

2-5

30'

13+

[illegible]

A 1 tabuleiro de pontuação	G 10 cartas de reivindicação (2 por jog.)
B 1 ficha de pontuação (2-3 jog.)	H 60 sleeves de carta
C 1 marcador de rodada	I 50 cartas Ruína (5 de cada rank 1-10)
D 5 marcadores de pontuação	J 39 cartas de Descoberta (13 topo, 13 meio, 13 base)
E 5 ajudas do jogador	K 4 fichas de mercado
F 15 fichas de tocha (3 por jog.)	

1º JOGO: insira todas as 50 cartas de ruína nos sleeves com o lado virado para cima. Um extra de 10 sleeves foi incluído.

- Embaralhe todas as cartas de descoberta e coloque o deck virado para baixo no meio. Coloque os 4 marcadores de mercado à direita do deck, como mostrado. Distribua 1 descoberta face p/cima, abaixo de cada marcador.
- Vire o tabuleiro de pontuação para o lado com o número de jogadores e coloque-o por perto. Coloque o marcador da trilha da rodada na rodada 1. Com 2 a 3 jogadores, cubra a tabela de pontuação na parte superior com a ficha de pontuação.
- 3 Cada jogador pega uma ajuda de jogador, 2 cartas de reivindicação correspondentes e 3 tochas com o lado aceso. Coloque o marcador de pontuação do jogador no 0.
- 4 Todas as cartas de ruína iniciam **no lado dia** ☀️. Remova cartas do deck de acordo com o número de jogadores (veja a tabela). Embaralhe e distribua uma mão de 9 ruínas para cada jogador. Coloque o deck no centro.
- 5 Quem acendeu a chama por último é o primeiro jogador.

	2 Jogadores	3 Jogadores	4 Jogadores	5 Jogadores
Ruinadas	20 (remova 3 de cada rank)	30 (remova 2 de cada rank)	40 (remova 1 de cada rank)	Todas as 50

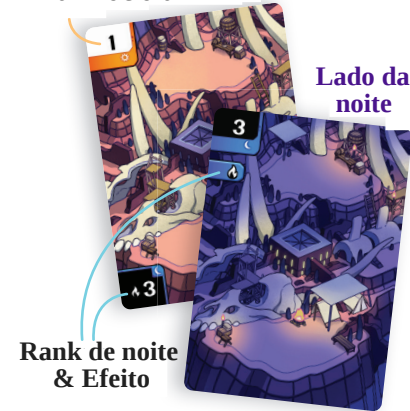
Seu objetivo em cada rodada é jogar todas as cartas de ruína da sua mão antes dos seus oponentes. Adicione melhorias às ruínas e jogue conjuntos do mesmo nível para esvaziar sua mão mais rapidamente. Quanto mais cedo você terminar, mais pontos de vitória (PV) você marca!

Durante o jogo, você pode melhorar permanentemente cartas de ruína, colocando cartas de reivindicação e de descoberta transparentes sobre elas.

Cada ruína pode ter no máximo 1 reivindicação e 3 descobertas (1 em cada posição). Uma vez adicionada, uma melhoria não pode ser removida ou coberta por outra melhoria pelo resto do jogo.

No início de cada rodada, cada jogador pode escolher secretamente 1 ruína em sua mão para virar permanentemente **do lado dia** ☀️ **p/ lado noite** 🌙.

Rank de dia Lado do dia



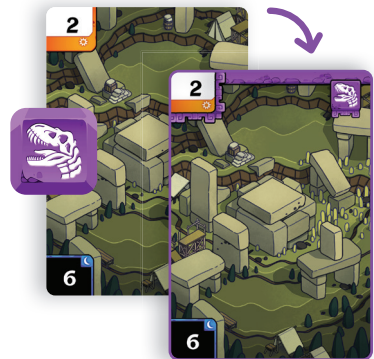
O primeiro jogador realiza o 1º turno da rodada. Ele deve iniciar jogando qualquer carta de ruína ou qualquer conjunto de 2 ou mais cartas de ruína do mesmo valor da sua mão. O próximo jogador no sentido horário então decide se segue ou passa. Para seguir, ele deve jogar exatamente o mesmo número de cartas de ruína de um valor igual ou superior. Se ele não puder ou não quiser seguir, ele deve passar. Os jogadores continuam se revezando para seguir ou passar no sentido horário até que todos os jogadores, exceto 1, passem consecutivamente. Quando isso acontecer, recolha todas as ruínas jogadas e coloque-as em uma pilha de descarte viradas para cima ao lado do deck. Então o último jogador a jogar uma ruína ou conjunto inicia qualquer nova ruína ou conjunto. Os jogadores continuam a seguir ou passar no sentido horário, como antes.

MELHORANDO RUÍNAS

Sempre que você jogar 1 ou mais cartas de ruína, você pode melhorar qualquer número delas com reivindicações e/ou descobertas. Você só pode aprimorar ruínas que você jogar, não ruínas restantes em sua mão.

A ADICIONAR REIVINDICAÇÕES B ADICIONAR DESCOBERTAS

Você pode reivindicar até 2 ruínas durante o jogo adicionando suas cartas de reivindicação a elas. Depois de reivindicar uma ruína, qualquer oponente que receber essa ruína no início de uma rodada deve entregá-la a você (veja pág. 7).



