

TAPESTRY

Um Jogo de Civilização

1-5 jogadores; 90-120 minutos; maiores de 12 anos; competitivo

projetado por Jamey Stegmaier

arte de Andrew Bosley • miniaturas de Rom Brown

Crie a civilização com a história mais célebre, começando no início da humanidade e alcançando o futuro. Os caminhos que você escolher irão variar muito da história do mundo real - sua civilização é única!

Em Tapestry, você avançará nas trilhas de avanço para obter benefícios progressivamente melhores. Ao longo do caminho, você também aumentará sua renda, construirá sua capital, alavancará suas habilidades únicas, ganhará pontos de vitória e cartas de tapeçaria que contarão a história de sua civilização.

FUTURO E FANTASIA

projetado por Mike Young e Chris Scaffidi

Este livreto contém as regras integradas para o jogo base e para as expansões, incluindo Futuro & Fantasia, que introduz o conceito de encanto.

Encanto: de, ou influenciado por, um universo paralelo

Os universos paralelos influenciam o nosso de muitas maneiras. O folclore fala de seres "fadas", com habilidades aparentemente mágicas, visitando nosso mundo de outro plano. A ficção científica observa uma "força" metafísica infiltrando nosso universo, e descreve a travessia de atalhos através do espaço-tempo através de outras dimensões. Encanto é a força vital das fantasias da humanidade e, se tudo correr bem, do nosso futuro.

Curiosidade: Cada jogo de Tapestry é uma história possível em uma realidade paralela. Qual você vai visitar hoje?

ÍNDICE

Componentes.....	2	Variantes Opcionais	16
Preparação.....	4	Referência de Ícones.....	16
Jogabilidade.....	6	Referência de Trilhas	18
Turno de Renda.....	6	Referência de Cartas de Tecnologia	23
Turno de Avanço.....	8	Referência de Cartas de Obra-Prima	27
Edifícios e Capitais	14	Perguntas Frequentes.....	28
Regras Gerais.....	15		
Fim do Jogo.....	15		

COMPONENTES

	JOGO BASE	PLANS & PLOYS	ARTS & ARCHITECTURE	FANTASIES & FUTURES
Tabuleiro de jogo 	1			
Trilha de Artes 			1	
Miniaturas de Monumentos 	18	7	8	
Edifícios de Renda     MERCADO FAZENDA HABITAÇÃO ARSENAL	25 para cada um dos 4 tipos			
Miniaturas de Postos Avançados 	10 para cada uma das 5 cores			
Marcadores de Jogador (cubos) 	13 para cada uma das 5 cores		5 para cada uma das 5 cores	
Marcadores de Recursos     MOEDA ALIMENTO TRABALHADOR CULTURA	5 para cada um dos 4 tipos			
Dados   CIÊNCIAS CONQUISTA	3		1 dado de ciências*	
Tabuleiros de Civilizações 	16	10	5	10
Tabuleiros de Capitais 	6			
Tabuleiros de Capitais Avançadas 			6	6
Tabuleiros de Renda 	5			
Sobreposições de Tabuleiros de Renda 				5

		JOGO BASE	PLANS & PLOYS	ARTS & ARCHITECTURE	FANTASIES & FUTURES
Cartas de Tapeçaria		50	15	20	38(+1*)
Cartas de Tecnologia		33		11	12(+1*)
Cartas de Monumentos			5	5	3*
Cartas de Obras-Primas				20	
Peças de Inspiração				4 para cada um dos 5 jogadores	
Tabuleiro de Monumentos		1			
Marcadores de Monumentos			12	3	
Fichas de Espaço		15	4(+1*)		
Fichas de Território		48			
Sacola para compra das Fichas de Território			1		
Livro de Regras		1	1	1	1*
Guia de Referências		2		1	

* Substitui componentes do jogo base ou expansão anterior

PREPARAÇÃO

Combine tabuleiros e cartas do jogo base e da(s) expansão(ões). Não misture os tabuleiros básicos de capital com os avançados.

Durante cada jogo, se você não tiver a expansão Artes & Arquitetura, ou se optar por não usá-la, não será necessário remover nenhum componente. Em vez disso, se você comprar uma tapeçaria ou carta de tecnologia contendo o símbolo de artes , você pode imediatamente descartar essa carta e comprar outra.

Os seguintes ícones aparecem neste livro de regras ao lado das regras que se aplicam apenas ao jogar com cada expansão:

-  Plans and Ploys
-  Arts & Architecture
-  Fantasies & Futures

PREPARAÇÃO GERAL

1. **TABULEIRO:** Coloque o tabuleiro na mesa (mapa grande para 4-5 jogadores; mapa pequeno no verso para 1-3).
2. **TRILHA DE ARTES E OBRAS-PRIMAS **: Coloque a trilha de artes ao lado do tabuleiro. Embaralhe as cartas de obras-primas. Coloque o baralho virado para baixo perto da trilha e revele 3 cartas.
3. **CARTAS DE TECNOLOGIA:** Embaralhe as cartas de tecnologia. Coloque o baralho virado para baixo ao lado do tabuleiro e revele 3 cartas.
4. **CARTAS DE TAPEÇARIA:** Embaralhe as cartas de tapeçaria e coloque o baralho virado para baixo ao lado do tabuleiro.
5. **FICHAS DE TERRITÓRIO E ESPAÇO:** Embaralhe as fichas de espaço e coloque-as viradas para baixo em pilhas ao lado do tabuleiro. Embaralhe as fichas de território e coloque-as viradas para baixo ao lado do tabuleiro (use a sacola de compras se você tiver .
6. **MONUMENTOS:** Coloque as miniaturas de monumentos de fácil acesso na mesa. Você pode colocá-los nos espaços correspondentes no tabuleiro de monumentos.
7. **MARCADORES DE MONUMENTOS  **: Coloque os marcadores de monumentos nos espaços correspondentes das trilhas de avanço.
8. **DADOS:** Coloque os dados de conquista perto da trilha militar e o dado de ciências perto da trilha de ciências ( usa o D20 em vez do D12).



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

A. TABULEIRO DE CIVILIZAÇÃO E DE CAPITAL:

Compre 2 civilizações. Em um jogo de 4-5 jogadores, compre 1 tabuleiro básico de capital; em um jogo de 1 a 3 jogadores, emparelhe os tabuleiros básicos de capital com base nos números do tabuleiro e compre um par aleatório.   Além disso, compre um tabuleiro de capital avançada aleatório.

Coloque 2 postos avançados no território do mapa que corresponda ao(s) número(s) básico(s) do tabuleiro de capital que você comprou.

Mantenha 1 tabuleiro de capital e 1 tabuleiro de civilização, depois descarte os outros. (  Recomendamos que os novos jogadores mantenham um tabuleiro básico de capital.) Reembaralhe todas as civilizações que não estão em jogo, incluindo aquelas que acabaram de ser descartadas.

- B. TABULEIRO DE RENDA:** Coloque um tabuleiro de renda entre os seus tabuleiros de civilização e de capital. Organize suas faixas de renda com os edifícios correspondentes (5 mercados amarelos, 5 habitações cinzas, 5 fazendas marrons e 5 arsenais vermelhos). **Deixe o espaço mais à esquerda de cada linha exposto.** Coloque 1 marcador de cada um dos 4 recursos no espaço 0 do contador de recursos na parte inferior do seu tabuleiro de renda.

- C. SOBREPOSIÇÃO DE TABULEIRO DE RENDA **: Coloque uma sobreposição de tabuleiro de renda sobre a borda direita do seu tabuleiro de renda, colocando o lado direito da sobreposição abaixo do tabuleiro de capital.



D. PEÇAS DE INSPIRAÇÃO AA: Empilhe seu conjunto de 4 peças de inspiração perto (não sobre) de seus tabuleiros.

E. MARCADORES DE JOGADOR: Coloque 1 marcador de jogador em cada um dos espaços iniciais das trilhas de avanço (círculos à esquerda no tabuleiro e trilha de artes AA).

Coloque 1 marcador em 0 PV. Coloque o restante de seus marcadores perto de seus tabuleiros.

F. PREPARAÇÃO ESPECÍFICA DE CIVILIZAÇÃO: Algumas civilizações orientam você a realizar etapas adicionais antes do início do jogo. Consulte o seu tabuleiro de civilização para obter detalhes.

G. AJUSTE DE CIVILIZAÇÃO: Para equilibrar o jogo, algumas civilizações recebem ajustes, como ganhar recursos extras antes do jogo ou perder recursos no final do primeiro turno de renda.

PRIMEIRO JOGADOR

Selecione aleatoriamente o primeiro jogador.

CARTAS DE MONUMENTOS PP AA

O jogador sentado à direita do primeiro jogador compra cartas de monumentos iguais ao número de jogadores (ou o número de jogadores + 1 se estiver jogando com PP e AA).

Esse jogador seleciona 1 carta de monumento e passa as outras no sentido **anti-horário** para o próximo jogador selecionar. Continue até que cada jogador tenha selecionado uma carta de monumento.

Cada jogador coloca sua carta de monumento à esquerda de seu tabuleiro de civilização e pode colocar a miniatura de monumento correspondente sobre ou perto de sua carta.

Se houver cartas de monumentos restantes, embaralhe-as para formar um baralho de monumentos com a face para baixo.

JOGABILIDADE

No seu turno, faça um **TURNO DE RENDA** para começar uma nova era ou um **TURNO DE AVANÇO** para mover seu marcador de jogador uma vez numa trilha de avanço, pagando o custo e obtendo o benefício resultante. **Seu primeiro turno deve ser um turno de renda.** **PP AA** No final do seu turno, se você atingiu o objetivo de sua carta de monumento, ganhe esse monumento.

O jogo prossegue no sentido horário.

TURNO DE RENDA

Quando você usa seu turno para coletar renda, está iniciando uma nova era para sua civilização. Você terá um total de 5 turnos de renda durante o jogo. Além do primeiro turno de renda para começar o jogo, os jogadores terão seus turnos de renda em momentos diferentes.

Durante seu turno de renda, você executará até 4 etapas em ordem. Conforme mostrado no gráfico à direita (que também aparece em seu tabuleiro de renda), algumas etapas se aplicam apenas a alguns de seus turnos de renda. Por exemplo, você usa sua habilidade de civilização nos turnos de renda 2-5, mas não durante o turno de renda 1.



