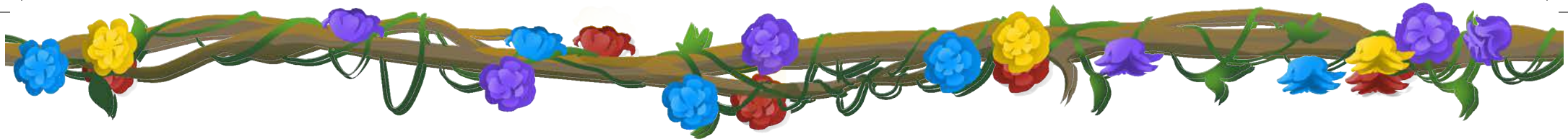


SPIRIT ISLAND









UM JOGO POR R. ERIC REUSS


O JOGO DE ESTRATÉGIA
COOPERATIVO DE
DESTRUIÇÃO DE COLONIZADORES





ÍNDICE

Introdução	3
Resumo do Jogo	3
Como Ler Este Manual	3
Jogadores Iniciantes	3
 Componentes	4
 Preparação	6
Tabuleiro dos Invasores	6
A Ilha e o Suprimento	6
Preparação dos Jogadores	6
Ação Inicial dos Invasores	6
 Sequência de Jogo	8
Fase dos Espíritos	8
Fase dos Poderes Rápidos	8
Fase dos Invasores	9
Fase dos Poderes Lentos	10
O Tempo Passa	10
 Conceitos do Jogo	12
Vitória e Derrota	12
Medo e Terror	12
Tabuleiros e Terrenos	13
Presença e Locais Sagrados	13
Energia e Jogar Cartas	13
Espíritos	14
Invasores	15
Corrupção	15
Os Dahan	16
Poderes	16
Efeitos de um Turno	17
Obtendo Cartas de Poder	18
Poderes e Efeitos do Medo	18
 Dicas e Truques	20
Facilitando a Jogabilidade	20
Estratégia Básica	21
 Opções de Jogo	22
Modo Solo	22
Adversários	22
Cenários	23
Mapa Temático	23
Pontuação	23
 História	24
O Que Aconteceu Até Agora	24
O Inimigo Avança	26
 Referências	28
Tabela de Dificuldade dos Cenários e Adversários	28
Créditos	28
Notas de Design	29
Glossário/Índice	30



Vocês são poderosos espíritos do mundo natural e existem em uma ilha isolada. Recentemente Invasores começaram a colonização de uma das suas ilhas, matando os ilhéus nativos - um povo conhecido como os Dahan - e perturbando o equilíbrio natural. Os Espíritos da Ilha devem se tornar mais poderosos e expulsar os Invasores antes que a ilha seja violada além da possibilidade de se recuperar.



RESUMO DO JOGO



Spirit Island é um jogo cooperativo de 1 a 4 jogadores onde cada jogador assume o papel de um Espírito da natureza e defende a Ilha de colonizadores invasores que não se importam com o bem estar da terra e seus habitantes, os Dahan. Todo turno, todos os espíritos agem, utilizando seus poderes para expulsar os invasores, fortalecer a Ilha e auxiliar os Dahan. Mas os Espíritos começam o jogo pequenos e limitados e terão que aprender novos truques para sobrepujar a rápida expansão dos Invasores, cujas Ações (que são automatizadas pelo jogo) os levam a se espalharem pela Ilha e estabelecerem assentamentos, espalhando Corrupção pelo caminho. Para vencer, os Espíritos (com a ajuda dos Dahan) devem destruir os Invasores e assustar quaisquer sobreviventes. Porém, o jogo irá terminar em derrota se a ilha for devastada pela Corrupção ou se um dos Espíritos for destruído completamente ou se você agir lentamente demais e não expulsar os invasores antes que eles se assentem definitivamente.

Depois que você entender melhor o jogo, Spirit Island demora por volta de 90-120 minutos para se jogar - um pouco menos para uma partida com 1-2 jogadores e um pouco mais para uma partida com 4.



COMO LER ESTE MANUAL



As regras são divididas em três seções principais: Preparação do Jogo, Sequência de Jogo e Conceitos do Jogo. Primeiro leia Preparação de Jogo. Depois leia a Sequência de Jogo e os Conceitos do Jogo na ordem que melhor se adequar às suas preferências de aprendizado. A Sequência de Jogo vai lhe introduzir a estrutura geral do jogo enquanto os Conceitos do Jogo se aprofunda nas mecânicas do jogo individualmente.



JOGADORES INICIANTES



Spirit Island é um jogo complexo com muitos mecanismos intrincados. Nas primeiras partidas é recomendável:

- **Escolher um Espírito de baixa complexidade.** (Impacto Súbito do Trovão, Força Vital da Terra, Rio Transborda sob o Sol ou Sombras Tremulam como Chama.) Destes quatro, Sombras Tremulam como Chama é o mais complicado.
- **Pegar a Carta de Progressão de Poder do seu Espírito.** Separe todas as cartas de Poder Menor e Maior listadas na carta. Durante o jogo, quando você fosse ganhar uma nova Carta de Poder, adicione a próxima Carta de Poder na lista para a sua mão ao invés de usar o método padrão.

Se todos os jogadores forem iniciantes, também:

- **Não use Cartas de Corrupção.** Ao invés disso, use os espaços de Corrupção impressos no tabuleiro.
- **Não use um Adversário ou um Cenário.** Eles aumentam a dificuldade do jogo e adicionam novas regras.

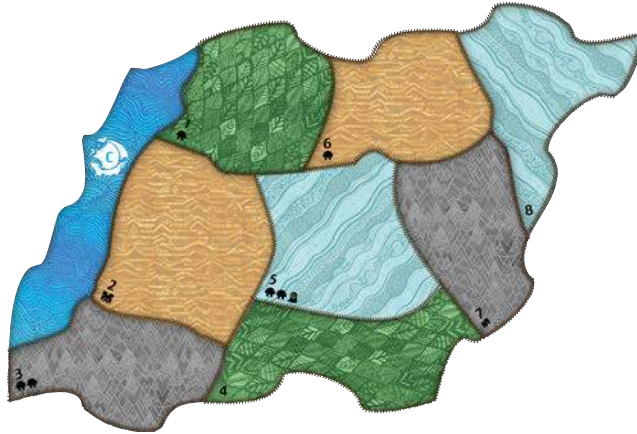
Quando seu grupo estiver pronto para uma partida mais desafiadora, recomendamos o Reino de Brandenburgo-Prússia como primeiro adversário - ele mais altera a Preparação inicial do jogo do que introduz novas regras. Os Reinos da Inglaterra e da Suécia trazem mudanças mais fundamentais na maneira como os Invasores agem.

COMPONENTES

TABULEIRO DOS INVASORES



4 TABULEIROS MODULARES DE ILHA



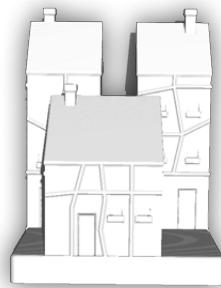
8 PAINÉIS DE ESPÍRITO



36 DAHAN



20 CIDADES



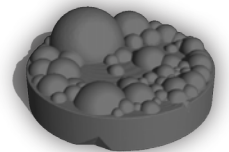
32 VILAS



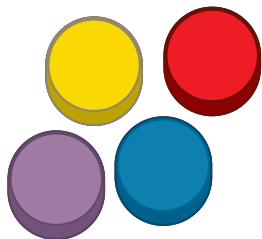
40 EXPLORADORES



38 CORRUPÇÕES



52 PRESEÇAS DO ESPÍRITO (13 DE CADA EM 4 CORES)



12 MARCADORES DE EFEITOS DE UM TURNO (3 DE CADA EM 4 CORES)



32 MARCADORES DE ENERGIA (20 MARCADORES DE 1) (12 MARCADORES DE 3)



20 MARCADORES DE MEDO



8 CARTAS DE REFERÊNCIA



4 CARTAS DE PROGRESSO DE PODER



15 CARTAS DE MEDO



2 DIVISORES DE NÍVEL DE TERROR



2 CARTAS DE CORRUPÇÃO



15 CARTAS DE INVASORES



22 CARTAS DE PODER MAIOR



36 CARTAS DE PODER MENOR



32 CARTAS DE PODER ÚNICO



3 PAINÉIS DE ADVERSÁRIO

O REINO DA PRÚSSIA-BRANDENBURGO		
Condição de Derrota Adicional Nenhuma		Agravamento do Estágio II Impeto Colonizador: Em cada tabuleiro com 1 , adicione 1 a um terreno sem .
Nível	Cartas de Medo	Efeitos de Jogo (cumulativos)
1	9 (3/3/3)	Início Ágil: Durante a configuração, em cada tabuleiro adicione 1 ao terreno #3.
2	9 (3/3/3)	Onda de Colónos: Ao montar o Baralho dos Invasores, coloque 1 carta do Estágio III entre o Estágio I e o Estágio II (Nova Ordem do Baralho: 111-3-2222-3333)
3	10 (3/4/3)	Eficiente: Ao montar o Baralho dos Invasores, remova mais uma carta do Estágio I. (Nova Ordem do Baralho: 11-3-2222-3333)
4	11 (4/4/3)	Cronograma Agressivo: Ao montar o Baralho dos Invasores, remova uma carta adicional do Estágio II. (Nova Ordem do Baralho: 11-3-222-3333)
5	11 (4/4/3)	Eficiência Implacável: Ao montar o Baralho dos Invasores, remova uma carta adicional do Estágio I. (Nova Ordem do Baralho: 1-3-222-3333)
6	12 (4/4/4)	Térvel Eficiente: Ao montar o Baralho dos Invasores, remova todas as cartas de Estágio I. (Nova Ordem do Baralho: 3-222-3333)

3 MARCADORES DE LEMBRETE DE ADVERSÁRIO



4 PAINÉIS DE CENÁRIO



PREPARAÇÃO



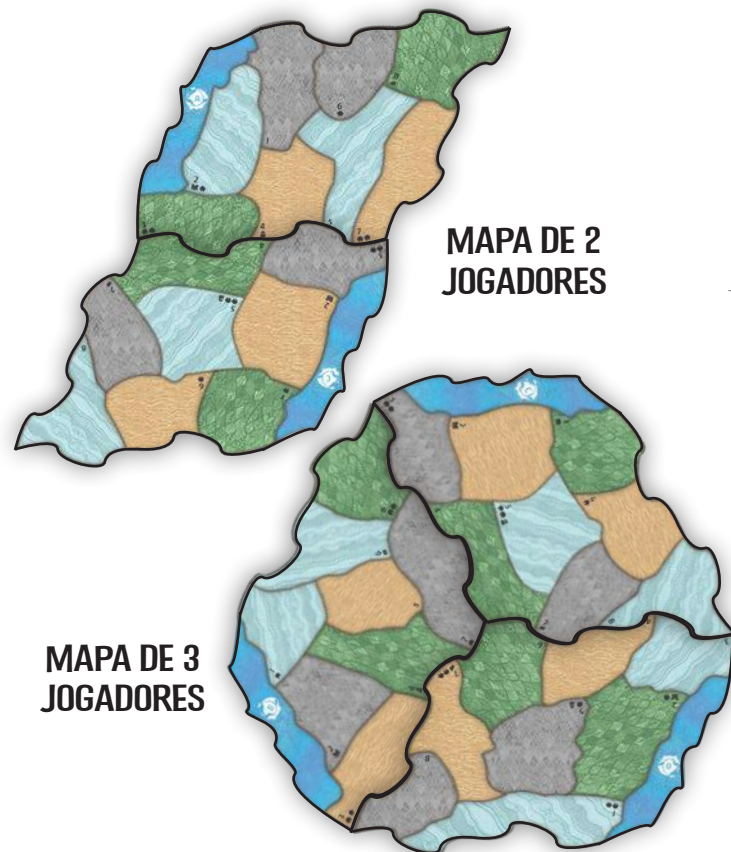
O Baralho de Medo deve ter essa aparência quando arrumado.

PREPARANDO O BARALHO DOS INVASORES

O baralho dos Invasores tem 12 cartas:

- 3 cartas de Estágio I no topo e então,
- 4 cartas de Estágio II e então,
- 5 cartas de Estágio III no fundo.

Misture as cartas de cada estágio individual e então escolha uma para remover sem olhar qual ela é. Então coloque as cartas não utilizadas na caixa. (O jogo vem com 4 cartas de Estágio I, 5 cartas de Estágio II e 6 cartas de Estágio III, então você pode simplesmente remover uma de cada).



MAPA DE 2 JOGADORES

MAPA DE 3 JOGADORES

MAPA DE 4 JOGADORES
MOSTRADO NO DIAGRAMA DE
Preparação COMPLETA

Para a maior parte dos jogos de Spirit Island, a Preparação é como descrita abaixo. Porém, quando configurando Spirit Island usando um Cenário ou um Adversário, escolha-os primeiro, pois eles podem alterar a maneira como o jogo é configurado

TABULEIRO DOS INVASORES

Para configurar o Tabuleiro dos Invasores:

1. Coloque o Tabuleiro dos Invasores em um dos lados do espaço de jogo.
2. Coloque 4 Marcadores de Medo por jogador no Medo Potencial.
3. Embaralhe as Cartas de Medo e coloque 3 no Espaço do Baralho de Medo. Sobre esta pilha coloque a divisória de Nível de Terror III. Sobre a divisória coloque mais 3 cartas seguidas pela Divisória de Nível de Terror II. Sobre a divisória coloque mais 3 cartas, dessa forma o deck será dividido em 3 grupos de 3 cartas cada.
4. Faça o Baralho dos Invasores e o coloque sobre o Tabuleiro dos Invasores no Espaço de Ação de Exploração (veja ao lado).
5. Pegue uma Carta de Corrupção aleatória e coloque-a no topo do Espaço de Corrupção no tabuleiro com o lado da "Ilha Sadia" virado para cima, sem olhar o verso. Se você não está usando uma Carta de Corrupção, use as instruções de Corrupção no Tabuleiro do Invasor. Coloque a quantidade mostrada de Corrupção sobre a carta.

A ILHA E O SUPRIMENTO

Para configurar a ilha:

- Escolha aleatoriamente um dos Tabuleiros de Ilha para cada jogador e os posicione para formar a Ilha (ver ao lado.)
- Povoie os Tabuleiros de Ilhas com Invasores, Dahan e Corrupção (da caixa e não da Carta de Corrupção) conforme indicado pelos ícones em cada terra.

Para configurar o suprimento:

- Embaralhe separadamente os Baralhos de Poder Maior e Menor, coloque-os próximos ao tabuleiro com espaço para que cada Baralho tenha sua própria pilha de descarte.
- Coloque as Energias, Cidades, Vilas, Exploradores e os Dahans próximos ao tabuleiro. Configure tudo de forma que todos os jogadores possam alcançá-los; você pode precisar de múltiplas pilhas.

PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

Cada jogador pega todos as Presenças do Espírito e "Marcadores de Efeito de Um Turno" de uma cor e então escolhe um Espírito, pegando um Painel de Espírito e as suas quatro Cartas de Poder Único, que serão a sua mão inicial. Jogadores novatos devem escolher um espírito de baixa complexidade e pegar a sua respectiva Carta de Progresso de Poder, como descrito na página 3.

Cada jogador começa em um Tabuleiro de Ilha diferente e segue as instruções de Preparação na parte de trás do seu Painel de Espírito. Isso sempre inclui colocar Presenças em uma ou mais terras no tabuleiro inicial; Alguns Espíritos possuem instruções adicionais. (Uma vez que o jogo comece, Espíritos não estão restritos a jogar apenas nos seus tabuleiros iniciais. Presença e Poderes podem ser colocados ou usados em qualquer tabuleiro.) Os jogadores então viram seus Painéis de Espírito e colocam todas as Presenças remanescentes nos círculos pontilhados na sua Trilha de Presença. Os números mais à esquerda, em círculos sólidos, devem permanecer descobertos.

