

# Revive

"O gelo está recuando. Tudo recomeça.  
Vamos reviver."

- Nàdair



NÃO destaque nenhuma peça das placas vermelhas antes de ser orientado a isso. Por enquanto, deixe as placas vermelhas no fundo da caixa.

NÃO embaralhe ou olhe as cartas do baralho de campanha [se já tiver feito isso, você pode colocar as cartas de volta em ordem, organizando pelo número que está no canto inferior direito].

# COMPONENTES DO JOGO

TABULEIRO



25 PEÇAS DE ÁREA



5 PEÇAS DE ÁREA INICIAL



5 PEÇAS GRANDES DE LOCAL



28 MARCADORES DE ENERGIA



48 PEÇAS DE MÓDULO



30 PEÇAS DE MÁQUINA



×10

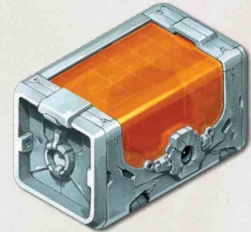


×10



×10

28 PEÇAS DE CAIXOTE



12 PEÇAS DE ARTEFATO MAIOR



×4



×4



×4

8 PEÇAS DE ARTEFATO MENOR



1 PEÇA DE FIM DE JOGO



BARALHO DE CAMPANHA  
[30 CARTAS]

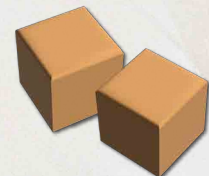
**NÃO EMBARALHE OU OLHE ESTAS CARTAS!**



39 CARTAS DE CIDADÃO



2 CUBOS DE AÇÃO



Além disso, há 1 falcão de madeira e duas placas vermelhas [com peças]. Por enquanto, deixe estes componentes na caixa. Ao jogar no modo campanha, você será instruído a colocar estes componentes em jogo.

# COMPONENTES DE JOGADOR

4 TABULEIROS DE JOGADOR



6 TABULEIROS DE TRIBOS  
[2 SERÃO DESBLOQUEADOS NA CAMPANHA]



24 CARTAS DE CIDADÃO INICIAL



Frente



Verso

10 CARTAS DE ARTEFATO



Frente



Verso

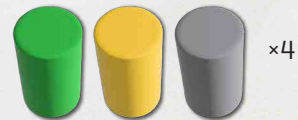
4 CARTAS DE AJUDA



4 PEÇAS DE INTERRUPTOR



12 MARCADORES DA TRILHA DE MÁQUINAS



80 MARCADORES DE PROGRESSO

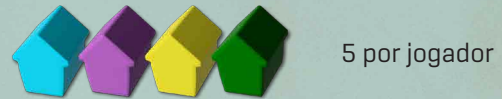


16 MARCADORES DE RECURSOS



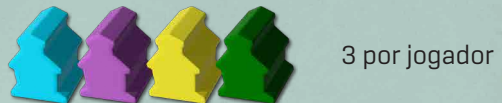
## NAS CORES DE CADA JOGADOR:

20 CONSTRUÇÕES PEQUENAS



5 por jogador

12 CONSTRUÇÕES GRANDES



3 por jogador

28 PEÇAS DE POPULAÇÃO (MEEPLES)



7 por jogador

8 PEÕES



2 por jogador

# OS TABULEIROS

## TABULEIRO DO JOGO

- Trilha de Pontos
- O Abismo
- Peças de área inicial [viradas para cima]
- Peças de área [viradas para baixo]



- Artefatos maiores
- Pilha de artefatos menores com a peça de fim de jogo no topo
- Trilha de Hibernação
- Peças grandes de local

## TABULEIRO DE JOGADOR

### TABULEIRO DE TRIBO

Tecnologias desbloqueáveis



Habilidade da tribo

Trilha de Máquinas

Peça de Interruptor

Trilha de Progresso

Armazenamento de Energia

Espaço para carta

Espaço para módulos

Trilhas de recurso

Area de descanso

## PREPARAÇÃO DO JOGO

- 1 Coloque o **tabuleiro do jogo** no centro da mesa.
- 2 Embaralhe as 5 **peças iniciais de área** e coloque-as viradas para cima nos espaços indicados no centro do **tabuleiro**. Embaralhe as 25 **peças de área** restantes e coloque-as viradas para baixo nos outros espaços.
- 3 Embaralhe as 5 **peças grandes de local** e coloque uma em cada um dos espaços nos 4 cantos do **tabuleiro**, selecionando aleatoriamente um dos lados para ficar para cima. Devolva a peça não utilizada para a caixa do jogo.
- 4 Embaralhe as **cartas de cidadão** e deixe-as viradas para baixo formando uma pilha. Revele 5 cartas e deixe-as próximas ao baralho.
- 5 Organize as **peças de máquina** por cor e coloque-as em três pilhas próximas ao **tabuleiro de jogo**. Revele 3 peças de cada pilha e deixe-as próximas às pilhas.
- 6 Embaralhe as **peças de módulo** (que serão chamadas de **módulos** de agora em diante) e coloque-as em uma pilha virada para baixo. Revele 5 módulos e deixe-os próximos à pilha.  
*As cartas de cidadão, peças de máquina e módulos revelados são chamados coletivamente de **display**.*
- 7 Embaralhe as **peças de caixote** (que serão chamadas de **caixotes** de agora em diante) e coloque-as em uma pilha virada para baixo próxima ao **tabuleiro de jogo**.
- 8 Coloque os **marcadores de energia** (que serão chamados de **energia** de agora em diante) numa reserva próxima ao **tabuleiro de jogo**.
- 9 Coloque os  **cubos de ação** próximos ao tabuleiro.
- 10 Faça uma pilha de **artefatos menores** e coloque a **peça de fim de jogo** sobre ela.
- 11 Coloque os **artefatos maiores** virados para cima na área de artefatos do tabuleiro. Utilize somente os artefatos marcados no verso com o número de jogadores correspondente (por exemplo, com 3 jogadores, use artefatos «1+», «2+» and «3+»). Retorne os artefatos maiores não utilizados para a caixa do jogo.

**No modo solo:** não utilize a **peça de fim de jogo**. Retorne-a para a caixa do jogo.

Variante: para um jogo mais longo, utilize os artefatos como se houvesse um jogador extra (por exemplo, inclua os artefatos marcados com «4» em um jogo de 3 jogadores). Para um jogo mais longo em 4 jogadores, coloque 2 artefatos menores próximo à área de artefatos (o jogo termina quando todos os 12 artefatos maiores e os dois menores forem adquiridos).





Cada jogador escolhe uma cor e pega os seguintes componentes na cor escolhida:

**9** 5 **construções pequenas** e 3 **construções grandes**. Coloque as construções no espaço indicado no seu tabuleiro de tribo.

**10** 7 **peças de população**. Coloque uma em cada ícone de população no seu tabuleiro de tribo.

**11** 2 **peões**. Coloque um como **marcador de pontos** no espaço **0** da **trilha de pontuação**, e um como **marcador de hibernação** no espaço inferior da **trilha de hibernação**.

