

Fig. 1.



INVENTIONS

Evolution of Ideas

Game Rules

INTRODUÇÃO

Desde o primórdio a humanidade busca novas ideias, sempre aprimorando-as para conceitos ainda mais inovadores. Sua genialidade a separou dos outros animais. Cada invenção é um passo evolucionário factual. A utilização de ferramentas pela humanidade é incomparável, transformando os *Homo sapiens* em tecnólogos bem antes da invenção dos registros históricos.

Inventions acompanha as inovações mais impactantes da humanidade e coloca o poder desses desenvolvimentos tecnológicos em suas mãos, a fim de evoluir a sociedade nos anos vindouros.

Em **Inventions**, esses novos conceitos são representados por cartas. Elas são as ideias que eventualmente se tornarão invenções. Quando forem inventadas, elas podem ser compartilhadas com o mundo e todos os envolvidos espalham a novidade. Você também pode compartilhar com outras sociedades, melhorando a eficiência da invenção.

Inventions é um jogo tático focado na estratégia a longo prazo. O progresso de cada sociedade será medido em Pontos de Criatividade (PC). O jogador com mais PC possui a sociedade mais forte e vence a partida.



EAGLE-GRYPHON
GAMES

VERSÃO BETA (EM REVISÃO)

ÍNDICE

Componentes.....	3	As Ações.....	12	PASSO 3: Aspirações Viram Progresso.....	21
Diferentes Quantidades de Jogadores.....	4	Apresentar uma Ideia.....	12	PASSO 4: Progredir.....	21
Preparação.....	4-6	Inventar.....	13	Próxima Rodada.....	22
Idade da Pedra (Rodada de Preparação).....	7	Inovar.....	14	Mudança de Era.....	22
A Proposta do Jogo.....	7	Compartilhar uma Invenção.....	15	Final da Partida.....	23
Conceitos Principais.....	8-9	Chamar Especialistas.....	16	Era 6: Pontuação Final.....	23
Como uma Ideia Muda a História.....	10	Ganhar Influência.....	17	Regras Para 2 Jogadores.....	23-24
Como Jogar.....	10	Viajar.....	18	Uma Ilustração dos Tempos.....	25
Jogando uma Rodada.....	10	Eureka.....	19	Marcos.....	25
PASSO 1: Prepare Fichas de Ação Conectada.....	10	Enviar Diplomata.....	20	Invenções.....	25-27
PASSO 2: Faça Ações.....	11	Chamar Diplomata.....	20	Iconografia.....	28
Faça uma Ação Conectada.....	11				
Peças de Marco.....	11				
Cartas de Ideia/Invenção.....	11				

CRÉDITOS

Quero agradecer imensamente a Shelley Danielle, Jon Deale, Janusz Franas, Sidd (ooba), Miranda Robinson, e Scott Hill, que testaram e discutiram este jogo por muito mais horas do que alguém possa imaginar.

Muito obrigado a Evan Sarafian, Henrique Barbosa da Costa, John Auer, Scott Campbell, Simon Ng, e Thomas Berggren por jogarem as diversas versões deste jogo. Deixo um agradecimento especial ao Paul Incao.

Sem suas opiniões, discussões e ótimas ideias, este jogo não seria possível.

Muito obrigado também aos testadores cegos pelo seu tempo e paciência, lendo e jogando com um livro de regras inacabado: Andrew Ko, Arc Crownover, Bobby Lam, Christoph Finke, Dennis Pousette, Edwin Karat, Emanuel Wendler, Fábio Gonçalves, Gonçalo Abreu, Grzegorz Polewka, Joshua Acosta, Kostas Vouvousas, Kyle Gormley, Olivier Proulx, Pedro Arteiro, Rachel Crownover, Ron Douglas, Scott Eddie, Vittorio Vagliani.

Muitíssimo obrigado a todos os testadores: Adrian Smith, Alex Arenas, Alex von Wirth, Alexandre Abreu, Ali Mersin, Andrew Ko, André Martins, Andrew Meachem, April Bull, Arunprasath Rajendran, Ash Dasuqi, Asier Villanueva, Áxel Cisneros, Brittany Maia, Bruno Lopes, Carlos Barbosa, Carlos Ferreira, Christophe Gaudin, Chuck Case, Chuck Catalano, Conor Devine, Dan Morey, Dan Zilkha, David Watt, David, Dhivya Anandakrishnan, Dimitris Xenodochiaris, Dominick Salazar, Elsa Romão, Emanuel Diniz, Emanuel Wendler, Emil Patyna, Emily Adrulis, Felipe de Lima, Filipe Paszkiewicz, François Septier, Gonçalo Falcão, Ian O’Toole, Iga Turek, Ioanna Viktoria Kalampaka, Jake Blomquist, James Correia, James Newman, Jason Cannon, Jazzik, João Fonseca, João Quintela Martins, Joe Harrison, John Sinan Holmes, Josh Baldwin, Joze Reverente, Julián Pombo, Kaiwen Jiang, Kamila Koprowska, Karen Cooper, Ketan Deshpande, Kostas Vouvousas, Lee Stoneman, Luke Rensink, Marcos Felipe da Silva, Marco Vicente, Mark Maia, Marton Johnson, Márton Ferenci, Marty Connell, Matt Kury, Mike Gray, Morgan Deale, Nelson Torres, Nikola Stojanovski, Paul Dent, Paulo Renato, Pedro Freitas, Pedro Pacheco, Pedro Silva, Rafael Antunes, Rafaela Morris, Ran, Rickard Nilsson, Robb Rouse, Robert Hovakimyan, Ryan Schoon, Sam Luthor, Sarah Green, Simon Perkins, Steve Jones, Steve McCabe, Sofia Passinhas, Tomasz Kwiecinski, Timothy Williamson, Vasimir, Veronica Salm, William Aukes.

Todo o meu amor para meu lindo filho Alex e minha linda filha Inês, e também à minha musa e melhor amiga, minha esposa Sandra, por todas as suas ideias, paciência, apoio e inspiração.

DESIGN DO JOGO: Vital Lacerda
ARTE DO JOGO: Ian O’Toole
DESIGN GRÁFICO & ILUSTRAÇÕES 3D: Ian O’Toole
REGRAS & ILUSTRAÇÃO 3D: Vital Lacerda
DESENVOLVEDORES: Shelley Danielle e Scott Hill
VERSÃO SOLO: Vital Lacerda
DESENVOLV. SOLO: Shelley Danielle e John Albertson
REDAÇÃO E EDIÇÃO DAS REGRAS EM INGLÊS: Nathan Morse
VIDEO DE REGRAS OFICIAL: Gaming Rules!
REVISÃO: Ori Avtalion, Ken Hill, Scott Tepper, Alex Colby, e muitos membros do Discord do Vital
GERENTES DO PROJETO: Randal Lloyd, Rick Soued
TEXTO INTRODUTÓRIO: Nathan Morse

VERSÃO MOSAICO

TRADUÇÃO: João José Gois
DESIGN / DIAGRAMAÇÃO: Felipe Santos
REVISÃO: Vinicius Carlos Vieira
SUPERVISÃO: Fábio Ribeiro

Curta-nos no Facebook: www.facebook.com.br/mosaicojogos/
Siga-nos no X: [@mosaicojogos](https://twitter.com/mosaicojogos)
www.mosaicojogos.com.br

Fale conosco em: info@eagle-gryphon.com

© 2023 FRED Distribution Inc.
801 Commerce Drive, Building #5. Leitchfield, KY 42754
All Rights Reserved.

COMPONENTES

TODOS OS COMPONENTES SÃO LIMITADOS À QUANTIDADE INCLuíDA NA CAIXA DO JOGO



1 TABULEIRO PRINCIPAL



1 TABULEIRO DE SOCIEDADE
× 4 CORES DE JOGADOR



1 LIVRO DE REGRAS
× 4 AUXÍLIOS AO JOGADOR



2 CARTAS DE AUXÍLIO SOBRE AÇÕES



1 FIGURA DE CHRONOS



PILARES DO TEMPO: 1 ÉPOCA (GRANDE)
2 TEMPORADAS (PEQUENOS) × 4 CORES



30 FIGURAS DE CIDADÃO
× 4 CORES DE JOGADOR



3 FICHAS DE AÇÃO CONECTADA
× 4 CORES DE JOGADOR



1 MARCADOR DE INFLUÊNCIA
× 4 CORES DE JOGADOR



1 MARCADOR DE PONTUAÇÃO
× 4 CORES DE JOGADOR



1 MARCADOR DE ORDEM DE TURNO
× 4 CORES DE JOGADOR



1 MARCADOR DE ERA
× 4 CORES DE JOGADOR



5 FICHAS DE INFLUÊNCIA
× 4 CORES DE JOGADOR



12 FICHAS DE ECONOMIA



7 FIGURAS DE SÁBIO



7 PEÇAS DE CONHECIMENTO



7 PEÇAS DE ESPECIALISTA



21 PEÇAS DE MARCO EM 6 GRUPOS



48 CARTAS DE IDEIA EM 6 GRUPOS



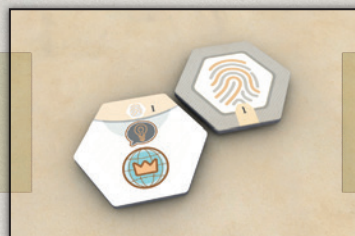
21 CARTAS DE OBJETIVO PRIVADO
EM 3 GRUPOS



16 PEÇAS DE ASPIRAÇÃO



21 PEÇAS DE PROGRESSO
TECNOLÓGICO 3 DE CADA DE 1 A 7



21 PEÇAS DE PROGRESSO CULTURAL
3 DE CADA DE 1 A 7



21 PEÇAS DE PROGRESSO
ECONÔMICO 3 DE CADA DE 1 A 7



25 PEÇAS DE RIQUEZA- 4 COM LETRAS
A, B, C, D. 3 COM LETRAS E, F, G



1 LIVRO DE REGRAS SOLO



5 CARTAS SOLO + 1 DE PONTUAÇÃO



1 TABULEIRO DE JOGADOR SOLO

DIFERENTES QUANTIDADES DE JOGADORES

Algumas mudanças serão necessárias de acordo com quantos jogadores participarão da partida. Elas serão identificadas como exibido abaixo; ignore as mudanças que não se apliquem ao seu caso:

-  (4 Jogadores) é a quantidade padrão, para a qual essas regras foram escritas.
-  (3 Jogadores)
-  (2 Jogadores)

Além disso, as regras para  dependem de um adversário automatizado. No fim deste manual você encontra os detalhes sobre isso, junto com um sumário de mudanças para fácil referência.

PREPARAÇÃO

TABULEIRO PRINCIPAL

1. Coloque o **tabuleiro principal** no centro da mesa.
2. Cada jogador escolhe uma cor e pega 1 marcador de Era, 1 de Influência, 1 de Pontuação e 1 de Ordem de Turno dessa cor. Coloque o marcador de pontuação no **espaço 0** da trilha de **Pontos de Criatividade (PC)**.
3. O jogador que mais recentemente inventou alguma coisa começa jogando. A ordem de turno segue em sentido horário. Coloque os marcadores de Ordem de Turno no tabuleiro principal adequadamente; o marcador do primeiro jogador fica no espaço superior.
4. Coloque o **marcador de Era** de *cada jogador* abaixo da trilha de Era nos primeiros quatro espaços (a ordem não importa).
5. Coloque o **marcador de Influência** no espaço 1 da trilha de Influência.



6. Coloque a **figura de Chronos** no espaço mais à esquerda da trilha de Era (logo abaixo do ).
7. Coloque 1 **figura de Sábio** no espaço de Sábio em cada região.
8. Coloque 1 **peça de Conhecimento aleatória** virada para cima (PC para baixo) no espaço de Conhecimento em cada região.



9. Separe as **peças de Marco** por letra. Embaralhe o **Grupo A** e coloque 1 peça dele virada para cima em cada espaço da **área de Conhecimento Público**.
10. Embaralhe o **Grupo de Marco B** e coloque 1 peça dele virada para cima em cada uma das áreas dos 4 jogadores, **mesmo se tal jogador não estiver jogando**. Esta é a **área Particular**.
11. Coloque os 3 Marcos C virados para cima perto do tabuleiro, criando a **área de Eureka**. Coloque os **Grupos D, E, e F** acima da área de Eureka.
12. Coloque 1 **peça aleatória de Especialista** virada para cima em cada área de Região à esquerda do espaço de Ideia.

13. Separe as **cartas de Ideia/Invenção** por Era (1, 2, 3, 4, 5 e 6), criando um baralho para cada. Deixe de lado as Eras 1 e 2.
14. Cada área de região tem uma peça de Especialista com um benefício. Das cartas da Era 2, procure as 5 cartas de Ideia com a **letra A**. Coloque aleatoriamente cada uma dessas





OBSERVAÇÃO: A ÁSIA E A AMÉRICA DO NORTE ESTÃO CONECTADAS PELAS SETAS INDICADAS. AFINAL, A TERRA É UM GLOBO.

PEÇAS DE PROGRESSO E RIQUEZA

16. Separe as peças de **Riqueza** por letra (3 ou 4 de cada letra), e coloque-as aleatoriamente viradas para cima no espaço indicado em cada área de Região à esquerda do espaço de Ideia. Para cada A — D, coloque uma quantidade de peças igual à quantidade de jogadores. Para os E — G, a quantidade depende da quantidade de jogadores:

- 👤👤👤 : Coloque todas as 3 para cada E — G.
- 👤👤 : Coloque quaisquer 2 para cada E — G.
- 👤 : Coloque quaisquer 2 para cada E — G.

17. Empilhe as peças de Progresso **Econômicas**, **Culturais** e **Tecnológicas** separadamente. Para cada tipo de peça, crie 7 pilhas, uma para cada número único (1 a 7). Coloque cada pilha virada para cima em qualquer área de exibição desse tipo.