AÇÃO INICIAL DOS INVASORES

Para finalizar a Preparação, os invasores tomam uma ação inicial. Revele a carta no topo do Baralho dos Invasores. Os invasores Exploram naquele tipo de terreno (veja Explorar, página 10). Então coloque aquela carta com a face para cima no Espaço de Ação de "Construir".



PREPARAÇÃO PARA 4 JOGADORES
(Sem incluir um cenário ou um adversário.)



MEDO POTENCIAL

MEDO GERADO

QUEREM DAS FASES DE SPIRIT ISLAND

FASE DOS CONDIÇÕES
Condição de Vitória

FASE DOS INIMIGOS
Mão do Inimigo
Resposta
Condição de Vitória
Acesso ao Cartão de Invenção

ILHA SÁDIA

DESCARTE

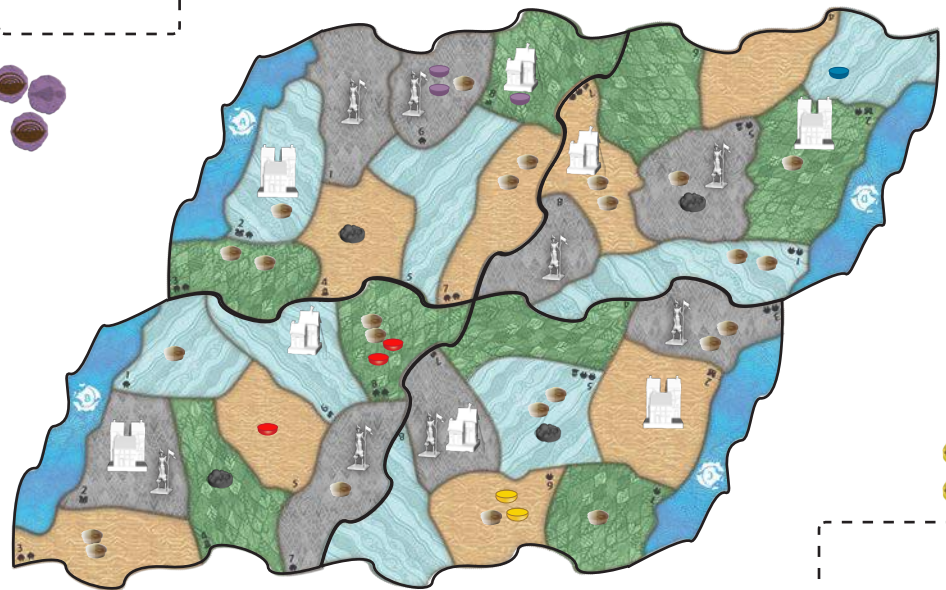
DESCARTE DE PODER MAIOR

DESCARTE DE PODER MENOR

DESCARTE DO JOGADOR

ÁREA DE JOGO

MÃO DO JOGADOR



ÁREA DE JOGO

DESCARTE DO JOGADOR

MÃO DO JOGADOR

ÁREA DE JOGO

MÃO DO JOGADOR

ÁREA DE JOGO

DESCARTE DO JOGADOR

MÃO DO JOGADOR

SEQUÊNCIA DE JOGO

Cada turno tem as seguintes fases:

1. Fase dos Espíritos
2. Fase dos Poderes Rápidos
3. Fase dos Invasores
4. Fase dos Poderes Lentos
5. O Tempo Passa

Os jogadores jogam simultaneamente em cada fase, discutindo suas decisões à vontade.

FASE DOS ESPÍRITOS

Cada Espírito faz três coisas, na seguinte ordem:

1. **Crescimento:** Escolha uma opção (a não ser que seja especificado o contrário) próximo à "Crescimento" no canto superior direito do seu Painel de Espírito. As opções são marcadas por divisórias. Você deve fazer tudo que estiver descrito, mas pode escolher a ordem. (Para mais informações sobre opções de Crescimento, veja a página 14.)
2. **Ganhar Energia:** Ganhe uma quantidade de Energia igual ao maior número descoberto na sua Trilha de Presença de Energia. Coloque qualquer Energia obtida sobre ou próximo do seu Painel de Espírito.
3. **Jogue e Pague por Cartas de Poder:** Selecione as Cartas de Poder (Rápidas ou Lentas) que você irá usar neste turno. O número máximo de Cartas de Poder que você pode utilizar a cada turno é o maior número descoberto na Trilha de Presença de Uso de Cartas (mesmo que você tenha Energia o suficiente para pagar por mais). Você deve imediatamente pagar Energia por todas as Cartas de Poder jogadas, mesmo as Lentas. Da mesma forma, você imediatamente ganha todos os Elementos das Cartas de Poder jogadas, mesmo que os efeitos do Poder sejam Lentos. Neste momento ainda não resolve nenhum dos efeitos das Cartas de Poder.

FASE DOS PODERES RÁPIDOS

Jogadores resolvem Poderes Rápidos - tanto Poderes Inatos impressos nos seus Painéis de Espíritos quanto Cartas de Poder que eles jogaram. A Resolução dos poderes pode ser feita em maior parte simultaneamente. Quando a ordem se torna relevante, os jogadores podem resolver os Poderes na ordem que desejarem, desde que um Poder não interrompa o outro.

Se um jogador optar por não usar o efeito do texto de um Poder (ou não puder usá-lo), ele pode escolher pulá-lo completamente. Algumas vezes, valerá a pena jogar uma Carta de Poder apenas pelos seus Elementos (veja Elementos Obtidos, página 16).

Você não pode postergar o uso de um Poder Rápido para a Fase Lenta, mesmo que você queira. Utilize-o agora ou desista dele.



Carta do Jogador 1



Carta do Jogador 2

EXEMPLO: O Jogador 1 usa seu Poder Rápido para alvejar um terreno sem Corrupção onde eles têm Presença (porque o alcance é 0) e Coleta 1 Explorador de um terreno adjacente a esse. O Jogador 2 então usa seu Poder Rápido para alvejar o mesmo terreno e Coleta 1 Dahan a ele. O Jogador 2 então destrói o Explorador que o Jogador 1 havia anteriormente Coletado no terreno com os Dahan.

A URGÊNCIA DA GUERRA

Alguns Espíritos tendem a demorar um bom tempo escolhendo Cartas de Poder: talvez alguns séculos no caso dos lentos Espíritos Terrestres. Mas a ameaça dos Invasores não lhes dá o luxo do tempo. Qualquer jogador pode colocar um limite no tempo disponível para completar a Fase dos Espíritos. Isso pode ser feito usando um timer ou colocando uma condição ("Quando eu voltar, nós começamos"), ou quaisquer outros meios que preferirem.

É claro, isto é um jogo cooperativo, cabe a você não ser muito rigoroso.

QUEM DECIDE?

Quando o jogo pedir uma decisão (para onde a Corrupção se espalha, em quais Invasores causar Dano, etc.) e não for especificado quem decide, o que você faz?

Se a decisão parte de um Poder, o Espírito usando-o faz a decisão.

Para outras situações, os jogadores devem tentar atingir um consenso.

Mas no raro evento de que não concordem entre si:

- Para decisões sobre/dentro de um terreno: Cada Espírito faz as decisões pertinentes aos terrenos em seu tabuleiro inicial.
- Em outros casos: O dono do jogo ou organizador do evento toma a decisão.



FASE DOS INVASORES

A Fase dos Invasores tem as seguintes partes:

1. Ilha Corrompida (caso apropriado)
2. Medo
3. Ações dos Invasores
 - 3a. Devastar
 - 3b. Construir
 - 3c. Explorar
4. Avançar Cartas de Invasores

1. Ilha CORROMPIDA

Se a Carta de Corrupção tiver virado para "Ilha Corrompida", siga as instruções da Carta. Se você tiver dificuldades de se lembrar disto, coloque uma Corrupção da caixa no Espaço de Medo como lembrete.

2. MEDO

Se quaisquer Cartas de Medo tiverem sido obtidas (veja Medo e Terror, página 12), pegue toda a pilha virada para baixo, vire-a e resolva as cartas uma de cada vez, na ordem em que elas foram obtidas originalmente. Então as descarte no Espaço de Descarte de Medo no tabuleiro. Use apenas o efeito listado ao lado do nível atual de Terror. Este pode ser maior do que quando a carta foi obtida. Efeitos de Medo duram apenas o turno atual.

3. AÇÕES DOS INVASORES

O Tabuleiro do Invasor tem três Espaços de Ação: Devastar, Construir e Explorar. A Carta dos Invasores em um Espaço de Ação determina quais terrenos serão afetadas por aquela Ação. (Se não houver Carta de Invasor em um espaço, nenhuma ação é tomada.)

3a. DEVASTAR

Olhe a Carta de Invasor no Espaço de Ação de Devastar no Tabuleiro do Invasor (se houver): Os Invasores Devastam em cada terreno do tipo mostrado. Primeiro, Invasores causam Dano simultaneamente ao terreno e aos Dahan. Então, qualquer Dahan sobrevivente contra ataca. Toda vez que houver Invasores nos terrenos mostrados, Invasores causam Dano: 1 por Explorador, 2 por Vila e 3 por Cidade. Reduza o Dano total por quaisquer poderes de Defesa utilizados (p. 18), então simultaneamente:

Invasores Danificam a Ilha: Se 2 ou mais de Dano for causado, adicione Corrupção ao terreno. (Veja a lateral.) Isso só acontece uma vez, não importando quanto dano for causado. Dano parcial ao terreno é ignorado.

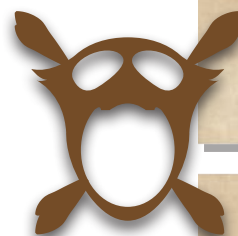
- **Invasores Lutam com os Dahan:** Cada 2 pontos de Dano destroem um Dahan. Você deve destruir os Dahan da maneira mais eficiente possível; Você não pode dispersar o Dano através de múltiplos Dahan para evitar mata-los. Se um Dahan recebe 1 de Dano, coloque-o de ponta a cabeça para mostrar que ele está Danificado. Qualquer Dahan danificado remanescente vai se recuperar ao final do turno.

Depois que o Dano dos Invasores foi aplicado a um terreno, qualquer Dahan que sobreviveu ali irá contra atacar. Cada Dahan causa 2 de dano aos invasores. (Veja a página 15 Sobre a Vida dos Invasores.) Os Dahan irão contra atacar mesmo que os Invasores que devastaram não causem nenhum Dano (por exemplo, devido a um Poder de Defesa), mas não se a Ação de Devastar foi pulada ou impedida.

As Presenças dos Espíritos não contra atacam já que os Invasores não atacam os Espíritos diretamente.

MEDO OBTIDO ATRAVÉS DE EFEITOS DE MEDO

Grande parte dos efeitos de Medo não causa mais Medo. Eles removem invasores ao invés de causar Dano ou destruí-los. Porém, há exceções. Se você obtiver uma nova Carta de Medo dessa forma, coloque-a no fundo da pilha de cartas de Medo que você está resolvendo atualmente.



CADA JOGADOR

Muitos efeitos de Medo dizem que "cada jogador" faz algo. Jogadores estão restritos apenas pelas instruções da carta quanto a que terrenos irão afetar; o efeito representa atividades pelos Invasores ou os Dahan e não os Espíritos. Primeiro um jogador segue as instruções por completo, então o próximo jogador o faz, etc.



ORDEM DOS TERRENOS?

Se fizer diferença em que ordem você resolve os terrenos durante uma Ação, o jogador escolhe.

EFEITOS DA CORRUPÇÃO

EFEITO CASCATA: Sempre que você adicionar Corrupção a um terreno, se aquele terreno já tiver Corrupção, você também coloca uma Corrupção extra a um terreno adjacente àquele. (Se aquele terreno adjacente já tiver Corrupção, ele irá se espalhar novamente a partir de lá e assim em diante.)

PRESENÇA: Adicionar Corrupção a um terreno destrói uma Presença de cada Espírito naquele terreno. Lembre-se: Presença destruída é removida do jogo (coloque ao lado da Ilha), não devolva-os para os Painéis de Espírito! (Para mais sobre Corrupção, veja a página 15.)



SEQUÊNCIA DE JOGO

LEMBRE-SE!

Devastar, Construir e Explorar afetam apenas os terrenos do(s) tipo(s) mostrado(s) nas suas cartas! Ações de Devastar e Construir só afetam terrenos que tem Invasores! Explorar apenas afetam terrenos adjacentes a uma fonte de Invasores!

AGRAVAMENTO DE ESTÁGIO II

A maior parte das cartas de Estágio II tem um ícone de bandeira. Seus efeitos dependem do seu Adversário. Se você está jogando sem um Adversário, ignore os ícones de bandeira.

Efeitos de Agravamento acontecem assim que a carta é revelada, antes de Explorar, a não ser que o Adversário diga o contrário. Alguns podem alterar a maneira como o próximo Explorar funciona.



ESTÁGIO III

Cartas de Estágio III mostram dois tipos de terrenos com um "+" entre eles. Ações dos Invasores afetam terrenos dos dois tipos de terreno mostrados.



3b. CONSTRUIR

Olha para a Carta de Invasor no Espaço de Ação de Construir no Tabuleiro dos Invasores: os invasores constroem em cada terreno que seja do tipo mostrado.

Sempre que houver Invasores no tipo especificado de terreno, eles adicionam ou uma Cidade ou uma Vila:

- Se o terreno tiver mais vilas do que Cidades, adicione uma Cidade. (Você não está ampliando uma Vila, você está adicionando um nova Cidade do suprimento.)
- Em todos os outros casos, adicione uma Vila.

Não construa em terras sem Invasores.

3c. EXPLORAR

Vire a carta do topo do Baralho dos Invasores com a face para cima. Invasores Exploram em terras acessíveis do tipo mostrado, aventurando-se vindo das Cidades ou Vilas ou desembarcando do Oceano. Se a carta tiver um ícone de bandeira e você está jogando com um Adversário, primeiro realize o efeito de Agravamento (veja ao lado). Se não houver carta para virar para cima, o tempo acabou e vocês perderam.

Adicione um Explorador para cada terreno do tipo mostrado que:

- Contenha uma Cidade ou Vila; ou
- Seja adjacente a uma Cidade ou Vila ou Oceano.

Não importa quantas origens (Cidades, Vilas ou Oceanos) estejam em uma terra adjacente ou Explorada, você apenas adiciona um Explorador.

Exploradores são adicionados diretamente do suprimento e não movidos pelos espaços do tabuleiro.

4. AVANÇAR AS CARTAS DE INVASORES

Depois de Explorar, mova todas as Cartas de Invasores para esquerda: Mova a Carta de Devastar para o descarte, a Carta de Construir para o Espaço de Devastar e a Carta de Explorar para o espaço de Construir, dessa forma no próximo turno elas irão Devastar onde Construíram neste turno e Construirão onde eles Exploraram este turno.



FASE DOS PODERES LENTOS

Os jogadores resolvem seus Poderes Lentos, que podem ser ou Poderes Inatos impressos no seu Painel de Espírito ou Cartas de Poderes que jogaram. Funciona da mesma forma que a "Fase de Poderes Rápidos", explicada na página 8.

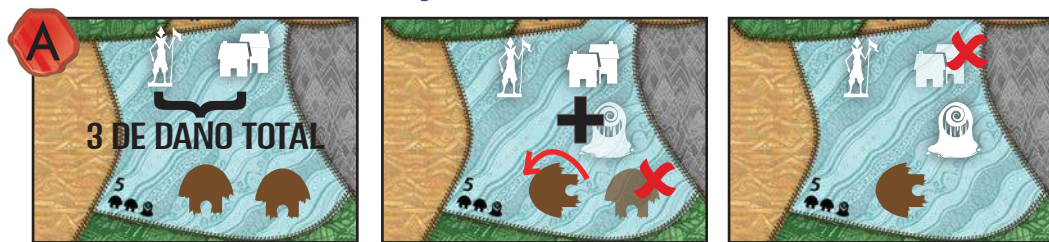
O TEMPO PASSA

Esta é a fase de encerramento ao final de cada turno.