Finalmente, cada jogador pega os seguintes componentes:

**12** 20 **marcadores de progresso**: coloque um em cada um dos 15 **espaços de recompensa** nas trilhas de máquina. Coloque também um em cada 5 espaços na parte inferior do seu **tabuleiro de tribo**.

**13** 4 **marcadores de recurso**. Coloque um no espaço inferior de cada uma das **trilhas de recurso** no seu **tabuleiro de jogador**.

#### RECURSOS INICIAIS:

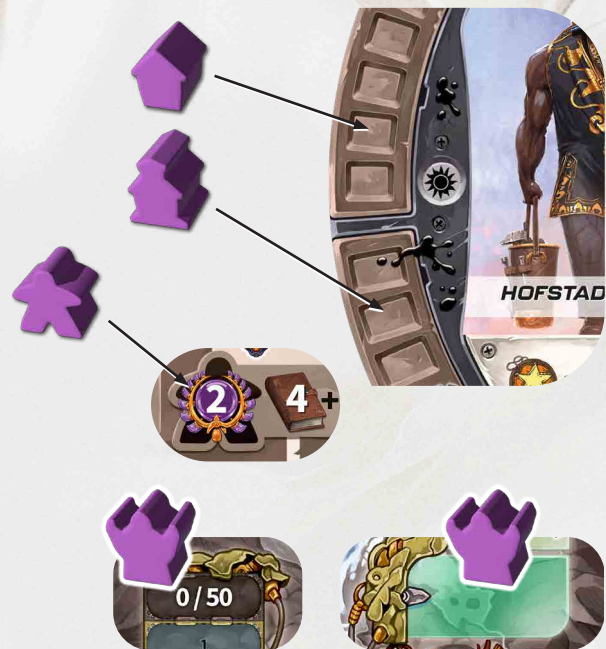
O jogador inicial avança o seu marcador mais à esquerda um espaço (ele começa o jogo com 1 **crystal**). O segundo jogador avança os dois marcadores mais à esquerda um espaço (1 **crystal** + 1 **engrenagem**). O terceiro jogador avança 3 marcadores (**crystal** + **engrenagem** + **livro**), e o quarto jogador avança todos os marcadores um espaço.

#### No jogo solo:

Comece com 1 **crystal** como recurso inicial.

Coloque 1 **cubo de ação** no primeiro espaço da trilha de progresso [canto inferior esquerdo do seu tabuleiro de jogador]. Retorne o outro **cubo de ação** para a caixa do jogo.

Todos os componentes de jogador não utilizados devem ser devolvidos à caixa.



**Exemplo:** o jogador inicial começa com um **crystal** [marcador mais à esquerda].

## OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador lidera uma tribo tentando reconstruir o mundo de acordo com seus próprios princípios. Você irá explorar novas terras, erguer construções e povoar diversos locais. Algumas ações permitem que você colete artefatos. O jogo termina quando o último artefato maior for coletado do tabuleiro. Você então pontua de diversas formas, incluindo artefatos coletados, carta de artefato, tecnologias desenvolvidas, trilha de progresso e locais povoados. O jogador com mais pontos é o vencedor.

## CONCEITOS IMPORTANTES

### RECURSOS:

Existem 3 recursos básicos no jogo: **Engrenagem**, **Livro** e **Comida**. Quando você recebe um recurso de determinado tipo, avance o **marcador** correspondente. Quando você usa um recurso, recue o marcador. Se você for receber um recurso e o marcador estiver no topo da trilha, este recurso é perdido.

**Cristais** podem ser transformados em qualquer outro recurso básico a qualquer momento durante o jogo. Se você for receber um cristal e o marcador estiver no topo, você pode avançar qualquer outro marcador. Algumas ações requerem especificamente o pagamento em cristais.

Alguns efeitos fornecem descontos. Descontos não podem reduzir um custo abaixo de 0.



### PONTOS AZUIS vs PONTOS ROXOS:



**Pontos azuis** são marcados durante o jogo. Quando você recebe pontos azuis, avance na **trilha de pontuação**. Se você alcançar ou parar em um espaço de bônus na trilha de pontuação, você recebe imediatamente a recompensa indicada (um **caixote** ou **artefato**).



**Pontos roxos** são contados somente no fim do jogo. Quando forem marcados, você também avança na trilha de pontuação, mas não recebe as recompensas dos espaços-bônus.



**Observação:** se a pontuação exceder 50 pontos, continue contando do início da trilha de pontuação. Você não recebe qualquer bônus novamente.

### MARCADORES E TRILHA DE PROGRESSO:

Cada vez que você ativa a **habilidade da tribo** ou desbloqueia um **espaço de recompensa** ao longo das **trilhas de máquina** no seu tabuleiro de jogador, você move um **marcador de progresso** para o espaço vazio de menor número na **trilha de progresso**. Colocar um **marcador de progresso** em alguns espaços fornece um bônus, como pegar **energia** da reserva ou um **artefato do tabuleiro**. No fim do jogo, você marca os pontos do espaço visível de menor número na sua **trilha de progresso**.



**No jogo solo:** você tem um **cubo de ação** na sua trilha de progresso. Este cubo é utilizado somente para registrar suas ações de carta [ver página 9], e não interfere com os marcadores de progresso na trilha [ou seja, marcadores e cubo se movem de forma independente].

### ALCANCE:

Algumas ações no tabuleiro requerem que você pague pelo **alcance**. Você encontrará uma explicação de como o alcance é calculado na página 11.

## SOBRE O JOGO

A campanha consiste em 5 partes. Durante a campanha, você irá desbloquear conteúdos adicionais para o jogo. Recomendamos que você comece a campanha imediatamente, mas se preferir, você pode jogar somente com as regras básicas.

Para começar o primeiro capítulo da campanha, leia a carta do topo do **baralho de campanha**. Este baralho irá conduzi-lo pelos 5 capítulos, um por um. Você não precisa jogar a campanha inteira com os mesmos jogadores.

Após completar os 5 capítulos, você pode continuar jogando usando todos os elementos desbloqueados ou somente aqueles que você preferir.



1ª carta do baralho de campanha

## COMO JOGAR

O jogador inicial faz seu primeiro turno.

Em seu turno, você:

**Realiza até 2 ações** OU **Hiberna**

Os jogadores fazem seus turnos em sentido horário até alguém adquirir o último **artefato maior** do tabuleiro. Então, todos os outros jogadores fazem um último turno antes do fim do jogo. O jogador com mais pontos é o vencedor.



Se você escolher realizar até 2 ações, as seguintes ações estão disponíveis:

- Jogar uma carta
- Usar sua **peça de interruptor** (se disponível)
- Explorar
- Povoar
- Construir

Veja a descrição de todas as ações nas páginas 10-14.