1. Ative Obra(s)-Prima(s) e, em seguida, Civilização(ões)
2. Jogue 1 Carta de Tapeçaria
3. Atualize 1 Carta de Tecnologia e ganhe Pontos de Vitória, PV
4. Receba Renda

1 ATIVE OBRA(S)-PRIMA(S), DEPOIS CIVILIZAÇÃO(S)

? **AA** Se você tiver cartas de obras-primas, ganhe seus benefícios indicados em qualquer ordem. (Veja as Artes.)

Depois de obter quaisquer benefícios de obras-primas, ative suas habilidades de civilização. (Se você tiver várias civilizações ative-as em qualquer ordem.)

2 JOGUE UMA CARTA DE TAPEÇARIA

Jogue uma única carta de tapeçaria no espaço em branco mais à esquerda em seu tabuleiro de renda. Você deve jogar uma carta de tapeçaria de sua mão, se possível. (Se sua mão estiver vazia, coloque a carta do topo do baralho de tapeçaria virada para baixo em seu tabuleiro de renda.)

Se você for o primeiro de seus vizinhos (jogadores sentados à sua esquerda e direita) a iniciar uma nova era, ganhe recursos conforme mostrado no espaço recém-coberto de seu tabuleiro de renda.

Conforme explicado à direita, ganhe bônus de encanto (**FF**) e/ou use a habilidade de sua carta de tapeçaria.



Dica de Ensino: No primeiro turno de renda, você só precisa ensinar como ganhar renda (passo 4).

Exemplo: Se você for o primeiro de seus vizinhos a fazer um segundo turno de renda, antes de jogar uma carta de tapeçaria em cima deste ícone, ganhe 1 recurso qualquer.

FF BÔNUS DE ENCANTO

Algumas tapeçarias, refletindo a influência de realidades paralelas, possuem etiquetas chamadas "encantos" que dão bônus vinculados à presença de outras tapeçarias. Encantos podem aparecer no lado esquerdo e/ou direito de uma carta. Você pode pegar o(s) bônus de encanto indicado(s) e a habilidade QUANDO JOGADA da tapeçaria (abaixo) em qualquer ordem.

Ganhe o bônus esquerdo quando jogar esta carta de tapeçaria à direita de outra carta de tapeçaria.

Não importa se a carta à esquerda está virada para baixo ou na Criação do Fogo ou se tem um encanto ou não. Também não importa se esta carta está sendo colocado em cima de outras tapeçarias.

Nota: A habilidade de uma tapeçaria é copiada somente por outras cartas (por exemplo, Espionagem) e por outras civilizações (por exemplo, Arautos), não bônus de encanto.



Ganhe o bônus direito na primeira vez que colocar uma carta de tapeçaria à direita desta carta de tapeçaria.

Não importa se a carta à direita está virada para baixo ou tem um encanto. No entanto, importa se você está colocando essa carta em cima de outra carta de tapeçaria, porque o encanto desta carta só é acionado na primeira vez que você colocar uma carta à direita desta carta.

HABILIDADES DAS CARTAS DE TAPEÇARIA

- Se a sua carta de tapeçaria tiver uma habilidade **QUANDO JOGADA**, use-a (antes ou depois de qualquer bônus de encanto).
- Se a sua carta de tapeçaria tiver uma habilidade **NESTA ERA**, ela se aplica imediatamente até o início de seu próximo turno de renda.
- **AA FF** Se a sua carta de tapeçaria tiver uma habilidade **CONTÍNUA**, ela se aplica imediatamente até o final do jogo. Habilidades contínuas não podem ser copiadas (por exemplo, por Espionagem).

Sob certas circunstâncias, você pode jogar outra carta de tapeçaria cobrindo completamente uma carta de tapeçaria existente (por exemplo, através do avanço da Bomba Nuclear). **Neste caso, apenas o carta visível está ativa (desativando quaisquer cartas cobertas).**

FF TURNO DE RENDA 5: USE ITENS RESERVADOS ANTES DE PROSSEGUIR PARA SUA ETAPA DE ATUALIZAÇÃO

5 Algumas cartas de tapeçaria têm habilidades QUANDO JOGADAS que direcionam você a **colocar itens na borda direita do seu tabuleiro de renda**. Esses itens são considerados "reservados". Use itens reservados durante o turno de renda 5 no ponto em que você normalmente jogaria uma carta de tapeçaria (ou seja, imediatamente antes de atualizar uma carta de tecnologia).



Exemplo: mova sua próxima fazenda para a sobreposição na borda de seu tabuleiro de renda. Isso melhora os benefícios que você ganha durante os turnos de renda. Não o coloque em sua capital até o 5º turno de renda.



Os itens na borda direita do tabuleiro de renda são reservados. Você não pode usá-los até o quinto turno de renda (por exemplo, você não pode obter a fazenda reservada na figura acima usando o avanço dos Túneis). Você ainda pode usar itens reservados durante o turno de renda 5, mesmo que a carta de tapeçaria que reservou esses itens esteja coberta. Cartas de tapeçaria encantadas são as únicas cartas que podem ter efeitos depois de cobertas.

Ao reservar uma carta (por exemplo, tecnologia) ou ficha (por exemplo, espaço), coloque-a voltada para cima.

É permitido copiar a habilidade QUANDO JOGADA de uma carta de tapeçaria descoberta como a mostrada acima. Por exemplo, você pode usar Espionagem para copiar Magia Microbiana, reservando assim uma fazenda para colocar no turno de renda 5.

3 ATUALIZE UMA CARTA DE TECNOLOGIA E GANHE PONTOS DE VITÓRIA, VP

Você pode atualizar 1 carta de tecnologia (consulte Tecnologia) e, em seguida, ganhar pontos de vitória de todos os ícones de PV expostos em suas faixas de renda. Você pode ter vários do mesmo ícone; marque cada um desses ícones.

-  Ganhe 1 PV para cada carta de tecnologia ao lado do tabuleiro da capital.
-  Ganhe 1 PV para cada linha e coluna completa em sua capital (consulte Edifícios e Capitais).
-  Ganhe PV igual ao número mostrado.
-  Ganhe 1 PV para cada território no mapa que você controla atualmente.



Exemplo: atualize a carta de tecnologia Dirigível para a linha do meio e ganhe o benefício no círculo.

Então, olhando para o exemplo de faixa de renda à direita, ganhe 1 PV para cada uma de suas cartas de tecnologia (x2), 1 PV para cada linha e coluna completa em sua capital (x3) e 1 PV para cada território que você controla (x1).

4 RECEBA RENDA

Receba renda de todos os ícones expostos. Moedas, trabalhadores, alimentos e cultura são contados usando os marcadores na parte inferior do seu tabuleiro de renda, com um máximo de 8 cada. Ganhe fichas de território e cartas de tapeçaria do estoque geral.



Exemplo: Ganhe 3 moedas, 4 trabalhadores, 1 alimento, 1 ficha de território, 2 culturas e 1 carta de tapeçaria.

TURNO DE AVANÇO

A maioria dos turnos em Tapestry será usado para avançar em uma trilha de avanço. Embora cada jogador receba o mesmo número de turnos de renda (5), o número de turnos de avanço varia.

1. Pague o custo (os recursos indicados no nível da trilha para a qual você está avançando).
2. Mova seu marcador de jogador 1 espaço para frente na trilha e obtenha o **benefício**.
3. Se disponível, você pode pagar para ganhar o **bônus** uma vez (por exemplo,   significa "pagar qualquer 1 recurso para ganhar 1 carta de tapeçaria").

Cada trilha de avanço é dividida em níveis. Se você for o primeiro jogador a avançar para um novo nível (II-IV) por qualquer meio, ganhe o monumento correspondente e coloque-o em sua capital (consulte Edifícios e Capitais).



Exemplo: Pague qualquer 1 recurso e avance seu marcador de jogador. Ganhe um benefício de exploração, então você pode pagar qualquer 1 recurso para ganhar 1 carta de tapeçaria.

IMPORTANTE: Você não pode ativar o mesmo espaço em uma trilha de avanço mais de uma vez durante seu turno.

"Turno de avanço" e "avance" são usados de forma intercambiável em Tapestry.

EXPLORAÇÃO



EXPLORE

Primeiro, selecione 1 ficha de território de seu estoque e coloque-a em um hexágono inexplorado adjacente a um território que você controla. Ao colocar uma ficha de território, você pode orientá-la em qualquer direção.



Em segundo lugar, ganhe 1 PV para cada lado da ficha de território explorado com pelo menos 1 terreno alinhado (**água, montanhas, deserto, etc**; máximo 6 PV). Ignore os "rios" entre o terreno e a borda da ficha - isso é apenas um toque estético.

Neste exemplo, 2 lados do território recém-explorado têm pelo menos 1 terreno de alinhamento (as montanhas existentes estão alinhadas com as novas montanhas, mas não com o deserto, e as águas estão alinhadas, mas não com as montanhas e campos), então você ganhar 2 PV.

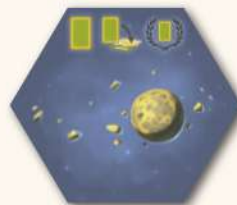


Em terceiro lugar, ganhe o benefício na ficha de território (por exemplo, 1 cultura).

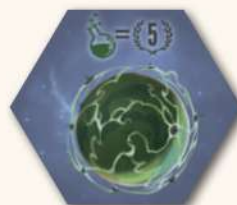


EXPLORE O ESPAÇO

Ao atingir o Nível IV da trilha de exploração, você se aventurará além da Terra. As fichas de espaço oferecem benefícios mais poderosos do que as fichas de território. Ao explorar uma ficha de espaço, basta colocá-la próximo ao seu tabuleiro de renda e obter os benefícios na ficha (ela não se alinha com outras fichas de espaço). Há um número limitado de fichas de espaço, então é possível acabar.



PP Uma das fichas de espaço está combinada com um monumento específico, o Monólito. Vários outros, como no exemplo abaixo, dizem: "Sempre que você avançar na trilha _____, ganhe 5 PV".



Dica de Ensino: Antes de iniciar um jogo, ensine apenas os novos jogadores sobre os principais benefícios associados a cada trilha, conforme explicado nas páginas 9-13. Os jogadores podem então usar as seções de Referência nas páginas 16-31 para procurar outras informações conforme necessário durante o jogo.

