



Horóscopos (2 Horas)

Esta ação não depende de nenhuma combinação de Runas, mas será mais eficiente se os dois Dados estiverem juntos no mesmo lado da Bandeja Sagrada.

Selecione um lado da Bandeja. Depois, por cada Dado no lado escolhido da Bandeja, escreva o resultado desse Dado na caixa vazia mais à esquerda em uma sequência do Horóscopo.

- Na linha de cima, o número em cada caixa subsequente deve ser exatamente +1 que a caixa anterior. Depois do 4, a sequência volta para o 1 ou X.
- Na linha de baixo, o número em cada caixa subsequente deve ser exatamente -1 que a caixa anterior. Depois do 1, a sequência volta para o 4 ou X.
- Qualquer número, ou um X, pode começar qualquer sequência.
- Qualquer número, ou um X, pode seguir um X em qualquer sequência.



Ao ganhar um **X** de bônus (desta ação ou de outra), você pode escrever um **X** na caixa vazia mais à esquerda em qualquer sequência do Horóscopo. Um **X** pode seguir qualquer número, e qualquer número pode seguir um **X**.

Ao preencher uma caixa com um bônus acima ou abaixo dela, ganhe esse bônus imediatamente:

-  — Mova 1 Amuleto que seja da mesma cor que uma das 2 exibidas de sua reserva para a sua Estante de Venda.
-  — Mova 1 Tomo que seja da mesma cor que uma das 2 exibidas de sua reserva para a sua Estante de Venda.
-  — Faça um **X** na área do **Horóscopo** ou na **Área das Facções**.
-  — Desenhe um ícone de Mercado na **Área das Facções**.
-  — Escolha e descarte 1 carta de Corrupção da sua reserva.

Área das Facções

A **Área das Facções** contém dois Ícones de Patrocínio para cada Facção. Eles são ativados por um **X** e por Ícones de Mercado ganhos por outras ações.

- Ao fazer um **X**, ganhe Patrocínio Imediato do Salão da Facção correspondente.
- Por cada Ícone de Mercado desenhado, você ganhará um Patrocínio da Fase de Mercado da Facção correspondente.



Nota: Se você tiver dificuldade em desenhar um ícone de Mercado, faça um simples triângulo.

Exemplo: Se a sua Bandeja Sagrada estiver desta forma, essas são algumas das ações que você pode escolher fazer:

- **Mapa Astral:** Desenhe 2 linhas no seu Mapa Astral.
- **Previsão:** Inicie uma Previsão Ativa com 2 ícones de Clientes.
- **Horóscopos:** Escreva "2" ou "3" em uma das sequências.
- **Destinos Alterados:** Faça um X nos Horóscopos ou na Área das Facções e saque 1 carta de Corrupção devido ao lado da Caveira.

Se você tivesse um de cada bônus dos Destinos Alterados preenchidos, você poderia usá-los para aumentar o "3" para um "4" e movê-lo para o outro lado da bandeja, criando mais essas opções:

- **Mapa Astral:** Desenhe 4 linhas no seu Mapa Astral.
- **Previsão:** Inicie uma Previsão Ativa com 4 ícones de Clientes.
- **Horóscopos:** Escreva "2" e "4" em quaisquer sequências que quiser.



Recrutar/Substituir Habitante (Custo Varia)

Recrute 1 Habitante da Praça da Cidade, ganhando sua habilidade. Depois, deslize a carta atrás de seu tabuleiro de Equipe para associá-lo a uma Habilidade de Equipe. A Maioria dos Habitantes possuem ícones de Facção que lhe darão Ouro na Pontuação Final.

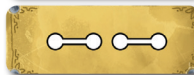


Ativar Equipe (2 Horas)

Você pode ativar cada **Habilidade de Equipe** que tenha um Habitante associado a ela—na ordem que desejar.



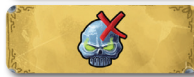
Exorcista: Faça um **X** na área dos Horóscopos ou na Área das Facções.



Astrólogo: Desenhe 2 linhas no seu Mapa Astral.



Quiromante: Preencha 2 bolhas na área de Destinos Alterados (± 1 , Mova 1, ou 1 de cada).



Segurança: Escolha e descarte 1 carta de Corrupção de sua reserva.

Antes de cada um de seus turnos, pegue as 5 Runas e jogue-as na Bandeja Sagrada. Se todas as 5 caírem no mesmo lado da Bandeja, saque 1 carta de Corrupção.

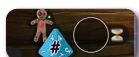


Desenhe um número de linhas igual ao resultado do Dado.

- Se você fechar uma área de 1×1 , ganhe 1 Amuleto (Bem pequeno).
- Se você fechar uma área de 2×1 , ganhe 1 Tomo (Bem grande).



Registre os resultados do(s) Dado(s) em sua(s) sequência(s) do Horóscopo. Quando uma caixa for preenchida, ganhe o bônus que está acima ou abaixo dela.



Escolha uma cor e separe um número de Clientes igual ao resultado do Dado. Ao retirar clientes da bolsa, compare com suas Previsões Ativas.



Preencha duas bolhas de ± 1 .

