



Return to DARKTOWER™

EXPANSÃO ALLIANCES

Há muito tempo, quatro guildas exercem influência sobre os Quatro Reinos: os Exploradores Arcanos (Arcane Scouts) encontram perigos ocultos, a Ordem dos Paladinos (Paladines Order) guarda o reino, o Círculo dos Druidas (Druids Circle) molda a terra e a Guilda dos Ladrões (Thieves Guild) mantém o fluxo de moedas.

Mas a Torre corrompeu essas guildas. O povo se acovarda diante daqueles que deveriam protegê-los. Agora, magias estranhas afetam a terra, com cidades cobertas por gelo no verão, incêndios surgindo sem aviso e espadas se transformando em pó.

Agora, mesmo enquanto enfrenta o adversário, você deve exercer sua influência para persuadir as guildas a se tornarem aliadas mais uma vez.

Componentes



2 tabuleiros de herói



4 tabuleiros de guilda



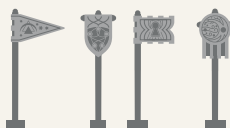
12 cartas de aliado



1 receptáculo de influência



2 miniaturas de herói com bases



4 bandeiras de guilda



20 cartas de tesouro



12 fichas de influência



4 peças de merlão



4 marcadores de guilda



1 marcador de missão



1 saco de caveira



4 sobreposições de ação heroica



6 peças de virtude



32 caveiras de poder

8 caveiras de praga
8 caveiras de presságio
8 caveiras de fogo
8 caveiras de gelo

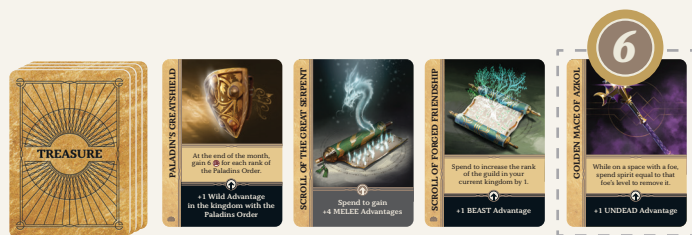
Preparação do Jogo

Siga a preparação do jogo base com as seguintes mudanças:

- 1 Sobreposições de Ação Heroica:** dê a cada jogador uma sobreposição para colocar sobre a seção de ações heroicas do seu tabuleiro de herói.
- 2 Tabuleiros de Guilda:** decida se será usado o lado A (mais fácil) ou o lado B (mais difícil) de cada tabuleiro (você pode misturar os lados A e B das guildas em uma mesma partida). Então, coloque cada tabuleiro em um reino, aleatoriamente.
- 3 Marcadores de Guilda:** coloque um marcador de guilda no espaço rank 1 de cada tabuleiro de guilda.
- 4 Bandeiras de Guilda:** cada guilda tem seu salão de guilda em uma construção diferente. Para cada guilda, insira sua bandeira na construção especificada no reino onde a guilda está localizada.

	Arcane Scouts	Cidadela
	Paladins Order	Santuário
	Druids Circle	Vila
	Thieves Guild	Bazar

- 5 Aliados:** cada guilda tem 3 aliados associados. Para cada guilda, embaralhe esses aliados e coloque-os aleatoriamente virados para cima nas áreas das cartas dos espaços rank 2, rank 3 e rank 4, abaixo do tabuleiro da guilda.
- 6 Tesouros:** embaralhe as 20 novas cartas de tesouro com as demais para formar uma única pilha. Quando você criar o mercado de tesouro, revele 4 cartas (em vez de 3).
- 7 Influência:** adicione as fichas de influência à reserva geral. Pegue 8 influências da reserva geral e coloque-as no receptáculo de influência para formar a reserva de influência dos heróis.
- 8 Caveiras:** coloque as 24 caveiras regulares na bolsa de caveiras. O aplicativo dirá para substituir algumas por caveiras de poder, com base no adversário e inimigos selecionados. Retorne todas as caveiras não utilizadas para a caixa do jogo.