TECNOLOGIA



INVENTE

Primeiro, ganhe uma carta de tecnologia selecionando uma das cartas viradas para cima ou do topo do baralho. Reabasteça uma carta virada para cima do baralho imediatamente após ganhá-la. Se o baralho estiver vazio, embaralhe novamente as cartas descartadas para formar um novo baralho.



Em segundo lugar, coloque a carta à direita do tabuleiro de capital na linha de baixo. Não há limite para o número de cartas de tecnologia em cada linha e não há benefício imediato da carta de tecnologia.



Dica de Ensino: Incentive os novos jogadores a adquirir uma carta de tecnologia durante a primeira era para que você possa orientá-los no processo de atualização durante o turno de renda 2.



ATUALIZE

As cartas de tecnologia fornecem benefícios quando são atualizadas. Os turnos de renda 2-5 incluem um benefício de atualização, assim como avanços específicos na trilha de tecnologia. Ao atualizar, selecione uma carta de tecnologia na linha de baixo ou do meio e mova-a para cima para a próxima linha. As cartas na linha de cima não podem ser atualizadas.



O benefício obtido ao atualizar uma carta de tecnologia para a linha do meio é mostrado no **círculo** (por exemplo, avançar na trilha de exploração sem obter o benefício ou o bônus).



O benefício obtido ao atualizar uma carta de tecnologia para a linha de cima é mostrado no **quadrado**. Para atualizar a maioria das cartas para a linha de cima, você ou um de seus vizinhos ())) deve atender ao pré-requisito indicado na carta (por exemplo, deve estar atualmente no Nível II ou além da trilha de exploração).



Para algumas cartas de tecnologias (por exemplo, Celeiro), o pré-requisito é que você ou um vizinho descubra uma das inovações cobertas por um edifício de renda no tabuleiro de renda.

AA PRÉ-REQUISITOS DE MONUMENTOS

Uma tecnologia com um pré-requisito de monumento  requer que um monumento seja colocado na própria carta de tecnologia.



Se não houver nenhum monumento neste tipo de carta de tecnologia, sempre que você ganhar um monumento, em vez de colocar o monumento em sua capital, você pode colocá-lo na carta de tecnologia (o tamanho não importa) para atualizá-la instantaneamente uma vez.

O monumento permanece na carta durante todo o jogo (a menos que você descarte a carta de tecnologia, caso em que o monumento também é descartado).

Se você tiver duas dessas cartas, ter um monumento em uma delas não é suficiente para atualizar as duas.

FF PRÉ-REQUISITOS DE ENCANTO / TURNO DE RENDA 5

Tecnologias com o pré-requisito /5 fornecem benefícios futurísticos nos quadrados que você pode acessar no início do jogo se tiver colocado anteriormente uma carta de tapeçaria encantada e, assim, entrar em contato com realidades paralelas.



Essas tecnologias só podem ser atualizadas para a linha de cima se você já jogou uma carta de tapeçaria encantada em seu tabuleiro de renda ou se estiver no turno 5 de sua renda ou depois dela.

Uma carta de tapeçaria encantada satisfaz este pré-requisito mesmo que outra carta de tapeçaria tenha sido colocada sobre ela, e uma única carta de tapeçaria encantada satisfaz este pré-requisito para várias tecnologias. Se seus vizinhos atendem a esse pré-requisito é irrelevante.

Algumas tecnologias, como a acima, têm um benefício no quadrado que só pode ser obtido uma vez. Ao ganhar tal benefício no quadrado, vire a carta para que você não possa usá-la novamente. Inclua cartas viradas ao pontuar suas cartas de tecnologia.

Outros jogadores não podem atualizar suas cartas de tecnologia de uso único para a linha de cima ou usar suas cartas de tecnologia viradas (por exemplo, por meio das habilidades de civilizações ou cartas de tapeçaria).

CIÊNCIAS



PESQUISE

Primeiro, role o dado de ciências, o que resultará em um ícone que representa uma trilha de avanço:



Em segundo lugar, você pode avançar seu marcador de jogador na trilha de avanço correspondente gratuitamente (você pode optar por não avançar depois de ver os resultados da rolagem do dado). Se você for o primeiro jogador a avançar para um novo nível (II-IV), ganhe o monumento.

Terceiro, se o ícone de pesquisa tiver um X (🔬), não ganhe o benefício ou o bônus (se houver).

Se o ícone de pesquisa não tiver um X (🔬), ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver).



AVANCE NA TRILHA

Semelhante à pesquisa, há benefícios que avançam seu marcador em uma trilha específica.

Ao obter um desses benefícios, avance gratuitamente na trilha correspondente e, se não houver um X abaixo do ícone da trilha, ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver).



Por exemplo, o ícone à esquerda exige que você avance na trilha de tecnologia gratuitamente, sem ganhar o benefício ou o bônus.

Se pesquisar/avançar empurrar sua ficha de jogador para fora da trilha (além do 12º espaço), então não avance e não ganhe um benefício ou bônus.



MILITAR



CONQUISTE

Primeiro, coloque 1 posto avançado de seu suprimento em um território que não tenha mais do que 1 posto e seja adjacente a um território que você controla.

Controle refere-se a um território no qual seu posto avançado é o único posto avançado vertical. Você não pode conquistar territórios que já controla.



Em segundo lugar, role os 2 dados de conquista e ganhe o benefício mostrado em 1 deles. O dado vermelho inclui um ícone (●) que significa "1 PV para cada território que você controla" e o dado preto inclui um ícone (Ⓡ) que significa "o benefício na ficha de território (se houver)".



Se você conquistar o território de um oponente, **derrube** seu marcador de posto avançado (incline-o de lado). Como agora existem 2 postos no território, ele não pode ser conquistado novamente.

Você não pode conquistar um território que tenha 2 ou mais itens (por exemplo, postos avançados, marcadores de jogador ou edifícios). Você não pode conquistar se não tiver mais postos avançados em seu suprimento pessoal.

CARTAS DE RESPOSTA

Cartas de resposta são cartas de tapeçaria que podem ser descartadas para um benefício em resposta às ações do jogador.

Muitas cartas de resposta são cartas de **Armadilha**, que um oponente pode descartar de sua mão se você tentar conquistar seu território. Se eles fizerem isso, eles manterão o controle do território (derrubando seu posto avançado), embora você ainda ganhe um benefício dos dados de conquista.



PP Algumas cartas de resposta são Contra-Armadilhas (por exemplo, Armadilha Dupla) que permitem que você cancele a carta de Armadilha do seu oponente. Se você jogar essa carta depois da deles, o posto avançado deles será derrubado, afinal, e o seu permanecerá de pé. Essas cartas Contra-Armadilhas só podem ser jogadas em resposta a Armadilhas, não outras cartas Contra-Armadilhas, nem uma Armadilha pode ser jogada em resposta a uma carta Contra-Armadilha. Em outras palavras, se um jogador joga uma carta de Armadilha e uma carta Contra-Armadilha é jogada, nenhuma carta adicional pode ser jogada para aquela ação de conquista.

Se um oponente jogar uma carta de Armadilha enquanto você tenta conquistar a ilha do meio e você não conseguir cancelar a Armadilha, você não ganha a conquista da ilha do meio (consulte Conquistas na página 12). **PP FF** Esta regra também se aplica a qualquer carta Contra-Armadilha (por exemplo, Ataque Surpresa ou Gremlins) que seu oponente descarta para derrubar seu posto avançado.

Você não pode jogar cartas de resposta após seu turno de renda 5, a menos que seu tabuleiro de civilização especificamente lhe dê permissão para fazê-lo.

Cada carta de resposta também oferece a opção de ser jogada como uma carta de tapeçaria normal (por exemplo, durante um turno de renda).



OBRAS-PRIMAS

Ganhe uma carta de obra-prima (com a face para cima ou do topo do baralho; reabasteça imediatamente uma carta com a face para cima, se selecionada).



Coloque-a em seu tabuleiro de civilização ou no espaço Criação do Fogo de seu tabuleiro de renda. Várias cartas de obras-primas podem ser colocadas em uma pilha sobreposta, revelando os benefícios no topo de cada carta.

Dica de Ensino: Os jogadores podem colocar cartas de obras-primas em outro lugar, se preferirem, mas essas posições tendem a ser as melhores para lembrar os novos jogadores de obter os benefícios de suas obras-primas antes de usar suas habilidades de civilização, durante turnos de renda.

Algumas cartas de obras-primas apresentam os seguintes ícones:  e : Ganhe 1 PV por coluna ou linha completa (respectivamente) em sua capital. Isso não conta como pontuação para sua capital (por exemplo, Charco e Planejadores Urbanos não ativam suas habilidades).



Conquiste um território vazio adjacente.



Atualize uma carta de tecnologia. Esta carta de tecnologia não pode ser atualizada mais de uma vez neste turno. (Por exemplo, você não pode atualizá-la novamente durante a fase "Atualizar 1 carta de tecnologia" do seu turno de renda ou por meio de sua habilidade de civilização.)



INSPIRAÇÃO

Cada jogador começa com um conjunto de 4 peças de inspiração únicas em seu estoque pessoal (1 peça por faixa de renda). Sempre que você ganhar o benefício inspiração, escolha 1 de suas peças de inspiração não utilizadas e coloque-a na faixa correspondente em seu tabuleiro de renda (os edifícios de renda permanecem em suas posições originais na peça).

Cada uma das 4 peças de inspiração única corresponde a uma faixa de renda em seu tabuleiro de renda, atualizando o que já está disponível. Você não pode colocar uma peça de inspiração em uma trilha que não corresponda.



OUTROS BENEFÍCIOS DA TRILHA DE ARTES

Você pode descartar todas as cartas reveladas ao lado do baralho de obras-primas e, em seguida, reabastecê-las do baralho. Em seguida, ganhe uma carta de obra-prima.



Ganhe o benefício de 1 de suas cartas de obra-prima.



Ganhe o benefício de até 3 cartas de obras-primas diferentes (suas ou de seus vizinhos).



Ganhe um edifício de renda de sua escolha.



Ganhe 1 PV para cada um de seus edifícios de renda.

EDIFÍCIOS E CAPITALS

Os edifícios são colocados permanentemente em sua capital para formar (1) distritos completos a obter recursos instantâneos e (2) linhas e colunas completas para marcar pontos de vitória. Você pode colocar edifícios em qualquer terreno aberto em sua capital. Certos lotes de terra são **intransponíveis** (●) — você não pode construir ali, mas eles contribuem para completar os distritos, linhas e colunas.