**Observações importantes:**

- Você pode realizar duas ações diferentes ou a mesma ação duas vezes.
- Se você não pode ou não quer realizar pelo menos 1 ação, você deve hibernar.
- Além de realizar ações ou hibernar, você sempre pode realizar qualquer número de ações gratuitas no seu turno: **Trocar cristais** por outros recursos, **Ativar máquinas** e **Abrir caixotes** (ver página 16).
- Quando uma ação ativar diversos efeitos (por exemplo, efeito de carta + efeito de módulo), você pode executá-los na ordem que preferir.

### Utilização dos cubos de ação no jogo de 2-4 jogadores:

Quando você realiza uma ação, você (ou outro jogador) pode colocar um **cubo de ação** no espaço correspondente da própria **carta de ajuda**. Isto ajuda a registrar que ações você já realizou, e facilita para os outros jogadores verem quando você encerrou o seu turno. Ao longo do jogo, as ações se tornam mais complexas, e isto pode ser útil.

**No jogo solo:** você tem um total de 20 ações de carta antes do jogo terminar. Realize sempre 1 ação por turno. Quando você escolher a ação "Jogar uma carta", mova o **cubo de ação 1 espaço** na trilha de progresso. Quando você escolher a ação "Hibernar", mova o **cubo de ação 2 espaços**. Não avance o cubo quando realizar outras ações.

## AÇÕES

## JOGAR UMA CARTA

Pegue uma das cartas da sua **área ativa** e coloque-a em um **espaço de carta** vazio.

Se você colocar a carta em um dos dois espaços superiores, receba o efeito mostrado na parte superior da carta.


Se você colocar a carta em um dos dois espaços inferiores, receba o efeito mostrado na parte inferior da carta.

**Observação:** você não pode jogar cartas no espaço à direita do tabuleiro de jogador até que você desbloqueie a tecnologia correspondente [ver Povoar na página 12].

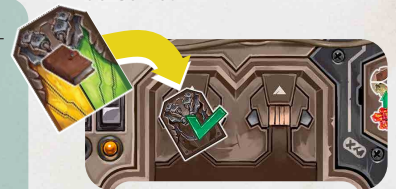


Você recebe 2 comidas da carta jogada e 1 livro do módulo verde/amarelo porque corresponde à cor da carta.

**MÓDULOS:** quando você jogar uma carta em um espaço, verifique todos os módulos daquele espaço. Cada módulo é ativado se possuir a mesma cor da carta jogada [cada módulo possui 1 ou 2 cores].

Quando você recebe um módulo (veja abaixo), coloque-o num espaço de módulo do seu tabuleiro de jogador. Se você colocar o módulo num espaço com o símbolo de ativação , você imediatamente ativa o módulo e recebe seu efeito.

Você pode descartar módulos a qualquer momento para liberar espaço para novos módulos [substituir um módulo num espaço com o símbolo de ativação não ativa o novo módulo].



Como o módulo foi colocado em um espaço com o símbolo de ativação, você imediatamente ativa o módulo e recebe um livro.



**SÍMBOLO DE ESPAÇO DE CARTA:** algumas cartas têm um **símbolo de espaço de carta** na sua borda superior ou inferior. Este símbolo permite que você jogue outra carta neste espaço futuramente.

Quando o fizer, todas as cartas e módulos da mesma cor da nova carta jogada que estiverem ligadas à esse espaço são reativados.

Jogar uma outra carta amarela ativa a própria carta, a carta amarela jogada anteriormente e o módulo.



**EFEITOS DAS CARTAS INICIAIS:** [Efeitos adicionais são descritos nas páginas 22-24]  
Utilizar um efeito é sempre opcional!



Receba o recurso indicado



Você pode trocar um recurso básico [engrenagem, livro, comida] por qualquer outro recurso básico. Você pode repetir isso até 3 vezes, escolhendo o mesmo recurso ou recursos diferentes cada vez.



Pegue um módulo do display. Coloque-o em um espaço de módulo vazio e reabasteça o display.

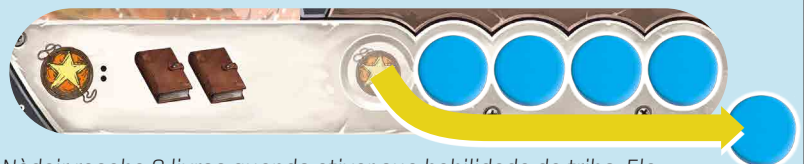


Avance 1 espaço na trilha de máquina da cor indicada [ver página 14 para detalhes].



Ative a **habilidade de tribo** [indicada abaixo do retrato do personagem no **tabuleiro de tribo**]. Ao ativar a habilidade de tribo, mova também um **marcador de progresso** do tabuleiro de tribo para o espaço vazio de menor número na trilha de progresso.

Se você não conseguir executar a habilidade [por exemplo, você não pode pagar o seu custo], você não move o marcador de progresso. Observe que você ainda pode usar a habilidade da tribo após remover todos os marcadores de progresso [mas você não recebe o benefício de mover o marcador].



Nàdair recebe 2 livros quando ativar sua habilidade de tribo. Ela também move um marcador de progresso para a trilha de progresso.



Receba um módulo OU ative a habilidade de tribo

## USAR A PEÇA DE INTERRUPTOR

Deslize sua **peça de interruptor** para baixo (para a posição “usada”). Receba qualquer recurso básico (cristal não é básico).

Esta ação não pode ser usada novamente até que o interruptor seja movido para a posição “disponível” (normalmente quando você hiberna).

*O efeito do interruptor pode parecer simples, mas talvez se altere durante a campanha...*



## EXPLORAR

Escolha uma **peça de área** virada para baixo no **tabuleiro**. Pague o custo de **alcance** (descrito abaixo) e o custo indicado no verso da peça escolhida. *Você deve ser capaz de alcançar a peça; você não pode atravessar outras peças de área inexploradas.*

Receba os pontos indicados no verso da **peça de área** escolhida (avance o seu **marcador de pontos**).

**Recrute um novo cidadão:** pegue qualquer uma das **cartas de cidadão** viradas para cima disponíveis no display ou a carta do topo do **baralho de cidadão**. Coloque a carta recrutada virada para cima na sua **área ativa** e reabasteça o display com uma nova carta do baralho, se necessário.

Revele a **peça** escolhida. *Rotacione a peça como quiser (ela pode ser colocada em uma das duas orientações possíveis).*

**Importante:** se algum espaço da peça que você revelou for adjacente a uma construção de qualquer jogador, ele recebe a recompensa destes espaços [ver **CONSTRUIR** na página 13].



*O custo de exploração da peça à direita é 3 comidas. Você também deve pagar 2 comidas pelo alcance como explicado abaixo. Pegue uma carta do display e avance seu marcador de pontos 2 espaços.*



Revele a peça.

### ALCANCE:

Quando você realiza as ações *explorar, construir ou povoar*, você deve pagar pelo **alcance**. No início do jogo, o alcance é contado a partir do **abismo** no centro do **tabuleiro**. Uma vez que você tenha colocado uma peça (**construção** ou **população**) no **tabuleiro**, o alcance é contado a partir da sua peça mais próxima (e nunca mais do abismo).

Conte os espaços até onde você quer realizar a ação e pague **1 comida** por cada espaço entre a origem e o destino (isto é, somente os espaços intermediários, não o espaço de origem ou de destino).