Reserva inicial de influência dos heróis.

Visão Geral

Alliances é uma expansão para *Return to Dark Tower* que torna o jogo cooperativo mais desafiador. Os heróis devem persuadir as guildas e enfrentar forças apocalípticas de praga, presságio, fogo e gelo.

Heróis

Há dois novos heróis jogáveis, o Arquiteto Supremo (*Archwright*) e o Recluso Assombrado (*Haunted Recluse*). Esses novos heróis podem ser misturados com os heróis do jogo base, em qualquer combinação, independentemente de esta expansão estar em jogo ou não.

Tesouros

Há 20 tesouros novos que são embaralhados na pilha de tesouro. Há sempre um tesouro adicional no mercado de tesouro. No jogo base, você só pode usar seus itens no seu próprio turno. No entanto, muitos desses novos tesouros têm efeitos passivos que são acionados em outros momentos, como no fim do mês.

Influência

Há um novo recurso conhecido como influência que você usa para trazer as guildas para o seu lado. Diferente dos guerreiros e espíritos, que cada herói mantém em seu inventário pessoal, a influência vai para uma reserva compartilhada por todos os heróis.

Mantenha a reserva compartilhada no receptáculo de influência. Quando você ganhar influência, pegue-a da reserva geral e adicione-a ao receptáculo. Quando você gastar influência, retorne-a do receptáculo para a reserva geral.

No fim do mês, os heróis ganham influência igual ao número de construções sem caveiras. O aplicativo lembrará você de fazer isso quando o mês terminar.

A influência é ilimitada, então use um substituto se o suprimento acabar.

♦ AÇÃO DE INFLUÊNCIA ♦



Enquanto você estiver em um salão de guilda, você pode ganhar duas influências realizando a nova ação heroica: **Influência**. Como esta é uma ação heroica, você também ganha dois espíritos após realizá-la.



2 novos heróis



20 tesouros novos



Reserva dos heróis (receptáculo de influência)



Reserva geral de Influência

Caveiras de Poder

Há quatro novos tipos de caveiras, conhecidos coletivamente como caveiras de poder, com efeitos adicionais que prejudicam os heróis enquanto eles se movimentam pelos quatro reinos. Durante a preparação, o aplicativo informará quantas caveiras de poder de cada tipo devem ser usadas.

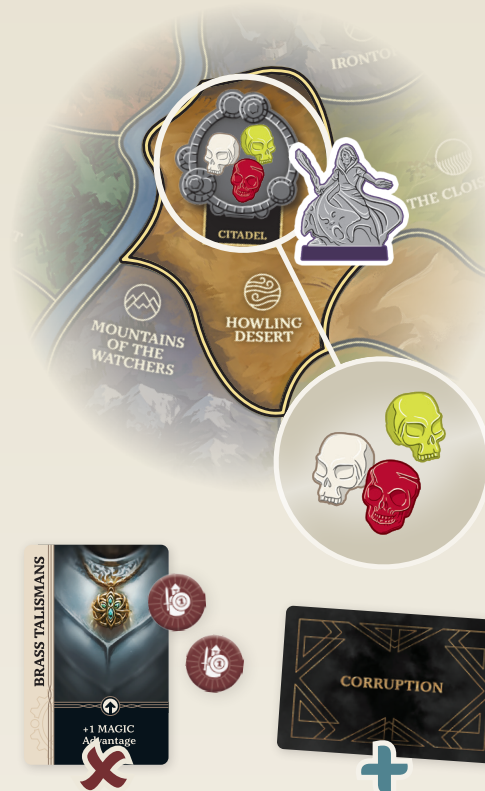
Agora, a reserva de caveiras é mantida no saco de caveiras para garantir aleatoriedade. Quando for necessário pegar uma caveira da reserva, retire uma aleatoriamente do saco.