- 👤👤 : Empilhe só 2 de cada número em cada área.
- 👤 : Empilhe só 2 de cada número em cada área.

cartas em cada região, menos nas duas regiões com os Especialistas exibidos no canto inferior esquerdo da imagem à direita.

15. Embaralhe separadamente os baralhos de Ideia da Era 3, 4, 5 e 6 e crie uma pilha única de Ideias virada para cima, com as Ideias da Era 6 por baixo, as da Era 5 acima delas, depois da Era 4 e em cima de toda a pilha da Era 3. Não embaralhe essa pilha e coloque-a perto do tabuleiro principal.





Cada jogador pega um **Tabuleiro de Sociedade** e mais:

- 30 Cidadãos
- 3 Pilares do Tempo: 1 de Época e 2 de Temporadas
- 3 Fichas de Ação Conectada
- 5 Fichas de Influência
- 4 Peças de Aspiração
- 3 Fichas de Economia



IDEIA COM O NOME DE SEU MARCO NA ÁREA PARTICULAR

PREPARAÇÃO DO TABULEIRO DE SOCIEDADE

- Coloque **2 cidadãos** em sua **academia** como **acadêmicos** e 1 em seu Lar, o espaço superior de cada área de Especialidade. (**economia**, **cultura**, e **tecnologia** como **especialistas** (negociante, artesão e pensador). As áreas de Especialidade estão na seção superior direita do seu Tabuleiro de Sociedade. Coloque 1 dos seus cidadãos como um diplomata em seu Marco particular.
- Separe as cartas de **Objetivo Privado** em 3 baralhos por tipo. Pegue **3 cartas de Objetivo Privado**: 1 aleatória de cada tipo. Mantenha estas cartas ocultas aos seus adversários, mas você pode consultá-las a qualquer momento.
- Deixe de lado sua **ficha de Influência com +1 Influência**. Coloque as outras 4 fichas de Influência (exibindo **Ideia**, **Inventar**, **Inovar**, **compartilhar**), nos espaços de influência correspondentes na seção inferior direita do seu tabuleiro de Sociedade.
- Coloque 1 de suas fichas **Econômicas** no espaço dedicado no canto inferior direito do seu tabuleiro de Sociedade, e as outras 2 fichas de **Econômicas** nos hexágonos de Progresso apropriados na seção à esquerda do seu tabuleiro de Sociedade.
- Pegue a **ideia** da pilha de cartas de ideia da **Era 2** que tenha o nome do seu Marco (com um **B** abaixo dele) no canto superior direito. Coloque-a à direita do seu tabuleiro de Sociedade.
- Na ordem do turno, cada jogador pega a **carta do topo da pilha de Ideias da Era 3** e a coloca à direita do seu tabuleiro. Agora, revele as 3 cartas do topo à direita do baralho para criar uma área de Ideias perto do tabuleiro principal (veja a Ilustração da Preparação na pág. 5, 15).
- Pegue **2 invenções aleatórias** da pilha de cartas de Invenções Pré-históricas da **Era 1** (elas não possuem uma ideia no outro lado). Coloque-as à esquerda do seu tabuleiro.
- Coloque suas **3 fichas de Ação Conectada** no espaço superior esquerdo do seu tabuleiro de Sociedade.
- Coloque seus **3 Pilares of Tempo** (1 de Época e os 2 de Temporada) perto do seu tabuleiro de Sociedade.
- Deixe suas **4 peças de Aspiração** e seus cidadãos restantes perto do seu tabuleiro como sua reserva de cidadãos.

IDADE DA PEDRA (RODADA DE PREPARAÇÃO)

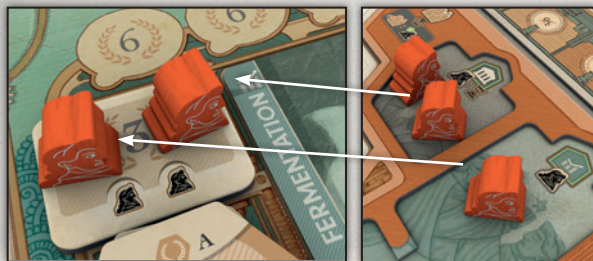
Na ordem contrária à do turno (começando com o jogador do espaço inferior da trilha de Ordem do Turno), cada jogador faz o seguinte em seu turno:

- i. Escolha uma região com uma carta de ideia.

Dica: Se esta for sua primeira partida, você pode escolher a região da carta do seu Objetivo Privado, ou pode escolher pelo bônus da peça de Especialista. Caso sinta que não pode escolher sabiamente, apenas sorteie uma região.

- ii. Dependendo da região, coloque 1 ou 2* dos seus especialistas equivalentes à ideia na peça de Especialista à esquerda dela (**economia**: negociante, **cultura**: artesão, **tecnologia**: inovador e/ou **acadêmicos** que podem fazer qualquer um desses papéis).

*Como descrito na peça de Especialista à esquerda da ideia.



- iii. Ganhe o benefício exibido na peça de Especialista.



- iv. Coloque sua ficha de Influência com +1 Influência no espaço de influência mais à esquerda acima/abaixo da região escolhida (mas não ganhe os PC que cobrir).



- v. Coloque 1 cidadão da sua reserva nessa região do mapa.



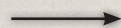
Quando todos tiverem feito estes passos, descarte todas as cartas de Ideia sem especialistas em sua peça de Especialista.

A PROPOSTA DO JOGO

Seu objetivo é revelar suas **ideias** para o mundo, a fim de que elas se tornem **invenções** e sejam **compartilhadas** com a humanidade. Essas são as três principais coisas que acontecem no jogo, pois elas te permitem ganhar PC (Pontos de Criatividade), aumentar sua população e avançar sua sociedade.



APRESENTAR
UMA IDEIA



INVENTAR
UMA IDEIA



COMPARTILHAR
INVENÇÃO

Observação: Esses passos não precisam ser feitos pelo mesmo jogador (explicaremos isso mais tarde)!

Dica: No decorrer da partida você deve tentar conseguir ao menos uma Peça de Progresso/Riqueza por turno. Elas são fundamentais para alavancar sua sociedade rapidamente ao sucesso.



CONCEITOS PRINCIPAIS

É importante entender os conceitos a seguir antes de começar a jogar:

A. CHRONOS, A TRILHA DE ERA E OS MARCOS:



Na trilha de Era, o avanço do Chronos representa a inevitável passagem do tempo; porém, a trilha da Era também indica o avanço tecnológico acumulado de cada sociedade. Se o marcador de Era da sua sociedade ficar na frente do Chronos, significa que sua sociedade está à frente do seu tempo. Se o marcador de Era da sua sociedade ficar atrás do Chronos, significa que sua sociedade está ficando ultrapassada. Os Marcos tecnológicos que você alcançar definirão a era da sua sociedade, indicando se você está à frente do seu tempo ou ficando para trás.

SOCIEDADES ULTRAPASSADAS E À FRENTE DO SEU TEMPO.



LARANJA ESTÁ ULTRAPASSADA, ROXO ESTÁ À FRENTE DO SEU TEMPO

B. ASSEMBLÉIA, FÓRUNS E ESPAÇOS DE AÇÃO:

A **Assembléia** no lado esquerdo do tabuleiro principal oferece uma gama de ações para todos usarem. A Assembléia é dividida em 5 **fóruns**; cada fórum possui 2 **espaços de Ação** diferentes. Para fazer uma ação, você colocará um Pilar em um espaço de Ação.

UM FÓRUM DA ASSEMBLÉIA



« REGRA DE OURO »

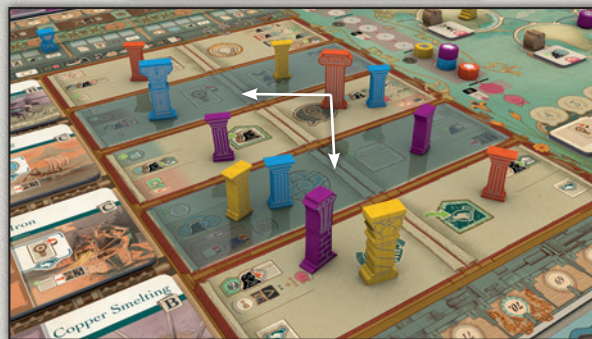
Cada jogador só pode ter 1 **Pilar do Tempo** (seja de época ou temporada) em cada fórum.

- Isto significa que quando você escolhe uma ação em um fórum, você está se bloqueando das **duas** ações nesse fórum até a próxima era, quando elas ficarão disponíveis novamente.

Observação: Um **fórum disponível** é um fórum que não tenha nenhum dos seus Pilares de Tempo nele.

C. AÇÃO PRINCIPAL:

No seu turno, você deve fazer uma **ação principal**. Para isto você precisa mover seu pilar de Época (grande) para um espaço de Ação em um **fórum disponível diferente**, ou jogar um dos seus pilares de Temporada (pequeno) em um espaço de Ação em **qualquer fórum disponível**. A posição do Chronos na trilha de Era indicará se você tem que jogar um pilar de Temporada ou mover seu pilar de Época nesta rodada. Se o Chronos estiver em pé numa roda acima do espaço da era atual, você tem que jogar um pilar de Temporada; Se um pilar estiver exibido acima do espaço da era atual, mova o seu pilar de Época para um fórum diferente.



Exemplo

É a 3ª rodada da era; nesta rodada, todos devem mudar de época. O **Laranja** move seu pilar de Época para 1 dos 2 fóruns disponíveis (suas opções estão destacadas em azul) e escolhe fazer a ação Inventar. Ele não podia deixar o pilar no mesmo fórum (nem mesmo indo para outra ação naquele fórum) porque ele já tinha um pilar do tempo lá (o próprio pilar de Época, neste caso). Perceba que os pilares dos outros jogadores não interferem na disponibilidade dos fóruns.

D. AÇÃO CONECTADA:



Ações Conectadas são todas as ações marcadas com um ícone de **Ação Conectada** em um fundo rosa.

A quantidade de **Ações Conectadas** que você pode fazer no seu turno é limitada pela sua influência, como indicado na trilha de Influência no tabuleiro principal. Portanto, a quantidade de **Ações Conectadas** que você poderá fazer muda a cada turno. No início de cada turno, você prepara uma quantidade de fichas de **Ação Conectada** (1 a 3) que você poderá usar nesse turno.

PREPARE AS FICHAS DE AÇÃO CONECTADA



Exemplo

É o turno da **Azul**. Olhando para a trilha de Influência, ela vê que possui 2 fichas de **Ação Conectada** perto do seu marcador de Influência. Portanto, ela começará o turno com 2 fichas de **Ação Conectada** preparadas.

Algumas ações que você faz te dão uma opção de fazer também uma **Ação Conectada**; elas estarão claramente marcadas com o ícone de **Ação Conectada**. Sempre que fizer uma **Ação conectada**, você colocará uma ficha de **Ação Conectada** perto do ícone, te permitindo rastrear suas **Ações Conectadas** conforme são feitas. Você não é obrigado a usar todas as fichas de **Ação Conectada** que foram preparadas, mas caso você use todas preparadas neste turno, você não poderá fazer mais nenhuma **Ação Conectada**. Você recuperará as fichas após finalizar o passo Faça Ações (veja a seção Jogando uma Rodada na pág. 10), então é melhor usar todas as fichas que tiver!

AÇÃO CONECTADA



CONCEITOS PRINCIPAIS

E. INFLUÊNCIA:



Como mencionado anteriormente, sua influência determina quantas **Ações Conectadas** você poderá fazer no seu turno.

F. CIDADÃOS EXAURIDOS VS. CIDADÃOS DISPONÍVEIS:



Você enviará cidadãos para avançar sua sociedade. Lembre que seus pilares de Época e Temporada não são cidadãos. Às vezes, um ícone mostra um cidadão deitado, indicando que ele está exaustido. Nesse caso, você move seus cidadãos para o espaço de Exaustido (inferior) em sua área de Especialidade e os deixa deitados. Quando um ícone mostrar um cidadão em pé, eles estão disponíveis e você deve movê-los para o espaço de Lar (superior) de sua área de Especialidade. Você só pode enviar cidadãos que estão no lar!



Exemplo

Os cidadãos no lar (parte superior da imagem) estão disponíveis para trabalhar; os da parte de baixo estão exaustidos e não podem ser utilizados até a próxima era.

G. ESPECIALISTAS:

Os Cidadãos podem se especializar em certas habilidades, se tornando **negociantes, artesãos, ou pensadores**. Essas especialidades são relacionadas aos três tipos de cartas de Ideia e peças de Progresso: **economia**, **cultura** e **tecnologia** respectivamente. Quando um cidadão recebe uma especialidade, ele se torna um especialista.

A relação entre especialistas, ideias e progresso é muito forte:



Negociantes guiam a **economia**.



Artesãos divulgam a **cultura**.



Pensadores avançam a **tecnologia**.

ARTESÃO, INVENÇÃO CULTURAL E PEÇA DE PROGRESSO CULTURAL



<<< NOTA DO DESIGNER >>>

Associar cada tipo de invenção à uma especialidade de maneira lógica foi um desafio divertido. Por exemplo, a Roda aparece como uma carta **tecnológica**, as Moedas aparecem como uma carta **econômica** e a Escrita aparece com uma carta **cultural**. Assim, cada invenção está em uma especialidade apropriada para indicar o tipo de especialista que ela precisa e como ela fará sua sociedade progredir. Cada invenção também está em sua era apropriada: você não vai se ver inventando o fogo no Século XVII e também não criará baterias elétricas na Idade da Pedra.

H. A ACADEMIA/ACADÊMICOS



Sua **academia** hospeda **acadêmicos**, que são cidadãos resilientes que trabalham em qualquer especialidade. O número da Era do seu Marco indica a quantidade máxima de acadêmicos que você ter em sua **academia**.