**Observação:** quando você realiza uma ação adjacente a uma de suas peças, há zero espaços entre o destino e a origem, então não há custo de alcance.

**Importante:** você pode contar o alcance por áreas ocupadas, mas nunca por peças de área inexploradas.



*O jogador coloca sua primeira peça no tabuleiro e conta o alcance a partir do abismo. Como deve atravessar um espaço, o custo de alcance é 1 comida.*



*O jogador quer construir a 3 espaços de distância do seu local mais próximo. Como deve atravessar 2 espaços, o custo de alcance é 2 comidas.*

## POVOAR

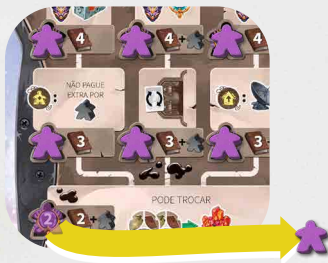
Escolha um **espaço de local** no **tabuleiro** que você ainda não povoou. O local pode ter sido povoado por outros jogadores.

Escolha uma **peça de população** do tabuleiro de tribo e coloque-a no local escolhido. Você deve pagar o custo do **alcance** (ver página 11) e o custo da ação em si.

O custo da ação é o número de livros indicados na **tecnologia** de onde a peça de população foi retirada. Além disso, você deve pagar **1 livro para cada jogador que já tem uma peça de população neste local**.

A primeira vez que você povoar, você deve usar a peça de população da tecnologia mais inferior do tabuleiro de tribo. Isto desbloqueia a tecnologia, dando acesso a uma habilidade única para o restante do jogo.

Nas próximas ações de povoar você só pode desbloquear tecnologias que estejam conectadas a tecnologias já desbloqueadas.



Os **locais grandes** nos cantos são povoados da mesma forma que os outros locais. Cada **local grande** conta como um espaço grande. Se você povoar um local grande, você também ganha, no fim do jogo, os pontos indicados (ver página 18).

**Observação:** cada local [comum e grande] pode ser povoado por mais de um jogador, mas nunca mais de uma vez pelo mesmo jogador.

**Observação:** algumas cartas e efeitos de máquina podem fornecer um desconto para a ação de povoar. Este desconto só afeta o custo da tecnologia. Você ainda deve pegar 1 livro para cada jogador que tiver uma peça de população no local.

**TECNOLOGIAS COMUNS:** [comuns a todas as tribos]



Desbloqueie seu quinto espaço de carta (à direita do seu tabuleiro de jogador). Quando você jogar uma carta neste espaço, você pode rotacioná-la para jogar com o efeito da parte superior ou inferior da carta.

**Observação:** você pode colocar módulos no quinto espaço de carta mesmo antes dele ser desbloqueado.

Pegue 1 artefato maior qualquer do tabuleiro

E



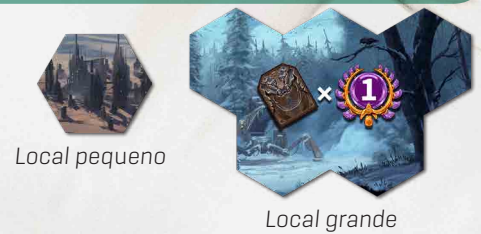
Receba 1 energia da reserva



Receba um caixote da reserva



Avance seu marcador de pontos 2 espaços



Local pequeno

Local grande



O jogador roxo paga 2 comidas pelo alcance (dois espaços pulados), assim como 3 livros: 2 pela tecnologia + 1 livro para o jogador azul (pois ele já tem uma peça de população no espaço).

De agora em diante, o jogador Roxo terá o benefício da tecnologia desbloqueada.



Roxo deve pagar um livro extra para os jogadores verde e azul pois eles possuem uma peça de população no local. Todos os jogadores neste local receberão os pontos de bônus da peça no fim do jogo.

## CONSTRUIR

Escolha um **espaço de areia** vazio onde queira construir. Pague pelo **alcance** para este espaço (ver página 11) e o custo da construção que você deseja colocar (3 engrenagens para uma **construção pequena** ou 5 engrenagens para uma **construção grande**).

Então, verifique as seguintes recompensas:

- Se a construção for adjacente a um ou mais **espaços de terreno** (floresta/montanha/campo), avance o(s) **marcador(es) na(s) trilha(s) de máquina** correspondente(s) no tabuleiro de jogador um espaço para cada terreno (ver próxima página).
- Se a construção for adjacente a um **crystal** (nas bordas do tabuleiro), você ganha um cristal.
- Se a construção for adjacente a um novo espaço de **água** (o que significa que você ainda não tem nenhuma construção adjacente a este espaço de água), receba a recompensa indicada. *Observe que vários jogadores podem receber a recompensa de um mesmo espaço de água, mas cada jogador só pode receber a recompensa de cada espaço de água uma única vez.*

**Construções grandes:** as construções grandes dobram a recompensa dos **espaços de terreno e cristais** (ou seja, elas avançam o seu marcador 2 espaços por terreno ou fornecem 2 cristais por símbolo de cristal), mas somente fornecem uma única recompensa dos espaços de água.

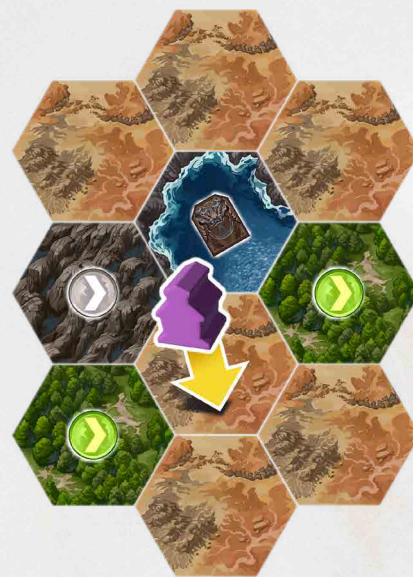
#### Observações Importantes:

- Construções só podem ser colocadas na **areia**.
- Não pode haver mais de uma construção em cada espaço.
- Se qualquer jogador explorar uma peça de área de forma que um novo espaço de terreno ou água fique adjacente a uma construção já existente sua, você recebe imediatamente a recompensa deste novo espaço. *Se isto fizer com que diversos jogadores recebam recompensas, execute na ordem de turno, começando com o jogador ativo.*



*O jogador Roxo paga 1 comida pelo alcance e 3 engrenagens para colocar uma construção pequena. Ele avança seu marcador da trilha verde 2 espaços e o marcador da trilha amarela 1 espaço.*

*Ele não recebe 1 energia pelo espaço de água pois ela já recebeu essa recompensa com uma construção anterior. O local pequeno adjacente não fornece nenhum bônus.*



*Roxo coloca uma construção grande e avança seu marcador de trilha verde 4 espaços, e o marcador de trilha cinza 2 espaços. Ele também recebe um módulo [já que ele não tinha nenhuma construção prévia adjacente a este espaço de água].*

## AVANÇAR NAS TRILHAS:

Cada **espaço de recompensa** ao longo das trilhas é desbloqueado quando você alcança ou ultrapassa determinados valores da trilha com 1 ou 2 marcadores. Quando você desbloquear uma recompensa, remova o **marcador de progresso** do espaço correspondente e coloque-o no espaço vago de menor número da **trilha de progresso** (ao longo do lado esquerdo do tabuleiro de jogador).