Descarte: Jogadores descartam todas as Cartas de Poder jogadas neste turno para suas pilhas de descarte pessoal.

Danos e Elementos removidos: Todos os Elementos são removidos. Todo Dano causado durante o turno é removido; Se você virou qualquer um dos componentes sobre suas laterais para denotar dano, retorne-o para a posição original.

EXEMPLOS DE DEVASTAÇÃO



Pantanal a ser Devastado

Primeiro Passo

Segundo Passo



Nesses exemplos, a Ação de Devastar se passa em um Pantanal devido à Carta de Invasor mostrada.

A) Este Pantanal tem 2 Dahan, 1 Vila e 1 Explorador. A Vila e o Explorador causam um dano combinado de 3 (2 da Vila e 1 do Explorador) ao terreno e aos Dahan.

(Passo 1) 3 de Dano ao terreno adicionam uma Corrupção. 3 de Dano aos Dahan destroem um dos Dahan e causa 1 de Dano ao outro. **(Passo 2)** Agora é a vez dos Dahan contra atacarem, causando 2 de Dano. Os jogadores decidem direcionar aqueles 2 de Dano à vila, destruindo-a. Isso gera 1 Medo.



Opção 1



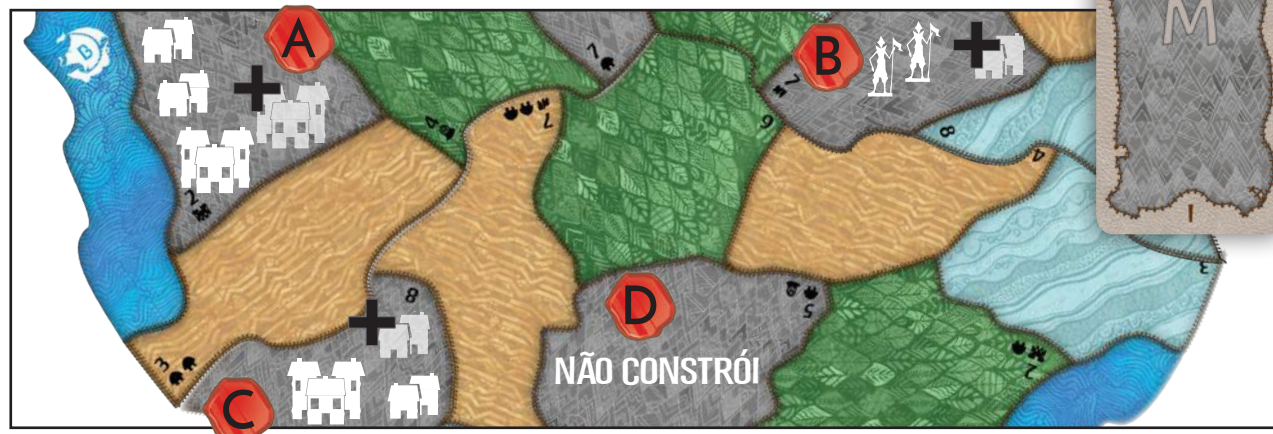
Opção 2

B) A Cidade causa 3 de dano ao terreno; já que ao menos 2 de Dano foram causados ao terreno, adicione uma Corrupção. Como Corrupção já existia lá, a Corrupção recém-adquirida causa um efeito cascata: outra Corrupção precisa ser adicionada a um terreno adjacente da escolha dos jogadores. Duas das opções disponíveis são:

Opção 1: A segunda Corrupção é adicionada ao terreno #2, que estava anteriormente vazio.

Opção 2: A segunda Corrupção é adicionada ao terreno #7, destruindo 1 Presença amarela (significando que este terreno não é mais um Local Sagrado para o amarelo) e 1 Presença roxa (removendo o roxo do terreno completamente). A Opção 1 é provavelmente uma escolha melhor porque ela não destrói nenhuma Presença.

EXEMPLOS DE CONSTRUÇÃO



Nesses exemplos, a Ação de Construir se passa nas Montanhas devido a Carta de Invasor mostrada.

A) Este terreno possui mais Vilas do que Cidades, então uma Cidade é construída ali.

B) Este terreno possui apenas Exploradores, o que significa que ele possui o mesmo número de Vilas e Cidades: zero. Portanto, uma Vila é construída ali.

C) Este terreno tem o mesmo número de Vilas e Cidades, então uma Vila é construída ali.

D) Este terreno não tem Invasores, então os Invasores não constroem ali.

Nesses exemplos, a Ação de Explorar se passa nas Selvas devido a Carta de Invasor mostrada.

A) Este terreno já possui uma vila ou Cidade, então um Explorador é adicionado ali.

B) Este terreno não é Costeiro e não é adjacente a um terreno com Vilas ou Cidades. Os Invasores não Exploram ali.

C) Este terreno é adjacente a um terreno com uma Vila ou Cidade, então um Explorador é adicionado ali.

D) Este terreno é Costeiro e é adjacente a um terreno com uma Cidade ou Vila. (Qualquer um dos dois seria suficiente.) Um Explorador é adicionado ali.

EXEMPLOS DE EXPLORAÇÃO



CONCEITOS DO JOGO



Espaço do Nível de Terror no Tabuleiro dos Invasores.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA



Terror Nível 1: Nenhum Invasor na Ilha.



Terror Nível 2: Nenhuma Vila ou Cidade na Ilha.



Terror Nível 3: Nenhuma Cidade na Ilha.



Terror Nível VITÓRIA: Vitória imediata!

No caso raro em que uma única Carta de Poder ou outro efeito faça com que você tanto ganhe como perca, você ganha uma vitória de sacrifício: você é destruído, mas a Ilha, os Dahan e muitos outros Espíritos sobrevivem.

VITÓRIA E DERROTA

No início do jogo, os Invasores estão no Nível de Terror 1. Eles não temem a Ilha e provavelmente nem estão cientes da existência dos Espíritos. Para vencer, você precisa limpar a Ilha de Invasores completamente. Conforme você obtém novas Cartas de Medo (veja Medo e Terror abaixo) você vai atingir novos Níveis de Terror com condições de vitória mais fáceis. A qualquer momento em que você atinja a atual condição de vitória, você vence imediatamente - os Invasores sofreram mais do que eles poderiam aguentar e abandonam a Ilha por inteiro.

Você pode perder de três formas:

- **Corrupção demais:** Se a última Corrupção for removida da Carta de Corrupção, siga as instruções dela, que na maioria dos casos será "você perde".
- **Um Espírito é Destruído:** Se qualquer um dos Espíritos não tiver mais nenhuma Presença na Ilha, você perde.
- **O Tempo Acabou:** Se você tiver que comprar uma Carta de Invasor (para Explorar), mas o Baralho dos Invasores estiver vazio, você perde.

MEDO E TERROR

Medo é gerado por Poderes de Espírito com o símbolo de Medo (☹️) e por Destruição (seja por um efeito direto ou por Dano): destruir uma Vila gera 1 Medo e destruir uma Cidade gera 2 Medo. Medo aterroriza os Invasores como um todo. Para cada Medo gerado, avance um Marcador de Medo do "Medo Potencial" no Tabuleiro dos Invasores para a área de Medo Gerado.

(1) Quando todos os Marcadores de Medo tiverem avançado, (2) mova a carta do topo do Baralho de Medo com a face para baixo para o espaço de Cartas de Medo Obtidas. Se isto revelar um divisor de Nível de Terror, mova-o para cobrir o Nível de Terror anterior (que começara no nível 1, já impresso no tabuleiro). (3) Mova os Marcadores de Medo de volta para a área de Medo Potencial; Se você ainda tiver Medo sobrando depois de obter a carta, mova essa quantidade remanescente de Marcadores de Medo para a área de Medo Gerado.

(4) Cartas no espaço de Cartas de Medo Obtidas são viradas e resolvidas durante a próxima Fase dos Invasores (veja a página 9). Assim como Poderes, efeitos das Cartas de Medo duram apenas o turno atual, a não ser que elas alterem o tabuleiro de alguma forma. Depois que cada Carta de Medo for resolvida, (5) mova-a para o Espaço de Descarte de Medo. Quando você revelar um novo divisor de Nível de Terror, as condições de vitória de jogo daquele nível tomam efeito **imediatamente**, então você pode ganhar instantaneamente!



TABULEIROS E TERRENOS

O jogo se passa em um Tabuleiro de Ilha por jogador, distribuídos de forma a montar uma Ilha (veja Preparação, página 6). Cada Tabuleiro de Ilha é dividido em oito terrenos numerados, com exatamente dois de cada bioma (Selva, Montanha, Deserto e Pantanal). A maior parte das peças só afeta outras no mesmo terreno, a não ser que o contrário esteja especificado.

Dois terrenos são adjacentes quando eles se tocam, mesmo que eles não estejam no mesmo Tabuleiro de Ilha ou se encontrem apenas em um cantinho.

Cada tabuleiro também mostra um trecho de Oceano para indicar quais terrenos são acessíveis pelo mar. Terrenos adjacentes ao Oceano são Costeiros. Terrenos não adjacentes ao Oceano são Internos (As outras bordas da ilha são colinas rochosas e não contam como Costeiros.) O Oceano em si não é um terreno e não está em jogo.

O lado invertido de cada Tabuleiro de Ilha mostra um mapa temático que pode ser usado para se jogar depois que você estiver mais familiarizado com o jogo (veja Mapa Temático, página 23).

PRESENÇA E LOCAIS SAGRADOS

A Presença dos Espíritos marca quais terrenos o Espírito ocupa. Terrenos com a sua presença algumas vezes são referidos como "seus terrenos". Se a sua Presença for destruída (por exemplo, por Invasores Corrompendo o terreno), ele é removido e colocado ao lado da Ilha. Se qualquer Espírito não tiver mais Presença na Ilha, os jogadores perdem imediatamente. Um Terreno pode conter um número qualquer de Presenças de um número qualquer de Espíritos.

Efeitos de jogo que mexam com Presenças (como move-las ou destruí-las) sempre afetam a Presença na Ilha, a não ser que seja especificado o contrário.

Os Locais Sagrados de um Espírito são sempre os terrenos onde aquele Espírito possui mais de uma Presença. Alguns poderes apenas podem ser usados de locais onde se colocou mais Presença.



ÍCONE DE PRESENÇA



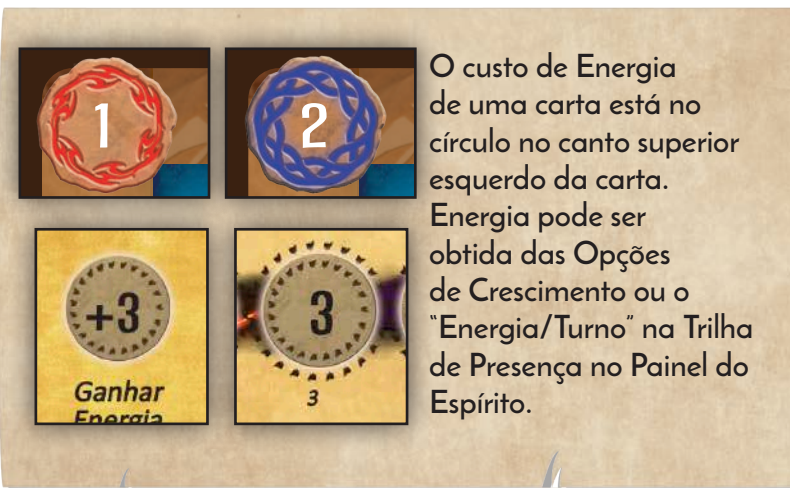
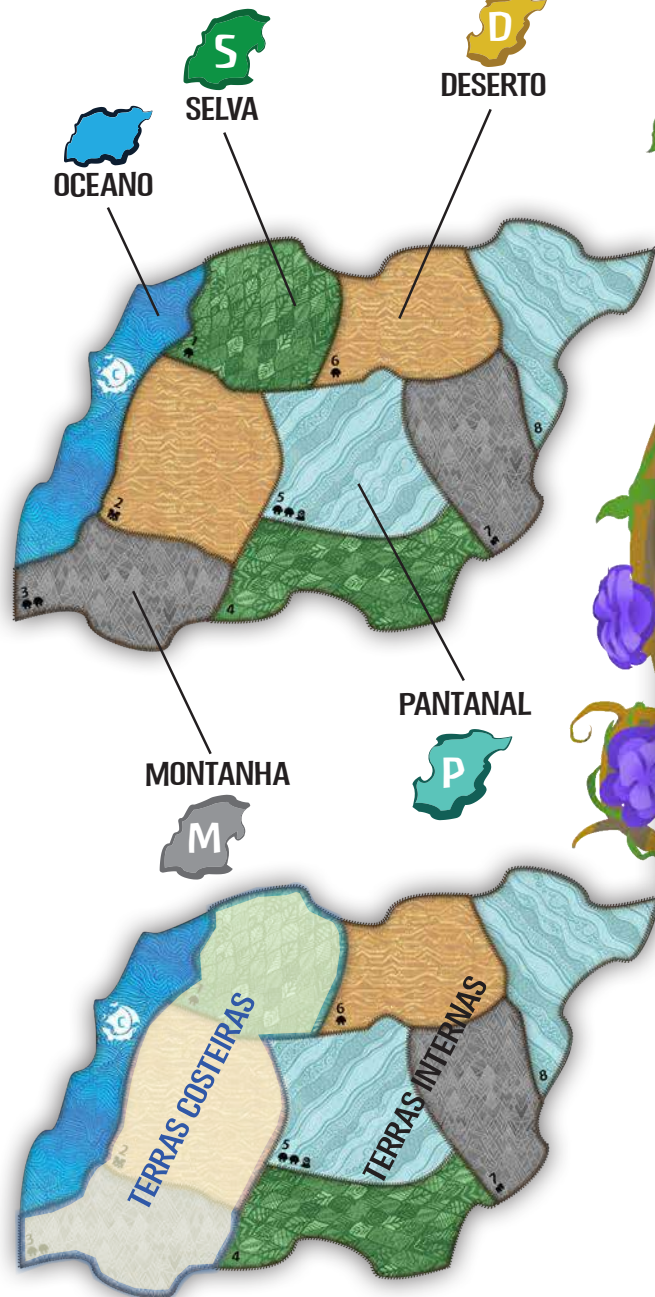
ÍCONE DE LOCAL SAGRADO

ENERGIA E JOGAR CARTAS

Espíritos afetam a situação na Ilha jogando Cartas de Poder de suas mãos. Um Espírito pode jogar as cartas que quiser na Fase de Espíritos, respeitando os seguintes limites:

- Eles só podem usar tantas cartas quanto Jogadas de Carta que tiverem disponíveis, este é o maior número descoberto na Trilha De Presença de Uso de Cartas.
- Eles devem ter Energia suficiente para pagar pelas cartas que desejam jogar.

Todo turno, cada Espírito ganha Energia igual ao maior número revelado na sua Trilha de Presença "Energia/Turno". Energia não utilizada é armazenada para o próximo turno. A Energia é individual e não pode ser transferida entre Espíritos. Jogar Cartas também é individual e não pode ser dividido com outros Espíritos. Cartas Jogadas mas não utilizadas ainda assim não são armazenadas para turnos futuros.



O custo de Energia de uma carta está no círculo no canto superior esquerdo da carta. Energia pode ser obtida das Opções de Crescimento ou o "Energia/Turno" na Trilha de Presença no Painel do Espírito.

CONCEITOS DO JOGO

OPÇÕES DE CRESCIMENTO COMUNS



+ 2



Adicionar Presença

Adiciona uma Presença ao tabuleiro em um Alcance de 2 (até 2 terrenos de distância de uma Presença sua já existente).



Ganhar Energia

Ganhar 2 de Energia (em adição à geração de Energia normal do turno).



Ganhar uma Carta de Poder

Ganhar uma Carta de Poder (veja página 18).



Recuperar Cartas

Recuperar todas suas Cartas de Poder já jogadas da pilha de descarte, retornando-as para sua mão.

