplo 2: TEMPLO DO SOL NASCENTE

Ação: Passe 1 para rezar 5: Para cada **Castanho** **BROWN** **GREY** **RED** **vermelho**, você pode decidir gastar um recurso correspondente. ganho 1 Para cada recurso e passou 1 para cada tipo de recurso gasto. Pode ser activado por duas vezes.

Josh gasta 1 **Trabalhador** para ativar a ação. Ele desenha 5 cartões (Pray 5): 1 **azul**, 1 **vermelho**, 2 **cinzento**, e **RED GREY**. **Josh** tem os seguintes **Resources** esquerda: 3 **Stone** e 1 **Alimentos**. **Josh** decide passar 1 **pedra** e 1 **Food**-estes são dois recursos de dois tipos, então ele ganha 2 + 2 = 4 pontos de vitória.



Nota! No exemplo acima, **Josh** não foi instruído a "escolha" ou "anunciar" uma cor. É por isso que ele poderia decidir passar correspondência Recursos mais de uma cor.

Tomar uma ação Pray com uma bênção simbólica

Se um jogador tem uma bênção símbolo de uma cor que teria escolhido outra forma / anunciado para o Pray ação, essa ação Pray pode ser resolvido de forma diferente. Um jogador com um token **Blessing** pode decidir ignorar desenho cartões e em vez disso, contar a Bênção token como se fosse um cartão comum de cor do token. fichas Bênção são mantidos mesmo depois que eles são usados para esta finalidade. Um jogador pode usar várias fichas bênção para um Pray Ação.

 Note que existem

"Coincidindo"

Um cartão de harmonização é um cartão de uma cor que foi escolhida / anunciada por um jogador quando se toma uma ação Pray.

Um cartão é considerado para corresponder a um bom se ele é da mesma cor que o próprio Bem.

BROWN	
GREY	
RED	
PINK	
GOLDEN	
BLACK	
	
VIOLET	
BLUE	
ORANGE	

Regras introduzidas em expansões ANTERIORES

Alguns dos cartões nesta expansão fazer uso das regras introduzidas em expansões anteriores.

PRODUÇÃO ABERTO

Os locais de produção Abertas foram introduzidos no "Por que não podemos ser amigos" expansão.

Verifique o manual de expansão para mais detalhes: <http://bit.ly/2bFisvH>

TECNOLOGIA

Tecnologia foi introduzida na "Atlantes" expansão. Verifique o manual de expansão para mais detalhes: <http://bit.ly/2bOsZmH>

SETS

Conjuntos foram introduzidos no "3 é um número mágico" expansão. Verifique o manual de expansão para mais detalhes: <http://bit.ly/2bvplC>

ESCLARECIMENTOS

Cartões que podem ser usados "em futuras ações rezar"

Alguns locais permitem que os jogadores para armazenar cartões que podem ser utilizados em futuras ações orar. A descrição Localização irá sempre dizer um jogador se quer manter estes cartões até o final da rodada ou

o fim do jogo. Independentemente de que, sempre que tal cartão é usado em uma ação Pray, ele é descartado depois de resolver o efeito de que a oração. Durante uma ação Pray um jogador pode usar qualquer número destes cartões armazenados e eles são sempre utilizados, além das cartas tiradas para a Ação Pray regular.

Cartões que não têm cor

Ruínas não têm cor, por isso sempre que uma cor é necessária para um determinado Pray Ação, um cartão de ruínas não pode ser usado para que a oração. Para todos os fins de Ações orar, o "Newlyweds" cartão comum também não tem cor (ele só ganha uma vez o local foi construído).

Cartões de esclarecimento

útil Markus - Se este local é alvo de qualquer efeito que permite ao jogador para retirar as mercadorias passaram para ativá-lo, o cartão colocado sob este local é descartado.

fundações resistentes - 2 pontos de vitória para cada carta colocada sob um correspondente local comum são concedidos para além de quaisquer pontos marcados pela própria localização.

Santuário de Thoth - quando um jogador marca com uma localização correspondente, o ponto adicional é fornecido pelo próprio Santuário de Thoth, e não pelo que a localização correspondente. Por exemplo, se o jogador ganha 1 Victory Ponto e gatilhos, o efeito de Santuário de Thoth a ganhar 1 ponto de vitória adicional, Característica da Esfinge ("Cada vez que você ganhar pelo menos 2 pontos de vitória ...") não pode ser usado.

DESIGN DE JOGO: Ignacy Trzewiczek

OBRA DE ARTE: Roman Kucharski, Maria "Mary Arty" Pekina, Aga Jakimiec

DESIGN GRÁFICO: Rafał Szyma, Aga Jakimiec

MANUAL DO JOGO: Piotr Wisniewski Paul Grogan

GAMING RULES!

Prezado Cliente, nossos jogos são montados com o maior cuidado. No entanto, se a sua cópia não tem nada que pedir desculpas por isso. Por favor, deixe-nos saber: portal@portalgames.pl.



© 2016 Portal JOGOS Sp. z o.o. ul. Sw. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Polónia
portal@portalgames.pl, portal@portalgames.pl imperialis Settlers & Portal Games (editor). Todos os direitos reservados. A reprodução de qualquer parte deste trabalho por qualquer meio sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibido. Muito obrigado a: Merry, Cierń, Marek, Ásia, Kamil, Chevee, Aga, e Jeff.