**Importante:** alguns espaços de recompensas requerem que você tenha alcançado ou ultrapassado o espaço com dois marcadores diferentes.

Se você alcançar o fim de uma trilha, futuros avanços nesta trilha irão fornecer um recurso do tipo ilustrado.



Para desbloquear este espaço de recompensa, você deve alcançar ou ultrapassar os valores obrigatórios em ambas as trilhas de progresso.

## ESPAÇOS DE RECOMPENSA:

**Máquina comum:** uma vez desbloqueada, você pode ativá-la usando **energia** (ver página 16 para uso de máquinas).



**Máquina especial:** quando desbloqueada, imediatamente pegue do display uma **máquina especial** da cor correspondente e coloque-a no espaço vago. Você pode ativar esta máquina usando **energia** (ver página 16). Revele outra peça de máquina de forma que tenha 3 **máquinas especiais** de cada cor no display.



**Observação:** se você desbloquear mais de uma máquina especial no seu turno, reabasteça o display entre suas escolhas.

**Artefato:** pegue imediatamente um dos artefatos maiores do **tabuleiro** e coloque-o ao lado de sua **carta de artefato**. Eles valerão pontos no fim do jogo.



**Bônus de Fim de Jogo - Cartas:** no fim do jogo, você marca 2 pontos por cada carta que você recrutou da cor indicada (cartas iniciais não contam).



## HIBERNAR

Em vez de realizar até 2 ações, você pode **hibernar**. Se você não pode ou não quer realizar 1 ou 2 ações no seu turno, você deve hibernar.

Quando hibernar, siga os seguintes passos:

1. Retorne todas as **energias** de suas máquinas para o **armazenamento de energia**. Você pode usá-las novamente nos turnos seguintes.
2. Pegue todas as cartas da **área de descanso** e coloque-as viradas para cima em sua **área ativa**. Se você tiver cartas sobrando em sua área ativa, elas permanecem ali.
3. Pegue todas as cartas jogadas nos **espaços de cartas** e coloque-as viradas para baixo na **área de descanso**.
4. Deslize o **interruptor** para a posição «disponível».
5. Avance o **marcador de hibernação** um espaço. Receba a recompensa indicada à direita do espaço atual ou de qualquer espaço abaixo na **trilha de hibernação**.

Quando você mover para o 4º espaço da **trilha de hibernação**, você deve imediatamente remover do **tabuleiro** um **artefato maior** à sua escolha. Este **artefato** é removido do jogo [retorne-o à caixa]. Se for o último artefato maior, você recebe a **peça de fim de jogo** e ativa o fim do jogo [ver página 17].

**Importante:** quando você hiberna, você pode gastar energias restantes para ativar máquinas no início do mesmo turno. Entretanto, uma vez que você retorne as energias para o armazenamento, você não poderá mais ativar máquinas neste turno.

**Observação:** você pode hibernar mesmo se o marcador estiver no último espaço da trilha de hibernação. Neste caso, você não move o marcador e pode escolher qualquer uma das recompensas à direita da trilha de hibernação.



Escolha a recompensa à direita do espaço atual ou qualquer recompensa dos espaços anteriores.

**No jogo solo:** quando você hiberna, você pode descartar qualquer número de **cartas de cidadão**, **peças de máquina** e/ou **módulos** do **display** [remova os componentes descartados do jogo]. Reabasteça o display.

Lembre-se de avançar o **culo de ação 2** espaços na trilha de progresso quando hibernar.

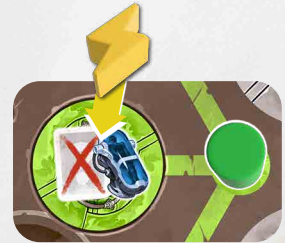
## AÇÃO GRATUITA: TROCAR

A qualquer momento durante o seu turno, você pode converter **cristais** em outros recursos básicos [engrenagens/livros/comida]. Para algumas tribos, desbloquear certas tecnologias dá acesso a outras opções de trocas.



## AÇÃO GRATUITA: USAR UMA MÁQUINA

A qualquer momento durante o seu turno, você pode usar **energia** para ativar qualquer uma de suas máquinas desbloqueadas e receber seu efeito imediatamente. Mova uma **energia** do **armazenamento** para a máquina que você quer ativar. Esta máquina não poderá ser ativada novamente até que a energia seja removida [geralmente, quando você hibernar].



**Observação:** você pode usar quantas máquinas quiser no seu turno. Algumas tribos possuem uma máquina em seu tabuleiro de tribo. Uma vez desbloqueadas [por uma ação de povoar], estas máquinas funcionam como qualquer outra.

**MÁQUINAS COMUNS:** [três máquinas comuns estão impressas no tabuleiro de jogador].

Ver páginas 22-24 para as habilidades de outras máquinas.



Converta qualquer 1 recurso básico em um cristal.



Pegue uma carta inserida em um espaço e mova para a área de descanso. *Isto não somente libera um espaço; você também conseguirá esta carta de volta para sua área ativa mais rápido [da próxima vez que hibernar].*



Use esta máquina para aumentar, temporariamente, o seu **alcance** em 1 em uma ação [significa que você paga 1 **comida** a menos pelo alcance na ação].

## AÇÃO GRATUITA: ABRIR UM CAIXOTE

Quando você coletar um **caixote**, coloque-o virado para baixo [lado fechado virado para cima] acima do **tabuleiro de tribo**. Você pode olhar seus caixotes fechados quando quiser.

A qualquer momento durante seu turno, você pode abrir um caixote fechado e receber seus efeitos imediatos. *Mantenha seus caixotes abertos próximos do tabuleiro de jogador até o fim do jogo. Alguns efeitos fazem com que você marque pontos por ter coletado caixotes.*



Receba uma engrenagem e um livro

**Observação:** você pode abrir quantos caixotes quiser no seu turno.

## FIM DE JOGO

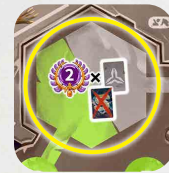
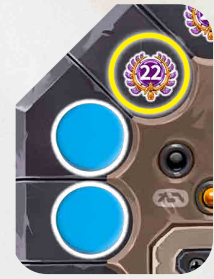
Quando o último **artefato maior** for removido do tabuleiro, o atual jogador ativo pega a **peça de fim de jogo**. Após ele completar seu turno, todos os outros jogadores realizam um último turno completo antes do fim do jogo.

Se um jogador tiver que receber um artefato nestes turnos finais, ele pega um **artefato menor** (vale 2 pontos no fim do jogo). A reserva de artefatos menores é ilimitada. Se acabar, use qualquer outro marcador como substituto.