EXISTEM 2 CATEGORIAS DE EDIFÍCIOS:

EDIFÍCIOS DE RENDA (🏠 🏡 🏢 🏣): Quando você ganha uma fazenda, habitação, mercado ou arsenal, pegue o edifício mais à esquerda desse tipo de seu tabuleiro de renda (revelando melhorias em sua renda) e coloque-o em sua capital.

MONUMENTOS: Os monumentos mostram qual civilização é a primeira a avançar para um novo nível em uma trilha de avanço ou a primeira a inventar algo (ou seja, certas cartas de tecnologia). Cada monumento é uma miniatura de construção específica com uma forma particular que você coloca em sua capital, alinhada com a grade. Existe exatamente 1 de cada monumento, portanto, mesmo que alguém encontre uma maneira de obter o mesmo monumento novamente, não poderá.



Um monumento de trilha de avanço é obtido e colocado em sua capital antes de obter os benefícios e bônus desse avanço, mas se o posicionamento não afetar seu turno, você pode colocá-lo no final de seu turno para acelerar o jogo.

Você pode ganhar e colocar monumentos mesmo que eles se estendam para fora da grade da capital, pois nem sempre cabem em uma cidade cada vez mais populosa (AA), exceto no caso de certos tabuleiros avançados de capital que não permitem estender para fora da grade). Se você não tem espaço para colocar um edifício, coloque-o fora de sua capital; ainda conta como seu.

COMPLETANDO DISTRITOS, LINHAS E COLUNAS

Todas as capitais básicas e as capitais mais avançadas são divididas em nove áreas 3x3 chamadas **distritos**. Quando você completar um distrito preenchendo todos os seus 9 lotes, ganhe 1 recurso imediatamente.

Ao marcar sua capital (🏰), ganhe 1 PV para cada linha completa e 1 PV para cada coluna completa.



Esta capital tem 3 linhas e colunas completas, então cada vez que você pontuar, você ganhará 3 PV.

AA FF NOTAS SOBRE OS DISTRITOS NOS TABULEIROS DE CAPITALS AVANÇADAS

Arquipélago: As ilhas contam como distritos.

Ártico: Você tem 6 distritos, cada um dos quais é uma linha de lotes que você cobre para ganhar 1 ou 2 recurso(s). Construir fora dos seus 6 distritos contribui para pontuar linhas/colunas, mas não gera recursos.

Atolero: Fogos-fátuos e água são intransponíveis. Tente não colocar monumentos ortogonalmente adjacentes aos fogos-fátuos, como mostrado pelos juncos no tabuleiro.

Charco: Se você cobrir um nenúfar dentro de um distrito concluído, não receberá um bônus de conclusão de distrito adicional.

Cidade na Garrafa: Você tem 6 distritos que podem gerar 1 recurso cada um quando concluído.

Você não pode colocar monumentos na capital.

Cidade nas Nuvens: Nuvens contam como distritos.

Savana: Você tem 6 distritos, cada um dos quais produz um recurso a cada turno de renda após a cobertura, mas que não produz um recurso imediatamente no momento em que você o completa. Construir fora dos seus 6 distritos contribui para pontuar linhas/colunas, mas não gera recursos.

Submundo: Você tem 4 distritos, cada um dos quais você cobre conectando um monstinho ao centro da capital. Você pode cobrir monstinhos e o centro da capital em qualquer ordem.

Véu: Você tem 8 distritos, 5 dos quais são distritos 3x3 tradicionais que produzem um recurso quando cobertos e 3 dos quais são de formato irregular e produzem um benefício diferente, sem ser recurso, quando cobertos.

REGRAS GERAIS

CIVILIZAÇÕES: É possível obter civilizações adicionais (por exemplo, por meio do avanço dos Robôs Gigantes). Se o fizer, adicione-as à esquerda de sua civilização atual.

MARCADORES DE JOGADOR: Se você ficar sem marcadores de jogador, use cubos sobressalentes.

VIZINHOS (☺ OU ☹): Alguns elementos do jogo fazem você considerar seus vizinhos. Isso se refere aos jogadores sentados imediatamente à sua esquerda e direita. (Em um jogo para dois jogadores, você só conta seu vizinho uma vez.)

TURNOS SOBREPOSTOS: Se o seu turno não for afetado pelas decisões tomadas pelo jogador anterior, você pode prosseguir para o seu turno. Isso é particularmente importante durante o turno de renda de um jogador depois de jogar sua carta de tapeçaria.

RECOMPENSAS OPCIONAIS VS OBRIGATÓRIAS: Todos os bônus do jogo são opcionais. Benefícios e monumentos são recompensas obrigatórias.

REATIVANDO AVANÇOS: Você não pode ativar o mesmo espaço em uma trilha de avanço mais de uma vez durante seu turno.

MÚLTIPLOS MARCADORES POR TRILHA: É possível ter vários marcadores de jogador na mesma trilha (por exemplo, devido ao avanço da Singularidade IA). Qualquer um deles é elegível para turnos de avanço. Ao considerar a posição relativa em uma trilha, observe apenas seu marcador mais avançado.

JOgando CARTAS DE TAPEÇARIA (🖼️), DEPOIS DA 4ª ERA: Raramente, você pode ter a oportunidade de jogar uma carta de tapeçaria em seu tabuleiro de renda durante ou após o turno de renda 5 (por exemplo, se atualizar a carta de tecnologia Impressão para a linha de cima no turno de renda 5). Nesse caso, jogue uma carta de tapeçaria em cima da carta da era 4. **ff** Se esta carta de tapeçaria instruir você a reservar um item (📦), use imediatamente esse item.

TRILHA DE PONTOS DE VITÓRIA: Se você exceder 100 PV, coloque seu marcador de PV no espaço 100 e coloque um segundo marcador de jogador em 0. Se você exceder 200 PV, desloque a ficha do espaço 100 (e assim por diante para 300 e 400).

CONQUISTAS: Existem 3 conquistas no tabuleiro. Quando você ganhar cada uma delas pela primeira vez, coloque um marcador de jogador no maior espaço de PV disponível naquela conquista. Você não pode perder conquistas ou ganhar a mesma conquista duas vezes.



COMPLETE QUALQUER TRILHA DE AVANÇO: Ganhe essa conquista colocando um marcador de jogador no último espaço de uma trilha de avanço. Você não precisa ter ganho o benefício desse espaço. Se você remover seu marcador por meio do benefício Singularidade IA, a trilha ainda será considerada concluída e você receberá a conquista.

DERRUBE DOIS POSTOS AVANÇADOS ADVERSÁRIOS: Ganhe essa conquista ao derrubar um total de dois postos avançados. Esses postos avançados podem ser oponentes iguais ou diferentes, mas ambos devem estar derrubados para contar.

CONQUISTE A ILHA DO MEIO: Ganhe essa conquista obtendo o benefício de conquista na ilha do meio. Se um oponente jogar com sucesso uma carta de Armadilha enquanto você tenta conquistar a ilha do meio, você não ganha essa conquista. Você não ganha essa conquista colocando marcadores de jogador na ilha do meio por qualquer outro meio que não seja o benefício de conquista.

***Dica de ensino:** Aumentar a geração de recursos é fundamental para maximizar sua pontuação total. Incentive os novos jogadores a procurar oportunidades para gerar recursos, mesmo que isso exija sacrificar pequenas oportunidades de pontos agora em troca de oportunidades maiores mais tarde.*

FIM DO JOGO

O jogo termina em momentos diferentes para cada jogador. Seu jogo termina quando você termina seu último turno de renda (5º). Durante seu turno de renda final, ganhe benefícios de sua civilização, **ff** quaisquer itens reservados, 1 atualização e pontos de vitória conforme mostrado em seu tabuleiro de renda. Se outros jogadores ainda tiverem turnos após o término do jogo, você ainda pode ganhar pontos de vitória com habilidades de civilização passiva, mas não pode ganhar mais nada.

Quando todos os jogadores tiverem feito seu turno de renda final, o vencedor é o jogador com mais pontos de vitória. Em caso de empate, o jogador com o monumento mais alto em sua capital é o vencedor.

Convidamos você a registrar sua vitória em stonemaiergames.com/games/tapestry

VARIANTES OPCIONAIS

- Antes do jogo, os jogadores podem concordar em remover cartas de tapeçaria (por exemplo, Mediador da Paz, Renascença, Casamento Arranjado, Aliança e Teocracia) ou cartas de tecnologia (por exemplo, Rádio e Bateria de Lítio) que eles consideram muito poderosas ou são menos interessantes do que um conjunto de outras cartas que eles preferem usar.
- **AA** Você pode escolher rolar qualquer um dos dados de Ciência.
- **PP AA FF** Você pode exigir que todos os jogadores comprem civilizações da mesma expansão.
- No 1º turno de renda, compre 2 tapeçarias em vez de 1. Mantenha 1 e descarte a outra. (**FF** Os Psiônicos compram 3, mantêm 1 e descartam 2.)
- Sempre que comprar uma civilização, sempre compre 2, mantenha 1 e descarte a outra. (**FF** Os Psiônicos compram 3, mantêm 1 e descartam 2.)
- Ao jogar com a edição de neoprene do tabuleiro, ganhar o bônus de Nanotecnologia requer o descarte de 2 cartas de tecnologia (em vez de 3). Os jogadores podem optar por usar esta modificação com a edição de papelão do tabuleiro.
- Durante a preparação, em vez de usar as capitais para determinar a localização inicial no mapa, coloque seus postos avançados no centro da ilha mais próxima de você. Com quatro jogadores, distribua as posições iniciais uniformemente para que nenhum jogador fique sem um vizinho.