REPOSICIONANDO PRESENÇA

Isto é raramente relevante, mas sempre que você fosse adicionar uma Presença da sua Trilha de Presença, você pode, ao invés disso, usar uma de suas Presenças de qualquer lugar da Ilha. Isto normalmente é útil quando você já colocou todas as suas Presenças em jogo: você ainda pode reposicioná-las.

LIMIARES ELEMENTAIS

Poderes Inatos possuem Limiares Elementais, o que significa que eles apenas podem ser usados em turnos em que você possui todos os Elementos requeridos. Elementos nunca são gastos, apenas checados.

Elementos de Cartas de Poder não persistem de um turno para o outro. Você os tem apenas enquanto as Cartas de Poder estiverem em jogo. (veja *Limiares Elementais*, página 17)

ESPÍRITOS

Cada Espírito tem:

- Um Painel de Espírito com Crescimento, Trilhas de Presença e Poderes Inatos;
- Quatro Cartas de Poder Únicas. (Para exemplos de Cartas de Poder, veja *Poderes* na página 16.)

ANATOMIA DE UM PAINEL DE ESPÍRITO



1. **Nome do Espírito**
2. **Arte:** Uma imagem deste Espírito.
3. **Origens:** A história e a estória do Espírito.
4. **Preparação:** Posicionamento inicial de Presenças e quaisquer instruções especiais.
5. **Estilo de Jogo, Complexidade:** Uma breve descrição da estratégia do Espírito e uma comparação de suas forças e fraquezas assim como um sumário de seus Poderes.
6. **Regras Especiais:** Qualquer regra que funcione de uma maneira diferente para este Espírito.
7. **Opções de Crescimento:** As opções do Espírito para reunir suas forças, alcançando novas terras e aprendendo novos Poderes. Quando um Espírito escolhe uma opção de Crescimento, ele irá selecionar uma das sessões e tomar todas as ações indicadas nela, a não ser que o contrário seja especificado. (Veja a lateral para opções comuns de Crescimento e a página 8 para a etapa de Crescimento da Fase dos Espíritos.)
8. **Trilhas de Presença:** Cada Painel de Espírito possui duas Trilhas de Presença. A do topo é de Energia Ganha por turno e a de baixo é a de Cartas Jogadas. No início todos os espaços estarão cobertos por Presença (exceto o mais à esquerda em cada trilha). Ao colocar Presença na Ilha, você pode escolher de qual trilha você a removerá, mas sempre da esquerda para direita. Conforme você remove Presença de cada trilha, você revela benefícios cada vez maiores. Remover Presença da trilha de cima lhe garante mais Energia enquanto remover Presença da trilha de baixo lhe permite jogar mais Cartas de Poder. Espíritos usam apenas o maior número não coberto nas trilhas de Energia ou Uso de Cartas (Esses benefícios não são cumulativos). Nota: Presença destruída é removida do jogo, ela não é devolvida ao Painel!
 - Alguns Espíritos têm um espaço de "Recuperar Uma". Enquanto este espaço não estiver coberto, o Espírito pode devolver uma Carta de Poder para a sua mão a qualquer momento durante a Fase De Espíritos (dessa forma a habilidade pode ser usada no turno em que ela é descoberta); isso permite que o Espírito possa passar mais turnos sem usar a opção de Crescimento de "Recuperar Cartas". Alguns Espíritos possuem Elementos bônus nas suas Trilhas de Presença. Esses garantem constantemente um daquele Elemento revelado desde que o espaço não esteja coberto (veja Elementos Obtidos, página 16). Um espaço marcado com "Qualquer" (-qq) garante um Elemento a cada turno: o Espírito pode escolher qual elemento ele está recebendo a qualquer momento, mas depois de escolhido, ele não pode muda-lo até o próximo turno.
9. **Poderes Inatos:** Poderes gratuitos que podem ser ativados usando Elementos. (Para mais detalhes sobre Poderes, veja a página 16). A não ser que explicitamente especificado, poderes Inatos nunca custam Energia ou contam como "Cartas Jogadas". Como todos os Poderes, eles têm como alvo um único terreno ou Espírito, a não ser que o contrário seja especificado.

INVASORES

Os Invasores começaram a colonizar a sua Ilha! Por mais que eles não busquem especificamente exterminá-los, a colonização e a "domesticação" da terra perturbou o equilíbrio natural. O objetivo do jogo é expulsar os invasores ao cumprir as condições de vitória do Nível de Terror atual. Conforme os Invasores aprendem a temê-los, as condições de vitória se tornam mais fáceis!

Invasores em um território não ferem os Dahan ou a Presença dos Espíritos lá. Invasores só danificam coisas quando estão Devastando (veja Devastar, página 9). Cada tipo de Invasor tem uma Vida específica. Para destruir um Invasor, você precisa causar Dano que é igual ou Maior que sua Vida em um único turno. Alguns efeitos também destroem Invasores independente de Vida ou Dano.

Existem três tipos de Invasores: Exploradores, Cidades e Vilas. Um Terreno contendo qualquer um destes é "um Terreno com Invasores". O número de Invasores não é limitado pelo suprimento de componentes do jogo; no caso improvável de algum deles acabar, use Marcadores de Energia para sinalizar que: "há mais 1 / há mais 3 de uma determinado Invasor".



Os Exploradores representam os Invasores dispostos a viajar pela natureza indomada: mapeando caminhos, eles são os mais arrojados colonos. Exploradores não contam como "fontes" quando os Invasores Exploram.



Vilas representam pequenos assentamentos fronteiriços. Eles possuem 2 de Vida e causam 2 de Dano durante a Devastação. Vilas servem como uma "fonte" de Exploradores quando os Invasores Exploram.



Cidades são os maiores e mais perniciosos dos Invasores. Eles possuem 3 de Vida e causam 3 de Dano durante a Devastação. Cidades servem como uma "fonte" de Exploradores quando os Invasores Exploram.

Destruir Cidades e Vilas afeta a moral dos Invasores. Toda vez que uma Vila é destruída, gera-se 1 de Medo. Toda vez que uma Cidade é destruída, gera-se 2 de Medo (Veja Medo e Terror, pág. 12.).

CORRUPÇÃO

Invasores irão lenta e inexoravelmente Corromper a terra. Certa quantidade de Corrupção é normal na natureza - Como o dano de um incêndio florestal - mas em excesso ela irá sobrepular a Ilha. Quando você adiciona Corrupção à Ilha durante a partida, pegue-a da Carta de Corrupção - que começa com o lado Saudável para cima - ou o Espaço de Corrupção no Tabuleiro dos Invasores. Se você remover Corrupção da Ilha, coloque-a de volta na Carta de Corrupção. Se você ficar sem Corrupção na carta, siga suas instruções - ou você "perde" ou "vire esta carta e faça o que estiver especificado no verso". Cartas de Corrupção viradas nunca viram de volta; A Ilha não pode se curar da Corrupção durante o tempo de jogo.

Depois da Preparação Inicial, toda vez que você adicionar Corrupção a um terreno (incluindo quando a Corrupção se espalha), duas coisas ruins acontecem:

- **Destrua Presença:** Naquele terreno, destrua uma Presença de cada Espírito que possua Presença ali. Presenças destruídas são colocadas ao lado da Ilha e não retornam para o Painel dos Espíritos.
- **Cascata** Se um terreno já tiver ao menos uma Corrupção, também adicione uma Corrupção adicional a um dos terrenos adjacentes (mesmo que o Terreno adjacente já tenha Corrupção. Se for o caso, ele irá se espalhar novamente a partir de lá.)

(Para um exemplo, veja Fase de Devastação, página 11.)

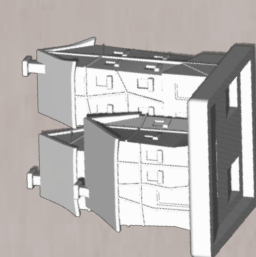
MARCANDO DANO

Os modelos de Vilas e Cidades são desenhados para ajudá-lo a marcar quanto Dano irá destruí-las.

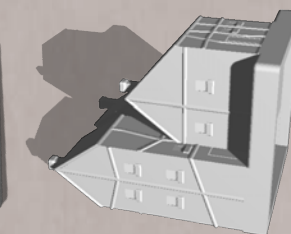


CIDADES: 3 de Vida

Cidades levam 3 de Dano para serem destruídas. Você pode manter-se a par tombando-as e contabilizando as estruturas individuais (3) viradas para cima.



Esta Cidade recebeu 1 de Dano (mais 2 irá destruí-la). Ela foi colocada de lado com 2 prédios virados para cima.

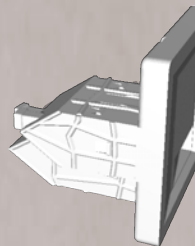


Esta Cidade recebeu 2 de Dano (mais 1 irá destruí-la). Ela foi colocada de lado com 1 prédio virado para cima.



VILAS: 2 de Vida

Vilas levam 2 de Dano para serem Destruídas. O modelo leva 2 de Dano para serem destruídas. O modelo tem 2 estruturas para lembrá-lo disso.



Esta cidade levou 1 de Dano (mais 1 irá destruí-la). Ela foi colocada apoiada de lado.

Quando algo levou Dano igual ou maior a sua Vida, ela é destruído. Retorne-o ao suprimento e gere 1 de Medo se for uma Vila e 2 se for uma Cidade. Ao final de cada turno quando o Tempo Passa, o Dano é removido e todas as peças são reorientadas.

CONCEITOS DO JOGO

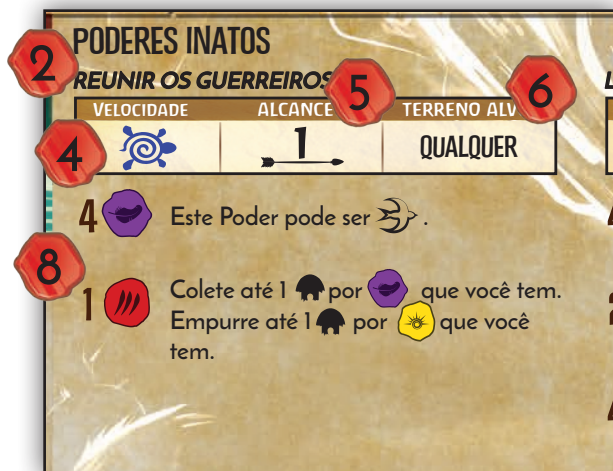
LEMBRETES DE DANO



DAHAN: 2 de Vida
Os Dahan levam 2 de Dano para serem destruídos.



Este Dahan recebeu 1 de Dano (1 mais irá destruí-lo). Ele foi virado de ponta a cabeça.



Os Dahan são os habitantes humanos nativos e seminômicos de Spirit Island. Eles coexistem bem com a terra e os Espíritos. Eles também não estão muito animados com a Colonização dos Invasores, mas temem iniciar conflitos.

Cada Tabuleiro de Ilha começa com 6 Dahan. O crescimento da população durante o jogo ocorre apenas com alguns Poderes que oferecem bênçãos de saúde, fertilidade e boas colheitas. Os números dos Dahan não são limitados pelo suprimento de componentes.

Dahan apenas atacam Invasores quando um Poder de Espírito os incentiva a fazê-lo, ou quando forem atacados: depois que os Invasores Devastarem um terreno, qualquer Dahan sobrevivente naquele terreno irá causar cada um 2 de Dano aos Invasores naquele terreno.

Cada Dahan tem 2 de Vida, o que significa que eles são destruídos ao receber 2 de Dano dos Invasores. Dano dos Espíritos não afetam os Dahan, apesar de que alguns Poderes de Espírito causem mortes de Dahan como um terrível efeito colateral.

PODERES

Espíritos afetam o jogo usando Poderes, que são ou Cartas de Poder ou Poderes Inatos impressos no Painel de Espírito. Poderes Inatos funcionam de uma maneira similar às Cartas de Poder, exceto que elas são automaticamente disponíveis todo turno (ou seja, não gastam "Usos de Cartas") e requerem ter certos Elementos ao invés de gastar Energia.

ANATOMIA DOS PODERES

- Custo de Energia (Cartas de Poder apenas)**
- Nome**
- Elementos Obtidos (Cartas de Poder apenas):** Existem oito Elementos: Sol, Lua, Fogo, Ar, Água, Terra, Planta e Animal. Quando você jogar uma Carta de Poder, você ganha os Elementos nela discriminados. Alguns Poderes têm efeitos extras se você obteve Elementos específicos (veja #8 na próxima página). Elementos não permanecem de um turno para o outro. Você ganha Elementos no momento em que você pagar por uma Carta de Poder, independente do poder ser Rápido ou Lento e eles se perdem assim que ele sai de jogo (normalmente na fase de O Tempo Passa).
- Velocidade:** Poderes Rápidos (🌀) resolvem seus efeitos antes da Fase dos Invasores, enquanto os Poderes Lentos (🌀) resolvem seus efeitos depois. Cartas de Poder também mostram sua velocidade no anel vermelho ou azul em volta do custo de Energia.
- Alcance:** A quantos terrenos de distância de uma de suas Presenças o Poder pode alcançar. Isto é um máximo; você sempre pode usar um Alcance menor. Um Alcance de 0 refere-se a um terreno onde você tem Presença. Alguns Poderes têm limitações sobre de que tipo de terreno você pode lançar seu Poder (como por exemplo apenas de um Local Sagrado, ou apenas de um tipo específico de terreno); Estas limitações são mostradas no lado esquerdo do ícone de alcance.
- Alvo:** Que tipo de terreno este Poder pode afetar. A maior parte dos Poderes pode alvejar qualquer tipo de terreno, mas alguns são restritos por terreno, o que está no terreno ou se o terreno é Costeiro ou Interno. Poderes sempre alvejam um único terreno a não ser que explicitado o contrário. Alguns Poderes alvejam um Espírito ao invés de um terreno. (Veja o verso da caixa para achar uma referência de Alvos)
- Efeitos (Cartas de Poder apenas):** O que o Poder faz. Todos os efeitos se passam em um único terreno alvo a não ser que dito o contrário. ("Destrua todas as Vilas" significa "Destrua todas as Vilas no Terreno alvo", e não "Destrua todas as Vilas no jogo!") Execute os efeitos na ordem, pulando apenas aqueles que não podem ser seguidos. Efeitos que não mudam nada no tabuleiro - como "Invasores não constroem no terreno alvo" - duram apenas o turno atual.

8. **Limiar Elemental:** Efeitos opcionais que só podem ser usados se o Espírito obtiver determinados Elementos neste turno (veja #3 na página anterior). Os Elementos requeridos não são "gastos"; O limiar é simplesmente uma verificação para ver se eles estão em jogo. Por exemplo, Um Espírito com 2 Águas em jogo pode atingir um número qualquer de limiares que requeiram 2 Águas. Você sempre pode resolver um Poder como se tivesse menos Elementos do que você de fato tem. Resolva todos os efeitos base e todos os efeitos de limiar que você atingiu, na ordem de cima para baixo.

Exceção: Se um limiar disser "Ao invés disso", ele substitui o efeito de níveis anteriores.

PRINCÍPIO GERAL: FAÇA O MÁXIMO QUE PUDER

Quando resolver os efeitos de um Poder, faça o máximo que puder. Se uma parte não se aplicar ou não puder ser feita, pule-a e faça o resto. As únicas restrições de alvo para o efeito são aquelas na barra de alvo.

PRINCÍPIO GERAL: VOCÊ PODE PULAR O USO DE UM EFEITO DE PODER

Se você não pode ou não quer usar um Poder - Talvez a situação no tabuleiro tenha mudado - você pode pular seus efeitos inteiramente. Se isso ocorreu com uma Carta de Poder, você não recebe sua Energia de volta, mas você ainda pode usar os Elementos garantidos por aquela carta.

Quando usando limiares de Poderes, você pode agir como se tivesse menos Elementos do que você de fato tem, para evitar atingir limiares. Além disso, é tudo ou nada - você não pode escolher pedaços de instruções da carta separadamente.