Um acadêmico pode atuar como qualquer especialista; porém, quando tiver que exaurir um acadêmico, esse acadêmico se associará permanentemente à uma especialidade: mova o acadêmico para a área de exaustidos da especialidade escolhida. Caso não seja preciso exauri-lo, o acadêmico continua na **academia**, se mantendo resiliente e pronto para fazer o que você precisar.

I. PEÇAS DE PROGRESSO E PEÇAS DE RIQUEZA:

Existem 3 tipos de peças de Progresso — **econômica**, **cultural** e **tecnológica** — além das peças de **Riqueza**. Uma vez construídas em seu mapa de Progresso, você poderá utilizá-las.



Cada peça **Econômica** te dá um benefício que pode ser ativado uma vez por era ao colocar uma ficha **Econômica** nela.

Ao final da era, você pega suas fichas **Econômicas** de volta para a próxima era. Você começa o jogo com 1 ficha **Econômica**, mas pode ganhar mais construindo peças de progresso ou de **Riqueza** nos espaços do seu mapa de Progresso que possuem fichas **Econômicas** neles. Você só pode ter 1 peça **Econômica** de cada número.



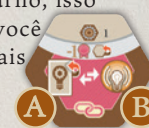
Cada peça **Cultural** te dá uma melhoria permanente à ação exibida no topo da peça.

Sempre que você fizer tal ação, você ganha o benefício exibido no meio. Você só pode ter 1 peça **Cultural** de cada número.



Cada peça **Tecnológica** te beneficia com uma **Ação Conectada** pareada mostrando duas ações — chamemos elas de A e B. Se você fizer a Ação A,

você pode fazer a Ação Conectada B. Se fizer a Ação B, pode fazer a Ação Conectada A. Desta forma você tem uma certa flexibilidade. Você só pode usar 1 peça **Tecnológica** por turno, isso custa 1 **influência** e, quando usá-la, você precisa virá-la para baixo e nunca mais poderá utilizá-la novamente. Você só pode ter 1 peça **Tecnológica** de cada número.



Cada peça de **Riqueza** te beneficia com um objetivo de pontuação pro final da partida, referente às peças no seu mapa de Progresso. Você só pode ter 1 peça de **Riqueza** de cada letra.

(No auxílio ao jogador temos a explicação detalhada de cada peça de Progresso).

COMO UMA IDEIA MUDA A HISTÓRIA

Usaremos esse espaço para dar um exemplo detalhado sobre como as ideias evoluem no **Inventions**. Ainda não vamos tratar das nuances de cada ação; em vez disso, queremos te ajudar a entender o sentido do fluxo de ações antes de detalharmos os passos das **Ações**.

Os Marcos determinam o quão avançada está sua sociedade, pois são os tijolos que consolidam o entendimento de sua sociedade. Algumas invenções precisam de um certo conhecimento tecnológico prévio (Marcos). *Por exemplo, você não pode assar pão enquanto não souber ainda como fazer fogo.*

Primeiro, uma sociedade pensa e **Apresenta uma Ideia**. Eventualmente alguém transformará essa ideia em realidade **Inventando-a**, desde que tenha conhecimento do Marco apropriado. Às vezes, outra sociedade **Inovará** uma invenção, aprimorando-a para sempre. Por fim, alguém envolvido nesse processo **Compartilha a Invenção** com o mundo, e essa sociedade avança na corrida pela riqueza.



EVOLUÇÃO DAS IDEIAS



Exemplo

O **Amarelo** apresenta a Ideia da Roda na Ásia. Em um turno futuro, o **Azul** Inventa a Roda lá. Ainda que não seja necessário, o **Laranja** resolveu Inovar a Roda (inovação é o estágio opcional do "ciclo de vida" de uma ideia). Por fim, o **Azul** Compartilha a Invenção com o mundo, desenvolvendo a **riqueza** de sua sociedade. Como o **Azul** inventou a ideia, é o **Azul** que fica com a posse da invenção em si. Como o idealizador original, o **Amarelo** recebe o crédito com Pontos de Criatividade (PC). A população do **Laranja** na Ásia aumenta, graças ao esforço da inovação. Há vantagem em se envolver em qualquer momento do processo! Tudo isso será detalhadamente explicado mais tarde.

COMO JOGAR

A partida dura 6 eras:

1. Idade da Pedra (3,2 milhões de anos atrás)	1 Rodada
2. Neolítico (12 mil anos atrás)	3 Rodadas
3. Idade dos Metais (3300 a.C.)	3 Rodadas
4. Idade Média/Clássica (500 a.C.)	3 Rodadas
5. Era Moderna (Século XVII)	3 Rodadas
6. Era da Informação (Século XXI)	Pontuação

Cada Era consiste de 3 rodadas: jogar seus 2 pilares de Temporada e mover o seu pilar de Época. As exceções são a Idade da Pedra (Era 1), que consiste apenas de 1 rodada onde você apenas moverá seu pilar de Época, e a Era da Informação (Era 6) que é exclusivamente para a pontuação de final da partida. Ao final de cada Era (menos na Era 5), há um procedimento de mudança de Era para marcar o giro da roda do tempo. Tudo isso é indicado na iconografia existente na trilha de Era para ajudá-lo a se lembrar disso (veja a seção Mudança de Era na página 22).

ERAS



JOGANDO UMA RODADA

No começo de cada rodada (menos na Era 1), Chronos avança 1 passo na trilha de Era. Depois, cada jogador joga um turno, que consiste em fazer uma ação principal e, opcionalmente, fazer uma ou mais **Ações Conectadas**.

JOGANDO O SEU TURNO

Seu turno é dividido nos seguintes passos (eles estão impressos no seu tabuleiro de Sociedade como um lembrete):



1. PREPARE FICHAS DE AÇÃO CONECTADA
2. FAÇA AÇÕES
3. ASPIRAÇÕES VIRAM PROGRESSO
4. PROGREDIR

OBSERVAÇÃO: Ao final do passo 2, devolva todas as suas fichas de **Ação Conectada** para o espaço da esquerda no canto superior esquerdo do seu tabuleiro de Sociedade.

PASSO 1: PREPARE FICHAS DE AÇÃO CONECTADA

Mova a quantidade de fichas de **Ação Conectada** (no seu tabuleiro de Sociedade) indicada pelo seu espaço na trilha de influência do espaço da esquerda para o espaço da direita no canto superior esquerdo do seu tabuleiro de Sociedade. Você posicionará essas fichas ao fazer **Ações Conectadas**, e você não pode fazer mais **Ações Conectadas** do que a quantidade de fichas de **Ação Conectada** que você preparou neste turno. Após terminar o **Passo 2: Faça Ações**, devolva essas fichas para o espaço da esquerda (veja a seção **FAÇA AÇÕES** na próxima página).



Exemplo

Roxo está iniciando seu turno; a ficha dele está no espaço 5 da trilha de Influência. Esta seção da trilha de Influência mostra 2 fichas de **Ação Conectada** à direita. Por isso, ele move 2 de suas fichas de **Ação Conectada** para o espaço da direita do seu tabuleiro de sociedade. Ele pode fazer 2 **Ações Conectadas** neste turno.

PASSO 2: FAÇA AÇÕES

Sempre que você colocar ou mover um dos seus Pilares do Tempo, você está deixando sua marca na história, criando uma pedra fundamental na história das Invenções. Escolhasabidamente.

Neste passo, você jogará um pilar de Temporada do seu tabuleiro de Sociedade em um espaço de Ação disponível ou moverá seu pilar de Época para um espaço de Ação em **outro** fórum disponível. Seja como for, o espaço de Ação não pode ser em um fórum onde você já tenha um dos Pilares do Tempo. Você sabe se vai jogar um pilar de Temporada ou mover seu pilar de Época observando a posição do Chronos na trilha de Era:

JOGUE UM PILAR DE TEMPORADA OU MOVA SEU PILAR DE ÉPOCA



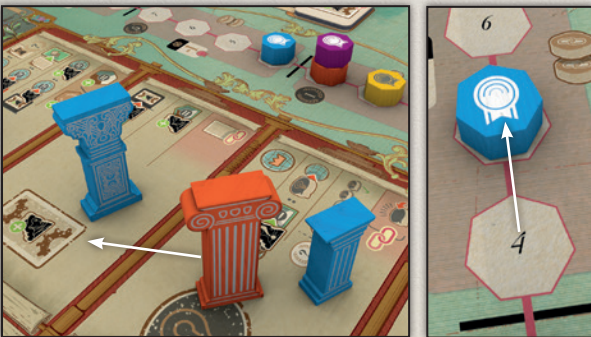
Se o espaço do Chronos mostrar um pilar de Época, você deve movê-lo. Caso contrário, ele estará em um espaço de roda, então você tem que jogar um pilar de Temporada.

Lembrete: Há apenas 1 rodada na Era 1, onde você colocará seu pilar de Época no tabuleiro principal. Na Era 6, você não fará nenhuma Ação Principal. Todas as outras Eras possuem 3 rodadas. Nas rodadas 1 – 2, você joga os pilares de Temporada; na rodada 3, você move seu pilar de Época para um fórum diferente. Tudo isso está representado na trilha de Era.

Quando você tiver jogado seu pilar de Temporada ou movido seu pilar de Época, você **influenciará o pilar de Época dos outros jogadores** que estiverem no espaço de ação escolhido (veja abaixo) e depois disso **fará a ação**.

A. Influencie Pilares de Época (8: ou de Temporada) Cada jogador com um pilar de Época (8: ou de Temporada) no espaço de Ação escolhido ganha 1 Influência (avança 1 espaço na trilha de Influência). Você não pode ter mais do que 10 de Influência.

INFLUENCIE PILARES DE ÉPOCA



B. Faça a Ação

Depois, faça a Ação escolhida (detalhamos **As Ações** na página 12). Você também pode fazer quantas **Ações Conectadas** tiver preparadas para este turno.

PEÇAS DE ASPIRAÇÃO

Algumas ações te darão uma peça de Aspiração para uma entre **economia**, **cultura** ou **tecnologia**, ou até te dará a opção de escolher entre elas. As peças de Aspiração são peças de reserva que você substituirá por peças de Progresso durante o **Passo 3** do seu turno (veja a página 21).

Ao ganhar uma peça de Aspiração, gire-a para que o símbolo referente ao seu tipo fique no topo, depois coloque-a no espaço vazio mais à esquerda da área de peça na parte de baixo do seu tabuleiro de Sociedade. Se você ganhar mais peças de Aspiração do que tem de espaços vazios na área de peças, ao final do seu turno você deverá escolher quais peças manterá dessas que acabou de ganhar; as outras voltarão para sua reserva.



Exemplo

A área de peças da **Azul** já tem 3 peças. No turno dela, ela ganha uma peça de Aspiração de **tecnologia** e uma peça de Aspiração de **cultura**. Ela só tem espaço para 1. Ela decide manter a peça de **cultura** e devolve a outra para a reserva.

<<< FAZENDO UMA AÇÃO CONECTADA >>>

Fazer uma **Ação Conectada** é quase igual fazer sua ação principal, mas em vez de usar um pilar, você coloca uma ficha de **Ação Conectada** perto do ícone da **Ação Conectada** que deseja utilizar.

PEÇAS DE MARCO



1. ESPAÇOS DIPLOMÁTICOS
2. NOME
3. ERA DO MARCO
4. AÇÃO DIPLOMÁTICA
5. NOVA ERA DA SOCIEDADE

CARTAS DE IDEIA/INVENÇÃO



LADO DE IDEIA

1. NOME DA IDEIA
2. TIPO DA ESPECIALIDADE
3. ESPECIALISTAS QUE SERÃO EXHAURIDOS
4. MARCO NECESSÁRIO PARA INVENTAR
5. AÇÃO CONECTADA PARA INOVAR NO LADO DE INVENÇÃO
6. PC POR INVENTAR (SÓ CARTAS DE ERA 6)



LADO DE INVENÇÃO

1. NOME DA INVENÇÃO
2. AÇÃO DE COMPARTILHAR DISPONÍVEL
3. ERA DA INVENÇÃO E PC QUANDO COMPARTILHADO
4. AÇÃO CONECTADA

AS AÇÕES

Todas as ações podem ser feitas como uma ação principal ou como uma **Ação Conectada**.
A ação envolve os mesmos passos, independente de ser uma ação principal ou uma **Ação Conectada**.

<<< IMPORTANTE >>>

Se (e somente se) você não puder fazer uma das ações principais, apenas jogue seu pilar de Temporada ou mova seu pilar de Época e ganhe 1 influência.
Evite esta situação de todas as formas possíveis.



APRESENTAR UMA IDEIA

Apresente as ideias que podem se tornar invenções. Você será conhecido como precursor. Esta é uma das principais ações do jogo.

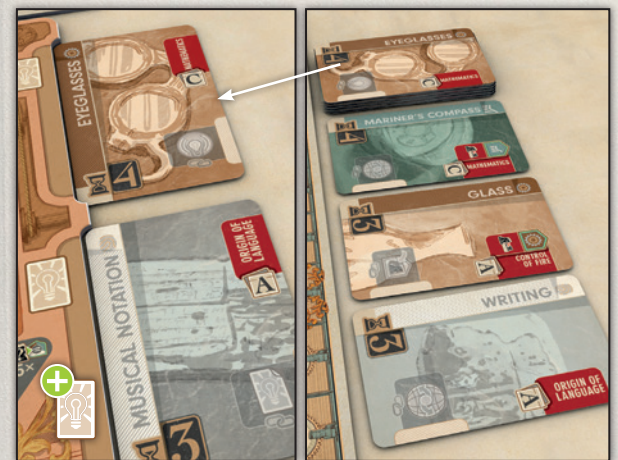
1.  Coloque uma de suas cartas de ideia da direita do seu tabuleiro de Sociedade em uma área de Região sem carta.
2.  A peça de Especialista (à esquerda da carta que jogou) indica quantos especialistas (e/ou acadêmicos) são necessários para apresentar sua ideia neta região. Mova os 1 ou 2 especialistas (e/ou acadêmicos) necessários e disponíveis do mesmo tipo que a carta jogada do seu tabuleiro de Sociedade para que fiquem em cima da peça de Especialista.