REFERÊNCIA DE ÍCONES

	Use habilidades de cartas de obras-primas, AA e depois tabuleiros de civilização		Pontue PV conforme mostrado nos espaços revelados do seu tabuleiro de renda
	Ganhe 1 tabuleiro de civilização aleatório		Ganhe 1 PV por linha/coluna concluída em sua capital
	Ganhe 1 carta de tapeçaria		Ganhe 1 PV por coluna completa em sua capital AA
	Jogue 1 carta de tapeçaria		Ganhe 1 PV por linha completa em sua capital AA
	Ganhe 1 PV por carta de tapeçaria; inclua aquelas em sua mão e aquelas em seu tabuleiro		Refere-se a monumentos (por exemplo, em uma carta de tecnologia, indica um pré-requisito de que um monumento está na carta) AA
	Refere-se a você e seus vizinhos (os jogadores sentados à sua esquerda e direita)		Marque 1 PV por monumentos FF
	Ganhe renda conforme mostrado nos espaços revelados do seu tabuleiro de renda		Um terreno intransponível na sua capital
	Turno de renda 5 (ex: usar itens reservados, imediatamente antes da etapa de atualização) FF		Ganhe 1 carta de obra-prima AA
	Qualquer 1 recurso (moeda, trab., alimento ou cultura)		Você pode descartar e reabastecer as 3 cartas de obras-primas reveladas. Em seguida, ganhe 1 carta de obra-prima. AA
	Qualquer 1 edifício de renda (mercado, habitação, fazenda ou arsenal) AA FF		Repita um efeito de carta de obra-prima) AA
	Ganhe 1 PV por edifício de renda AA FF		Ganhe 1 peça de inspiração AA
	Avance em qualquer trilha sem benefício ou bônus FF		Avance na trilha de artes com benefício (pode pagar para ganhar bônus) AA
	Regresse em uma das trilhas indicadas, com benefício (podendo pagar para ganhar bônus)		Avance na trilha de artes sem benefício ou bônus AA
	Regresse em uma das trilhas indicadas, sem benefício ou bônus		Ganhe 1 PV por espaço da trilha de artes que você avançou AA
	Refere-se a chegar ao final de uma trilha.		
	"ultrapassaria o fim de uma trilha"		

	Recurso de moeda
	Edifício de renda de mercado
	Ganhe 1 PV por mercado
	Invente 1 carta de tecnologia
	Você pode descartar e reabastecer as 3 cartas de tecnologias reveladas. Depois, invente uma.
	Ganhe 1 PV por carta de tecnologia
	Atualize 1 carta de tecnologia
	Atualize 1 carta de tecnologia, que você não pode atualizar novamente neste turno AA
	Execute 2 atualizações, ignorando os pré-requisitos AA
	Refere-se à presença de uma carta de tapeçaria encantada em seu tabuleiro de renda (como pré-requisito para atualizar certas cartas de tecnologia) ff
	Ganhe o benefício do círculo de uma carta de tecnologia na linha do meio
	Ganhe o benefício do quadrado de uma carta de tecnologia na linha de cima
	Remova seu marcador de jogador e coloque-o no início de uma trilha de avanço
	Avance na trilha de tecnologia com benefício (pode pagar para ganhar bônus)
	Avance na trilha de tecnologia sem benefício ou bônus
	Ganhe 1 PV por espaço de trilha de tecnologia que você avançou
	Recurso de trabalhador
	Edifício de renda de habitação
	Ganhe 1 PV por habitação
	Role o dado de ciências e você pode avançar na trilha rolada com benefício (pode pagar pelo bônus)
	Role o dado de ciências e você pode avançar na trilha rolada sem benefício ou bônus
	Ganhe o benefício de sua posição atual em qualquer trilha. (Você pode pagar para ganhar o bônus.) Use no máximo 1x/turno.
	Avance na trilha de ciências com benefício (pode pagar para ganhar o bônus)
	Avance na trilha de ciências sem benefício ou bônus
	Ganhe 1 PV por espaço da trilha de ciências que você avançou

	Recurso de alimento
	Edifício de renda de fazenda
	Ganhe 1 PV por fazenda
	Ficha de território
	Ganhe 1 PV por ficha de território
	Explore com uma ficha de território
	Ganhe 1 ficha de espaço
	Explore com uma ficha de espaço
	Avance na trilha de exploração com benefício (pode pagar para ganhar bônus)
	Avance na trilha de exploração sem benefício ou bônus
	Ganhe 1 PV por espaço de trilha de exploração que você avançou
	Recurso de cultura
	Edifício de renda de arsenal
	Ganhe 1 PV por arsenal
	Conquiste
	Ganhe os resultados de ambos os dados de conquista
	Refere-se a derrubar o posto avançado de um oponente
	Refere-se ao recurso impresso em uma ficha de território (se houver)
	Ganhe 1 PV por território que você controla
	Avance na trilha militar com benefício (pode pagar para ganhar bônus)
	Avance na trilha militar sem benefício ou bônus
	Ganhe 1 PV por espaço de trilha militar que você avançou

REFERÊNCIA DE TRILHAS



EXPLORAÇÃO



Ganhe 2 fichas de território (mantenha sempre as fichas de território voltadas para cima em seu estoque).

Explore: coloque 1 ficha de território do seu suprimento no mapa, ganhe 1 PV por lado de alinhamento e ganhe o benefício na ficha. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar 1 carta de tapeçaria.

Explore OU ganhe 1 fazenda.

Ganhe 1 ficha de território e depois explore.

Ganhe 1 PV para cada território que você controla. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar 1 fazenda.

Ganhe 1 ficha de território e 1 fazenda. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para explorar.



Ganhe 2 fichas de território e depois explore.

Ganhe 1 fazenda e, em seguida, ganhe 1 PV para cada fazenda em sua capital. Você pode então descartar 2 fichas de território para ganhar 5 PV.

Ganhe 2 fichas de território e explore qualquer lugar no mapa. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar 1 carta de tapeçaria.

Ganhe 1 PV por espaço de trilha de tecnologia que você avançou. Você pode então descartar 3 fichas de território para ganhar 10 PV.

Ganhe 3 fichas de espaço e explore 1 delas (coloque as fichas de espaço explorado próximo ao seu tabuleiro de renda).

Explore uma ficha de espaço de seu estoque (coloque-a ao lado de seu tabuleiro de renda). Você pode então pagar qualquer 1 recurso para explorar outra ficha de espaço.

QUANTOS PONTOS EU MARCO QUANDO EXPLORO?

Você pode pontuar de 0 a 6 PV porque sua ficha tem 6 lados. Você ganha 1 PV para cada lado de sua ficha que corresponder parcial ou totalmente ao seu hexágono vizinho.

ONDE EXPLORO SE NÃO HÁ HEXÁGONOS VAGOS ADJACENTES AOS TERRITÓRIOS QUE CONTROLO?

Nesse caso, você não pode colocar uma ficha e não ganha nenhum benefício.

O QUE ACONTECE SE AS FICHAS ACABAREM?

Os territórios descartados e as fichas de espaço não são devolvidas ao estoque, a menos que explicitamente especificado. Quando um suprimento de fichas acabar, ninguém poderá mais obter aquele tipo de ficha.



TECNOLOGIA



POTTERY
Invente: Ganhe 1 carta de tecnologia e coloque-a à direita do tabuleiro de capital na linha de baixo. Se você ganhou uma carta virada para cima, reabasteça-a imediatamente.

CARPENTRY
Ganhe 1 carta de tapeçaria. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar 1 mercado.

STONE TOOLS
Invente 1 carta de tecnologia OU ganhe 1 mercado.

METALLURGY
Você pode descartar todas as 3 cartas de tecnologias viradas para cima e reabastecê-las. Invente 1 carta de tecnologia.

GLASS
Ganhe uma fazenda, habitação ou arsenal. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para atualizar 1 carta de tecnologia.

STEEL
Ganhe 1 PV para cada arsenal em sua capital e ganhe 1 mercado. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para inventar 1 carta de tecnologia.



RUBBER
Você pode descartar todas as 3 cartas de tecnologias viradas para cima e reabastecê-las. Invente 2 cartas de tecnologia (uma de cada vez).

PLASTIC
Ganhe 1 mercado e, em seguida, ganhe 1 PV para cada mercado em sua capital. Você também pode pagar qualquer 1 recurso para atualizar 1 carta de tecnologia.

ELECTRONICS
Em qualquer ordem, atualize 1 carta de tecnologia e ganhe o benefício do círculo de 1 carta de tecnologia na linha do meio.

COMPUTERS
Ganhe 1 PV por espaço de trilha militar e de ciências que você avançou.

NANOTECHNOLOGY
Em qualquer ordem, atualize 1 carta de tecnologia e ganhe o benefício do quadrado de 1 carta de tecnologia em sua linha de cima. Você pode então descartar 3 cartas de tecnologia para ganhar 10 PV. *A versão neoprene do tabuleiro altera o custo do bônus para 2 cartas de tecnologias.*

AI SINGULARITY
Remova seu marcador de jogador da trilha de tecnologia e coloque-o no espaço inicial de qualquer trilha. Ganhe 1 de cada recurso. Esta trilha ainda conta como concluída.

DEPOIS DE USAR A SINGULARIDADE IA E REMOVER MEU MARCADOR, QUANTOS PONTOS  GERA?

É como se você tivesse um marcador no 12º espaço da trilha de tecnologia, então 12 é o número que você usaria.

USANDO ELETRÔNICOS, POSSO ATUALIZAR UMA CARTA DE TECNOLOGIA DA LINHA DE BAIXO PARA O MEIO E DEPOIS USAR O BENEFÍCIO DO CÍRCULO DA MESMA CARTA DE TECNOLOGIA (*BENEFÍCIO DOBRADO)?

Sim, aproveite o benefício da atualização normalmente. Ganhe também um benefício de círculo de sua escolha, que pode ser da mesma tecnologia que você acabou de atualizar ou de uma carta de tecnologia diferente.

POSSO USAR  PARA REPETIR A SINGULARIDADE IA?

Não, sem um cubo naquele espaço, você não pode usar outras ações para repeti-lo.

CIÊNCIAS



ASTRONOMY
Pesquise: Role o dado de ciências para avançar gratuitamente (não ganhe benefício ou bônus).

MATHEMATICS
Ganhe 1 carta de tapeçaria. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar 1 habitação.

HERBALISM
Pesquise (não ganhe benefício ou bônus) OU ganhe 1 habitação.

MEDICINE
Ganhe 1 PV para cada carta de tecnologia em seu suprimento; também ganhe 1 carta de tapeçaria.

CHEMISTRY
Pesquise para ganhar o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver). Você pode então descartar 2 cartas de tapeçaria da mão para ganhar 5 PV.