Preencha duas bolhas de **Mova 1**.

Faça um **X** na área dos **Horóscopos** ou na **Área das Facções**.



Faça um **X** na Área das Facções para ganhar Patrocínio imediato ou nos Horóscopos para reiniciar uma sequência.



Desenhe um ícone de Mercado para ganhar Patrocínio da Fase de Mercado da Facção correspondente.





A Oráculo

Como Haggatha, a Oráculo, Você vê a sorte dos desafortunados. Você lê as estrelas, vê o futuro e muda os destinos na tentativa de separar as pessoas de seu precioso Ouro.

Aventureiros cansados visitam sua loja em busca de esperança e conselhos, que lhes são dados através de amuletos e horóscopos — e, às vezes, um pouco de vodu também. Só tome cuidado para não deixar suas brincadeiras sombrias—ou sua louça suja—afugentar muitos clientes honestos!

Projetado por: Carl Van Ostrand, Jonathan “Jonny Pac” Cantin, & Drake Villareal

Desenvolvido por: Jonny Pac & Drake Villareal · **Arte por:** Mihajlo Dimitrievski—The Mico

Arte Adicional por: Bojan Drango · **Design Gráfico por:** Bojan Drango · **Escultura de Miniatura por:** Silviu Avram

Design dos Componentes em Papelão 3D por: John Shulters · **Regras por:** Tarrant Falcke & Stella Jahja—Meeple University

Edição das Regras e Regras Adicionais por: Drake Villareal & Jonny Pac · **Edição e Design do Livro de Regras por:** Melissa Delp & Will Meadows—Tantrum House · **Produzido por:** Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, & Maja Denkov

Publicado por: Final Frontier Games

Importado e Distribuído no Brasil por: Mosaico Jogos · **Traduzido por:** João José Gois

Revisão por: Ricardo Williams G. Santos & Vinícius Carlos Vieira

COMPONENTES

- Este Livro de Regras
- 1 Miniatura da Oráculo
- 1 Tabuleiro de Loja da Oráculo
- 1 Tabuleiro de Equipe da Oráculo
- 1 Estante de Venda em 3D
- 1 Caneta com apagador
- 1 Bandeja Sagrada em 3D
- 20 Bens da Oráculo
 - ▶ 12 pequenos (3 de 4 cores)
 - ▶ 8 grandes (2 de 4 cores)
- 20 Suportes plásticos
- 5 Runas
 - ▶ 1 Osso de madeira
 - ▶ 1 Meeple Vodú de madeira
 - ▶ 1 Moeda de papelão
 - ▶ 2 Dados d4

PREPARAÇÃO

1. Coloque o Tabuleiro de Loja, de Equipe, a Estante de Venda e a Caneta na mesa em sua frente.

2. Jogue as 5 Runas na Bandeja Sagrada.

- Se todas as 5 Runas caírem no mesmo lado da Bandeja Sagrada, jogue novamente.

Nota: Esta regra só é aplicável na Preparação.

3. Deixe os Amuletos (Bens pequenos) e Tomos (Bens grandes) em algum lugar perto de você.

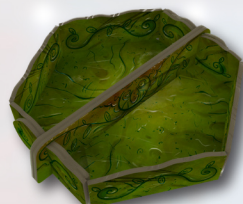
4. Coloque a miniatura da Oráculo no espaço da ação Ativar Equipe.

AS RUNAS E A BANDEJA SAGRADA

A cada turno, suas escolhas de espaços de ação serão limitadas pelo jeito que as suas **Runas** caírem na sua **Bandeja Sagrada**.

- 2 Dados de 4 lados
- Uma Moeda (com um lado de “Árvore” e um de “Caveira”)
- Um Osso
- Um Meeple de Vodú

A maioria das suas ações requer que duas Runas específicas estejam no mesmo lado da Bandeja Sagrada. Por exemplo, ver o **Mapa Astral** requer que o Osso esteja junto com um Dado. A força da ação às vezes depende do resultado do Dado ou da Moeda. Portanto, em cada turno você terá opções limitadas devido a como as Runas se acomodaram na Bandeja.





Você pode ganhar bônus durante o jogo que lhe permitirão manipular as Runas. O jogo começa com um bônus de cada já preenchido, pronto pra usar. Para usar um bônus, marque um X em uma bolha preenchida na sua área de **Destinos Alterados**. Vários bônus podem ser usados no mesmo turno.

- **±1:** Aumente ou diminua o valor de um dado em 1.
 - ▶ Um “1” pode ser alterado para um “4” e vice-versa.
- **Mova 1:** Mova 1 Runa para o outro lado da Bandeja Sagrada.
 - ▶ Os resultados dos Dados e da Moeda não são alterados.



Antes de cada um de seus turnos, pegue todas as 5 Runas e as jogue na Bandeja Sagrada. Em todo turno você terá um novo grupo de opções para escolher.

- Se todas as 5 Runas caírem no mesmo lado da Bandeja, saque 1 carta de Corrupção.
- Se uma Runa cair fora da Bandeja, coloque-a no lado que estava mais perto de onde ela parou, sem mudar seu valor.
- Se a Moeda ou um Dado cair de uma maneira cujo resultado não esteja claro, dê uma leve chacoalhada na Bandeja até que o resultado esteja claro para todos.