Então, todos os jogadores contabilizam seus **pontos roxos**. Observe que durante a pontuação de fim de jogo, os jogadores não recebem bônus ao mover na trilha de pontuação!

Cada jogador marca os seguintes pontos, avançando o marcador de pontuação de acordo:

- A menor pontuação visível na **trilha de progresso**
- Pontos de **tecnologias desbloqueadas** no tabuleiro de tribo
- Pontos por cada local grande em que eles possuam uma **peça de população** (ver página 18)
- Se você desbloqueou o **bônus de fim de jogo relativo a cartas** na trilha de máquina: receba 2 pontos por carta da cor indicada (não inclua cartas iniciais!)
- 4 pontos para o jogador com a **peça de fim de jogo**
- 2 pontos para cada **artefato menor** (coletados após a ativação de fim de jogo)
- 1 ponto para cada 5 **recursos restantes** (arredondado para baixo)
- Pontos pela **carta de artefato** e **artefatos maiores**: Todos os jogadores pontuam as três categorias indicadas na carta de artefato (ver página 18). Para cada artefato maior coletado, eles pontuam novamente a categoria correspondente à cor do artefato.



**O jogador com mais pontos vence o jogo. Em caso de empate, vence o jogador com mais recursos não pontuados sobrando. Se o empate persistir, vence o jogador que avançou mais nas três trilhas de máquina (combinadas). Se continuar empatado, os jogadores compartilham a vitória.**









*O jogador Azul coletou 3 artefatos maiores: 1 roxo e 2 brancos. Ele pontua a categoria roxa duas vezes, a laranja uma vez e a branca três vezes.*

**No jogo solo:** o jogo não termina quando você pega o último artefato maior. Se você receber artefatos adicionais, continue pegando artefatos menores. O jogo termina quando o cubo de ação se move além do espaço superior da sua trilha de progresso. Você poderá continuar realizando ações, exceto jogar cartas e hibernar. Então, compare sua pontuação com a tabela abaixo. *Você pode achar difícil pontuar com certas tribos, já que nem todas as tecnologias são igualmente úteis no jogo solo. Isto é parte do desafio: veja que classificação você consegue com cada uma das diferentes tribos.*









49 ou menos:	Você perde
50+:	Sobrevivente
75+:	Vitória Menor
100+:	Vitória
130+:	Vitória Maior
160+:	Vitória Superior
180+:	Utopia

PONTUAÇÃO DE CARTAS DE ARTEFATO:







**Lembre-se:** sempre pontue as três categorias na sua carta de artefato uma vez. Então, pontue cada categoria novamente para cada artefato maior da cor indicada que você coletou.

-  Cada **caixote** [conte usados e não usados]
-  Cada **marcador de energia**
-  Cada 2 **módulos** [arredondado para baixo]
-  Cada **peça de população** que você colocou [em locais pequenos e grandes]
-  Cada **marcador de progresso** removido do tabuleiro de tribo [cada habilidade de tribo realizada]
-  Cada **símbolo de frasco** em suas máquinas, módulos e cartas [incluindo as da área de descanso]
-  Cada **carta** [conte todas as cartas na área ativa, espaços de carta e área de descanso, mas não conte as cartas iniciais!]
-  Cada **espaço de água** único do qual você recolheu uma recompensa [construiu adjacente]
-  Cada **símbolo de cristal** único adjacente a uma de suas construções. Cada cristal é pontuado somente uma vez, mesmo que você tenha múltiplas construções adjacentes. *Cristais gigantes também pontuam [desbloqueados na campanha]*

PONTUAÇÃO DE LOCAIS GRANDES:

-  Pontue o número indicado igual ao espaço no qual você tem o seu **marcador de máquina** verde/amarelo/cinza
-  Cada **marcador de energia**
-  Cada **módulo**
-  Cada **construção grande** construída
-  Cada **peça de população** no tabuleiro [em locais pequenos e grandes]
-  Cada **peça de população** em **locais grandes** [incluindo este]
-  Cada **carta** [conte todas as cartas na área ativa, espaços de carta e área de descanso, mas não conte as cartas iniciais!]
-  Cada **espaço de água** único do qual você recolheu uma recompensa [construiu adjacente]

**DESBLOQUEADO NA CAMPANHA:**

-  Cada **marcador de progresso** removido de seu tabuleiro de tribo [cada habilidade de tribo realizada]
-  Cada **símbolo de cristal** único adjacente a uma de suas construções. Cada cristal é pontuado somente uma vez, mesmo que você tenha múltiplas construções adjacentes. *Cristais gigantes também pontuam [desbloqueados na campanha]*
-  Cada **símbolo de frasco** em suas máquinas, módulos e cartas [incluindo as da área de descanso]
-  Cada **caixote** [conte usados e não usados]
-  Conte o número de **peças de área** únicas [incluindo **iniciais**] em que você tem uma **construção** ou uma **peça de população** presente. Peças de local grande não contam! Receba 3/7/12/15 pontos por ter presença em pelo menos 3/6/8/10 peças.
-  Quando você povoar este local, imediatamente receba 1 marcador de energia da reserva. No fim do jogo, marque 1 ponto para cada símbolo de frasco que você tem [incluindo cartas na sua área de descanso].

## EXPLICAÇÃO DAS HABILIDADES E TECNOLOGIAS DE TRIBO

**NÀDAIR**

Você recebe 1 livro extra e 1 ponto toda vez que realiza sua habilidade de tribo.



Quando contar alcance, não pague por terrenos de floresta ou água que você atravessar.



Comece o jogo com **5 peças de floresta**



Habilidade da Tribo: pague 1 cristal para colocar uma peça de floresta em qualquer espaço de areia vazio. Você deve pagar pelo alcance até este espaço (da sua construção ou peça de população mais próxima). Proprietários de construções adjacentes à nova peça de floresta avançam em suas trilhas de máquina verde normalmente. Após colocar a peça, você recebe 1 livro por esta peça e por todos os outros espaços de floresta conectados a esta peça numa cadeia de espaços de floresta.



Receba 4 livros. O jogador azul avança 1 espaço na trilha de máquina verde (pois o espaço de floresta recém-colocado é adjacente à construção azul).

**HOFSTADTERIANS**

Habilidade da Tribo: receba 1 recurso básico para cada espaço de água único em que você tenha uma construção adjacente.



A qualquer momento, você pode converter quaisquer 2 recursos em 1 cristal.



Você não paga livros extras quando povoar um local que já tenha sido povoado por outros jogadores. Isto inclui o local que desbloqueia esta tecnologia.



Comece o jogo com **5 peças de templo**



Habilidade da Tribo: pague 1 cristal para colocar uma peça de templo em qualquer espaço de água vazio. Você deve pagar pelo alcance até este espaço. Imediatamente, colete a recompensa deste espaço de água mesmo se você já tiver coletado com uma construção. Quando contar o alcance para qualquer ação, você pode contar a partir de um dos seus templos.