BIOLOGY
Pesquise para obter o benefício e você pode pagar para obter o bônus (se houver) OU ganhe 1 habitação.



ACADEMIC RESEARCH
Ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver) de sua posição atual em qualquer trilha de avanço.

NUTRITION
Ganhe 1 habitação e, em seguida, ganhe 1 PV para cada habitação em sua capital.

PHYSICS
Avance em 1 dessas trilhas, ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver).

NEUROSCIENCE
Regresse em 1 dessas trilhas, então ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver).

QUANTUM PHYSICS
Avance em 1 dessas trilhas, ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver). Em seguida, faça-o novamente (na mesma trilha ou em uma trilha diferente).

ALIEN BIOLOGY
Role 4 vezes o dado de ciências para avançar (não ganhe os benefícios ou bônus). Ganhe 5 PV por cada vez que o avanço empurrar seu marcador para fora de uma trilha.

GANHO UM MONUMENTO SE ENTRAR EM UM NOVO NÍVEL DEVIDO A ?

Sim, se você for o primeiro a entrar no nível.

SE EU USAR DA PESQUISA ACADÊMICA, TAMBÉM POSSO USAR O DA CARTA DE TECNOLOGIA DA BATERIA DE LÍTIO NO MESMO TURNO?

Sim. Especificamente, você pode usar cada símbolo não mais que uma vez por turno; além disso, você pode ativar um determinado espaço numa trilha de avanço não mais do que uma vez durante seu turno. Desde que cumpra estas regras, pode usar símbolos diferentes no mesmo turno.



MILITAR



ARCHERY
Conquiste: Coloque um posto avançado em um território adjacente a um território que você controla. Role os 2 dados de conquista e escolha 1 dos benefícios rolados.

BLADED WEAPONS
Ganhe 1 carta de tapeçaria. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar 1 arsenal.

WALLS
Conquiste 1 território OU ganhe 1 arsenal.

STANDING ARMY
Ganhe 1 trabalhador e ganhe 1 PV por ficha de território em seu suprimento.

CAVALRY
Conquiste 1 território e ganhe 1 arsenal.

GUNPOWDER
Conquiste 1 território e ganhe 1 carta de tapeçaria. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar 1 arsenal.



TANKS
Conquiste 1 território. Se aquele território era controlado por um oponente, ganhe os benefícios de ambos os dados de conquista.

WARPLANES
Conquiste 1 território em qualquer lugar do mapa. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar 1 carta de tapeçaria.

ANTI-AIRCRAFT DEFENSE
Ganhe 1 arsenal e ganhe 1 PV por carta de tapeçaria (na mão e em seu tabuleiro de renda, incluindo cartas cobertas).

NUCLEAR BOMB
Ganhe 1 PV por espaço de trilha de exploração que você avançou. Jogue também uma carta de tapeçaria em cima da sua tapeçaria atual. Apenas a nova carta está ativa.

DRONE ASSASSINS
Marque sua capital. Você pode então descartar 3 cartas de tapeçaria da mão para ganhar 10 PV.

MECHS
Conquiste 1 território (obtenha os benefícios de ambos os dados de conquista). Também ganhe uma civilização adicional aleatória.

QUANDO EU ROLO OS DADOS DE CONQUISTA?

Você os rola quando conquista (🏰), mesmo que seu oponente responda com uma Armadilha. Na maioria dos casos, você ganha o benefício mostrado em 1 dos 2 dados de conquista.

QUANDO CONQUISTO UM TERRITÓRIO, QUANDO GANHO O BENEFÍCIO DO TERRITÓRIO?

Ao conquistar, você só ganha o benefício impresso no território se rolar 🎲 no dado preto.

POSSO JOGAR CARTAS DE ARMADILHA DEPOIS DO MEU TURNO DE RENDA FINAL?

Não, você não pode fazê-lo, a menos que sua civilização lhe dê permissão explicitamente para fazê-lo.

O QUE ACONTECE NO ESPAÇO DA BOMBA NUCLEAR SE EU NÃO TIVER NENHUMA CARTA DE TAPEÇARIA EM MINHA MÃO?

Nesse caso, marque 1 PV por espaço de trilha de exploração que você avançou (como de costume), mas não jogue uma carta de tapeçaria. (Não pegue uma carta da pilha de compras e jogue-a virada para baixo, como faria durante um turno de renda.)



Ganhe 1 carta de tapeçaria.

Ganhe 5 PV. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar um edifício de renda de sua escolha.

Crie: Ganhe uma carta de obra-prima (sempre escolha uma das 3 cartas viradas para cima ou a carta do topo do baralho).

Ganhe 1 PV por ficha de território em seu suprimento e ganhe 1 PV por carta de tecnologia em seu suprimento.

Inspiração: Coloque uma peça de inspiração em seu tabuleiro de renda, cobrindo a faixa de renda relevante. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar uma carta de obra-prima.

Transmissão:
• Obtenha o benefício de 1 de suas cartas de obra-prima.
OU
• Ganhe um edifício de renda de sua escolha.



Você pode descartar todas as 3 cartas de obras-primas e reabastecê-las. Ganhe 1 carta de obra-prima.

Inspiração: Coloque uma peça de inspiração em seu tabuleiro de renda, cobrindo a faixa de renda relevante. Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar um edifício de renda de sua escolha.

Avance em 1 dessas trilhas, ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver).

Ganhe qualquer 1 edifício de renda, então ganhe 1 PV para cada edifício de renda em sua capital.

Avance em 1 dessas trilhas, ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver). Você pode então pagar qualquer 1 recurso para ganhar 1 carta de obra-prima.

Ganhe o benefício de até 3 cartas de obras-primas diferentes (suas ou de seus vizinhos).

O QUE SIGNIFICA O SÍMBOLO DE CUSTO PARA O NÍVEL II DA TRILHA DE ARTES?

Você precisa gastar 2 recursos diferentes.

AO GANHAR UMA CARTA DE OBRA-PRIMA DE USO ÚNICO QUE TENHA CUSTO, POSSO PAGAR PARA USAR ESSA CARTA A QUALQUER MOMENTO?

Você só pode usar suas cartas de obras-primas durante a primeira etapa de um turno de renda ou quando ganhar o benefício de transmissão (📧). Vire sua carta de obra-prima de uso único depois de usá-la para não usá-la acidentalmente novamente.

REFERÊNCIA DE CARTAS DE TECNOLOGIAS



- Ganhe 1 habitação.
- Ganhe 1 trabalhador.



- Ganhe 1 PV para cada fazenda em sua capital.
- Ganhe 1 fazenda.



- Ganhe 1 PV para cada arsenal em sua capital.
- Ganhe 1 arsenal.



- Ganhe o benefício do círculo de tecnologia na linha do meio.
- Ganhe o benefício do quadrado de tecnologia na linha de cima.



- Avance na trilha de exploração. Ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver).
- Ganhe 1 alimento.



- Avance na trilha de tecnologia. Ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver).
- Ganhe 1 moeda.



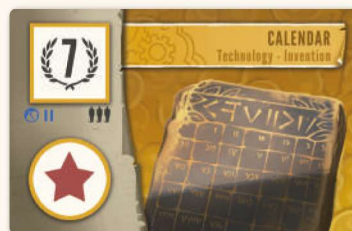
- Coloque a Padaria em sua capital.
- Ganhe 4 PV.



- Coloque o Celeiro em sua capital.
- Ganhe 3 PV.



- Avance na trilha de ciências. Ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver).
- Ganhe 1 trabalhador.



- Ganhe 7 PV.
- Ganhe 1 cultura.



- Ganhe 7 PV.
- Ganhe 1 alimento.



- Ganhe 1 PV por espaço de trilha de tecnologia que você avançou.
- Avance na trilha de tecnologia (sem benefício / bônus).



- Explore (coloque 1 ficha de território).
- Ganhe 2 fichas de território.



- Coloque a Torre de Telefonia em sua capital.
- Ganhe 5 PV.



- Ganhe 1 PV para cada mercado em sua capital.
- Ganhe 1 mercado.

AA



- Atualize 1 carta de tecnologia duas vezes ou 2 cartas de tecnologia uma vez cada, ignorando os pré-requisitos.
- Ganhe 1 cultura.

AA



- Ganhe 1 PV para cada território que você controla.
- Conquiste 1 território.

AA



- Ganhe 1 PV para cada uma das suas cartas de tecnologia.
- Invente 1 carta de tecnologia.

FF



- Avance na trilha militar (sem benefício / bônus). Em seguida, ganhe 1 PV por espaço de trilha militar que você avançou.
- Ganhe 1 PV por monumento.

AA



- Ganhe 1 fazenda.
- Ganhe 1 alimento.

AA



- Explore uma ficha de espaço de seu estoque.
- Ganhe 1 ficha de espaço.

FF



- Explore uma ficha de espaço de seu estoque. Vire esta tecnologia.
- Explore uma ficha de território ou ganhe uma ficha de espaço.

AA



- Coloque a Biblioteca em sua capital.
- Ganhe 3 PV.

AA



- Ganhe 1 mercado.
- Ganhe 1 moeda.

AA



- Ganhe o benefício e pague para ganhar o bônus de sua posição atual em qualquer trilha. Use no máximo 1x / turno.
- Ganhe 4 PV.

AA



- Avance na trilha de artes. Ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver).
- Ganhe qualquer 1 recurso.

FF



- Avance na trilha de ciências ou militar. Ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver). Vire esta tecnologia.
- Avance na trilha de ciências ou militar (sem benefício / bônus).

FF



- Avance na trilha de artes ou tecnologia. Ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver). Vire esta tecnologia.
- Avance na trilha de artes ou tecnologia (sem benefício / bônus).

AA



- Ganhe 1 carta de obra-prima.
- Ganhe qualquer 1 recurso.

AA



- Ganhe 1 PV por espaço de trilha de artes que você avançou.
- Avance na trilha de artes (sem benefício / bônus).



- Ganhe 1 PV para cada habitação em sua capital.
- Ganhe 1 habitação.



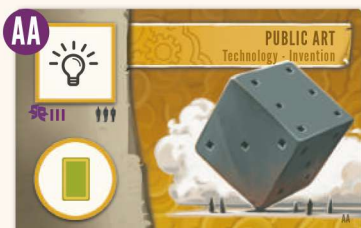
- Ganhe 5 PV.
- Pesquise (sem benefício / bônus).