Ganhe o benefício exibido na peça de Especialista.

3.  Ao final do **Passo 2: Faça Ações** (ver pág. 11), para cada Ideia que apresentou, siga os seguintes passos (pode ser que você apresente várias Ideias no seu turno; não siga esses passos até que tenha apresentado todas elas):
 - a. Selecione uma carta de ideia da área de ideias (as 3 cartas reveladas mais a carta do topo do baralho, perto do tabuleiro principal) e

coloque-a à direita do seu tabuleiro de Sociedade para preencher o espaço que ficou pela ideia que você acabou de apresentar.

- b. Deslize as cartas da área de ideias para a direita (para longe do baralho) para preencher algum vão e revele uma nova carta do baralho para colocar no espaço que acabou de ficar vago.



Exemplo

O **Laranja** joga a carta de Ideia **Caravela** da Era 4 na África. A peça de Especialista na África indica que 2 especialistas devem cooperar para criar essa Ideia. Como a Caravela é uma carta

Econômica, o **Laranja** coloca um **negociante** e escolhe um acadêmico para colocar à esquerda da carta de ideia. Ele ganha o benefício na peça de Especialista (3 PC). Ao final do passo 2, ele

escolhe pegar a a carta do topo do baralho de ideias na área de Ideias. Se ele pegase uma das outras cartas, teria que deslizar as restantes e revelar uma nova carta para fechar o vão.



INVENTAR

Inventar Ideias avança a tecnologia da sua sociedade e permite que novas invenções sejam compartilhadas com o mundo. Esta é uma das principais ações do jogo.

1. Escolha alguma ideia apresentada no tabuleiro para a qual você tenha acesso ao Marco necessário (veja o **ACESSO AOS MARCOS** abaixo). O Marco necessário é exibido no canto superior direito da carta.

<<< ACESSO AOS MARCOS >>>

Ter acesso ao Marco necessário para inventar uma ideia significa que **alguma** dessas coisas é verdade:

Área particular: O Marco está na área particular de um jogador no tabuleiro e uma das coisas abaixo também é verdade:

- Ele está em sua própria área.
- Ele está na área de um adversário, mas um dos seus cidadãos está nele.
- Ele está na área de um adversário e ele é de uma Era anterior à Era atual do Chronos.

Conhecimento Público: O Marco está na área de Conhecimento Público do tabuleiro, ou foi empurrada pra fora do tabuleiro e agora está no descarte.

2. Coloque uma peça de Aspiração no espaço vazio mais à esquerda da área de peças abaixo do seu tabuleiro de sociedade, e gire-a para que a **tecnologia** fique no topo (ver pág. 11).

3. Mova um especialista disponível da mesma especialidade que a ideia (ou mova um acadêmico) do seu tabuleiro de Sociedade para o espaço de Inventar à direita da Ideia (mesmo ícone que esta ação). Uma ideia também pode precisar que você exaure **especialistas adicionais** (e/ou acadêmicos) para que possa inventá-la. Este requisito estará exibido à esquerda do espaço de Inventar (na carta), perto do Marco necessário. Se for o caso, exaure especialistas do tipo indicado (e/ou acadêmicos).

4. Vire a carta de ideia para o lado de Invenção.

<<< EXAURINDO ESPECIALISTAS >>>

Lembre-se: Para exaurir um especialista, simplesmente mova o cidadão do espaço de Lar (superior) da área de especialidade para o espaço de Exaurido (inferior) e deite-o. Este especialista não está mais disponível, até que ele volte para o lar.

DICA: Você sabe facilmente que uma carta no tabuleiro ainda é uma **ideia**, pois não tem nenhum cidadão à direita dela.



Exemplo

Amarelo quer inventar o **Barco a Vapor**, uma ideia radical da Era 5 que dizem existir na Ásia. Para inventar o **Barco a Vapor**, ela já deve saber sobre o **Ferro**. **Ferro** já é de conhecimento público, então ela poderá seguir

adiante e inventar o **Barco a Vapor**. Ela envia 1 **negociante** para a Ásia a fim de inventá-lo, mas como informado no **Barco a Vapor**, um segundo negociante deve ser exaurido também. Ambos negociantes são necessários para o processo de

Invenção. Por ter inventado, a sociedade da Amarelo recebe um impulso de **tecnologia**, então ela pega uma peça de Aspiração configurada para **tecnologia**. Por fim, a Amarelo vira a carta pro outro lado. O **Barco a Vapor** foi inventado!



INOVAR

Inovar a invenção de outra pessoa traz novos especialistas para a sua sociedade. Esta ação permite que você faça uma Ação Conectada.



Observação: Você só pode inovar invenções; você não pode inovar em simples ideias. Se ainda não for uma invenção (não tiver um cidadão no espaço superior à direita da carta), ou se **você** for o inventor, **você** não pode fazer esta ação. Você verá um lembrete disso impresso no tabuleiro, acima do espaço de Inovar.

1.  Mova um especialista (ou um acadêmico) disponível da mesma especialidade que a invenção que deseja inovar do seu tabuleiro de Sociedade para o espaço de Inovar à direita da invenção (ícone igual ao desta ação).
2.  Ganhe 1 especialista do mesmo tipo da invenção (pegue um cidadão da sua reserva)
Coloque o novo especialista no espaço de Lar (superior) da área dessa Especialidade em seu tabuleiro de Sociedade.
3.  Se você ainda tiver uma ficha de Ação Conectada, você pode fazer a Ação Conectada exibida à esquerda do espaço de Inovar (na carta). Se o fizer, coloque uma ficha de Ação Conectada na carta.

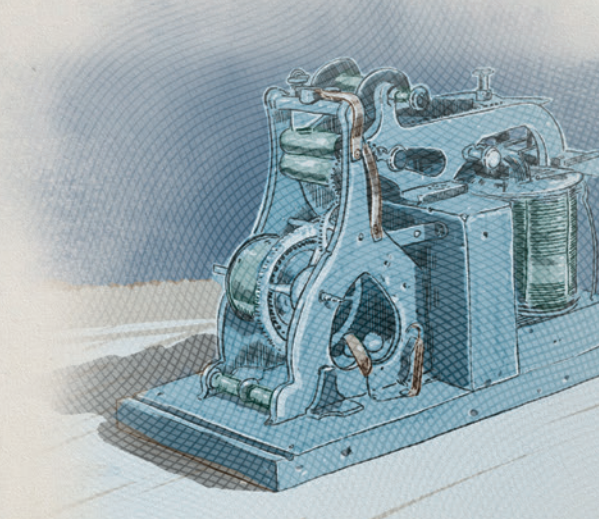
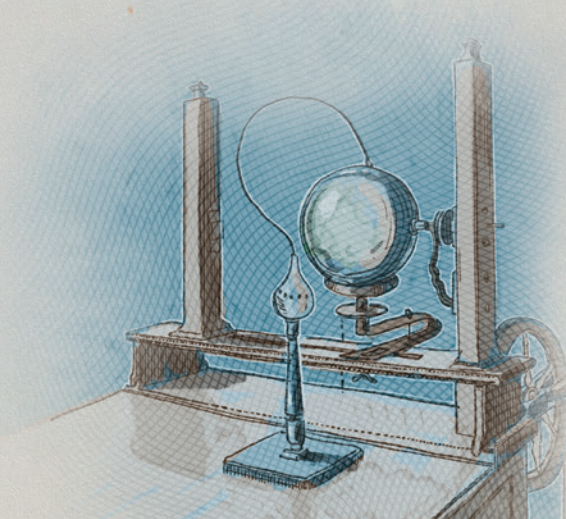
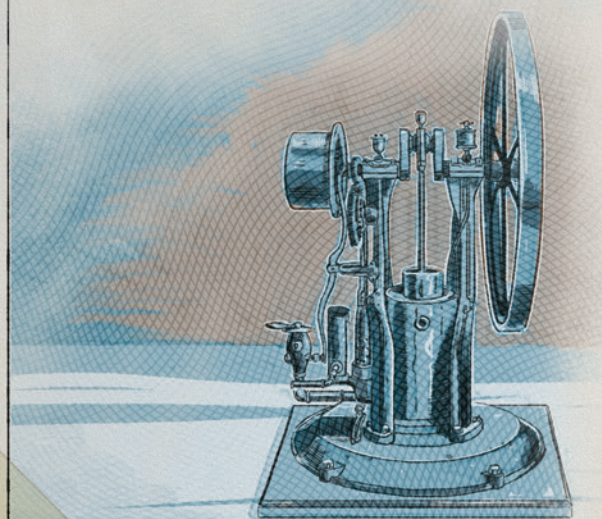


Exemplo

O **Roxo** quer inovar o **Dique** que foi inventado no Oriente Médio, mas não poderá fazer isso, pois ele foi o inventor da ideia. Mas a **Seda Africana** está disponível para inovação. **Seda** é uma invenção **econômica**, então o **Roxo** envia um negociante para inovar essa invenção.

Como a **Seda** foi aprimorada com essa inovação, o **Roxo** atrai 1 novo especialista **Negociante**. Como ele ainda tem uma ficha de **Ação Conectada** para gastar, ele faz a **Ação Conectada** "Compartilhar uma Invenção", no canto inferior direito da Seda (perto do negociante que ele

acabou de colocar), compartilhando-a com o mundo imediatamente. Com esta **Ação Conectada**, o **Roxo** poderia compartilhar qualquer invenção no tabuleiro, não precisava ser necessariamente a Seda (veja a página 15).





COMPARTILHAR UMA INVENÇÃO

Compartilhar uma invenção amplia a riqueza de sua sociedade, aumenta a população do inovador, cede a carta de invenção ao inventor e dá PC ao precursor da ideia. Ninguém se importa com uma ideia compartilhada; você só pode compartilhar uma invenção. Esta é uma das ações principais do jogo.

Observação: se você não tiver um cidadão ao lado de alguma invenção, você não pode fazer esta ação. Lembre-se que uma invenção terá uma **Ação Conectada** na parte inferior da carta e ao menos 1 cidadão à direita dela (se não for o caso, ela é só uma ideia e você não poderá fazer esta ação). Você tem que ter um cidadão ao lado da invenção para compartilhá-la.

Escolha uma ideia inventada em qualquer área de Região onde você tenha um cidadão perto da carta, seja como precursor, inventor ou inovador.

1. O **precursor** (aquele cujos cidadãos estão à esquerda da carta de invenção) ganha PC igual à era da invenção, como indicado no canto inferior esquerdo da carta, **para cada um dos seus cidadãos** à esquerda da carta.

2. O **inventor** move a invenção para a esquerda do seu tabuleiro de Sociedade.

3. O **inovador** (caso exista) coloca um cidadão da sua reserva na mesma região do mapa.

4. **Você** (o jogador compartilhando a invenção) pega uma peça de **Riqueza** desta região ou uma peça de Aspiração configurada para Curinga (ver à direita), e a coloca no espaço vazio mais à esquerda da sua área de peças. Se não houver um espaço vazio em sua área de peças, substitua alguma peça de Aspiração da sua área de peças ou simplesmente não pegue uma nova peça.

Todos os cidadãos que estavam perto da Invenção são movidos para a região equivalente no mapa.

Observação: Você só pode ter 1 peça de **Riqueza** de cada letra, então se você já tiver uma peça de **Riqueza** da mesma letra que uma peça que você queira pegar, ou se não houver mais peças de **Riqueza** na região, ou você simplesmente não quiser uma, você pode pegar uma peça de Aspiração configurada para Curinga em vez disso: Coloque uma peça de Aspiração no espaço vazio mais à esquerda na sua área de peças abaixo do seu tabuleiro de Sociedade, mas gire-o para que o ponto de interrogação fique para cima (ou seja, nenhuma cor específica no topo). Você faz isso para te lembrar que poderá escolher qual peça de Progresso ela substituirá (ver página 11).

Exemplo

O **Azul** decide compartilhar sua ideia da Era 4 na Austrália, a **Bússola Marítima**, que acabou de ser inventada. Ele tem 2 cidadãos presentes na ideia, a **Amarela** tem 1 cidadão que a inventou, e o **Laranja** tem 1 cidadão que a inovou. O **Azul** ganha 8 PC (4 por cidadão). O **Laranja**, como inovador, adiciona um cidadão da sua reserva à região do mapa. Como a **Amarela** foi a inventora, ela move a Invenção para a esquerda do seu tabuleiro de Sociedade. O **Azul** agora escolhe uma peça de **Riqueza** perto da invenção e a adiciona à sua área de peças. Por fim, todos os 4 cidadãos se movem para a região equivalente no mapa.



Exemplo

Se, em vez disso, a **Amarela** compartilhasse a **Bússola Marítima** no turno dela, o que aconteceria é o seguinte: Como no exemplo anterior, o **Azul** tem 2 cidadãos que apresentaram a ideia, a **Amarela** tem 1 cidadão que a inventou e o **Laranja**

tem 1 que a inovou. O **Azul** ganha 8 PC. O **Laranja**, como inovador, adiciona um cidadão da sua reserva para a região do mapa. Como a **Amarela** foi a inventora, ela move a invenção para a esquerda do tabuleiro de Sociedade dela.

Depois, a **Amarela** escolhe uma peça de **Riqueza** perto da invenção e adiciona à sua área de peças. Por fim, todos os 4 cidadãos vão para sua região equivalente no mapa.



CHAMAR ESPECIALISTAS

Todas as sociedades precisam de especialistas para avançar e progredir. Independente de sua época, as sociedades sempre procuram por gênios que as ajudem a crescer e desenvolver sua economia. Esta ação permite que você faça uma Ação Conectada.

Esta ação traz cidadãos de uma região de volta pra casa, ficando disponíveis para trabalhar novamente. Isto também avança a **economia** da sua sociedade.