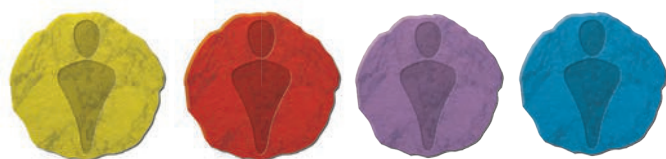
PRINCÍPIO GERAL: UM TERRENO | UM TURNO | UM USO !

A não ser que um Poder especifique o contrário:

- Ele apenas afeta um único terreno. "Destrua até 3 Exploradores" irá lhe permitir destruir até 3 Explorados que estejam em um mesmo terreno - não em múltiplos terrenos diferentes - Se um poder tem vários efeitos, **TODOS** eles afetam o mesmo terreno.
- Ele só afeta o turno atual. "Dahan tem +3 de Vida" ou "Invasores não Devastam no terreno alvo" afetam apenas o turno atual e não o resto da partida. Qualquer mudança permanente no jogo será representada por alterações no tabuleiro - Peças sendo removidas ou Marcadores de Medo sendo movidos, etc.
- Só pode ser usado uma vez neste turno. Você não pode escolher pagar por um poder duas vezes e usá-lo duas vezes. Poderes Inatos são ativados apenas uma vez mesmo que você tenha o dobro dos Elementos necessários. Se algo transforma um poder Lento em Rápido, você só pode usá-lo na Fase Rápida e não nas duas.

EFEITOS DE UM TURNO

Alguns Poderes têm efeitos temporários sobre um terreno (como "Invasores pulam todas suas Ações"). Existem marcadores de lembrete que você pode usar para marcar esses terrenos pelo turno se você quiser; apenas lembre-se de removê-los ao final do turno!



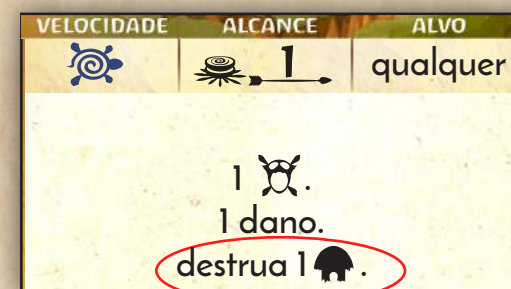
MARCADORES DE LEMBRETE

ELEMENTOS

- Sol:** Dia, luz, calor, dominação, comando, constância
- Lua:** Noite, ciclos, escuridão, sonhos, transformação
- Fogo:** Calor, fúria, destruição, desejo, mudanças violentas
- Ar:** Vento, céu, som, distância, rapidez, enganação, pensamento
- Água:** Rio, fluidez, fertilidade, empatia, cura, doença
- Terra:** O solo, força, constância, permanência, resiliência
- Planta:** Verdejar, crescimento, enlace regeneração
- Animal:** Bestas, humanos, sangue, o corpo, vida, morte

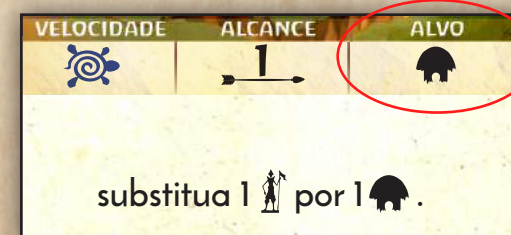
FAÇA O MÁXIMO QUE PUDER

Você não precisa ser capaz de usar todas as partes do efeito de uma Carta de Poder para poder usa-la. Por exemplo, mesmo que uma Carta de Poder leia:



Você não precisa alvejar um terreno com um Dahan!

Se você precisasse, a barra de alvo o diria, aparentando algo como isso:



CONCEITOS DO JOGO

QUE CARTAS DE PODER EU POSSO ESQUECER?

Qualquer uma das suas cartas! Da sua mão, do descarte ou (se de alguma forma ganhar um Poder Maior no meio do turno) de suas cartas que estão em jogo. Pode até ser a Carta de Poder Maior que você acabou de escolher. Se você esquecer uma Carta de Poder que esteja em jogo, você imediatamente perde os Elementos que elas provinham, e se você ainda não o usou, você não poderá fazê-lo. Se você já o fez, seus efeitos continuam até o final do turno como o usual.

DANO AFLIGE OS INVASORES

Invasores não são os únicos a sofrerem Dano em Spirit Island: os terrenos e os Dahan recebem Dano dos Invasores que estão Devastando. Mas a maior parte do dano no jogo é feito aos Invasores. A qualquer momento que uma Carta de Medo, Poder ou outra regra de jogo causar Dano, ele sempre significa "Dano aos Invasores" a não ser que o contrário seja especificado. A maior parte dos Poderes dos Espíritos não causa Dano aos terrenos ou aos Dahan.

MARCADORES DE DANO?

Não há marcadores em Spirit Island para lembrar Dano. Ao invés disso, os modelos são construídos para serem rotacionados para ajudar a lembrar o Dano causado a eles. (Para mais detalhes, veja as laterais na página 15 e 16.)

DESTRUIÇÃO CAUSA MEDO

Sempre que uma Cidade ou Vila for destruída (seja por Dano ou qualquer outra fonte), isso assusta os Invasores. Você gera 2 de Medo para cada Cidade destruída e 1 de Medo para cada Vila destruída (em adição a qualquer Medo causado diretamente pelo Poder).

OBTENDO CARTAS DE PODER

Você normalmente vai obter uma nova Carta de Poder através do Crescimento, mas alguns efeitos de Poderes também podem garanti-las. Novas Cartas de Poder sempre vão para a sua mão.

Sempre que lhe disserem para "Ganhar uma Carta de Poder":

- Escolha se você vai ganhar uma Carta de Poder Maior ou Menor. Compre 4 cartas do Baralho escolhido. Se precisar, embaralhe novamente a pilha de descarte daquele Baralho.
- Mantenha uma Carta de Poder e descarte as demais para a pilha de descarte daquele baralho.
- Depois que obteve um novo Poder Maior, você precisa Esquecer - perder permanentemente - uma de suas Cartas de Poder. Ponha a Carta de Poder Esquecida na pilha de descarte do seu baralho. Coloque a carta debaixo do seu Painel de Espírito se for um de seus Poderes Únicos

Se você está jogando com Progressão de Poder, ao invés de comprar 4 cartas e escolher 1, simplesmente pegue a próxima carta listada na sua Progressão. (Veja Jogadores Iniciantes, página 3).

PODERES E EFEITOS DO MEDO

DANO, DESTRUIÇÃO E REMOÇÃO

Alguns efeitos **removem** Invasores, representando sua fuga aterrorizada. Retorne os componentes especificados para o suprimento. Alguns efeitos **substituem** Invasores: primeiro você deve remover o Invasor e então você deve colocar algo em seu lugar. Um Invasor substituído mantém qualquer Dano que este tivesse. Outros Poderes **destroem** Invasores. Retorne os componentes especificados para o . Destruir uma Vila gera 1 de Medo e destruir uma cidade gera 2 de Medo, mas remover ou substituir não o fazem

Toda vez que um Poder ou outro efeito disser "Dano", ele sempre se refere a "Dano aos Invasores" a não ser que explicitamente especificado o contrário. Quando causado Dano, ele afeta quaisquer Invasores no terreno alvo, dividido entre eles da maneira que você escolher. Se um Invasor já levou Dano igual ou maior que a sua Vida (veja Invasores, página 15), ele é destruído imediatamente. Dano pode ser combinado com múltiplos Poderes. Porém, qualquer Dano remanescente nos sobreviventes será curado ao final do turno.

DEFENDER

Alguns Poderes permitem que você Defenda um terreno alvo, isto reduz o Dano causado por Invasores àquele terreno e/ou aos Dahan. "Defenda 2" significa "Sempre que os Invasores causarem Dano no terreno alvo este turno, reduza o Dano causado ao terreno e aos Dahan em 2". Se múltiplos efeitos de Defesa forem usados em um terreno, eles se somam. Efeitos de Defesa duram por todo o turno. Existem marcadores opcionais para ajuda-lo a identificar se uma terra está Defendida neste turno.



LADO DE DEFESA DOS MARCADORES DE LEMBRETE

REMOVENDO CORRUPÇÃO

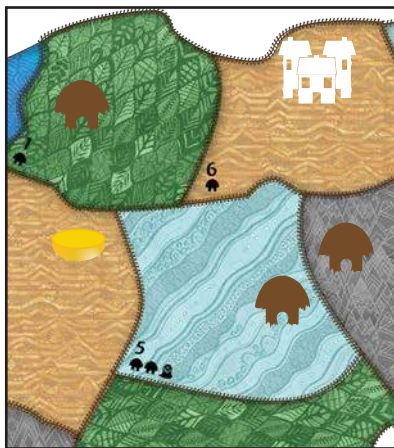
Quando você remove Corrupção da Ilha, retorne-a para a Carta de Corrupção, seja qual for a sua face atualmente para cima. A Carta de Corrupção não vira do lado Corrompido de volta para o lado Sadio durante a duração do jogo, não importando quanta Corrupção você remove.

COLETAR E EMPURRAR

Alguns Poderes lhe permitem Coletar coisas no terreno alvo (Como "Colete 1 🏠", ou "Colete até 3 🏠"). Isso significa "Mova essas coisas para o terreno alvo partindo de terrenos adjacentes a ele". Coletar apenas transfere coisas de terrenos adjacentes ao alvo; Melhorias ao Alcance do Poder não afetam a distância de Coleta.

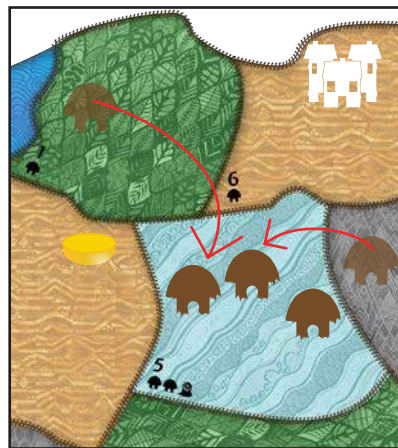
Outros Poderes te dizem **Empurre coisas do terreno alvo** (Como "Empurre 1 🏠", ou "Empurre até 3 🏠"). Este é o exato inverso de "Coletar". Empurrar significa "Mover essas coisas para fora do terreno alvo e para dentro dos terrenos adjacentes". Empurrar apenas envia coisas a um terreno de distância; melhorias ao Alcance de um Poder não afetam a distância do Empurrar. Ao Empurrar múltiplas coisas, elas podem ir para terrenos diferentes ou não, como você quiser. Você apenas pode empurrar coisas para um terreno válido, nunca para fora do tabuleiro ou para o Oceano.

EXEMPLOS DE COLETAR E EMPURRAR



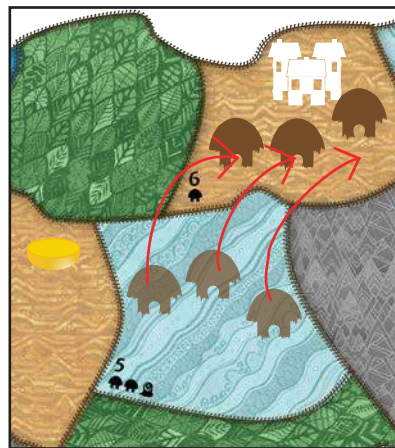
Os Invasores estão dispostos para Devastar no Deserto no próximo turno. Os jogadores querem que os Dahan lutem contra a Cidade no terreno #6.

COLETAR



Usando a carta "Chamado à Migração", o Espírito amarelo Coleta 2 Dahan de terrenos adjacentes para o terreno alvo #5.

EMPURRAR



Então, o Espírito usa a segunda parte do efeito da carta para Empurrar 3 Dahan do terreno alvo #5 para o terreno #6. Agora, quando a cidade Devastar, ela irá destruir um dos Dahan e adicionar uma corrupção, mas os outros dois Dahan vão contra atacar e destruir a Cidade.

REPETIR

Repetir um Poder lhe permite ativar seu efeito novamente. E isso não lhe garante os Elementos da carta novamente (você ganha Elementos ao colocar a Carta de Poder em jogo e não por usar seus efeitos) e Repetições não podem ser encadeadas (ignore quaisquer efeitos de "Repetir" em um Poder Repetido). Os Poderes repetidos são Lentos ou Rápidos, igual ao que for o Poder original. Algumas questões adicionais:

- Mudanças em um Poder continuam a valer no seu uso Repetido. (Por exemplo, se um Poder se tornou Rápido ou ganhou alcance adicional, isso também vale para a versão Repetida.)
- Você pode fazer escolhas diferentes ao resolver um Poder Repetido.
- Se uma Repetição específica onde usa-lo, obedeça a essas instruções (ao invés do Alcance usual e as restrições de Alvo). Caso contrário, você pode escolher qualquer alvo válido pelas regras usuais, incluindo o mesmo alvo em seu primeiro uso.
- Cartas de Poder Repetidas não valem como jogar outra Carta de Poder. (Por ex, Bênção Vigorosa.) elas não contam como usar um novo Poder. (Por ex, Arauto dos Sonhos e Pesadelos.)

CARTA DE EXEMPLO QUE TANTO COLETA COMO EMPURRA.





FACILITANDO A JOGABILIDADE

OPA!

De repente você percebe que nos últimos 4 turnos tem usado uma Carta de Poder em terrenos que ela na realidade não pode alvejar. O que você deve fazer?

A resposta é: não se preocupe.

Especialmente na sua primeira ou segunda partida, você provavelmente vai cometer pequenos enganos aqui ou ali. Eles provavelmente não vão estragar sua experiência: o jogo só será um pouco mais fácil ou um pouco mais difícil.

Desde que todos estejam se divertindo, está tudo bem, você não precisa retroceder as jogadas para consertar as coisas. Apenas faça uma nota mental de como é a regra correta e use-a dali em diante.

- Ao utilizar Cartas de Poder, coloque a Energia necessária sobre elas. Isso facilitará que se lembre de pagar pelo seu uso.
- Quando você soluciona uma Carta de Poder, você pode empurrá-la para frente ou girá-la para o lado para sinalizar que a mesma já foi utilizada. Não a descarte até o final do turno, pois você pode estar fazendo uso de seus Elementos para Poderes Inatos!
- Quando você resolver um Efeito de Medo que afeta uma Ação do Invasor (como "Defenda 2 em todos os terrenos"), coloque-a no topo da Carta do Invasor afetado para que você não se esqueça de aplicá-lo.
- Cada tabuleiro tem exatamente dois terrenos de cada bioma. Sabendo disso fica mais fácil a pesquisa por todos os terrenos de um tipo específico.
- Ao resolver as Ações de Invasor, seja claro ao atuar em cada setor do tabuleiro, para que não se duplique acidentalmente as ações de Explorar, Construir ou Devastar em um mesmo terreno. Alguns grupos delimitam que cada jogador gerencie as Ações do Invasor em seu próprio tabuleiro inicial. Isso pode ajudar os novos jogadores a entender como os Invasores agem.
- Durante a preparação da Preparação inicial, depois de posicionar os marcadores de Corrupção na Carta de Corrupção e na Ilha, devolva o resto dos marcadores à caixa. Isso impede que acidentalmente retirem-se/coloquem-se marcadores do lugar errado! É fácil acessar a caixa uma única vez quando a Ilha se torna Corrompida.
- Ao acompanhar o desenrolar das ações com os demais Espíritos, tentar memorizar cada detalhe do que cada jogador está fazendo é passível de sobrecarga de informação. Pode ser muito mais proveitoso focar nos objetivos, mergulhando nos detalhes apenas quando necessário.
- Alguns jogadores preferem o jogo com um estilo mais analítico, cuidadosamente planejado, enquanto outros preferem jogar de forma mais rápida e solta onde "o ótimo é inimigo do bom". O jogo funciona perfeitamente para ambos os estilos, mas os extremos na mesma mesa podem causar frustração. Tente garantir que todos estejam de acordo em relação ao tempo gasto. (Veja A Urgência da Guerra, página 8).