- Avance na trilha de ciências ou artes. Ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver). Vire esta tecnologia.
- Avance na trilha de ciências ou artes (sem benefício ou bônus).



- Jogue uma carta de tapeçaria em cima de sua tapeçaria atual.
- Ganhe 1 carta de tapeçaria.



- Ganhe 1 peça de inspiração.
- Ganhe 1 carta de tapeçaria.



- Ganhe 1 PV por território controlado, mais 1 PV por arsenal.
- Ganhe 1 arsenal.



- Ganhe uma civilização adicional aleatória.
- Ganhe 3 PV.



- Pesquise com benefício (pode pagar bônus). Vire esta tecnologia.
- Ganhe 1 ficha de território. Explore 1 ficha de território em qualquer lugar.



- Ganhe 1 arsenal.
- Ganhe 1 cultura.



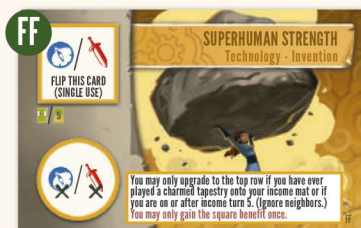
- Ganhe 1 PV por espaço de trilha militar que você avançou.
- Avance na trilha militar (sem benefício / bônus).



- Coloque a Bolsa de Valores em sua capital.
- Ganhe 5 PV.



- Ganhe 1 edifício de renda de sua escolha.
- Ganhe 4 PV.



- Avance na trilha de exploração ou militar. Ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver). Vire esta tecnologia.
- Avance na trilha de exploração ou militar (sem benefício / bônus).



- Explore duas vezes.
- Ganhe 1 PV por ficha de território em seu suprimento.



- Avance na trilha de exploração ou tecnologia. Ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver). Vire esta tecnologia.
- Avance na trilha de exploração ou tecnologia (sem benefício / bônus).



- Ganhe 1 PV por ficha de território em seu suprimento.
- Ganhe 1 cultura e 1 ficha de território.



- Ganhe 1 mercado, habitação ou fazenda.
- Ganhe 1 carta de tapeçaria.



- Regresse em 1 dessas trilhas (sem benefício / bônus).
- Ganhe 1 moeda.



- Ganhe 1 edifício de renda de sua escolha.
- Invente 1 carta de tecnologia.



- Ganhe 1 cultura e 4 PV.
- Ganhe 1 moeda.



- Coloque a Tesouraria em sua capital.
- Ganhe 4 PV.



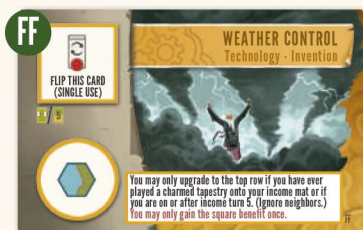
- Ganhe 1 PV por espaço de trilha de ciências que você avançou.
- Avance na trilha de ciências (sem benefício / bônus).



- Avance na trilha militar. Ganhe o benefício e você pode pagar para ganhar o bônus (se houver).
- Ganhe 1 cultura.



- Conquiste 1 território.
- Ganhe 1 trabalhador.



- Ganhe o benefício (pode pagar o bônus) de sua posição atual em qualquer trilha. Vire esta tecnologia.
- Explore.



- Ganhe 1 PV por espaço de trilha de exploração que você avançou.
- Avance na trilha de exploração (sem benefício / bônus).

AA REFERÊNCIA DE CARTAS DE OBRAS-PRIMAS



Ganhe 1 PV para cada uma das suas cartas de tecnologia. Ganhe qualquer 1 recurso.



Ganhe 1 edifício de renda de sua escolha. Ganhe qualquer 1 recurso. Depois de usar, vire para baixo; não pode mais ser usado neste jogo. Os oponentes não podem obter os benefícios desta carta.



Ganhe 1 PV para cada linha completa em sua capital. Ganhe qualquer 1 recurso.



Ganhe 1 PV para cada um de seus arsenais e 1 PV para cada uma de suas fazendas. Ganhe 1 alimento ou 1 cultura.



Ganhe 1 ficha de território e 1 recurso qualquer.



Atualize 1 carta de tecnologia, que você não pode atualizar novamente neste turno.



Você pode gastar qualquer 1 recurso para avançar na trilha de artes com benefício. (Você pode pagar para ganhar o bônus.)



Ganhe 1 PV para cada território que você controla. Ganhe 1 cultura.



Ganhe 1 PV para cada um dos seus mercados e habitações. Ganhe 1 trabalhador ou 1 moeda.



Ganhe 1 PV para cada uma de suas cartas de tapeçaria. Ganhe qualquer 1 recurso.



Ganhe 1 PV por espaço de trilha militar que você avançou.



Ganhe 1 PV por espaço de trilha de exploração que você avançou.



Você pode pagar 1 recurso para ganhar o benefício de sua posição atual em qualquer trilha. (Pode pagar para ganhar o bônus.) Depois de usar, vire para baixo; não pode mais ser usado neste jogo. Os oponentes não podem obter os benefícios desta carta.



Ganhe 1 PV para cada linha completa em sua capital. Ganhe qualquer 1 recurso.



Ganhe 1 PV por espaço de trilha de ciências que você avançou.



Ganhe 4 PV. Ganhe qualquer 1 recurso.



Ganhe 1 PV por espaço de trilha de tecnologia que você avançou.



Ganhe 1 carta de tapeçaria. Ganhe qualquer 1 recurso.



Ganhe 1 PV por espaço de trilha de artes que você avançou.



Conquiste 1 território sem postos avançados ou quaisquer outros itens.

PERGUNTAS FREQUENTES

TURNO DE RENDA

Quando ganho a renda mostrada abaixo de cada edifício de renda do meu tabuleiro?

Mover um item de seu tabuleiro de renda não gera renda imediatamente. Em vez disso, você ganhará renda durante cada turno de renda a partir dos espaços de seu tabuleiro que você descobriu.

Devo jogar uma carta de tapeçaria na Criação do Fogo durante o primeiro turno de renda?

A menos que seja instruído de outra forma pelo seu tabuleiro de civilização, você não joga uma carta de tapeçaria durante o turno de renda 1.

As versões mais antigas do jogo diziam que não podíamos jogar uma carta de tapeçaria na era 5. Agora podemos? Qual é o certo?

O turno de renda 5 não teve e não tem uma etapa na qual você joga uma carta de tapeçaria em seu tabuleiro. Com **FF** em uso, você usará itens reservados durante o turno de renda 5, pouco antes de atualizar (ou seja, quando você normalmente joga uma carta de tapeçaria). Algumas civilizações – especificamente, Anciãos e Sereias – podem continuar jogando após o turno de renda 5.

Para esclarecer, independentemente de **FF estar em jogo, as regras para todas as civilizações agora são que, se você tiver a oportunidade de jogar uma carta de tapeçaria no turno de renda 5 ou após o turno 5, poderá colocá-la no topo de sua pilha da era 4.** Isso é extremamente raro, a menos que você tenha os Anciãos ou as Sereias. Nas versões anteriores do jogo, você não teria permissão para jogar tal carta de tapeçaria durante o turno de renda 5.

Onde eu jogo uma carta de tapeçaria como resultado de habilidades de obras-primas ou civilização durante a primeira etapa de um turno de renda?

Muito raramente, você pode jogar uma carta de tapeçaria durante a primeira etapa de um turno de renda, como resultado de habilidades de civilização ou obra-prima **AA**. (Por exemplo, sua civilização pode ter a capacidade de atualizar uma carta de tecnologia e atualizar a Impressão para a linha superior fazendo com que você jogasse uma carta de tapeçaria.) Nesse caso, visto que seu turno de renda já começou, você entrou na nova era, então você jogaria no ponto de tapeçaria da nova era do seu tabuleiro de renda (exceto no caso do turno de renda 5, conforme observado acima, você jogaria na pilha da era 4).

TRILHAS DE AVANÇO

Em que ordem eu ganho monumentos, benefícios e bônus?

A ordem precisa é: (1) Se um monumento for obtido avançando, coloque o monumento primeiro. (2) Ganhe o(s) benefício(s), que você pode receber em qualquer ordem, a menos que o guia de referência especifique uma ordem. (3) Você pode pagar pelo bônus, se um for oferecido. Observe que, se ganhar um monumento permite que você termine um distrito que gera um recurso, você pode usar esse recurso para pagar seu bônus.

Na maioria dos casos, a colocação de um monumento não afeta o desempenho de qualquer benefício ou bônus. Nesse caso, para manter o jogo em andamento, você pode adiar a colocação de seu monumento para o final do seu turno, para que o próximo jogador possa iniciar seu turno.

Se eu chegar a um novo nível primeiro no turno de um oponente ou concluir uma trilha no turno de um oponente, ganho imediatamente o monumento ou obtenho a conquista (respectivamente)?

Sim e sim.

Se eu completar uma segunda trilha, posso marcar a conquista duas vezes? Posso pelo menos colocar um marcador lá para impedir que meu oponente marque esses pontos?

Não, você só pode completar uma conquista uma vez.

Posso optar por não usar o benefício de um espaço na trilha?

Não, todos os benefícios são obrigatórios. Todos os bônus são opcionais.

EDIFÍCIOS DE RENDA E MONUMENTOS

Se eu não tiver espaço no tabuleiro da minha capital, ainda posso ganhar um monumento ou um edifício de renda?

Sim! Ganhe o edifício e coloque-o próximo ao seu tabuleiro de capital (ou em uma carta de tecnologia que possa conter um edifício).

Se eu tiver espaço no tabuleiro da minha capital, posso ganhar um monumento ou edifício de renda, mas optar por colocá-lo de lado em vez de colocá-lo em algum lugar?

Não, se você ganhar um monumento ou um edifício de renda, você deve usá-lo se puder (no seu tabuleiro de capital ou **AA** em outro local possibilitado pelas cartas de tecnologia e tapeçaria).

Se eu conseguir ganhar um monumento e esse monumento já tiver sido pego, posso escolher outro?

Não, um monumento pode ser obtido apenas uma vez e eles não podem ser substituídos um pelo outro.

Se eu conseguir ganhar um edifício de renda de um determinado tipo e já tiver colocado todos desse tipo, posso escolher outro?

Não, os tipos de edifício de renda não podem ser substituídos uns pelos outros.