1.  Coloque uma peça de Aspiração no espaço vazio mais à esquerda da área de peças abaixo do seu tabuleiro de Sociedade com a **economia** no topo.
2.  Escolha 1 região e devolva 1 ou mais dos seus cidadãos dessa região no mapa (não da área de Região) para o Lar na área de especialidade equivalente à ideia/invenção na região da qual eles foram devolvidos. Se não houver

uma carta na região, sua especialidade é determinada pela carta mais à direita da área de Ideias. Na rara ocasião que também não existam cartas de Ideia na área, você escolhe a especialidade; porém, todos eles devem ir para a mesma especialidade. Seja como for, eles vão para a seção do Lar (superior) da área da especialidade, para que fiquem disponíveis.

3.  Se você tiver alguma ficha de Ação Conectada sobrando, você pode fazer uma Ação Conectada

de uma das invenções à esquerda do seu tabuleiro de Sociedade. Se o fizer, coloque uma ficha de Ação Conectada na carta.

Observação: Se você fizer mais de uma ação de Chamar Especialistas em um único turno, você não pode conectar a mesma ação duas vezes.

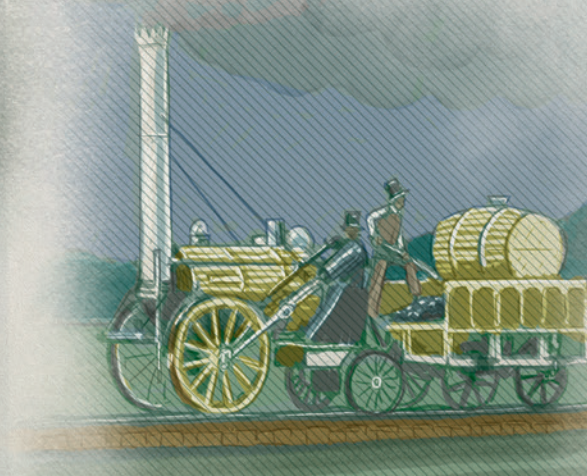
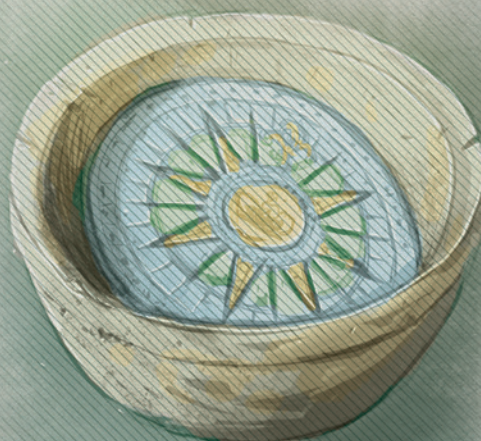


Exemplo

Laranja acabou de inovar o **Microscópio**. A **Ação Conectada** nessa carta é Chamar Especialistas. Ele coloca 1 de suas 2 fichas de **Ação Conectada** do turno no ícone de conexão e faz a ação Chamar Especialistas.

1º, ele adiciona uma peça de Aspiração à sua área, configurada para **economia**. Depois, ele escolhe uma região e decide trazer todos os seus cidadãos de lá para o lar. Como a invenção nessa região é uma carta **Cultural**, todos esses cidadãos vão para o lar como artesãos. Depois, para encerrar a ação de Chamar Especialistas, ele usa

sua segunda ficha de **Ação Conectada** e escolhe uma das invenções à esquerda do seu tabuleiro, fazendo a **Ação Conectada** na parte inferior dessa carta. Um ótimo turno, sem desperdícios!





GANHAR INFLUENCIA

Por toda a história, as sociedades ampliaram seu poder e influência de diversas maneiras. Desde guerras até diplomacias; de pequenas reuniões locais até grandes conferências globais. Esta ação representa esses eventos. Esta ação te permite fazer uma Ação Conectada.

Esta ação permite que você ganhe influência e PC com o trabalho dos seus especialistas em uma região.

-  Escolha uma região onde você **não tenha uma ficha de Influência** (ninguém pode ter 2 fichas de influência na mesma região), e onde você tenha mais cidadãos do que qualquer outro jogador, e onde você tenha ao menos tantos cidadãos quanto a quantidade exibida em seu tabuleiro de Sociedade acima da ficha de Influência que você deseja colocar na região. (pode ser qualquer ficha de Influência em seu tabuleiro de Sociedade).
-  A quantidade de cidadãos exibida acima da ficha de Influência escolhida voltam do mapa (não da área de Região) para o lar, para a especialidade equivalente à ideia/invenção na região de onde eles foram devolvidos. Se não houver uma carta na região, sua especialidade é determinada pela carta mais à direita da área de Ideias. Na rara ocasião que também não existam cartas de Ideia na área, você escolhe a especialidade; porém, todos eles devem ir para a mesma especialidade. Seja como for, eles vão para a seção do Lar (superior) da área da especialidade, para que fiquem disponíveis.
-  Coloque a ficha de Influência escolhida no espaço vazio de Influência mais à esquerda da região (acima/abaixo do espaço da carta) e ganhe os PC que cobrir. Ganhe influência igual à quantidade de suas fichas de influência viradas p/ cima no tabuleiro.
-  Se você tiver alguma ficha de Ação Conectada sobrando, você pode fazer a Ação Conectada em uma de suas fichas de Influência viradas para cima em qualquer região. Se o fizer, vire permanentemente para baixo a ficha de Influência utilizada e coloque uma ficha de Ação Conectada em cima dela.



Exemplo

Na África, a **Azul** quer colocar a ficha de Influência que a permite Apresentar uma Ideia como uma **Ação Conectada**. Ela pode fazer isso

pois ainda não tem uma ficha de Influência lá. Acima da ficha no tabuleiro de Sociedade, ela vê que precisa de ao menos 2 cidadãos na região.

Ela tem 3 cidadãos na África e ela tem a maioria: mais cidadãos que qualquer outro jogador. Está tudo certo para ela fazer a ação.



Continuando o Exemplo

Azul deve levar 2 dos seus cidadãos da África pro Lar. Não há uma ideia surgindo na África e nem uma Invenção em desenvolvimento, então ela olha para a carta mais à direita da área de Ideias: **cultura**. Logo, esses 2 cidadãos voltam pro lar como artesãos, prontos

para trabalhar. Ela coloca sua ficha de Influência no espaço vazio de Influência mais à esquerda na região e ganha 6 PC. Como agora ela tem 2 fichas de Influência viradas para cima no mapa, ela ganha 2 de Influência na trilha de Influência. Depois, ela decide

usar sua ficha de **Ação Conectada** disponível para virar a ficha de Influência que acabou de colocar, para fazer a ação de Apresentar Ideia. Ela poderia virar sua outra ficha de Influência para fazer a **Ação Conectada** dessa outra ficha.



VIAJAR

Desde sempre, nunca houve melhor maneira de compartilhar as descobertas, invenções, cultura e conhecimento entre as sociedades do que viajando entre as civilizações mundiais. Esta ação te permite fazer uma Ação Conectada.

Viajar amplia a **cultura** da sua sociedade e te permite aprender com os sábios que você encontrar.

1.  Coloque uma peça de Aspiração no espaço vazio mais à esquerda na área de peças abaixo do seu tabuleiro de Sociedade, de forma que a **cultura** fique no topo.
2.  Mova 1 dos seus cidadãos no mapa (não de uma área de Região) para uma região adjacente, seguindo uma corda azul.

Observação: Você pode se mover da América do Norte para a Ásia e vice-versa (ou seja, as regiões 4 e 6 estão conectadas).

3.  Se houver um sábio na nova região e você tiver uma ficha de Ação Conectada, você pode colocá-la perto da peça de Conhecimento e fazer uma das coisas abaixo como uma Ação Conectada:

- Se a peça de Conhecimento mostrar uma Ação Conectada, faça essa ação, depois vire a peça de Conhecimento para o lado de pontuação.

OU

- Se a peça mostrar o lado de 2 PC, ganhe os 2 PC de cada peça de Conhecimento no mapa que mostre o lado de 2 PC. Depois, vire todas as peças de Conhecimento para o lado sem PC (não apenas as que têm um Sábio nelas).

Depois, seja qual for a ação escolhida, mova o sábio dessa região para a **academia** no seu tabuleiro de Sociedade.

<<< NOTA DO DESIGNER >>>

As regiões no mapa estão numeradas seguindo um entendimento popular da migração humana na pré-história. Ainda que novos achados sempre mudem nossa perspectiva sobre o avanço do *Homo Sapiens* ao redor do mundo, para criar um jogo é necessário tomar algumas decisões e fazer algumas abstrações.

Esta escolha em especial funciona bem pois, em uma partida com 2 jogadores, esses números de região também servem para identificar o caminho que seu adversário virtual usará para viajar pela Terra.

Exemplo

Roxo pode ir da América do Sul para a América do Norte ou para a África.

Amarelo pode ir da América do Norte para a Ásia, Europa ou América do Sul, seguindo as cordas.

Roxo não pode ir da América do Sul direto para a Europa pois não há conexão entre os dois continentes.

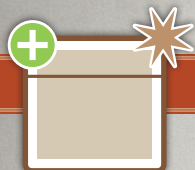


Exemplo

Roxo viaja da Europa para a África, onde um Sábio aguarda por ele. Após adicionar uma peça de Aspiração com a **cultura** para cima em sua área de peças, ele usa sua ficha de Ação Conectada disponível para virar a peça de conhecimento e receber seu benefício. Se em um

turno futuro, a **Azul** ir para a mesma região quando o sábio não estiver lá, ela não poderá fazer a Ação Conectada da peça de Conhecimento, mas ainda pegaria a peça de Aspiração (com a **cultura** para cima). Em uma Era posterior, o sábio volta para a África.

A **Azul** percebe e vai pra lá, recebe a peça de Aspiração e usa uma ficha de Ação Conectada pra receber o benefício da peça de Conhecimento. Como a peça de Conhecimento está com o lado PC para cima, ela vira todas as 4 peças (em todas as regiões) que estão com o lado PC para cima e ganha 8 PC.



EUREKA

Momentos Eureka são raros, mas podem impulsionar a sociedade para uma nova era, agindo como ponto de partida para várias novas invenções. Com um "Eureka!" alto e firme, uma sociedade pode ficar à frente do seu tempo.

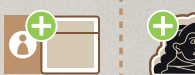
Você **só** pode fazer esta ação se os Marcos da área de Eureka forem de uma era posterior ao seu Marco particular.

1.  Mova a carta mais abaixo pra fora da área de Conhecimento Público e deixe-a revelada na pilha de descarte. Depois mova o seu Marco particular para a área de Conhecimento Público junto com quaisquer diplomatas que estejam nele, colocando-o em cima de todos os Marcos com a mesma letra ou uma letra de um Grupo anterior (arraste as anteriores para baixo a fim de abrir espaço)

Sempre que um Marco sair da área de Conhecimento Público: Todos os cidadãos que estavam nele voltam para os tabuleiros de Sociedade de seus proprietários como acadêmicos.

Limite: O número no seu Marco indica a quantidade máxima de acadêmicos que você pode ter em sua **academia**. Qualquer excedente deve ser devolvido à sua reserva; Porém, com Eureka, você usa a Era do novo Marco como seu limite **acadêmico**.

Se a letra do seu Marco antigo for até mesmo anterior ao Marco mais de baixo da área de Conhecimento Público, apenas coloque-o na pilha de descarte. Mantenha os nomes de todos os itens no descarte sempre legível.

2.  Selecione um Marco da área de Eureka e o mova para sua área de Marco particular no tabuleiro. Coloque um cidadão da sua reserva no lado esquerdo do novo Marco, mas **não faça a ação dele**.

3.  Avance seu marcador de Era para a Era do novo Marco, como descrito na parte inferior da peça de Marco, em um dos espaços livres lá. Receba o benefício do espaço escolhido (veja a página 28) a menos que seja relacionado à ordem de turno, que só acontece na Mudança de Era. (veja a página 22).



Exemplo

Laranja move seu Marco de Algodão para a área de Conhecimento Público com o diplomata ainda nele. Algodão é da Era B, e a área de Conhecimento Público já tem Navegação, um Marco da Era C, então ele desliza os Marcos

de Eras anteriores para baixo, fazendo com que os Marcos continuem organizados por ordem alfabética. Depois, ele pega o marco Guindaste e o coloca em sua área de Marco particular com um novo cidadão em cima dele.

Agora, o novo Marco impulsiona sua Sociedade para uma nova Era. Ele move seu marcador de Era para a Era indicada pelo novo Marco e escolhe o benefício de Apresentar uma ideia, algo que ele faz imediatamente.



ENVIAR DIPLOMATA

Envie um diplomata para outra sociedade a fim de aprender sobre suas novas tecnologias.

Esta ação te permite enviar um cidadão disponível como diplomata. O cidadão pode ser utilizado para aprender sobre o Marco de uma sociedade ou sobre o Marco de Conhecimento Público. Seja qual for o motivo, você ganha o benefício do marco onde o seu diplomata for alocado.

1.  ( : +1 ) Mova um especialista ou acadêmico do seu tabuleiro de Sociedade para uma peça de Marco no tabuleiro (na área Particular ou na área de Conhecimento Público) com ao menos um espaço

livre em seu lado esquerdo, e no qual você ainda não tenha um cidadão. Se o Marco pertencer a outro jogador e for de **uma Era mais avançada que a sua**, esse jogador ganha 1 de influência.

2.  Receba o benefício descrito acima do aperto de mãos na peça de Marco.



Exemplo

Laranja envia um dos seus cidadãos como um diplomata para o Marco de Vacinação na área particular do **Roxo**. Como este é um Marco particular de uma sociedade mais avançada, o **Roxo** ganha 1 de Influência. **Vacinação** permite que o **Laranja** imediatamente faça a ação Viajar.