Você pode gastar tochas acesas para pegar 1 ou mais cartas de descoberta do mercado e adicioná-las às suas ruínas. A ficha de mercado de cada descoberta mostra seu custo.

Vire as tochas que você gastou para o lado apagado e adicione imediatamente as descobertas escolhidas às ruínas que você jogou.

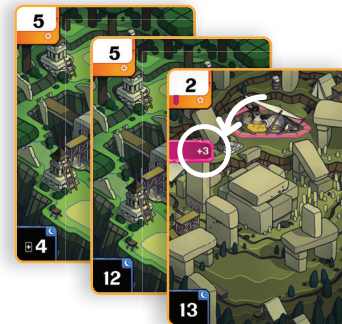


Ao final do seu turno, deslize as descobertas no mercado para a direita para preencher quaisquer lacunas e, em seguida, complete-o com até 4 cartas do deck. 6

EFEITOS DE DESCOBERTA

Cada descoberta adicionada a uma ruína atribui a ela um novo efeito permanente. Esses efeitos estão listados na sua ajuda de jogador.

Todos os efeitos de descoberta são ativados imediatamente. Adicionar certas descobertas pode permitir que você jogue ruínas ou conjuntos que, de outra forma, não seria permitido.



Jogar essas ruínas e adicionar uma descoberta de rank +3 resulta em um conjunto de três 5s.

PULANDO A VEZ DE UM ADVERSÁRIO

Quando você joga uma ruína ou conjunto exatamente do mesmo valor que foi jogado por último, o próximo jogador na ordem de turno deve passar (mesmo que pudesse jogar em seguida).

SAINDO

Ao jogar a última carta da sua mão, você está fora! Marque os pontos de vitória mostrados no topo do tabuleiro de pontuação, dependendo se você foi o primeiro, o segundo, etc. Se houver pelo menos dois jogadores ainda na rodada, eles continuam jogando. Eles podem seguir a última ruína ou conjunto que você jogou. Se ninguém seguir, a vez (liderança) passa para o jogador mais próximo de você no sentido horário que ainda tiver cartas. 6

FIM DA RODADA

Quando restar apenas 1 jogador com cartas, a rodada termina. O jogador restante marca pontos de vitória pelo último lugar. Siga estes passos para preparar a próxima rodada:

- Todos os jogadores viram todas as tochas apagadas para o lado aceso.
- Embaralhe todas as cartas de ruína e distribua uma nova mão de 9 ruínas para cada jogador.
- Se um jogador receber uma ruína com a reivindicação de um oponente, ele deve ceder a ruína a esse oponente. Ele não compra uma reposição.

- Quem tiver menos PV é o novo primeiro jogador. Se há empate, o jogador mais distante no sentido horário em relação ao 1º jogador anterior joga primeiro.

- 5 Avance o marcador de rodada e comece a próxima rodada!

FIM DO JOGO

O jogo termina quando alguém vence. Há 2 maneiras de vencer:

- **Vitória instantânea:** se você iniciar qualquer rodada com 9 ou 10 PV e for o 1º a sair, você ganha imediatamente! Os outros jogadores não terminam a rodada.
- **Confronto:** ninguém venceu até o final da rodada 4. O(s) jogador(es) com mais pontos de vitória e o jogador que saiu primeiro na rodada 4 jogam mais uma rodada juntos. Quem sair primeiro na rodada 5 vence (independentemente da pontuação).

A TRILHA DE PONTUAÇÃO

Se você tiver 0 PV, ignore qualquer PV negativo por ser o último a sair. Se você tiver 10 PV, você não pode ganhar mais nenhum - você tem que sair 1º e vencer!

ESCLARECIMENTOS & DICAS

- ♦ Você pode adicionar várias descobertas à mesma ruína em um turno (se você puder comprá-las e se houver espaço).
- ♦ Você pode usar suas duas reivindicações em um turno (em ruínas diferentes)
- ♦ Efeitos que alteram o rank de uma ruína são obrigatórios. Ruínas que você joga como um conjunto devem ter a mesma classificação após você adicionar descobertas a elas.
- ♦ Ao jogar uma ruína de rank curinga com outras ruínas, ignore quaisquer ranks adicionais que ela possua. Ao jogá-la sozinha, use seu rank impresso mais os ranks adicionais.

CRÉDITOS

Design: John D. Clair
Illustration: Jake Morrison
Design gráfico: Matt Paquette & Co., Anca Gavril & Co.
Desenvolvimento: John Brieger
Regras: Jeff Fraser
Artista 3D: Filip Gavril

- ♦ Se uma ruína tiver várias descobertas com o mesmo efeito, elas se acumulam juntas. Não há limite máximo para o rank de uma ruína ou para o número de cartas em um conjunto.
- ♦ Ao comprar uma carta de ruína, se o deck estiver vazio, embaralhe a pilha de descarte para formar um novo deck. Se o descarte também estiver vazio, não compre cartas. Se você usou um efeito de compra e descarte, você pode não descartar.
- ♦ No raro evento de você forçar vários jogadores a comprar, mas não houver cartas suficientes para cada um deles, eles compram no sentido horário a partir da sua esquerda.