ESTRATÉGIA BÁSICA

Não se sinta na obrigação de ler estas dicas ou usá-las - consulte-as se estiver se sentindo perdido nos primeiros jogos.

COMBATENDO OS INVASORES

- Destrua ou mova os Exploradores antes da fase de Construção, para impedir que os Invasores se propaguem. Essas medidas são extremamente eficazes!
- Destrua os Invasores antes da fase de Devastação, para impedi-los de prejudicar a terra e o Dahan.
- Uma vez que invasores Exploram em um terreno específico, você sabe que eles Construirão no próximo turno, e Devastarão no seguinte. Essa previsibilidade é útil ao planejar como usar os Poderes Lentos.
- Foque suas ações nos terrenos prestes a Construir ou Devastar, pois essas são as ameaças mais iminentes.

ONDE DEVO COLOCAR A MINHA PRESENÇA / LOCAIS SAGRADOS?

- Coloque sua Presença perto o suficiente dos Invasores para que você possa utilizar todos os seus Poderes sobre eles.
- Evite as terras onde os Invasores estão prestes a Devastar e adicionar Corrupção. Isso destruirá sua Presença.
- Espalhe sua Presença por toda a Ilha para poder colaborar com outros jogadores. Três Poderes de "1 Dano" podem destruir uma Cidade!
- Muitos Poderes Danosos e Efeitos de Medo benéficos requerem Sítios Sagrados. Coloque-os perto dos Invasores.

PARA ONDE DEVO MOVER O DAHAN?

- Em terrenos com poucos Invasores. Muitos Efeitos do Medo assustarão os Invasores das terras com Dahan, ou inspiram o Dahan a tomar a ofensiva. Se os Invasores estiverem prestes a Devastar, o Dahan sobrevivente irá revidar.
- Fora dos terrenos com muitos invasores. Se o Dahan estiver para ser aniquilado pela Devastação dos Invasores, salve-os movendo-os para fora do terreno a ser afetado!

OUTRAS DICAS

- A Corrupção se propaga rapidamente por conta do seu efeito cascata. Esforce-se para manter/pôr-em-ordem as terras antes que uma segunda Corrupção seja adicionada.
- Se você está tendo problemas em encontrar bons alvos para seus Poderes, isso pode significar uma das duas coisas:
 1. Que você está ganhando! Se você estiver dominando os Invasores, foque suas ações de maneira que consiga alcançar a vitória!
 2. Que sua Presença e/ou Locais Sagrados não estão perto das partes do tabuleiro que você deseja afetar. Concentre-se em obter Presença e Locais Sagrados em lugares onde seus Poderes poderão alcançar os Invasores.
- Se você estiver constantemente se sentindo com pouca Energia, tente alocar mais Presenças a partir da sua Trilha de Energia, não utilizar todas as suas jogadas de Cartas de Poder, escolher Cartas de Poder mais baratas ou utilizar por um ou dois turnos uma opção de Crescimento que gere Energia.

JOGO MUITO DIFÍCIL?

Se você está apanhando e não está se divertindo

- Para um jogo **um pouco mais fácil**, dê a todos os Espíritos um bônus de Crescimento ao final da Preparação.
- Para um jogo **moderadamente mais fácil**, omita a Exploração inicial dos Invasores ao final da Preparação.
- Para um jogo **muito mais fácil**, faça ambos.

Nota: Duas regras de Corrupção fazem do jogo extremamente punitivo se jogadas erradas. Devastar adiciona apenas uma Corrupção por terreno (E não 1 a cada 2 de Dano!), e Corrupção apenas tem efeito cascata para um terreno adjacente (e não todos eles!).

OPÇÕES DE JOGO

MODO SOLO

O jogo com somente um jogador funciona de forma similar aos jogos com mais jogadores, mas com um único tabuleiro como toda a Ilha. A única diferença é que você pode ser o alvo de Poderes que visam especificamente "Outro Espírito", embora você não ganhe benefícios extras de Poderes que são melhores quando usados em outro Espírito, como Dom da Perseverança ou Dádiva Elemental. Além disso, a sorte nas cartas é alta, e você não tem companheiros Espíritos para compensar as fraquezas e limitações do seu Espírito.

ADVERSÁRIOS

CARTAS DE ADVERSÁRIO

O REINO DA PRÚSSIA-BRANDENBURGO

Condição de Derrota Adicional: Nenhuma.
Condição de Derrota Padrão: Nenhuma.

Agravamento de Estágio II: **Impeto Colonizador:** Em cada tabuleiro com 1 ou 2 adicione 1 a um terreno sem .

Nível	Cartas de Medo	Efeitos de Jogo (cumulativos)
1	9 (3/3/3)	Início Aço: Durante a configuração, em cada tabuleiro adicione 1 ao terreno #3.
2	9 (3/3/3)	Onda de Colônias: Ao montar o Baralho dos Invasores, coloque 1 carta do Estágio III entre o Estágio I e o Estágio II. (Nova Ordem do Baralho: III-3-2222-3333)
3	10 (3/4/3)	Eficiente: Ao montar o Baralho dos Invasores, remova mais uma carta do Estágio I. (Nova Ordem do Baralho: II-3-2222-3333)
4	11 (4/4/3)	Cronograma Agressivo: Ao montar o Baralho dos Invasores, remova uma carta adicional do Estágio II. (Nova Ordem do Baralho: II-3-222-3333)
5	11 (4/4/3)	Eficiência Implacável: Ao montar o Baralho dos Invasores, remova uma carta adicional do Estágio I. (Nova Ordem do Baralho: I-3-222-3333)
6	12 (4/4/4)	Terror Efetiva: Ao montar o Baralho dos Invasores, remova todas as cartas de Estágio I. (Nova Ordem do Baralho: 3-222-3333)

O REINO DA INGLATERRA

Condição de Derrota Adicional: **Capital Soberba:** Se 7 ou mais estiverem em um único terreno, os Invasores vencem.
Condição de Derrota Padrão: Nenhuma.

Agravamento de Estágio II: **Boom de Obras:** Em cada tabuleiro com 1 ou 2 construa no terreno com mais .

Nível	Cartas de Medo	Efeitos de Jogo (cumulativos)
1	10 (3/4/3)	Servos recebem Terras: Ações de Construção afetam terras sem Invasores se estiverem adjacentes a no mínimo 2 antes da ação de Construção.
2	11 (4/4/3)	Colônias Penais: Durante a Configuração, em cada tabuleiro adicione 1 ao terreno #1 e 1 ao terreno #2. Alta Imigração (I): Coloque o tile de 'Alta Imigração' no tabuleiro dos Invasores à esquerda de 'Devastar'. Os invasores tomam essa ação de Construir em cada Fase dos Invasores antes de Devastar. As cartas escorregam de Devastar para o tile e dele para a pilha de descarte. Remova o tile quando uma carta de Estágio II escorregar sobre ele e coloque aquela carta no descarte.
3	13 (4/5/4)	Alta Imigração (II): Coloque o tile de 'Alta Imigração' no tabuleiro dos Invasores à esquerda de 'Devastar'. Os invasores tomam essa ação de Construir em cada Fase dos Invasores antes de Devastar. As cartas escorregam de Devastar para o tile e dele para a pilha de descarte. Remova o tile quando uma carta de Estágio II escorregar sobre ele e coloque aquela carta no descarte.
4	14 (4/5/5)	Alta Imigração (completa): O tile de construção extra permanece por todo o jogo.
5	14 (4/5/5)	Autonomia Local: tem +1 de vida.
6	13 (4/5/4)	Colônias Determinadas: Durante a Configuração, adicione um a mais ao Medo Potencial por jogador. Durante qualquer Fase dos Invasores em que você não resolver nenhuma Carta de medo, faça a construção da Alta Imigração duas vezes. (Isso não tem efeito se nenhuma carta estiver no espaço de Construção extra).

O REINO DA SUÉCIA

Condição de Derrota Adicional: **Nativos Convertidos:** Depois que os Invasores Explorarem cada terreno nesta fase, se aquele terreno tem ao menos tantos Invasores quanto substitua 1 com 1 .

Condição de Derrota Padrão: Nenhuma.

Agravamento de Estágio II: **Mineração Pesada:** Se os Invasores causarem ao menos 6 de Dano ao terreno durante a Devastação, adicione um extra. O adicional não destrói ou se espalha.

Nível	Cartas de Medo	Efeitos de Jogo (cumulativos)
1	9 (3/3/3)	Mineração Pesada: Se os Invasores causarem ao menos 6 de Dano ao terreno durante a Devastação, adicione um extra. O adicional não destrói ou se espalha.
2	10 (3/4/3)	Pressão Populacional: Durante a Configuração, em cada tabuleiro adicione 1 ao terreno #4. Em tabuleiros onde o terreno #4 começa com , ao invés disso coloque aquele no terreno #5.
3	10 (3/4/3)	Apoio de Primeira: causam 3 de Dano. causam 5 de Dano.
4	11 (3/4/4)	Patrocínio Real: Durante a Configuração, depois de adicionar todos os Invasores, descarte a carta no topo do Baralho dos Invasores. Em cada tabuleiro, adicione 1 ao terreno que tiver menos invasores.
5	12 (4/4/4)	Febre da Cura: Quando Devastando, adicione ao menos 1 ao terreno, também adicione 1 a um terreno adjacente sem . Isto não é causado por efeitos cascata de .
6	13 (4/4/5)	Área de Prospeção: Durante a Configuração, em cada tabuleiro adicione 1 e 1 ao terreno #8. O vem da caixa e não da Carta de Corrupção.

Adversários são poderes colonizadores específicos do mundo de Spirit Island. Incluir um Adversário em um jogo é opcional, mas isso adiciona uma camada adicional de profundidade e estratégia ao jogo. Certifique-se de escolher o seu inimigo antes de arrumar a mesa de jogo, pois alguns alteram a forma da mesma.

O Painel Adversário especifica um Efeito de Agravamento, que é realizado quando é revelado nas Cartas de Invasores da Fase II (ver página 10). Alguns adversários também incluem condições adicionais de derrota. Essas duas regras são o "nível básico" de um Adversário, proporcionando um pequeno aumento de dificuldade. A partir daí, cada Adversário oferece vários níveis de dificuldade, indicados pelo número à esquerda. Todos os efeitos listados são cumulativos: se você está lutando contra o Nível 3, também usa os efeitos do Nível 1 e do Nível 2. Alguns Adversários modificam as Ações do Invasor. Há Marcadores de Lembretes para colocar abaixo dos espaços de Ação do Invasor no Painel do Invasor para lembrá-lo de que as regras para essas Ações foram modificadas. Para obter uma lista completa da classificação de dificuldade de cada Adversário, consulte o gráfico na página 28.

CARTAS DE MEDO

À medida que a dificuldade aumenta, alcançar níveis mais altos de Terror se torna mais difícil. Cada Nível mostra quantas Cartas de Medo usar e quantas cartas vão ao topo / meio / fundo do Baralho de Medo.

O REINO DA PRÚSSIA-BRANDENBURGO

- Excelente como primeiro Adversário pois possui poucas regras novas; a maioria das mudanças ocorre durante a Preparação do jogo.
- Velocidade é a chave do sucesso: os Invasores fazem tudo em um ritmo mais rápido. Cartas com dois tipos de terreno aparecem muito antes, muitas vezes antes que os Espíritos tenham tempo de se preparar.
- Este Adversário é **notavelmente mais difícil** para os Espíritos que precisam de bastante tempo para se desenvolver.

O REINO DA INGLATERRA

- Construções, construções e mais construções - a Inglaterra envia tantos imigrantes que as colônias transbordam para terras inexploradas. Não começa rápido, mas constantemente empurra suas fronteiras para frente. Eles vão se esforçar para estabelecer uma capital durante o Estágio II.
- A Inglaterra é **notavelmente mais fácil** para os Espíritos bons em destruir Cidades (ex, *Impacto Súbito do Relâmpago*).
- Este Adversário é **notavelmente mais difícil** para Espíritos que dependem de outros para mover / matar Exploradores para impedir Construções Invasoras (ex, *Sombras Tremulam como Chamas*).

O REINO DA SUÉCIA

- As Devastações da Suécia são mais perigosas que as dos demais adversários, com táticas militares avançadas e uma grande população interessada em agricultura e mineração. As políticas da Coroa favorecem a assimilação do Dahan sempre que possível, embora esses esforços só funcionem onde a população do Invasor é grande.
- Este Adversário é **notavelmente mais fácil** para Espíritos que podem prevenir Devastações (ex, *Alastrar Desenfreado de Verde ou Força Vital da Terra*).

- **Nota sobre a organização do tabuleiro:** O Reino da Suécia pode adicionar Corrupção durante a Preparação Inicial. A Corrupção adicionada durante a Preparação Inicial não possui efeito cascata e não destrói a Presença do Espírito.

CENÁRIOS

Os cenários mudam a situação em que os Espíritos se encontram ou as capacidades dos Espíritos. Eles podem envolver diferentes condições de vitória ou pré-requisitos adicionais para a condição de vitória padrão, além de outras mudanças de regras. Todos os cenários têm um número no canto superior direito que indica sua classificação de dificuldade em uma escala de 0 (sem alteração) - 10 (insanamente difícil).

Jogar com cenários é opcional. Você pode jogar com um adversário e um cenário ou apenas usando um ou outro. Se as alterações de regras de um cenário e de um adversário se contradizem, o cenário terá preferência.

MAPA TEMÁTICO

O verso de cada Tabuleiro de Ilha mostra um mapa alternativo. Esses mapas representam a Ilha de forma mais natural e fidedigna à realidade, priorizam o tema mais do que o equilíbrio e a simetria: os tipos de terrenos se agrupam, os Pantanais tendem a estar próximos aos lados das montanhas onde o vento sopra, etc.

Os Tabuleiros Temáticos são destinados a jogadores experientes, tanto por conta da identificação visual de terrenos num relance ser mais difícil com o estilo de arte mais realista, quanto por conta de algumas mudanças deixarem o jogo mais difícil: mais terras por tabuleiro, terrenos agrupados, mais Invasores iniciais, etc.

PREPARAÇÃO DO TABULEIRO TEMÁTICO

Os Tabuleiros Temáticos possuem um layout fixo em relação um ao outro. Você pode usar qualquer um - mas fica definido que para cada número de jogadores:

- **1:** Use o Nordeste.
- **2:** Use o Oeste e o Leste, tocando no lado oposto ao Oceano.
- **3:** Use o Oeste e Leste como acima, além do Nordeste acima do Leste.
- **4:** Use o Oeste, Leste, Noroeste e Nordeste na disposição habitual de quatro jogadores.

Alguns terrenos se sobrepõem levemente em outros tabuleiros. Considere sempre que o terreno está no tabuleiro onde se encontra seu número de identificação e ícones de Preparação inicial de jogo. Ignore quaisquer fragmentos de terrenos não anexados; eles não estão em jogo.

Alguns terrenos possuem ícones de Preparação inicial para marcadores da expansão Branch & Claw; ignore-os quando jogar apenas com o jogo base. Ilustrações de Espíritos, rios e incêndios florestais são apenas para dar um charme ao jogo e não alteram a jogabilidade.

PONTUAÇÃO

Se você tiver interesse em marcar a pontuação dos seus jogos (para comparar o desempenho do seu grupo com o passar do tempo/partidas):

- **Vitória:** A pontuação é 5x Dificuldade, +10 de bônus pela vitória, +2 por Carta de Invasor restante no baralho.
- **Derrota:** A pontuação 2x Dificuldade, +1 por Carta de Invasor que não esteja no baralho (tanto na pilha de descarte como nas viradas com a face para baixo nas Ações do Invasor).
- **Vitória ou Derrota:** +1 para cada X Dahan vivos e -1 para cada X Corrupções na Ilha, onde X é o número de jogadores no jogo.