CHAMAR DIPLOMATA

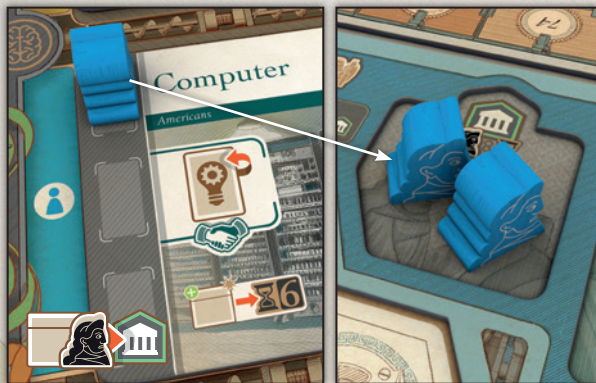
Traga um diplomata para casa. Após completar sua missão, o diplomata retorna como um acadêmico, ansioso para demonstrar tudo que aprendeu sobre a nova tecnologia que está sendo estudada pelo mundo.

Isto permite que você use a ação do Marco que o seu diplomata está estudando mais uma vez.

1.  Traga 1 dos seus cidadãos em um Marco de volta para o lar como um acadêmico. O número da Era no **seu** Marco indica o limite de acadêmicos que você pode ter em sua **academia**; qualquer um acima disso deve ser devolvido à sua reserva.

2.  Receba o benefício exibido acima do aperto de mãos no Marco de onde o seu diplomata acabou de sair.

Observação: Você nunca fica sem acesso ao seu Marco particular, mas se o Marco for de outro jogador, você não poderá mais usá-lo para Inventar.



Exemplo

Azul chama o seu diplomata de volta do Marco Computador para sua **academia**. Isto permite que o **Azul** imediatamente faça a ação Inventar.

JOGANDO O SEU TURNO

(continuação da página 11)

<<< DICA DO DESIGNER >>>

Quando todos estiverem familiarizados com este procedimento, você pode fazer os Passos 3 e 4 (abaixo) enquanto o próximo jogador começa o turno dele; assim todo mundo ganha mais tempo!



PASSO 3: ASPIRAÇÕES VIRAM PROGRESSO

No seu turno, você pode ter acumulado várias peças de Aspiração, que são reservas para específicas peças de Progresso. Esta é a hora que você as substitui por peças de Progresso (Veja as explicações detalhadas de cada peça de Progresso no Auxílio ao jogador).



Economia



Cultura



Tecnologia



CURINGA

Substitua cada peça de Aspiração na área de peças abaixo do seu tabuleiro de sociedade por uma peça de Progresso do mesmo tipo da exibição. As peças de Aspiração Curinga podem ser substituídas por qualquer peça de Progresso. Devolva as peças de Aspiração substituídas para a sua reserva pessoal.

Lembre que você só pode ter 1 peça de cada número/letra.

Observação: Usar reservas para isto faz com que o seu turno tenha menos pausas e você não perca sua linha de raciocínio, pois você não precisará parar para pensar entre 7 tipos de peças de Progresso toda vez que receber alguma.

PASSO 4: PROGREDIR

Neste passo você pode usar seus especialistas para construir quaisquer peças existentes na sua área de peças em seu mapa de Progresso, desenvolvendo a sua Sociedade.

1. Se quiser construir alguma peça neste turno, primeiro você precisa pagar um custo único de influência baseado em quantas peças estão em sua área. O custo não tem relação com a quantidade de peças que você realmente deseja construir.
 - a. 4 peças → você não precisa pagar influência.
 - b. 3 peças → você deve pagar 1 de influência.
 - c. 2 peças → você deve pagar 2 de influência.
 - d. 1 peça → você deve pagar 3 de influência.

Como lembrete, o custo de influência está indicado no espaço vazio mais à esquerda da sua área de peças.



2. Você só pode construir uma quantidade de peças igual à Era do seu Marco menos 1.



Exemplo

No começo da partida, o marcador de Era e o Marco de todos os jogadores estão e são da Era 2, então inicialmente, todos podem construir 1 peça ($Era\ 2 - 1 = 1$)

3. Para cada peça que deseja construir, siga esses passos:

- a. Coloque a peça em um espaço do seu mapa de Progresso que não tenha uma peça e ganhe imediatamente o benefício desse espaço.

Observação: Como você ganha o benefício imediatamente, você pode utilizá-lo para pagar os custos do próximo passo.

- b. Pague o custo em especialistas/acadêmicos:

- i. Se for uma peça **Econômica**, **Cultural**, ou **Tecnológica** você deve exaurir especialistas do mesmo tipo (ou acadêmicos). Se for uma peça de **Riqueza**, você pode exaurir especialistas de qualquer combinação (ou acadêmicos).
- ii. Como um custo base, você deve exaurir 1 especialista. Se for uma peça de **Riqueza**, você deve exaurir 2 especialistas em vez disso.
- iii. Além disso, você deve exaurir mais 1 especialista para cada peça previamente colocada adjacente à nova peça.
- iv. Reduza este custo total em 1 para cada carta de Invenção que tenha à esquerda do seu tabuleiro de Sociedade que seja do mesmo tipo que a peça a ser construída.

Observação: Peças de **Riqueza** não recebem este desconto pois elas não possuem uma invenção equivalente!

Há um lembrete desses passos em seu tabuleiro de Sociedade.



Exemplo

Roxo decide construir suas peças. Como ele tem 3 peças em sua área, a construção custará 1 de Influência. Ele está na Era 3, então poderá construir no máximo 2 peças ($3 - 1 = 2$).



Exemplo

Amarelo decide construir 1 peça **Tecnológica**. Ela a coloca adjacente a outras 2 peças. Por isso, ela teria que exaurir pensadores. 1 pensador pela peça **Tecnológica** que está construindo mais 2 pelas 2 peças adjacentes (independente do tipo delas). Porém, ela tem 1 invenção **Tecnológica** à esquerda de seu tabuleiro de Sociedade. Como a invenção é do mesmo tipo que a peça que ela está construindo, ela reduz o número de pensadores necessários por 1. **Amarelo** exaure 1 pensador e 1 acadêmico para progredir neste turno.



Exemplo

Azul está construindo uma peça em um espaço com uma ficha econômica. Ela a move para seu espaço no tabuleiro de sociedade. Agora ela pode usar uma segunda ficha econômica nesta Era e em cada Era futura.



PRÓXIMA RODADA

Depois que todos os jogadores tenham jogado o 1º turno, avance o Chronos para o próximo espaço da trilha de Era. Se o Chronos ainda estiver na mesma Era,

continue jogando com uma nova rodada como explicado anteriormente. Se o Chronos acabou de entrar em uma nova Era, realize os procedimentos de Mudança de Era (abaixo) para avançar o jogo para uma nova Era.



MUDANÇA DE ERA

Ao final da última rodada das Eras 2, 3, e 4 (ou seja, após todos os jogadores terem movido seu pilar de Época), siga os seguintes passos:

- 1. Ajuste a ordem de turno:** Se o marcador de Era de ao menos um jogador estiver em um espaço de Mudança de Posição na Ordem do Turno, o jogador cujo marcador estiver mais à direita na ordem do Turno move seu marcador para um espaço a sua escolha, e arrasta todos os outros marcadores da Ordem de Turno para preencher o vão sem alterar suas posições relativas. Se não tiver nenhum jogador em um espaço de alterar a Ordem do Turno, pule este passo.

- 2. Ajuste a influência:** Perca ou ganhe influência como descrito à esquerda do seu espaço na trilha de Influência:
 - No 0 de influência, ganhe 1.
 - No 1-3 influência, nada acontece.
 - No 4-7, perca 1.
 - No 8-10, perca 2.

Era 1 → 2: Se estiver mudando da Era 1 para a Era 2, pule o resto dos passos (esta exceção está exibida na trilha de Era como um lembrete).

- 3. Todos os especialistas exauridos ficam disponíveis novamente:** Mova todos os especialistas exauridos para seus respectivos lares.

- 4. Recupere os pilares de Temporadas.** Seu pilar de Época continua no tabuleiro.

Sábios inspiram estudiosos: Para cada sábio em seu tabuleiro de sociedade, coloque um cidadão da sua reserva na academia como um acadêmico. Lembre-se que a Era do seu Marco indica quantos acadêmicos você pode ter ao máximo. Devolva cada sábio para um espaço de sábio vazio no tabuleiro principal.

Recupere as fichas Econômicas: Recupere as fichas Econômicas que você colocou em peças de Progresso Econômicas de volta para seus espaços no canto inferior direito do seu tabuleiro de Sociedade.

- 5. Marcos da Era anterior se tornam públicos:** Mova todas as peças de Marco restantes na área de Eureka (caso tenha) para a área de Conhecimento Público. Para cada Marco que for empurrado pra fora, deixe-o na pilha de descarte de forma que os nomes ainda sejam legíveis. Todos os cidadãos nele voltam para os tabuleiros de sociedade de seus proprietários como acadêmicos. O número da Era do seu Marco indica o máximo de acadêmicos que você pode ter em sua academia; qualquer excedente deve ser devolvido à sua reserva. Revele o novo grupo de Marcos da próxima pilha de Era.

Se houver alguma peça de Marco restante na área de Eureka, primeiro mova o Marco que não seja particular de um jogador para a área de Conhecimento Público, depois a substitua pelo Marco mais à direita na área de Eureka.



Exemplo

Ao mudar da Era 2 para a Era 3, ainda tem 1 Marco restante da Era 3 na área de Eureka. Por isso, todos os Marcos na área de Conhecimento Público são arrastados 1 espaço para baixo para abrir espaço pro novo Marco. A peça mais de baixo da área de Conhecimento Público é arrastada pra fora do tabuleiro e acaba posicionada no descarte, de forma que o nome de todos os Marcos no descarte continuem legíveis. Depois, os 3 Marcos da Era 4 (Grupo D) preenchem a área de Eureka virados para cima.

- 6. Ideias ignoradas são inventadas por sociedades "menos conhecidas":** Descarte todas as cartas de Ideia da Era anterior que ainda estejam na área de Ideias. Na Ordem do Turno, veja as cartas de Ideia à direita do seu tabuleiro de Sociedade e descarte as ideias da Era anterior. Para cada carta descartada, pegue uma nova da área de Ideias. As cartas de Ideia descartadas podem ser removidas da partida, já que não serão mais relevantes.

FINAL DA PARTIDA

ERA 6: PONTUAÇÃO FINAL

1. Ganhe PC de acordo com o nível alcançado na trilha de Influência: 1, 5, ou 10 PC.
2. Pontue cada peça de **Riqueza** em seu tabuleiro de Sociedade (veja o auxílio ao jogador).
3. Pontue 2 das suas cartas de Objetivo Particular (veja o auxílio ao jogador).



**Quem tiver mais PC
vence a partida**

- Em caso de empate, quem tiver mais peças em seu mapa de Progresso vence o desempate.
- Se o empate persistir, quem tiver mais invenções à esquerda do seu tabuleiro de Sociedade vence.
- Se ainda houver um empate, quem tiver a maior população em sua sociedade (menos cidadãos restantes em sua reserva), vence o desempate.



Exemplo

Azul ganha 10 PC por estar no 8º espaço da trilha de Influência, 39 PC pelo Progresso no tabuleiro de Sociedade (A - 6 PC em **economia** - peças 1 e 4;

B - 9 PC em **cultura** - peças 3, 5 e 6; C - 6 PC em **tecnologia** - peças 5 e 7; D - 9 PC em **Riqueza** - peças A, B e D; F - 9 PC pelos pares em **economia**

e **cultura**), 16 PC por suas 2 melhores cartas de Objetivo Particular e 45 PC ganhos no decorrer da partida. Ela vence com um total de 110 PC.

REGRAS PARA 2 JOGADORES

PREPARAÇÃO

Essa é uma partida contra o Chronos. Prepare o jogo para tal com as seguintes mudanças pro Chronos:

1. Escolha uma cor pro Chronos e crie uma reserva de cidadãos, fichas de Influência, marcador de Era, de Ordem de Turno e 1 pilar de temporada para ele. Sorteie a ordem de turno para os jogadores e para o Chronos.
- Ele não usa o pilar de Época (ele sempre faz 1 das 4 ações principais por rodada), e ele não faz

nenhuma **Ação Conectada**.

- Ele não usa um tabuleiro de Sociedade, peças de Aspiração, marcador de Influência nem pontuação. O Chronos sempre pegará suas ideias diretamente da área de Ideias em vez de ter 2 ideias dele.
2. Coloque o pilar de Temporada do Chronos na África, a menos que ela já esteja ocupada por outro jogador ou não tenha uma carta de ideia da Era 2 lá. Se um

desses casos acontecer, coloque o pilar de Temporada do Chronos na próxima região disponível depois da África, seguindo os números de migração exibidos em cada região

3. Como sempre, coloque os 1 ou 2 especialistas necessários à esquerda da Ideia inicial dele, coloque 1 cidadão nessa região do mapa e coloque uma de suas fichas de Influência virada para baixo no espaço mais à esquerda (mais valioso) acima/abaixo da carta.

REGRAS PARA 2 JOGADORES



4. Coloque 3 fichas de Influência do Chronos viradas p/ baixo na trilha de Era entre as Eras 2-3, 3-4, e 4-5.



5. Separe as peças de **Riqueza** por letra. Para cada A-D, coloque 3 peças (Chronos conta como um jogador) Para cada E-G, coloque quaisquer 2.
6. Quanto às peças de **Economia**, **Cultura** e **Tecnologia** empilhe só 2 de cada número em cada exibição

COMO JOGAR

Você joga com as regras para 3 ou 4 jogadores exceto que você também recebe influência quando um adversário fizer uma ação principal no mesmo espaço de Ação onde você tenha um pilar de Temporada (Veja **A. Influencie Pilares de Época** na página 11).

Todos os cidadãos do Chronos são acadêmicos (sem limite de **academia**), e ele sempre precisa de apenas 1 acadêmico ao inventar, ignorando a quantidade impressa na carta. Ele também tem acesso a todos os Marcos particulares no tabuleiro de jogo, Marcos de Conhecimento Público e Marcos no descarte, não apenas ao Marco particular dele.