AÇÕES DA ORÁCULO



Destinos Alterados (Custo Varia)

Escolha e faça uma das seguintes ações.

Cada ação requer que a Moeda esteja no mesmo lado da Bandeja Sagrada que a Runa exibida. Esta ação sempre custa 1 Hora. Se a Moeda estiver mostrando o lado da **Caveira**, saque também 1 carta de Corrupção.

- Preencha 2 bolhas de ±1.
- Preencha 2 bolas de Mova 1.
- Imediatamente faça um **X**, seja na área dos **Horóscopos** ou na **Área das Facções**.

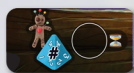


Mapa Astral (2 Horas)

Para fazer esta ação, o Osso e ao menos um Dado devem estar no mesmo lado da Bandeja Sagrada. Você pode desenhar um número de linhas igual ao resultado exibido no Dado. Cada linha deve conectar dois pontos adjacentes, ortogonalmente. **Nota:** Se os dois Dados estiverem no mesmo lado que o Osso, use o maior resultado.

Seu objetivo ao fazer o **Mapa Astral** é fechar as áreas de uma única cor usando as linhas que desenham—e possivelmente as linhas da **Cruz da Corrupção** impressas no centro.

- Quando você fechar uma área de 1×1, preencha-a e mova um **Amuleto** (Bem pequeno) de cor equivalente da sua reserva para sua Estante de Venda.
- Quando você fechar uma área de 2×1, preencha-a e mova um **Tomo** (Bem grande) de cor equivalente da sua reserva para sua Estante de Venda.
- Saque 1 carta de Corrupção se você fechar uma área usando uma linha da Cruz da Corrupção.
- Você não ganha Bens se fechar uma área de qualquer outro tamanho ou uma área de 2×1 que tenha 2 cores diferentes—mas você pode subdividir ela depois e ganhar 2 Amuletos.



Previsão (1 Hora)

Para fazer esta ação, o meeple de **Vodu** e um Dado devem estar do mesmo lado da Bandeja Sagrada. Se os dois Dados estiverem no mesmo lado, escolha o Dado que quiser usar.

Você está tentando prever quais Clientes serão retirados da bolsa de Aventureiros.

1. Na **Área de Previsões**, a partir do canto superior esquerdo (ou depois da linha desenhada mais à direita), conte um número de ícones de Clientes igual ao resultado do Dado e faça uma linha vertical após o último contado. Os ícones de Clientes nesta área são chamados de **Previsão Ativa**.
2. Escolha uma cor de Cliente ao riscar todas as bolhas das outras cores na nova Previsão Ativa.

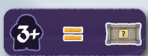
Exemplo: Você já tem uma Previsão Ativa pro amarelo de tamanho 3. Você escolhe fazer uma Previsão com o Meeple de Vodu e um Dado que está com ele. O resultado do Dado é "4", então você conta os próximos 4 ícones de Clientes em sequência e faz uma linha vertical para fechá-los. Depois, você escolhe "vermelho" e risca todas as outras bolhas que não são vermelhas nesses quatro ícones de Clientes.

Você pode ter várias Previsões Ativas ao mesmo tempo. Se acabar o espaço na Área de Previsões, você não pode fazer esta ação.

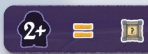
Enquanto você tiver *alguma* Previsão Ativa, siga esses passos *sempre* que um Aventureiro for retirado da bolsa de Aventureiros por qualquer jogador:

- Veja se a cor do Aventureiro retirado bate com suas Previsões Ativas. Isso pode fazer com que várias Previsões sejam bem sucedidas ou mal sucedidas.
- Se a cor do Aventureiro não bater com a cor de uma Previsão Ativa, risque um ícone de Cliente com ela.
- Se a cor do Aventureiro bater com a

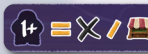
cor de uma Previsão Ativa, sua Previsão foi um sucesso e você ganha um bônus. Circule os ícones de Clientes com essa Previsão que ainda não foram riscados, e selecione um Bônus de acordo com a quantidade circulada.



3+ Mova 1 Tomo de qualquer cor de sua reserva para sua Estante ou escolha 1 bônus inferior.



2+ Mova 1 Amuleto de qualquer cor de sua reserva para sua Estante ou escolha 1 bônus inferior.



1+ Desenhe um ícone de Mercado na Área de Facções ou marque um **X** numa sequência de Horóscopo ou da Área de Facções.

Ícones de Clientes riscados ou circulados não fazem mais parte de uma Previsão Ativa.

Nota: Em uma partida de 1, 2 ou 3 jogadores, é possível que dois Aventureiros sejam retirados de uma vez. Neste caso, resolva os dois, na ordem que desejar.

Exemplo: Um Cliente vermelho é retirado da bolsa. A Previsão do amarelo falhou, então você risca um ícone de Cliente naquela Previsão. Mas a Previsão do vermelho acertou. Circule toda a Previsão e ganhe um **Tomo** de qualquer cor ou uma das recompensas inferiores.