CARTA DE CENÁRIO



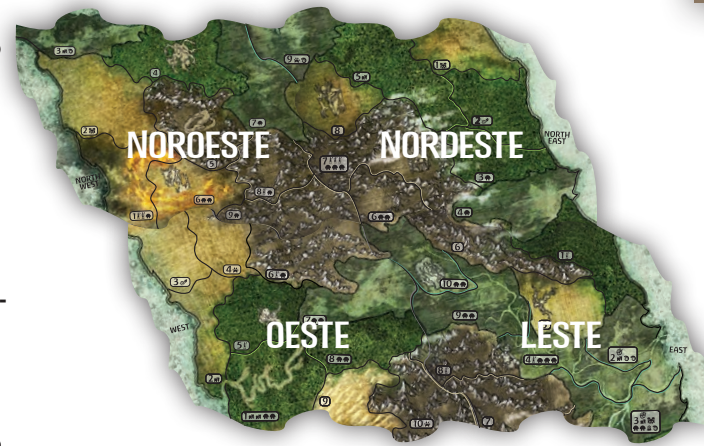
MAPA DE 2 JOGADORES



MAPA DE 3 JOGADORES



MAPA DE 4 JOGADORES



O QUE ACONTECEU ATÉ AGORA...

O mundo de Spirit Island é levemente semelhante ao passado do nosso mundo real. Os detalhes diferem, mas as tendências gerais de sociedade e tecnologia são muito similares em ambos.

A Europa não é exceção: sua política tomou um rumo diferente, mas os costumes e atitudes de seu povo são semelhantes à nossa própria história. Há alguma crença no sobrenatural - a religião fala de poderes bons e maus, há costumes e superstições populares - mas em nenhum lugar na Europa ou em outros grandes impérios da humanidade existe um lugar onde as pedras falam com você ou árvores que desenvolvam suas raízes e andem sobre a terra.

Não é de admirar que os Invasores não compreendam a Spirit Island quando nela chegam.

A ILHA

A Ilha existe há muito mais tempo do que o surgimento da vida humana. Apesar da existência contínua de testemunhas desde seus primeiros anos, montar uma história coerente é virtualmente impossível. Mesmo entre os Espíritos mais confiáveis, os contos, todos mantidos como verdadeiros, estão repletos de contradições. Será que a Voz da Funda Garganta se sacrificou, ou veio a servir algum destino maior, ou permaneceu imutável como uma espécie de oráculo? Todos os três, aparentemente. As estimativas de tempo e ordem de acontecimentos são igualmente nebulosas.

OS ESPÍRITOS

Os Espíritos da Ilha são muitos e diversos: aglomerados de brisa, estranhas sombras vistas em águas paradas. O raio de sol que forma padrões perfeitos mesmo através de vegetações mortas e emaranhadas. A maioria não luta contra os Invasores: os Espíritos menores são muito fracos; os maiores, muito lentos ou tão fortes que seriam capazes de destruir toda Ilha. Alguns, como o O Vigilante que Não Age, são restringidos por sua própria natureza; e outros não estão nem aí. Nem todo bosque ou barranco tem um Espírito - mas certamente há mais Espíritos do que Dahan.

OS DAHAN

Os Dahan foram os primeiros humanos na Spirit Island. Eles imigraram séculos atrás, em uma época em que o Abraço do Oceano Faminto aparecia com menos frequência nas proximidades das águas costeiras. Espíritos faziam parte do seu folclore, e eles imaginavam que encontrariam alguns em sua nova casa, mas ficaram muito surpresos com o número de espíritos, a vitalidade e a intensidade de suas manifestações. Alguns confundiram os espíritos maiores com Deuses.

A agricultura e os animais dos Dahan trouxeram a Corrupção para a terra e entraram em conflito com os Espíritos, desencadeando o Primeiro Julgamento. Os Dahan se renderam rapidamente e chegou-se a um acordo: os Espíritos transformariam as culturas e animais dos Dahan para serem mais compatíveis com o ecossistema. Os Dahan mudariam seus métodos de cultivo e buscariam conselhos dos Espíritos mais amigáveis. Os dois tornaram-se vizinhos, embora desiguais: os Dahan dependiam e estavam sujeitos às demandas dos Espíritos.

O SEGUNDO JULGAMENTO

Muitas gerações depois veio o Segundo Julgamento, quando os Dahan descobriram que seus conselheiros e protetores não tinham sido totalmente sinceros com eles, e o equilíbrio de poder entre os Dahan e os Espíritos se esvaneceu - mas essa é outra história. Basta dizer que os Dahan não veem mais os espíritos como deuses.

OS INVASORES

Os Invasores encontraram a Spirit Island há uma década. O início do contato costeiro com os Dahan foi bastante pacífico. Os Dahan viram esses novos marinheiros como análogos daqueles que viajavam e ofereceram-lhes a hospitalidade apropriada. Os invasores viram uma ilha fértil e escassamente povoada e retornaram para sua terra natal com a certeza de que seria uma terra pronta para ser tomada.

Os primeiros navios da colônia chegaram cinco anos depois, trazendo colonizadores e um ataque de doenças estrangeiras que destruíram os Dahan. A assistência do Espírito ajudou muitos Dahan a sobreviverem - mas mesmo assim, quando o jogo começa, eles estão apenas buscando recuperar o equilíbrio, lamentando seus mortos e descobrindo que esses flagelos não eram atos de Espíritos zangados. Eles estão divididos sobre o que fazer: alguns veem os Invasores como uma ameaça a ser expulsa da ilha, enquanto outros ainda pensam neles como "nossos novos vizinhos", ou estão fascinados com seu estilo de vida, ferramentas e crenças.

Os maiores Espíritos da ilha vivem e agem em escalas de tempo muito mais longas que os humanos. A reação mais comum à chegada dos Invasores foi "ah, ótimo, mais humanos - aqui vamos nós de novo", temperados com algum otimismo de que os Dahan que falavam por eles poderiam agir como intermediários para evitar outro confronto.

Mas os Invasores se recusaram a ouvir e se espalharam de maneira incrivelmente rápida, com mais e mais navios coloniais chegando a cada ano. Em um piscar de olhos, havia quase tantos Invasores quanto Dahan, metodicamente reformando a terra, destruindo tanto Espíritos como Dahan em sua incosequente e crescente expansão ...

VOCÊS SÃO OS ESPÍRITOS Vocês conseguem salvar sua ilha?



O INIMIGO AVANÇA



Apesar dos Adversários parecerem familiares, ao observá-los com cuidado, você irá perceber que os Exploradores de Spirit Island tem uma história sutilmente diferente da que seus livros de história descrevem. O ano é 1.700 D.C., e os Grandes Poderes da Europa começaram um atropelo por colônias em todo o mundo. No cenário de história alternativa de Spirit Island, esse embate é ainda mais intenso do que no nosso mundo. Os eventos históricos transpiraram de forma a levar ao crescimento de grandes poderes navais.

O REINO DA PRÚSSIA E BRANDENBURGO: FREDERICK II

Frederick William herdou o Ducado da Prússia e o Eleitorato de Brandenburgo depois da morte de seu pai George William em Dezembro de 1640. Afastando-se da ineficiente política externa do seu pai, Frederick William abandonou a Dinastia Polonesa Vasa e se aliou ao Rei Gustavus Adolphus da Suécia contra a Polônia Católica. A Tripla aliança da Suécia, Rússia e Prússia-Brandenburgo resultou em uma clara derrota da Comunidade Polaco-Lituana em 1644 e sua posição subsequente mais do que dobrou o tamanho das terras Prussianas.

Como resultado desta vitória, Frederick William, o Grande Eleitor de Brandenburgo, se declarou Frederick I, Rei na Prússia e se pôs a construir uma infraestrutura que estendeu o poder Prussiano sobre seu território recém-adquirido. Depois de sua morte em 1701, seu filho Frederick II herdou um reino plenamente Prussiano e um dos maiores exércitos da Europa.

Frederick II procurou expandir ainda mais o território Prussiano sem perturbar o balanço de poder continental entre a Suécia, a Rússia, a França e os Habsburgos. Para alcançar os outros poderes coloniais ele incrementou a frota Prussiana e procurou integrar novas colônias à expansiva economia do país.

O REINO DA INGLATERRA

A Rainha Elizabeth I da Inglaterra casou-se com Robert Dudley, filho do Duque da Nortumbria em 1562. O casamento foi inicialmente um escândalo devido às circunstâncias suspeitas acerca da morte da primeira esposa de Dudley e levou à revolta de diversas casas nobres. Porém, os co-monarcas Robert I e Elizabeth I cresceram em popularidade depois da supressão da revolta em 1564 e o nascimento do seu primeiro filho em 1566. Com a derrota da invasão Espanhola e Escocesa em 1587, o Reino da Inglaterra se tornou um dos maiores poderes Navais no Atlântico Norte. Depois da morte de Robert em 1588 e de Elizabeth em 1603, o seu filho Edward VIII se tornou Rei da Inglaterra.

A Inglaterra se envolveu brevemente nas guerras religiosas do continente no século XVII. Seguindo uma tentativa de invasão desastrosa da França em 1633 e um embate com a Escócia em 1651, o Reino da Inglaterra focou em fortificar a fronteira Escocesa e construir seu poderio naval.

Incapaz de projetar seu poder no continente e restrito ao sul da Bretanha, o Reino da Inglaterra foi um dos primeiro a colonizar o Novo mundo, usando suas posses no além-mar para prover a seus cidadãos com oportunidades que eram cada vez mais escassez na Europa.

REINO DA SUÉCIA: REI ERIK XV

Após o seu triunfo na batalha de Lützen em 1632, o Rei Gustavus Adolphus liderou o Reino da Suécia para novas vitórias contra os exércitos Católicos, derrotando e rachando a Comunidade Polaco-Lituana com Brandenburgo e a Rússia em 1644. Após a sua morte em 1651, Gustavus Adolphus foi sucedido pelo seu filho, Rei Gustav III, que derrotou o Reino da Dinamarca em uma série de campanhas entre 1657 e 1668 e assegurou o domínio Sueco sobre o Báltico.

Gustav III foi sucedido pelo seu filho Erik em 1683, que se tornou o oitavo governante Vasa da Suécia. Sob seu reinado, constricto em seu crescimento no continente pela Rússia no leste e o Sacro Império Romano e a Prússia no sul, a Suécia começou a utilizar sua poderosa frota para assegurar colônias pelo mundo.

A absorção dos territórios originalmente Polacos no leste do Báltico deu a Suécia uma entrada significativa de Eslavos e outros povos não-Escandinavos. Apesar de um tremendo benefício para seu poderio militar e econômico, essa mudança demográfica também foi a fonte de conflito interno conforme o Reino da Suécia enfrenta a historicamente difícil tarefa de unir uma sociedade multiétnica. Além da sua busca por mais recursos naturais, o desejo da Suécia de ter uma válvula de escape para o descontentamento e a agitação política a motivou a se estabelecer como um poder colonial.

EUROPE

-1700-



TABELA DE DIFICULDADE DOS ADVERSÁRIOS E CENÁRIOS

	CENÁRIOS	O REINO DA PRÚSSIA-BRANDENBURGO	O REINO DA INGLATERRA	O REINO DA SUÉCIA
DIFICULDADE 0 (NENHUMA MUDANÇA)	BLITZ PROTEJA O CORAÇÃO DA ILHA			
DIFICULDADE 1		NÍVEL BASE	NÍVEL BASE	NÍVEL BASE
DIFICULDADE 2		NÍVEL 1		NÍVEL 1
DIFICULDADE 3	RITUAIS DE TERROR		NÍVEL 1	NÍVEL 2
DIFICULDADE 4	INSURREIÇÃO DAHAN	NÍVEL 2	NÍVEL 2	
DIFICULDADE 5				NÍVEL 3
DIFICULDADE 6		NÍVEL 3	NÍVEL 3	NÍVEL 4
DIFICULDADE 7		NÍVEL 4	NÍVEL 4	NÍVEL 5
DIFICULDADE 8				NÍVEL 6
DIFICULDADE 9		NÍVEL 5	NÍVEL 5	
DIFICULDADE 10		NÍVEL 6	NÍVEL 6	

AO USAR MAPAS TEMÁTICOS (VEJA PÁGINA 23) AUMENTE A DIFICULDADE DO JOGO EM 3

Note por favor que a Dificuldade aqui citada é apenas um guia impreciso: Alguns Espíritos são melhores/piores contra certos Adversários e/ou Cenários e combinações diferentes de Cenários e Adversários irão variar no quanto eles combinam um com o outro. Some a Dificuldade do Cenário e do Adversário juntos para estimar a Dificuldade deles combinada.

Cada ponto de Dificuldade é um grande passo. Ao aumentar a Dificuldade, nós recomendamos subir um passo de cada vez ou talvez 2 se você estiver tendo vitórias esmagadoras (indicado por exemplo pela Carta de Corrupção nunca virar).

CRÉDITOS

Game Designer: R. Eric Reuss
 Desenvolvedor: Ted Vessenes
 Editor Chefe: Christopher Badell
 Diretor Criativo: Adam Rebottaro
 Diretora de Arte: Jennifer Closson
 Design Gráfico: SaRae Henderson, Darrell Louder
 Arte da Capa: Joshua Wright
 Vinhas da Capa: Nolan N. Nasser
 Design de Peças: Jorge Ramos
 Editores: Brian Blankstein, Dylan Thurston, Ted Vessenes
 História Alternativa: Paul Bender
 Tradutores: Lucas Ribeiro, Rafael Zanette Arduini, Marcos Mandina.
 Revisora: Luciana Mandina
 Agradecimentos além do que as palavras podem convir para a minha esposa Anne Cross por muitos anos de amor e apoio e a Ted Vessenes por muitos anos de desenvolvimento e sugestões. Spirit Island não teria acontecido se não fosse por vocês. - Eric

ACE
STUDIOS

GREATER THAN GAMES
play greater

Spirit Island é propriedade de Greater Than Games, LLC © 2016-2018

Para mais informações sobre este e outros grande jogos, acesse www.cestudios.com.br. Para perguntas ou pedido de reposição de componentes ou problemas com o jogo contate contato@cestudios.com.br



NOTAS DE DESIGN

A semente de Spirit Island apareceu durante uma ação de colonização em algum outro jogo - Goa? Navegador? Endeavor? - Eu pensei, "Me pergunto o quão furiosos os nativos estão com essa nova colônia de estrangeiros? Nós nunca saberemos porque o jogo abstraiu as pessoas que já moravam ali. Ora, isso é um tanto rude." Eu compartilhei o pensamento, talvez algumas pessoas tenham rido e então nós voltamos ao jogo.

A ideia ficou comigo, porém, porque tantos Euros têm temas dessa época: algo explicitamente colonial, outros sociais ou mercantis. Pareceu-me que um jogo retratando o ponto de vista oposto - o da vítima do colonialismo, tentando enfrentá-lo - poderia ser interessante e talvez ressaltar a prevalência de temas coloniais eurocêntricos.

Em retrospecto, eu poderia ter tomado uma rota totalmente diferente: achar um embate colonial-vs-anticolonial específico e tentar modelá-lo, seguindo um caminho similar a, por ex., King of Siam. Ao invés disso, meu cérebro imaginou um conflito que nunca houve, mas que poderia servir como um representante dos conflitos contra diferentes poderes coloniais ao longo da história. Spirit Island levanta a questão: e se colonizadores da Era das Descobertas tentassem colonizar um lugar onde eles se defrontassem com uma oposição de uma natureza inesperada?

(Há, incidentalmente, uma razão para que Espíritos existam em abundância em Spirit Island, mas esta é desconhecida pela maioria dos impérios da humanidade. Ela tem milênios, e tem a ver com barganhas de vínculo.)

Eu coloquei como meu objetivo de design um jogo cooperativo tão tematicamente evocativo como jogos com uma forte "experiência" como Arkham Horror, mas com uma jogabilidade estratégica mais profunda e substancial, um tempo de jogo de por volta de duas horas e nenhum problema de "jogador alpha" que aparece em alguns grupos durante cooperativos. Foi uma longa estrada, mas estou feliz com o resultado - e espero que você tenha ainda mais diversão jogando do que eu tive criando o jogo.