Quando você entrar em um espaço com uma caveira de poder, seja por movimento normal ou de outra forma, resolva o efeito da caveira. Os efeitos das caveiras fazem com que você perca recursos ou itens. Se você não puder resolver completamente as perdas de um efeito de caveira, ganhe uma corrupção.

Tipo de Caveira	Efeito da Caveira
 Praga (verde)	Perca 1 item quando você entrar em um espaço com uma caveira de praga.
 Presságio (roxo)	Perca 1 influência quando você entrar em um espaço com uma caveira de presságio.
 Fogo (vermelho)	Perca 4 guerreiros quando você entrar em um espaço com uma caveira de fogo.
 Gelo (azul)	Perca 1 espírito quando você entrar em um espaço com uma caveira de gelo.

Quando você entrar em um espaço com múltiplas caveiras de poder, resolva o efeito de cada caveira — uma de cada vez — na ordem de sua escolha. Isso pode resultar em ganhar múltiplas corrupções ao entrar em um único espaço.

Se uma caveira de poder for colocada em uma construção no espaço onde seu herói já está posicionado, não resolva seu efeito.



Exemplo: o Recluso Assombrado se move para o Deserto Uivante (Howling Desert). Há três caveiras na cidadela: uma caveira regular, uma caveira de praga e uma caveira de fogo. A caveira de praga força o jogador a perder um item. Então, ele entrega os Talismãs de Latão (Brass Talismans). A caveira de fogo faz o jogador perder 4 , mas ele só tem 2 . Logo, ele perde o que tem e ganha uma corrupção.

Guildas

◆ NÍVEIS (RANKS) DE GUILDAS ◆

Cada guilda tem quatro níveis (ranks), de 1 a 4. Todas as guildas começam o jogo no nível 1. Elas podem aumentar ou diminuir de nível por ações que os heróis realizam e por outros efeitos do jogo, como resultados de missões. Quando o nível de uma guilda aumenta ou diminui, mova o marcador da guilda para cima ou para baixo, conforme necessário.

Você pode aumentar o nível de uma guilda realizando a ação de Fortificar no respectivo salão da guilda e gastando cinco influências. Você não ganha o efeito normal de Fortificar da construção (por exemplo, ganhar um equipamento ou um tesouro no bazar). No entanto, isso ainda conta como a ação de Fortificar. Logo, você pode jogar o dado de negociação primeiro e receber outros benefícios de itens, virtudes e aliados.

Se o nível de uma guilda deve aumentar acima do nível 4, ele permanece o mesmo, mas cada herói que está no reino dessa guilda ganha dois espíritos. Se o nível de uma guilda diminuir abaixo do nível 1, ele permanece o mesmo, mas cada herói que está no reino dessa guilda perde dois espíritos (e ganha uma corrupção se não puder resolver completamente a perda).

Se um salão de guilda for destruído, descarte todos os aliados restantes de lá. Em seguida, defina o marcador da guilda para o nível 1. Neste caso, o nível da guilda não pode mais aumentar até o fim de jogo, mas ainda pode ser diminuído por outros efeitos do jogo, como resultados de missões.

◆ EFEITOS DA GUILDA ◆

Cada guilda tem um efeito contínuo que se aplica a todos os heróis **enquanto eles estiverem no reino dessa guilda**. O efeito da guilda varia conforme o nível da guilda muda. Os níveis mais baixos causam efeitos negativos, enquanto níveis mais altos concedem efeitos positivos.



Exemplo: o Arquiteto Supremo está no reino oeste, onde o salão da guilda da Ordem dos Paladinos está localizado. A guilda está atualmente no nível 2 (rank 2). O jogador decide realizar a ação Limpar para remover caveiras da vila nesse reino. No entanto, para fazer isso, o jogador deve primeiro gastar 1 espírito devido ao efeito da guilda.



♦ ALIADOS DE GUILDA ♦

Cada guilda tem três aliados que os heróis podem recrutar. No início do jogo, os aliados de cada guilda são atribuídos aleatoriamente às posições de cartas abaixo do tabuleiro da guilda.