No turno do Chronos, mova seu pilar de Temporada para a próxima região no caminho da migração (ou seja, se ele estiver na Região 4, mova-o para a Região 5; da Região 7, mova-o para a Região 1) e tente fazer uma dessas 4 ações, nessa ordem de preferência:

Apresentar uma Ideia > Inventar > Compartilhar > Inovar:



APRESENTAR UMA IDEIA

- Se esta região já tiver uma ideia, pule esta ação (Chronos tentará Inventar a ideia).

Pegue a ideia mais à direita da área de Ideias e coloque-a na região. Coloque os 1 ou 2 cidadãos necessários na peça de Especialista à esquerda da ideia. Chronos não recebe o bônus da peça de Especialista. **Lembre-se:** Chronos sempre tem o tipo de especialista necessário, pois todos os seus cidadãos são acadêmicos.



INVENTAR

- Se esta região já tiver uma invenção, pule esta ação (Chronos tentará Compartilhar a Invenção).

Os cidadãos do Chronos são todos acadêmicos e ele só precisa de 1 para inventar (ignore quaisquer requisitos de exaustão extra). Ele pega uma peça de Progresso da exibição **igual ao tipo de ideia que inventou e ao número da região**. Este processo é diferente do normal.

Contudo, ele não pode inventar a ideia se o Marco necessário ainda não estiver no tabuleiro. Se este for o caso, ele move seu pilar para a próxima região e verifica as prioridades de ação novamente desde o começo.

Se não houver uma peça de Progresso com o número dessa região, ou se ele já tiver uma peça com este número, ele procura uma peça com número da próxima região, e depois da próxima até conseguir. Descarte a peça de Progresso e coloque-a perto da reserva dele.



COMPARTILHAR UMA INVENÇÃO

- Se Chronos não puder Compartilhar uma Invenção nesta região, pule esta ação (Chronos tentará Inovar).

Como sempre, Chronos só pode compartilhar invenção em que ele foi ou o precursor, inventor ou pensador. Ele não ganha PC. Como sempre, mova todos os cidadãos da invenção para a região conectada seguindo as regras normais. Depois, descarte a peça do topo da pilha de **Riqueza** e a coloque perto de sua reserva. Se não houver mais peças sobrando, ele pega uma de Progresso igual à invenção compartilhada e com o número da região. Se não houver uma peça com o número da região, ele procura uma com o número da próxima região, e da próxima, até conseguir pegar uma.

- Se ele foi o **inventor**, simplesmente descarte a carta.
- Se ele foi o **inovador**, ele coloca um novo cidadão na região do mapa.



INOVAR

- Se Chronos não puder Inovar, pule esta ação; mova seu pilar para a próxima região no caminho migratório e verifique as prioridades de ação até achar uma que possa fazer.

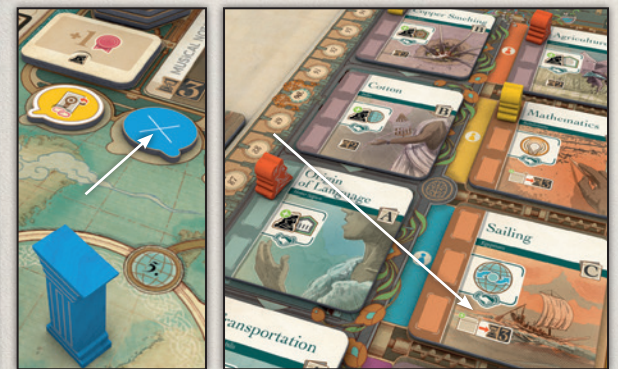
Como sempre, coloque um cidadão da reserva do Chronos no espaço de Inovar. Chronos nunca faz a **Ação Conectada** de uma Ação Inovar.

Quando Chronos fizer uma das ações citadas, seu turno termina.

ALTERAÇÕES À MUDANÇA DE ERA

Antes de fazer algum dos passos da Mudança de Era, siga os passos abaixo primeiro:

- Chronos coloca uma de suas fichas de Influência no tabuleiro principal.
Para determinar onde colocá-la, veja onde seu pilar de Temporada está no mapa. Sem mover o pilar de Temporada, se ele não tiver uma ficha de Influência na próxima região do caminho migratório, coloque uma das fichas de Influência do Chronos no espaço mais à esquerda dessa região. Se ele já tiver uma ficha de Influência nessa região ou não existir um espaço vazio, veja a próxima região e assim por diante, até que ele consiga posicionar uma Influência. Mova o pilar de Temporada para essa região.



- Em cada mudança de Era exceto após a Era 1 e antes da Era 6, Chronos pegará um novo Marco e avançará seu marcador de Era na trilha de Era. Pegue o Marco atual do Chronos e coloque-o na área de Conhecimento Público, deslizando os outros pra baixo como sempre. Pegue o Marco mais à direita da área de Eureka e coloque-o no espaço de Marco particular do Chronos. Mova o marcador dele na trilha de Era para a Era equivalente a esse Marco, colocando-o no espaço disponível mais à direita. (Se o marcador dele terminar no espaço de Ordem de Turno mais à direita com um marcador de Era, ele ajustará a ordem do turno e se colocará em primeiro, se possível, durante os passos da Mudança de Era). Siga os passos normais da Mudança de Era (pág. 22); ao mover os Marcos no Passo 5, use as regras para uma partida 🧑🧑🧑.

UMA ILUSTRAÇÃO DOS TEMPOS

MARCOS

Marcos tecnológicos determinam o quão avançada sua sociedade é. Eles são os tijolos que consolidam o entendimento da sua sociedade; mas os Marcos também servem como uma escada. Algumas invenções precisam de conhecimento prévio (Marcos). Por exemplo, você não pode assar pão se você ainda não sabe como fazer fogo. Aqui você pode aprender um pouco mais sobre os Marcos que decidimos colocar no jogo.

A: IDADE DA PEDRA (INÍCIO 3.2 MILHÕES DE ANOS ATRÁS)



O Australopiteco, a espécie humana mais antiga, aprendeu a criar ferramentas com ossos e pedras, enquanto o Homo erectus descobriu como controlar o fogo e o Homo habilis usava suas costas para transportar coisas. O Homo sapiens, nossa espécie, inventou a linguagem ao criar sons reconhecíveis. Esses marcos representam a evolução da criatividade e invenção humana ao longo dos tempos.

C: IDADE DOS METAIS (INÍCIO 3300 a.C)



Ferro era utilizado pelos Hititas enquanto os Babilônios e Egípcios aplicavam a aritmética, geometria e álgebra para taxações e outras questões financeiras. Por volta de 5500 a.C., os Egípcios já estavam navegando, estabelecendo os fundamentos para inúmeras invenções das Idades do Bronze e do Ferro que veio a seguir.

E: ERA MODERNA (INÍCIO SÉCULO XVII)



A Era Moderna trouxe uma enorme variedade de invenções e tecnologias avançadas, incluindo a eletricidade, descoberta por Benjamin Franklin em 1752 e melhor desenvolvida por cientistas como Michael Faraday, Alexandro Volta, Thomas Edison, e Nikola Tesla. As inovações na comunicação incluem o telégrafo, inventado por Claude Chappe em 1792 e substituído pelo telégrafo elétrico de Samuel Morse em 1837. A Vacina contra a varíola em 1798, por Edward Jenner, é considerada um marco na medicina. Por fim, o motor de combustão interna de Nikolaus Otto, criado em 1876, foi nossa primeira alternativa pro motor a vapor.

B: NEOLÍTICO (INÍCIO 12 MIL ANOS ATRÁS)



Os jogadores começam a partida com esses marcos. A Agricultura já era utilizada pelos Sumérios entre 12 e 11 mil anos atrás. Os Indos plantavam algodão em Mehrgarh, onde hoje está o Paquistão, por volta de 5000 a.C., e os Anatolianos estavam fundindo cobre no mesmo período, onde hoje em dia está a Sérvia. Os egípcios começaram a extrair minérios e pedras antes de 3500 a.C. Essas foram as descobertas que escolhemos para levar o jogo da antiguidade para a Idade dos Metais.

D: IDADE MÉDIA/CLÁSSICA (INÍCIO 500 a.C.)



Durante a Idade Clássica houve um significativo progresso em vários campos, incluindo a ciência, filosofia e matemática. A Idade Média viu um declínio no avanço, mas que foi retomado na Renascença, com notáveis inovações na arte e na ciência. Os Chineses criaram o papel por volta de 200 a.C., e os Bizantinos usavam explosivos, chamados de "Fogo Grego" no século VII. Os gregos surpreenderam com o uso de guindastes e os Romanos construíram a partir daí.

F: ERA DA INFORMAÇÃO (SÉCULO XXI)

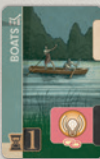


Com o advento da tecnologia avançada, como a Internet, painel solar, inteligência artificial, foguetes versáteis e computadores quânticos, o ritmo do progresso tecnológico acelerou significativamente. Ainda que alguns se assustem com isso, outros estão empolgados pelas possibilidades apresentadas. Invenções e avanços tecnológicos sempre foram cruciais para moldar nossa sociedade, determinando o rumo do nosso presente e pavimentando o caminho para o nosso futuro próximo.

INVENÇÕES

As invenções definem o ritmo da partida. Na lista abaixo você encontra informações sobre as coisas que você inventará no jogo.

ERA 1: IDADE DA PEDRA (TEVE INÍCIO HÁ 3.2 MILHÕES DE ANOS)



BARCOS

Barcos são usados desde a pré-história, com sinais de sua utilização encontrados em assentamentos australianos, datando mais de 40 mil anos, e também em Flores, datando cerca de 900 mil anos.



ROUPAS

Evidências arqueológicas sugerem que os humanos vestem roupas há centenas de milhares de anos, com algumas estimativas datando até 500 mil anos atrás.



PROJÉTIL

Os projéteis mais antigos que temos conhecimento (dardos) foram descobertos na Etiópia há cerca de 280 mil anos.



MAPA ESTELAR

O mapa estelar mais antigo que conhecemos foi feito pelos povos antigos da Ásia: um artefato de 32,5 mil anos com rasuras que se assemelham à constelação de Orion.



FLAUTA

A descoberta de uma flauta com cinco buracos e um bocal em forma de V, feita de ossos da asa de abutre na caverna Hohle Fels na Alemanha, nos apresentou o instrumento musical mais velho da história, com 40 mil anos.



PÃO

A mais antiga evidência de pão que temos conhecimento foi encontrada no sítio arqueológico de Natufian, um deserto ao nordeste da Jordânia, datando cerca de 14.500 anos.



COMÉRCIO

Comércio e o transporte de recursos por longas distâncias datam desde a Era Paleolítica, há cerca de 320 mil anos.



DOMESTICAÇÃO: CACHORRO

O primeiro animal doméstico que temos conhecimento foi o cachorro, domesticado a partir de um lobo há pelo menos 20 mil anos.



CERÂMICA & OLARIA

As cerâmicas mais antigas foram feitas de argila e sílica, intensamente aquecidas para fundir e criar os materiais de cerâmica. Eles datam de ao menos 26 mil anos.

2: NEOLÍTICO (TEVE INÍCIO HÁ 12 MIL ANOS)



DOMESTICAÇÃO: CAVALO - A: TRANSPORTE

Não temos certeza exatamente quando e como os cavalos foram domesticados. Algumas evidências sugerem que eles foram domesticados nas Estepes Eurasianas há cerca de 3500 a.C.



DIQUE - A: FERRAMENTAS DE OSSO & PEDRA

Acredita-se que a defesa costeira mais velha que temos conhecimento tinha 100 metros de pedras em um Mar Mediterrâneo na costa de Israel, para proteger um assentamento costeiro da ascensão da maré por volta de 5000 a.C.



RODA - A: TRANSPORTE

A roda em formato de um disco sólido de madeira foi inventada durante o final do Neolítico, por volta de 4000 a.C. Esta invenção foi um avanço tecnológico significativo que contribuiu para a chegada antecipada da Era de Bronze. Contudo, a data e o local exato da invenção da roda são desconhecidos.



FERMENTAÇÃO - A: CONTROLE DO FOGO

Descoberta em Jiahu no Rio Amarelo da China entre 7000 e 6600 A.C. Era uma bebida extremamente fermentada feita com uvas selvagens, espinho, arroz e mel.



COURO CURTIDO - A: FERRAMENTAS DE OSSO & PEDRA

Curtimento é o processo de tratar as peles de animais para produzir couro. O Curtimento já era feito pelos habitantes de Mergar, onde hoje fica o Paquistão, entre 7000 e 3300 a.C.



IRRIGAÇÃO - B: AGRICULTURA

Algumas das utilizações mais antigas desta tecnologia que temos conhecimento foram no Khuzistão, sudoeste de onde fica o Iran hoje em dia. O local em Choga Mami, Iraque, é onde acredita-se que construíram o 1º canal irrigatório operacional ao redor de 6000 a.C.



SEDA - B: ALGODÃO

Sericicultura, ou cultivo da seda, é o cultivo do bicho-da-seda para produzir seda. Acredita-se que a seda foi produzida pela primeira vez na China, por volta de 3600 a.C.



PROTOCIDADE - B: MINERAÇÃO

Uma Protocidade é uma grande e densa aldeia Neolítica construída ao redor de 9000 a.C., com sua população estimada variando entre algumas centenas a algumas milhares de pessoas.



ENCANAMENTO - B: FUNDIÇÃO DE COBRE

O Encanamento originou das civilizações antigas, quando desenvolveram banheiros públicos e precisavam de água potável para grandes números de pessoas. Os Mesopotâmios apresentaram ao mundo a tubulação de esgoto de argila por volta de 4000 a.C.

3: IDADE DOS METAIS (TEVE INÍCIO 3300 A.C.)