Ao usar templos, é possível coletar a recompensa de cada espaço de água duas vezes (uma construindo adjacente a ele, e outra colocando um templo no espaço). Cada espaço de água ainda conta somente uma vez para pontuação (ver página 21). Colocar um templo em um espaço de água não bloqueia outros jogadores (ou você mesmo) a receber a recompensa com uma construção.

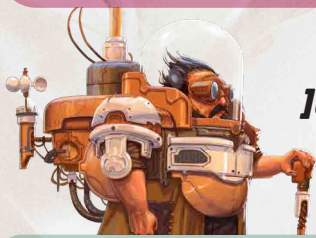


Quando contar o alcance a partir de um templo, aumente-o em 2 (isto é, pague 2 comidas a menos)



+1 ENERGIA

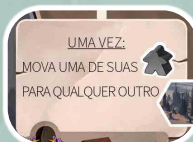
## EXPLICAÇÃO DAS HABILIDADES E TECNOLOGIAS DE TRIBO

**IOX49I**

Quando você realizar a ação de explorar, pague 1 comida a menos.



Esta máquina pode ser ativada usando **energia**. Ative-a quando realizar uma ação de explorar para receber alcance ilimitado para esta ação. Você pode usá-la para explorar qualquer peça de área do tabuleiro (mesmo aquelas que estão além de peças de área inexploradas).



Ao desbloquear esta tecnologia, há um efeito imediato único: mova uma de suas peças de população de um local comum para outro local comum (não para um local grande) onde você ainda não tenha uma peça de população (você não precisa pagar livros para os jogadores que estiverem no local).



Comece o jogo com **5 peças de alvo**



Habilidade da Tribo: coloque um alvo em qualquer **espaço de areia ou local** em que você não tenha uma construção ou uma peça de população (você pode colocar em qualquer lugar e não precisa pagar pelo alcance).

Se mais tarde, você realizar uma ação neste espaço (de construir ou povoar), você recebe um desconto de 2 no custo da ação. Retorne a peça de alvo para sua reserva.

Se outro jogador realizar a ação neste espaço, você recebe os recursos que ele gastou na ação (sem incluir o pagamento pelo alcance ou livros pagos a outros jogadores ao povoar). Retorne a peça de alvo para sua reserva.

**KUNIBAN**

Habilidade da Tribo: pague 1 comida para pegar qualquer carta do display e colocar na sua área ativa.



Sempre que receber uma nova carta do display, você também recebe 1 recurso que irá depender da cor da carta.



A qualquer momento, você pode pagar 1 cristal para mover uma carta jogada em qualquer dos seus espaços de carta para a sua área de descanso.



Esta é uma máquina que pode ser ativada usando **energia**. Ative-a para mover uma carta não jogada da área ativa para a área de descanso. Receba o efeito da parte superior da carta.



Comece o jogo com **5 peças de areia**



Habilidade da Tribo: coloque uma **peça de areia** em qualquer **espaço de terreno vazio** (campo, floresta ou montanha). Você deve pagar pelo alcance até este espaço. **Observação:** você não pode colocá-la num espaço de água ou em um espaço de terreno com qualquer marcador ou peça nele.

Então, pegue uma carta do display que corresponda à cor do terreno (campo = amarelo, floresta = verde, montanha = cinza) e coloque-a em sua área ativa. Se não houver cartas da cor correspondente no display, não receba uma carta.

Se qualquer jogador construir em uma **peça de areia**, ele recebe imediatamente 1 ponto.





## DESBLOQUEADO NA CAMPANHA

### FORMICA



PARA CADA MONTANHA ADJACENTE

Quando construir, receba desconto de 1 por cada terreno de montanha adjacente ao espaço da construção.



PODE TROCAR

A qualquer momento, você pode trocar 1 cristal por 2 recursos (do mesmo tipo).



Esta é uma máquina que pode ser ativada usando **energia**. Ative-a para receber 1 cristal.



Comece o jogo com **5 peças de oficina**



Habilidade da Tribo: pague um cristal para colocar uma **oficina** em qualquer espaço de terreno (campo, montanha ou floresta). Você não precisa pagar pelo alcance. Imediatamente, avance 1 espaço na trilha de máquina correspondente ao tipo de terreno.

Você recebe um desconto de 1 em todas as ações que você realizar adjacente a uma oficina (isto é, construir custa 1 engrenagem a menos, povoar custa 1 livro a menos, explorar custa 1 recurso a menos). Oficinas não fornecem descontos ao pagar pelo alcance. Você recebe, no máximo, 1 desconto de oficinas por ação (se múltiplas oficinas estiverem adjacentes, você recebe somente 1 de desconto).



Imediatamente, deslize o interruptor para a posição superior (disponível). De agora em diante, quando você utilizar a ação de interruptor, você pode copiar o efeito da parte inferior da carta de um outro jogador. Trate o efeito como se você tivesse jogado a carta em sua própria área.



### VUKUNTUR



+1

Habilidade da Tribo: você pode realizar imediatamente uma ação de explorar, construir ou povoar (esta ação não conta com uma das duas ações do seu turno). Você pode pular 1 espaço gratuitamente quando pagar pelo alcance para esta ação.



Você sempre pode pular 1 espaço gratuitamente quando pagar pelo alcance. **Bônus de alcance de diferentes fontes são acumulativos.**



Imediatamente, receba 1 caixote e 1 cristal. De agora em diante, você sempre recebe 1 cristal quando coletar 1 caixote.



Comece o jogo com a **peça do falcão**.

Coloque-a no abismo no tabuleiro de jogo.



Habilidade da Tribo: você sempre pode contar o alcance a partir do falcão (assim como de suas construções/peças de população).

Quando a habilidade da tribo é ativada, move o falcão até 3 espaços por marcador de progresso que tenha sido removido do seu tabuleiro da tribo, inclusive o da ação atual (isto é, 3 espaços por símbolo de tribo visível). O falcão deve encerrar seu movimento em um espaço de terreno (floresta, montanha ou campo). Oficinas da Formica não bloqueiam o falcão. Ele pode pousar onde começou.



1 DE DESCONTO EM TODAS AS AÇÕES ADJACENTES AO FALCÃO

Você recebe um desconto de 1 nas ações realizadas em um espaço adjacente ao falcão (isto é, construir custa 1 engrenagem a menos, povoar custa 1 livro a menos, explorar custa 1 recurso a menos).



Quando você ativar sua habilidade de tribo, receba 3 recursos, determinados pelo tipo de terreno em que o falcão encerrou seu movimento.

## SÍMBOLOS E EFEITOS

### SÍMBOLOS ENCONTRADOS SOMENTE EM MÁQUINAS:

Todos os efeitos de máquina são temporários (só se aplicam enquanto a máquina está ativada).



- Mova uma carta (não jogada) da sua área ativa para a área de descanso. Receba o efeito da parte superior desta carta.



- Esta máquina só pode ser ativada quando você joga uma carta. Você pode rotacionar a carta 180 graus para receber o efeito da ação inferior (num espaço de carta superior) ou da ação superior (num espaço de carta inferior).