Quando um jogador aumenta o nível (*rank*) de uma guilda, se houver um aliado na posição de carta abaixo do novo nível, ele o recruta imediatamente. O jogador deve colocar a carta do aliado ao lado do seu tabuleiro de herói. Pressione o botão de aliado de guilda no aplicativo e indique qual aliado acabou de ser recrutado para que o aplicativo saiba ativar seus eventos.

Se o nível de uma guilda for diminuído e depois aumentado novamente para um nível que tenha uma posição de carta vazia, nenhum aliado é recrutado. Somente três aliados podem ser recrutados de cada guilda: um no nível 2, um no nível 3 e um no nível 4.

♦ MISSÕES DE GUILDA ♦



A cada mês, há uma missão de guilda disponível, além da missão de aliado e da missão do adversário. Se você completar a missão de guilda antes do fim do mês, ganhará uma recompensa. Mas, se não completar a missão de guilda, você sofrerá uma penalidade que muitas vezes resulta em uma diminuição no nível da guilda associada.



Exemplo: no fim do terceiro mês, uma missão não realizada faz com que o nível da guilda *Círculo dos Druidas (Druids Circle)* diminua. A guilda está atualmente no nível 1, logo ela não pode baixar de nível.

Consequentemente, dois heróis que estão no reino desta guilda devem perder 2 cada um. Como um deles não tem nenhum espírito, ganha uma corrupção.



Exemplo: o herói está no salão da guilda dos Exploradores Arcanos (Arcane Scouts). Ele usa a ação de Fortificar e gasta 5 para aumentar a guilda do nível 1 para o nível 2. O aliado na posição de carta desse nível é Oola, o Nômade, que é recrutado. O jogador pega a carta e pressiona o botão de aliado de guilda para informar o aplicativo. Agora o jogador se beneficia das habilidades e eventos de Oola.

Agradecimentos

Desenvolvimento da Expansão: Callin Flores

Autoria do Jogo Base: Rob Daviau, Isaac Childres, Noah Cohen, Justin D. Jacobson, Brian Neff

Ilustração dos Personagens: Qistina Khalida

Ilustração dos Tesouros: Garrett Kaida, Nastya Lehn, Qistina Khalida

Design Gráfico: Lindsay Daviau, Jason Taylor

Gerente de Projeto: Suzanne Sheldon, Tim Burrell-Saward

Modelos 3D: Hakan Diniz, Chad Hoverter

Modelos das Miniaturas: Punga Miniatures

Edição das Regras: Dustin Schwartz

Layout das Regras: Jason D. Kingsley

CRÉDITOS – EDIÇÃO BRASILEIRA:

Tradução: Marcos Franco / **Revisão:** Diego Oliveira & Marcos Franco /

Design Gráfico: Marcelo Groo

→ *Agradecimentos especiais aos nossos centenas de playtesters e milhares de apoiadores.*

Atenção: alguns termos, como atributos, localidades, cartas e botões disponíveis no aplicativo, mesmo com a tradução em português, foram mantidos em inglês para facilitar o entendimento das regras e a navegação pelo próprio aplicativo.

Para dicas de resolução de problemas, suporte ao produto e atendimento ao cliente, visite:

<https://acrosstheboard.com.br>

© 2021 Restoration Games, LLC e © 2024 Across the Board. Return to Dark Tower, Restoration Games, the Restoration Games logo, the "Every Game Deserves Another Turn" tagline, and all associated trade dress are trademarks of Restoration Games, LLC. Restoration Games, LLC is located at 12717 W SUNRISE BLVD #244, SUNRISE, FL 33323. Actual components may vary from those shown. Made in China. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NÃO É DESTINADO AO USO POR PESSOAS COM TREZE ANOS OU MENOS.

**ACROSS
THE BOARD**



**RESTORATION
GAMES™**