MOEDAS - B: FUNDIÇÃO DE COBRE

As Moedas foram uma evolução do sistema de trocas do final da Era de Bronze, onde os lingotes padronizados eram usados para guardar e transferir valor. A inscrição cunhada mais antiga que conhecemos foi a imagem de Fanes na moeda de Eletro em Éfeso, entre 625–600 a.C.



ESCRITA - A: ORIGEM DA LINGUAGEM

A Tábua de Kish, encontrada no local da antiga cidade Suméria de Kish, onde hoje fica o Iraque, pode ser o mais antigo registro de comunicação escrita. Ela ainda não foi decifrada e é datada do período Uruk, entre 3500—3200 a.C.



VIDRO - A: CONTROLE DO FOGO

Evidências arqueológicas sugerem que o primeiro vidro sintético foi feito no Líbano, mas pequenas bolas de vidro laranja escavadas da civilização do Vale do Indo antecedem a produção sustentada de vidro: 1600 a.C. na Mesopotâmia; 1500 a.C. no Egito.



FAROL - C: NAVEGAÇÃO

Segundo as lendas Homéricas, Palamedes de Náuplia inventou o primeiro farol. Contudo, Temístocles já tinha estabelecido um farol no porto de Pireu, conectado à Atenas, por volta de 500 a.C., que era essencialmente uma pequena coluna de pedra com um lampião de fogo.



NOTAS MÚSICAIS - A: ORIGEM DA LINGUAGEM

A forma mais antiga de notas musicais pode ser encontrada em uma tábua cuneiforme que foi criada em Nipur, Babilônia (onde hoje fica o Iraque), existindo desde cerca de 1400 a.C.



AÇO - C: FERRO

A produção de metal mais antiga que temos conhecimento foi encontrada em ferragens de um sítio arqueológico em Anatólia, datando 1800 a.C. O Aço era produzido em forjas catalãs e crisóis.

4: IDADE MÉDIA/CLÁSSICA (TEVE INÍCIO 500 A.C.)



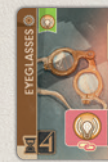
BÚSSOLA MARÍTIMA - C: MATEMÁTICA

A primeira menção ao uso de bússola para a navegação foi encontrada nos textos náuticos em Tamil, chamada de "máquina peixe". Isto pode ser traçado até o sul da Índia no Século IV.



CATAPULTA - D: GUINDASTE

Os relatos mais antigos sobre elas dizem que Ajatasatru de Mágada as utilizou no século V a.C., em guerra contra Licchavi. As Catapultas gregas foram inventadas no século IV a.C. e atestadas por Diodoro Sículo como parte do exército grego.



ÓCULOS - C: MATEMÁTICA

O desenvolvimento dos primeiros óculos aconteceu no norte da Itália em 1286. Dizem que lentes únicas de aumento eram utilizadas na China durante a Dinastia Song do Norte (960–1127).



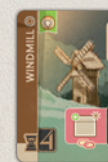
CARAVELA - C: NAVEGAÇÃO

As caravelas mais antigas são do século XII, das costas da Galícia e Portugal. Elas podem ter derivado de uma embarcação Muçulmana similar, que era utilizada em todos os lugares pela Península Ibérica



IMPRENSA - D: PAPEL

A imprensa foi inventada em Mainz, Alemanha, por Johanns Gutenberg, antes de 1440. Inspirada nos designs de prensas de parafuso, um tipo de máquina móvel da Renascença que podia produzir até 3600 páginas por dia de trabalho.



MOINHO DE VENTO - D: GUINDASTE

Um dos designs funcionais mais antigos de moinho de vento encontrado foi inventado em algum momento perto de 650 d.C. na Pérsia. Sua função primária era bombear água, mas depois foi modificado para moer grãos também.

5: ERA MODERNA (TEVE INÍCIO NO SÉCULO XVII)



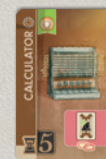
NAVIO A VAPOR - C: FERRO

O Pyroscaphe, construído na França em 1783 pelo Marquis Claude de Jouffroy, foi o primeiro navio a vapor. Ele tinha rodas de pás que usavam um motor a vapor do Thomas Newcomen sinalizando um enorme avanço no ramo dos transportes marítimos.



DINAMITE - D: FOGO GREGO

O químico sueco Alfred Nobel inventou a dinamite nos anos 1860, que foi o primeiro explosivo controlável mais forte que a pólvora negra. Ele desenvolveu o detonador para detonar nitroglicerina de maneira segura e deixá-la mais gerenciável.



CALCULADORA - C: MATEMÁTICA

Blaise Pascal desenvolveu uma calculadora por engrenagens com um sistema carregador em 1642. Ele demonstrou a habilidade da máquina em realizar cálculos que imaginávamos só ser possíveis pela mente de um ser humano.



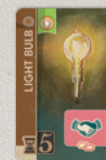
AUTOMÓVEL - E: COMBUSTÃO INTERNA

Carl Benz entrou com pedido de patente para um "veículo alimentado por um motor a gás" em 29 de Janeiro de 1886, que é considerada a data de nascimento do automóvel. Em Julho desse mesmo ano, os jornais reportaram a aparição do Mercedes Benz com 3 rodas, modelo número 1.



TELEFONE - E: TELÉGRAFO

A patente do Bell para o telefone elétrico, que foi cedida pelo Escritório de Marcas e Patentes dos Estados Unidos em março de 1876, é considerado como a primeira do seu tipo. Contudo, existiram vários pioneiros que trabalharam no desenvolvimento do telefone antes de Alexander Graham Bell.



LÂMPADA - E: ELETRICIDADE

Edison exibiu a lâmpada com filamento de carbono em Outubro de 1879 e ela se tornou comercialmente disponível nesse mesmo ano. Ele preencheu sua primeira patente para "Melhoria na Iluminação Elétrica" em 14 de Outubro de 1878.



AERONAVE - E: COMBUSTÃO INTERNA

Em 1903, Orville e Wilbur Wright fizeram o primeiro voo bem sucedido com uma aeronave mais pesada que o ar. O voo aconteceu em Kitty Hawk, na Carolina do Norte, e foi reconhecido pela Fédération Aéronautique Internationale como o primeiro voo controlado e sustentado do seu tipo.



TELEVISÃO - E: TELÉGRAFO

Georges Rignoux e A. Fournier realizaram a primeira transmissão televisiva em 1909, transmitindo imagens instantaneamente. A demonstração foi com resolução de 8x8 pixels, que permitiam uma transmissão mais clara das letras individuais do alfabeto.



MICROSCÓPIO - E: VACINAÇÃO

Por volta de 1620, os primeiros microscópios compostos surgiram na Europa, incluindo um exibido por Cornelius Drebbel em Londres (por volta de 1621) e outro exibido em Roma, em 1624. Apesar de várias reivindicações ao longo dos anos, o real inventor do microscópio composto continua desconhecido.



LOCOMOTIVA - E: COMBUSTÃO INTERNA

Richard Trevithick revelou a primeira locomotiva a vapor operacional em Merthyr Tydfil, País de Gales, no dia 21 de Fevereiro de 1804. Quase um século depois, a Maudslay Motor Company construiu a primeira locomotiva de combustão interna rentável, com um design mecânico movido a gasolina para o Mercado de Gado Deptford de Londres em 1902. Essas locomotivas tiveram um papel crucial no desenvolvimento do transporte moderno.



PENICILINA - E: VACINAÇÃO

Alexander Fleming, um médico escocês, descobriu as propriedades antibacterianas do Penicillium rubens enquanto trabalhava no hospital St. Mary em Londres. Em Setembro de 1928, ele demonstrou que o fungo poderia matar bactérias em uma cultura contaminada. Um ano depois, em 1929, ele publicou suas descobertas e chamou a substância antibacteriana de "Penicilina", que revolucionou a medicina e salvou inúmeras vidas.



BATERIA DE ALTA DENSIDADE E: ELECTRICITY

Alessandro Volta inventou a primeira bateria elétrica em 1800, que armazenava e liberava cargas por uma reação química chamada de pilha voltaica. Esta corrente estável era baseada nas pesquisas anteriores feitas por Luigi Galvani, mas foi capaz de produzir um fluxo contínuo de eletricidade. Ainda que as primeiras versões não pudessem gerar sequer uma faísca, a pilha voltaica perdia pouca carga enquanto não estivesse em uso.

6: ERA DA INFORMAÇÃO (TEVE INÍCIO NO SÉCULO XXI)



SATÉLITE - F: CÉLULA SOLAR

Em 4 de Outubro de 1957, a União Soviética lançou o primeiro satélite artificial Sputnik 1 como parte do seu programa Sputnik. Este sucesso iniciou a Corrida Espacial dentro da Guerra Fria. O primeiro satélite artificial dos Estados Unidos, Explorer 1, foi logo depois em 31 de Janeiro de 1958. O desenvolvimento dos satélites artificiais, desde então, têm revolucionado a comunicação, a previsão do tempo, o sensoriamento remoto e muito mais.



APRENDIZADO AUTOMÁTICO - F: COMPUTADOR

O aprendizado automático envolve treinar computadores para realizar tarefas sem serem programados para tal. Isto é possível ao alimentar o computador com dados para que ele aprenda a executar tarefas específicas. Ao continuar refinando e melhorando seus algoritmos, o aprendizado automático pode ajudar as organizações a automatizar procedimentos complexos e tomar decisões melhor informadas.



COMPUTAÇÃO QUÂNTICA - F: IA

A computação quântica aproveita a mecânica quântica para a computação avançada. O IBM Q System One da IBM lançado em 2019, comercializou esta tecnologia. A integração com a IA e o aprendizado automático poderiam transformar a indústria financeira, da saúde e várias outras. Conforme a computação quântica avança, ela promete desbloquear ainda mais possibilidades para inovações e descobertas.



VELA SOLAR - F: CÉLULA SOLAR

As velas solares fornecem um método único de propulsão para naves espaciais que usam grandes espelhos para receber a pressão da radiação solar. A primeira demonstração bem sucedida desta tecnologia no espaço interplanetário foi feita pela missão da Agência de Exploração Aeroespacial Japonesa IKAROS. Em 8 de Dezembro de 2010, a IKAROS voou por Vênus há 80.800 km de distância, concluindo assim os objetivos de sua missão.



INTERNET - F: COMPUTADOR

A Internet é uma rede global de computadores conectados pela rede ótica e de telecomunicações. Nos anos 1960, o Departamento de Defesa dos Estados Unidos ARPA financiou uma pesquisa sobre compartilhamento entre computadores. J. C. R. Licklider sugeriu uma rede universal e a pesquisa de troca de pacotes começou no início dos anos 1960 - uma das tecnologias principais da Internet.



FOGUETE REUTILIZÁVEL - F: IA

Três empresas estão desenvolvendo experimentos para ter um lançamento de foguete reutilizável. A SpaceX, com a SpaceX Starship, quer fazer seus testes iniciais em 2023. A Relativity Space, com a Terran R, planeja conseguir um teste de lançamento orbital inicial em 2024. A Blue Origin começou os trabalhos no Project Jarvis no começo de 2021 mas ainda não definiu uma data para os testes.

PEÇAS DE ESPECIALISTA



Apresente uma Ideia.



Invente uma Ideia.



Compartilhe uma Invenção.



Ganhe 3 PC.



Aumente a influência em 1.



Ganhe um acadêmico, mas não exceda o limite da **academia**.



Coloque um novo cidadão em qualquer região no mapa do mundo.



MUDANÇA DE ERA



1: Ajuste a ordem de turno.



2: Ajuste a influência de acordo com sua posição na trilha de Influência.



3: Cidadãos exauridos se tornam disponíveis.



4: Devolva os pilares de Temporada, Sábios e fichas **Econômicas**.



5: Gire os Marcos. Primeiro, mova qualquer Marco Particular que não seja de jogador, depois os Marcos restantes da área.



6: Descarte ideias que não foram inventadas de eras anteriores e estão próximas ao seu tabuleiro de sociedade e na área de ideias.



PEÇAS DE CONHECIMENTO



Apresentar uma ideia. Precisa de uma ficha de **Ação Conectada** disponível.



Inventar uma ideia. Precisa de uma ficha de **Ação Conectada** disponível.



Compartilhar uma Invenção. Precisa de uma ficha de **Ação Conectada** disponível.



Inovar. Precisa de uma ficha de **Ação Conectada** disponível.



Chamar Especialistas. Precisa de uma ficha de **Ação Conectada** disponível.



Ganhar Influência. Precisa de uma ficha de **Ação Conectada** disponível.



Colocar um novo cidadão em uma região do mapa no mundo. Precisa de uma ficha de **Ação Conectada** disponível.



Ganhar 2 PC para cada peça virada. Precisa de uma ficha de **Ação Conectada** disponível.

OUTROS ÍCONES



Construa uma quantidade de peças de Progresso igual à sua Era - 1.



Construa uma quantidade de peças de Progresso = à sua Era - 1 com um custo de 2 de Influência.



Construa esta peça de Progresso com um desconto de 2 cidadãos.



Ganhar uma ficha Econômica.



Aumentar influência em 1 (máximo 10).



Traga cidadãos para o lar de uma região como especialistas (negociantes/artesãos/pensadores).



Ganhe um novo especialista do tipo exibido.



Coloque um novo Cidadão em qualquer região do mapa no mundo.



Ganhe um Acadêmico.



Ação Conectada.



PONTUAÇÃO FINAL (PC)

No começo da Era 6, realize a pontuação final. adicione os seguintes ao ? na trilha de pontuação:

- 1: ? da posição na trilha de Influência
- 2: ? de suas peças de **Riqueza**
- 3: ? de 2 de suas cartas de Objetivo Particular

DESEMPATES:

- 1: Mais peças no mapa de Progresso
- 2: Mais invenções à esquerda do seu tabuleiro
- 3: Mais cidadãos ao total

O JOGADOR COM MAIS ? VENCE.