- Esta máquina só pode ser ativada quando você realiza uma **ação de explorar**. Não pague pelo alcance. Você pode explorar qualquer peça de área do tabuleiro (mesmo aquelas além de outras peças de áreas inexploradas).



- Quando ativar esta máquina, trate temporariamente qualquer 1 carta como se tivesse todas as cores. Isto pode ser relevante para ativar módulos quando jogar uma carta ou para efeitos que permitem que você jogue ou conte cartas de uma certa cor. *Você não pode usar esta máquina durante a pontuação de fim de jogo.*

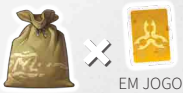


- Pague 1 engrenagem para reativar qualquer 1 de seus caixotes já abertos (receba o efeito do caixote novamente). Cada caixote não pode ser reativado mais de uma vez durante o jogo. Mova os caixotes reativados para o lado direito do tabuleiro do jogador para saber quais já foram reativados.




- Use esta máquina quando executar a ação indicada para receber um desconto de 2 no custo da ação (não afeta custo de alcance).

### SÍMBOLOS ENCONTRADOS SOMENTE EM CARTAS:



- Receba 1 comida por cada carta amarela em seus espaços de carta (incluindo esta carta).



- Receba 1 recurso por todos os  visíveis em sua área de jogo (em máquinas, módulos e cartas em sua área ativa ou espaços de carta [incluindo esta carta]). **Observação:** um símbolo de frasco na parte inferior de uma carta não é visível se ela foi jogada pelo seu efeito superior.



- O efeito ilustrado se aplica enquanto esta carta estiver em um espaço de carta. O efeito termina quando a carta for movida para a área de descanso.



- Você pode jogar outra carta neste espaço posteriormente. Se você jogar uma carta da mesma cor que qualquer carta anterior (deste espaço), todas as cartas de mesma cor são ativadas novamente (ver página 10 para detalhes).

HIBERNAR  
ENTÃO, REMOVA ESTA  
CARTA DO JOGO

- Após jogar esta carta, realize uma **ação de Hibernar**. Isto encerra seu turno. Esta carta é removida do jogo (retorne-a para a caixa).

**No jogo solo:** esta ação de hibernar não avança o cubo de ação.

## SÍMBOLOS E EFEITOS

## SÍMBOLOS COMUNS:



- Receba o recurso ilustrado.



- Receba um recurso básico (engrenagem, livro ou comida).



- Receba um cristal.



- Avance seu marcador de pontos o número de espaços indicado (receba as recompensas da trilha pelas quais o marcador passou).



- Pontos roxos não são marcados até o fim do jogo.



- Pague o(s) recurso(s) à esquerda para receber a recompensa à direita uma única vez.



- Pague o(s) recurso(s) à esquerda para receber a recompensa à direita. Pode ser repetido até 3 vezes.



- Pague 1 engrenagem para receber 2 comidas ou 2 livros (pode ser repetido até 3 vezes, e a cada vez você pode escolher os mesmos recursos ou diferentes).




- Avance 1 espaço na trilha de máquina da cor indicada.



- Avance 1 espaço em qualquer trilha de máquina.



- Pegue um módulo do display e coloque-o em qualquer um de seus espaços de carta. Se colocá-lo em um espaço marcado com , você imediatamente ativa o módulo e recebe seu efeito (ver página 10 para detalhes).



- Realize sua habilidade de tribo e mova um marcador de progresso do seu tabuleiro de tribo para a trilha de progresso (ver página 10 para detalhes).



- Receba 1 energia da reserva e coloque-a em seu armazenamento.



- Pegue 1 energia de qualquer máquina sua e retorne-a ao seu armazenamento de energia.



- Receba 1 caixote da reserva (ver uso de caixotes na página 16).



- Mova 1 carta de qualquer um dos seus espaços para a área de descanso. Se o efeito for ativado por uma carta, você não pode mover esta mesma carta (você deve mover outra carta).



- Escolha qualquer 1 das cartas da sua área de descanso (você pode olhar as cartas antes) e coloque-a virada para cima em sua área ativa.

## SÍMBOLOS E EFEITOS



- Pegue qualquer 1 artefato maior do tabuleiro. Se você pegar o último artefato maior, pegue também a **peça de fim de jogo**. Se você deve pegar um artefato após o fim de jogo ter sido ativado, pegue um **artefato menor**.



- Aumente seu alcance em 1 quando realizar uma ação (pague 1 comida a menos quando pagar por alcance para esta ação).



- Receba 1 recurso básico à sua escolha por cada peça de população que você colocou no tabuleiro.



- Jogue imediatamente outra carta da cor indicada (se você tiver). Branco = 1 carta de qualquer cor. Isto não custa uma ação.



- Pegue 1 carta da cor indicada do display (se possível) e coloque-a em sua área ativa. Reabasteça o display.



- Remova 1 carta de um espaço de carta e coloque-a na sua área de descanso (não pode ser a carta que ativou este efeito).



- Imediatamente, realize uma ação de construir/explorar/povoar imediatamente. Isto não custa uma ação.



- Este símbolo não ativa nenhum efeito, mas há outros efeitos no jogo que fornecem pontos ou recursos para cada cópia deste símbolo que você tem.



- Pegue qualquer 1 carta do display e coloque-a na sua área ativa. Reabasteça o display.

## CRÉDITOS

**Autores:**

Kristian Amundsen Østby  
Helge Meissner  
Anna Wermlund  
Eilif Svensson

**Arte:**

Gjermund Mørkved Bohne  
Martin Mottet  
Dan Roff

**Design gráfico:**

Gjermund Mørkved Bohne

**Ideia e concepção do universo do jogo:**

Kristian Amundsen Østby  
Helge Meissner  
Anna Wermlund

**História da campanha e direção de arte:**

Kristian Amundsen Østby

**Revisão:**

Van Willis  
Jonathan Bobal

**Créditos da Edição Brasileira:**

**Tradução:** Maurício Torselli

**Revisão:** Diego Borges e Marcos Franco

**Design Gráfico:** Marcelo Groo

Todos os direitos reservados  
©2022 Aporta Games e ©2023  
Across the Board  
www.acrosstheboard.com.br

**Testador líder do modo solo:**

Kjetil Svendsen

Agradecimentos a todos que testaram o jogo, em particular Kjetil Svendsen, Marianne Ringås, Morten Pedersen, Ove Wahl, Sturla K Johansen, Helene Forberg, Trond Meistad, Per Johan Lysberg, Bjørn Asle Taranger, Lars Morten Kro, Kjetil Sjurson, Rolf Krey, Andreas Veggeland, Henrik Jøranson Fosså, Morten Rønning, Steinar Watne, Geir Harald Helgeid, Katherine Marion Rosland, Steinar Berge, Terje Vedaa Naustheller, Emma Gilmore, Erlend H Lillebø, Lars Jørstad, Michael Becker, Jörg Ritters, Geir André Wahlqvist, Trond Røise, Anastasia Uchaeva, Dimitrios Tzimirotas, Carlos Lozano, Maria Barrera e Fridtjof Buvarp.