Você pode ler mais notas de design do Spirit Island em is.gd/spiritIsland_designdiary e em posts vinculados.

– R. Eric Reuss

PLAYTESTERS

Daniel R. Abraham, Vivian Abraham, Joel Aernouts, Andy Arenson, Bernie Bagin, Ben Barden, Rick Baxter, Geoffrey Benedict, Mark Bigney, Brian Blankstein, Mike "Spiff" Booth, Chris Burton, Galen Garrick Brownsmith, Trey Chambers, Danielle Church, Chris Cieslik, Justin du Coeur, Jesse Cox, Christopher Dade, Nathan Dilday, Nathan Engert, Kathryn Golden oak, Jeremy Gottesman, Shoshana Gourdin, Bryan Graham, Luke Hagerling, Betsy Helms, David Helms, Tim Hogue, Donner Holten, Prescott Jenner, Paul Kalmar, Robert Kamphaus II, Dave Kapell, Kathryn Kun, Andy Latto, Charles Leiserson Jr., Brian W. Lenz, Russ Luzetski, Andrew Menard, Hung Nguyen, Leanna Opaskar, Mark Opaskar, Alex Pogue, Danielle Reese, Curtis Reubens, Anna Roberts, Uncle Don Ross, Ariel Segall, Cameron T. Seitzman, Randy Smith, Kevin Spak, Brock Stafford, Rick Stefanich, David A. Stern III, Tyler Stewart, Bill Stull, Dylan Thurston, Jared Tinney, Brent Ur, Carolyn VanEseltine, Rebecca Vessenes, Ted Vessenes, Paul Watson, Katarina Whimsy, Sameer Yalamanchi, e todos outros que deram seu feedback em convenções. Muito obrigado a todos vocês!

ARTISTAS

Jason Behnke, Loic Belliau, Kat G. Birmelin, Cari Corene, Lucas Durham, Rocky Hammer, Sydni Kruger, Nolan N. Nasser, Jorge Ramos, Moro Rogers, Graham Sternberg, Shane Tyree, Joshua Wright

GLOSSÁRIO / ÍNDICE

Ação: Veja as Ações dos Invasores.

Adicionar: Colocar no tabuleiro a partir do suprimento.

Terreno Adjacente: Compartilham uma fronteira ou canto. [p.13]

Adversário: Uma potencia colonizadora específica a ser combatida.

Aumenta a dificuldade do jogo e muda suas regras. [p.22]

+Qualquer (-qq): Qualquer elemento, escolhido a cada turno. Depois de escolhido para o turno, não pode ser mudado até o próximo. [p.14]

Corrupção (☹): Um componente que mostra o dano espiritual e ambiental causado à Ilha. [p.15]

Carta de Corrupção: A Carta que mantém as peças de corrupção que não estão na Ilha. Começa no lado "Sadio", pode virar para o lado Corrompido durante o jogo. [p.15]

Ilha Corrompida: A Ilha se torna Corrompida quando todas as Corrupções no topo da Carta de Corrupção vão para o tabuleiro. Se todas as corrupções no lado Corrompido da Carta forem removidas, você perde. [p.15]

Tabuleiro: Veja Tabuleiro de Ilha ou Tabuleiro dos Invasores.

Construir: Uma Ação dos Invasores. Adiciona uma Vila ou Cidade. [p.10]

Jogar Cartas: O Número de Cartas de Poder que um Espírito pode jogar a cada turno, determinada pelo maior número revelado na Trilha de Presença de Espírito de baixo. [p. 14]

Efeito Cascata: Ao adicionar Corrupção a um terreno já Corrompido, você também precisa adicionar Corrupção a um terreno adjacente. [p.15]

Cidade (🏰): Um tipo de peça de Invasor. Causa 3 de Dano, tem 3 de Vida. Destruir uma cidade gera Medo. [p.15]

Terreno Costeiro: Um terreno acessível para embarcações, adjacente à área impressa com o Oceano no tabuleiro. [p.13]

Dahan (👤): Uma peça representando um clã/vila de Ilhéus. Causa 2 de Dano e possui 2 de Vida. [p.16]

Dano: Causado aos Invasores, ao terreno ou aos Dahan. Toda vez que uma carta não especificar, ela sempre se refere "aos Invasores". Dano igual à vida de um Dahan ou Invasor os destrói. Causar 2 de Dano ou mais a um terreno adiciona uma corrupção ao local [p.18]

Defenda: Protege um terreno contra Invasores. Reduz o Dano causado pelos Invasores no terreno aos Dahan e ao terreno pela quantidade especificada. [p.18]

Efeito: As instruções textuais de uma carta ou outro elemento de jogo.

Elemento: Afinidade com um aspecto da natureza, normalmente obtido através de uma Carta de Poder. Permite usar efeitos de limiar Elemental. [p. 16, 32]

Limiar Elemental: Veja efeitos de Limiar.

Energia: Paga por Cartas de Poder. Sobra de um turno para o outro. [p. 13]

Efeitos de Agravamento (👤): Algo que o Adversário faz cada vez que revela uma Carta de Invasor com um ícone de Adversário ao Explorar. Este ícone aparece apenas nas cartas de Estágio II. [p. 10, 22]

Explorar: Uma Ação de Invasor. Adiciona Exploradores à terras acessíveis. [p.10]

Explorador (👤): Um tipo de peça de Invasor. Causa 1 de Dano e tem 1 de Vida. [p.15]

Medo: Avança Marcadores de Medo, permite obter Cartas de Medo. [p.12]

Cartas de Medo: Uma carta do Baralho de Medo, obtido ao causar Medo aos Invasores. As divisórias de Nível de Terror não são Cartas de Medo. [p. 9,12]

Efeito de Medo: Qualquer coisa feita por uma Carta de Medo obtida. [p. 12, 18]

Esquecer uma Carta de Poder: Perca permanentemente uma Carta de Poder da sua mão, pilha de descarte ou que esteja em jogo. Coloque-a no descarte do seu baralho ou para fora do jogo se ela for exclusiva do seu Espírito. [p.18]

Obter uma Carta de Poder: Em um jogo normal, compre quatro Cartas de Poder Menor ou quatro Cartas de Poder Maior e escolha uma para manter. Se você estiver usando a Progressão de Poder na sua primeira partida, pegue a sua próxima Carta de Poder. Quando você obtém uma Carta de Poder Maior, independente de como o fez, você deve Esquecer (perder) uma Carta de Poder. [p. 3, 18]

Coletar: Mova para um terreno a partir de terreno(s) adjacente(s). [p. 19]

Crescimento: A primeira parte da Fase dos Espíritos. Permite posicionar Presença, ganhar novos Poderes e recuperar Cartas de Poder já usadas. [p.8,14]

Vida: Quanto Dano um Invasor ou Dahan pode sofrer antes de ser destruído. [p.15,16]

Ilha Sadia: A Ilha começa Sadia na partida. Ela se torna Corrompida quando o primeiro suprimento de Corrupção na Carta de Corrupção esvazia e a carta é virada para a outra face.[p. 15]

Terreno Interno: Um terreno que não é adjacente a nenhuma área impressa de Oceano. [p.13]

Poder Inato: Um Poder impresso no seu Painel de Espírito. [p. 14,16]

Invasor: Uma Cidade, Vila ou Explorador. [p. 9-11]

Ação de Invasor: Uma das três coisas terríveis que os Invasores fazem durante a Fase dos Invasores - Devastar, Construir ou Explorar. [p. 9-11]

Tabuleiro dos Invasores: O tabuleiro que governa as Ações dos Invasores, incluindo locais para o Baralho dos Invasores e cada uma das suas três Ações. Além disso, o Tabuleiro dos Invasores inclui o Medo Potencial, o Baralho de Medo e o espaço de Corrupção onde Carta de Corrupção é colocada durante a Preparação. [p.6]

Carta de Invasor: Cartas no Baralho dos Invasores, indicando em que terrenos os Invasores irão agir. São divididas em Estágio I, Estágio II e no Estágio III. [p.6]

Ilha: A área de jogo, feita de um ou mais Tabuleiros de Ilha. [p. 6-7, 13]

Tabuleiro de Ilha: Um módulo que faz parte da Ilha. O lado inverso possui um mapa temático para jogadores mais experientes. [p. 6-7, 13]


Terreno: Uma área do mapa da Ilha demarcada por bordas (sem ser o Oceano). Sempre que um terreno receber 2 de dano, você adiciona uma Corrupção a ele. [p. 13, 15]

Tipo de Terreno: Determina quais terrenos serão atingidos pelas ações dos Invasores ou dos Espíritos. Pode ser Costeiro ou Interior, pode atender a requerimentos do que contêm (ex. "Um Terreno com Invasores"). [p. 13,16]

Terreno com (Corrupção, Dahan, Invasores): Um terreno que tem um destes (Corrupção, Dahan, Invasores).

Mova: Colocar um elemento em um terreno vindo de algum outro lugar da Ilha, seja através de "Empurrar", "Coletar" ou quaisquer outros métodos.

Oceano: Onde os Invasores desembarcam. O trecho de Oceano em cada Tabuleiro de Ilha determina quais terrenos são Costais. Oceanos não são considerados terrenos. [p.13]



Em maior número: "onde A está em maior número que B" pode ser considerado verdadeiro em terrenos onde não há B. (por exemplo, "onde os Dahan estão em maior número que as Cidades" é verdade em terrenos sem Cidades, desde que haja 1 ou mais Dahan).

Elemento Permanente: É um elemento que aparece na Trilha de Presença.

Enquanto descoberto, garante um Elemento daquele tipo. [p.14]

Poder: Uma Carta de Poder ou um Poder Inato. [p. 16]

Carta de Poder: Um Poder em uma carta. Pode ser Poder Menor, Maior ou um Poder Único. [p.16]

Progressão de Poder: Uma sequência fixa de Cartas de Poder que um Espírito ganha ao invés do usual "Compre 4, Fique com 1" do Baralho de Cartas de Poder. É usada apenas em jogos introdutórios. [p.3,6]

Presença (☉): Um componente que mostra em que terrenos o seu Espírito habita. [p.13]

Empurrar: Mova para terreno(s) adjacente(s). [p. 19]

Alcance: O número máximo de terrenos de distância em que você pode usar um Poder ou Efeito. Você sempre pode agir em um mais próximo! Contado a partir de uma Presença sua a não ser que o contrário seja especificado. [p. 16]

Devastar: Uma Ação de Invasor. Os Invasores simultaneamente causam Dano ao terreno e os Dahan; Dahan que sobreviveram então contra-atacam. [p. 9]

Recuperar: Pegue todas as Cartas de Poder da sua pilha de descarte pessoal e coloque-as na sua mão de Cartas de Poder disponíveis. [p. 14]

Recuperar Uma: Pegue uma única Carta de Poder da sua pilha de descarte pessoal e coloque-a na sua mão de Cartas de Poder disponíveis. Quando revelada em uma Trilha de Presença, pode ser feito uma vez durante a Fase dos Espíritos. [p. 14]

Remova: Tire do tabuleiro e devolva para o suprimento. Diferente de Destruir; Remover Invasores não causa Medo. [p. 18]

Repetir: Use o texto do efeito do Poder novamente. Não garante Elementos adicionais. Repetir nunca encadeia novas repetições. [p. 19]

Substituir: Remova um elemento e coloque outro em seu lugar. [p. 18]

Local Sagrado (☼): Um terreno onde um Espírito tem 2 ou mais Presenças. [p. 13]

Cenário: Uma situação que provê regras/condições de vitória alternativas. Aumenta a dificuldade e muda como o jogo é jogado. [p. 23]

Alvo: O terreno ou Espírito que um Poder afeta. [p. 16]

Bioma: Selva, Montanha, Deserto ou Pantanal. Cada terreno tem um bioma. [p. 13]

Nível de Terror: Numerado de 1 a 3, representa o quão assustados estão os Invasores. Determina as Condições de Vitória atuais. [p.12]

Limiar Elemental: Parte do efeito de um Poder que depende de ter determinados Elementos naquele turno. [p. 14]

Vila (☠): Um tipo de peça de Invasor. Causa 2 de Dano, tem 2 de Vida. Destruir uma Vila causa 1 de Medo. [p. 15]

Até: Pode ser zero. "Até 3" significa "0,1,2, ou 3".

Seu Terreno: Um terreno em que você tem Presença. [p. 13]

ICONOGRAFIA



Explorador: Um tipo de Invasor. Causa 1 de Dano, tem 1 de Vida.



Vila: Um tipo de Invasor. Causa 2 de Dano, tem 2 de Vida. 1 de Medo quando destruído.



Cidade: Um tipo de Invasor. Causa 3 de Dano, tem 3 de Vida. 2 de Medo quando destruído.



Dahan: Um clã/vila de Ilhéus. Causa 2 de Dano, tem 2 de Vida.



Corrupção: Dano Ambiental ou Espiritual à Ilha.



Medo: Pavor causado aos Invasores. Avança os Marcadores de Medo, garantindo Cartas de Medo.



Presença: Um disco de Presença de um Espírito - indica em que terrenos eles habitam.



Local Sagrado: Um terreno onde um Espírito tem 2 ou mais Presenças.



Poder Rápido: Seus efeitos são resolvidos antes da Fase dos Invasores.



Poder Lento: Seus efeitos são resolvidos depois da Fase dos



Refere-se tanto a Exploradores como a Vilas
"Empurre 2 / pode Empurrar 2 , 1 e 1 , ou 2 .



Refere-se tanto a Vilas como Cidades.
"Um terreno com / significa um terreno com ao menos 1 , pelo menos 1 , ou ambos.

ALVO

QUALQUER O alvo é qualquer terreno.



O alvo é uma Montanha ou um Pantanal.

COSTEIRO O alvo é um terreno que encosta um Oceano.



QUALQUER O alvo é um Espírito qualquer.

INTERNO O alvo é um terreno que não encosta um Oceano.



OUTRO O alvo é um Espírito que não é você (exceto em partidas solo).

INVASORES O alvo é um terreno com Invasores.



O Alvo é um terreno com um Dahan



O alvo é um terreno com Corrupção.

~~**INVASORES**~~ O alvo é um terreno sem Invasores.



O alvo é um terreno sem Corrupção.

ALCANCE

0

Um terreno onde você tem Presença



1 Até 1 de distância de uma Montanha onde você tem Presença.



2 Até 2 de distância de um terreno onde você tem um Local Sagrado.

+3

Aumenta seu Alcance em 3 terrenos.

TRILHA DE PRESENÇA



Energia: Em cada Fase de Espírito, ganhe Energia igual ao maior número descoberto.



Jogar Cartas: Em cada Fase de Espírito, não jogue mais do que o maior número descoberto de cartas.



Recuperar Uma: Em cada Fase de Espírito, você pode retornar uma Carta de Poder do descarte para a sua mão.



Elemento Bônus: Sempre disponível depois de descoberto.

ORDEM DO TURNO *(Jogadas são simultâneas.)*

Fase dos Espíritos

- Crescimento
- Ganhar Energia
- Pagar e jogar as Cartas de Poder

Fase dos Poderes Rápidos (Cartas e Inatos)

Fase dos Invasores

- Efeito da Ilha Corrompida
- Efeitos de Medo
- **Devastar:** Invasores causam Dano ao terreno e aos Dahan. Adicione Corrupção se o terreno receber 2 ou mais de Dano. Dahan que sobreviveram contra-atacam.
- **Construir:** Se Invasores estiverem presentes, adicione uma Vila ou Cidade.
- **Explorar:** Se uma fonte de Invasores está presente/adjacente, adicione um Explorador
- **Avance as Cartas de Invasor.**

Fase dos Poderes Lentos (Cartas e Inatos)

O Tempo Passa

- Cartas de Poder jogadas vão para o descarte pessoal.
- Dano e Elementos são removidos.