TABULEIROS DE CIVILIZAÇÃO ESPECÍFICOS

Alguns ajustes de civilização requerem a perda de um recurso. Como isso é possível?

Você perde o recurso no final do turno de renda 1.

Suponha que você seja os Inventores e tenha um marcador em uma carta de tecnologia na linha do meio de um oponente, e o oponente a atualize para a linha de cima. O que acontece?

Seu oponente recebe o benefício do quadrado, então você também o faz e, finalmente, você move a carta para a sua linha de baixo. **FF** Se a carta roubada for uma carta de "USO ÚNICO", você deve virá-la e não pode atualizá-la.

A ilha do meio conta como um tipo de curinga ao pontuar a massa de terra contínua dos Isolacionistas?

Não, uma massa de terra contínua deve ser conectada diretamente. A ilha do meio é cercada por água.

Os Arautos podem copiar cartas cobertas?

Não, os Arautos devem colocar um marcador na carta a ser copiada, o que significa que só podem copiar as cartas de cima.

PP Os Recicladores podem reciclar imediatamente uma carta de tecnologia de volta para a linha de baixo?

Mover uma tecnologia da linha de cima dos Recicladores para a linha de baixo requer uma ação de atualização separada. Isso significa que, se você atualizar uma tecnologia para a linha de cima, deverá ter uma segunda atualização disponível para movê-la da linha de cima para a linha de baixo.

AA Quando os Planejadores Urbanos reservam um monumento para uso futuro, eles podem usar esses monumentos a qualquer momento? Eles podem usar 2 monumentos no mesmo turno?

Sim e sim.

FF Como o avanço das Patrulhas combina com os Psiônicos?

Os Psiônicos recebem 1 opção adicional para cada ficha que comprem. Portanto, em vez de apenas comprar 2 fichas, você compra 2 e fica com 1, depois compra 2 e fica com 1. Embaralhe cada ficha restante de volta ao estoque.

FF Quando os Lobsomens usam sua habilidade de civilização, e a face da ficha de espaço cai voltada para cima, os Lobsomens podem "regredir" em uma trilha usando um marcador de jogador que está no ponto inicial da trilha?

Não, a intenção é que você apenas explore com a ficha de espaço se uma ficha de jogador realmente regredir 1 espaço em sua trilha.

CARTAS DE TAPEÇARIA ESPECÍFICAS

As cartas de tapeçaria Casamento Arranjado e Espionagem criam um loop infinito?

Tematicamente, um determinado "casamento arranjado" só pode acontecer uma vez. Portanto, se uma cópia de Casamento Arranjado entrar em jogo (através da Espionagem ou qualquer outra civilização ou interação de tapeçaria) enquanto outro Casamento Arranjado ainda estiver ativo, a cópia deve escolher uma trilha diferente. Isso evita um loop infinito.

O que acontece se você usar um benefício / habilidade especial para jogar a Tecnocracia em cima de uma carta "nesta era"?

Quando você joga, se ninguém mais estiver na era, você ganha o grande benefício. Caso contrário, ganhe o pequeno benefício.

A Praga faz você perder seus benefícios iniciais quando perde um tabuleiro de civilização?

Não, você não perde nada do que já ganhou.

Se meu oponente joga a Ditadura, que impede os demais de seguirem um caminho, posso usar o Socialismo para seguir esse caminho?

Não. Você pode jogar Socialismo. No entanto, a Ditadura impede o movimento, e o Socialismo (jogado após a Ditadura) não remove essa restrição. Portanto, jogar com o socialismo não permitirá que você se mova na trilha restrita.

O Colonialismo permite que você obtenha recursos da ilha do meio?

Não, a carta refere-se especificamente a fichas de território. Os territórios impressos no mapa não são fichas.

Se eu usar a Revolução para manter um dos meus postos avançados em pé, posso tirar a conquista de 2 postos avançados derrubados de outro jogador?

Não, você não pode tirar uma conquista que foi conquistada. No entanto, se você usar a Revolução antes de obter a conquista, seu novo posto avançado não contará mais como derrubado, tornando mais difícil para seu oponente obter a conquista no futuro.

PP Uma carta de Armadilha, Armadilha Dupla e Retiro podem ser jogadas no mesmo turno?

Não. Quando a primeira Armadilha é jogada, a ação de conquista falha. Então a Armadilha Dupla faz com que a Armadilha falhe. Você não teria então a opção de jogar a carta Retiro porque a mesma só pode ser jogada em resposta a uma ação de conquista e você já "seguiu em frente" da conquista.

AA Quando os Parques Nacionais estão em vigor, posso rolar os 2 dados e escolher um benefício ou devo escolher um dado para rolar primeiro?

Você escolhe um dado, rola e ganha esse benefício.

AA Se eu usar a Espionagem na carta Entreter as Massas de um oponente, eu roubo o monumento do Estádio?

Não. Um monumento pode ser obtido apenas uma vez.

AA O que significa colocar um monumento numa carta de tapeçaria (por exemplo, Centro Comercial)?

Algumas cartas de tapeçaria apresentam plotagens de construção. Os edifícios podem ser colocados nessas cartas em vez de na sua capital.

- Monumentos podem ser colocados nessas cartas e podem se estender além da grade da carta.
- Os edifícios de renda também podem ser colocados nessas cartas em vez de na sua capital; ao contar os edifícios de renda para avaliá-los, inclua qualquer um colocado em cartas de tapeçaria.



Ao colocar uma construção em uma carta de tapeçaria, siga as instruções da carta. Você ganha um benefício depois que todo o terreno é coberto ou ganha um benefício para cada espaço coberto com a construção recém-colocada. Por exemplo, cada um dos quatro espaços do Centro Comercial oferece uma vantagem quando coberto.

AA Como a Idade das Trevas funciona com a trilha de artes?

Esta carta do jogo base diz ao jogador para "Regredir uma vez em 3 trilhas de avanço diferentes, se possível, e então avançar três vezes na trilha restante. Não ganhe nenhum benefício ou bônus." Ao jogar com a trilha de artes, você pode escolher em qual das 2 trilhas restantes avançar três vezes.

FF Se for a era 5 e eu jogar uma carta de tapeçaria que reserva um item, posso usar esse item imediatamente?

Sim.

FF Como a Era das Navegações combina com os Psiônicos?

Os psiônicos recebem 1 opção adicional para cada ficha que comprem. Portanto, em vez de apenas comprar 3 fichas, você compra 2 e fica com 1, depois compra 2 e fica com 1 e, finalmente, compra 2 e fica com 1. Embaralhe cada sobre de volta no estoque. (A maioria dos jogadores não se importará se você comprar 6, manter 3 e devolver 3, se isso permitir que você termine seu turno mais rapidamente.)

OUTRAS QUESTÕES GERAIS

As alianças ou trocas são permitidas?

Você pode fazer e quebrar acordos com oponentes (por exemplo, "Não vou avançar na exploração se você não avançar na militar" ou "Não vou conquistá-lo se você não me conquistar"), mas você não pode trocar nada tangível. E cuidado: é possível que seu oponente traia seu acordo!

O que acontece se ficarmos sem cartas de tecnologia ou tapeçaria?

Embaralhe os descartes para reconstruir a pilha de compra. Se não houver descartes - literalmente todas estão em uso ou nas mãos dos jogadores - então ninguém pode comprar mais cartas desse tipo (ou você cometeu erros durante o jogo ou nós o parabenizamos por jogar o Melhor Jogo de Todos os Tempos).

Link PNP: <https://mega.nz/folder/y2ZkYLZA>

Senha: tRJu2u62yn96iJPkoWg1mrg

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Jay Nabedian por desenvolver uma lista de perguntas frequentes, que consultamos ao escrever algumas das perguntas deste livro de regras. Obrigado a todos no BoardGameGeek, no grupo do Facebook e no Stonemaier Blog por fazerem outras perguntas e participarem das discussões. Obrigado a Sam Gray por inspirar a civilização dos Caçadores de Tesouros e a Jeremy Kaemmer pela análise de dados.

Também agradecemos a Gheorghe Orbesteanu por inspirar várias das cartas de tapeçaria, Laura Young (esposa de Mike) por testar o jogo acima e além do chamado do casamento, e Artur Carvalho por seu mergulho profundo nos relatórios de teste de jogo.

Também somos muito gratos a Chris Scaffidi por montar o rascunho inicial deste abrangente livro de regras e à designer gráfica Christine Santana por criar a versão final.

LEAD PLAYTESTERS

Jared Bangs, Aaron Belmer, Miles Bensky, Maximilian Berbechev, Matthew Beutel, Casey Blakley, Gerwin Brunner, Gregory Burbidge, Ruben Cabezon, Mario Quiles Calatayud, Tim Capes, Julie Carat, Mitchell Caudill, Travis Chapman, Jason Chen, Caleb Chursinoff, Jacob Clemens, Alexandre Corioia, Rachel Cote, Brian Crites, Ryan Cullen, Nathan Curry, Andy Davis, Dominique DeMille, David DeVoss, Charles Dionne, Rodney Eberly, Michael Estephe, Allie Feiner, Eric Fersten, Vitality Fuks, Christiaan Goudzwaard, Jennifer Graham-Macht, Jeff Grey, Lindsay Grossmann, Christopher Hedge, Mark Hermann, Benjamin T. Holland, Beth Johnson, Carol LM Johnson, Phil Keil, Derik Kellner, Brian J. Kendi, Kim Kieffer, Kyle King, Alexander Klatte, David Kodeski, Nick Korte, Brandon W. Lane, Adam Leighton, Brandon Manning, Peter Matz, Ryan Maxwell, Tyler McKinnon, Stephanie Mellott, Ryan Merrill, Amanda Milne, Rien Moeyart, Ben L. Montgomery, Aaron Morhart, Jay Nabedian, Jason Nachtrab, Crystal Nevin, Amy Niggel, Nersi Nikakhtar, Michael O'Connell, Gheorghe Orbesteanu, Uriah Otting, Maria Panagou, Fabrizio Padata, Dallas Petersen, Joseph E. Pilkus III, Michael Price, Ben Ream, Kieran Reid, Dean Rogers, Dominik M. Salazar, Nafmi Sanichar-van Herwijnen, Williams Sattin, Andrea Schoembs, Henry R. Seymour, Jason Sheehy, Kate Shelton, Sarah Stacy, Jennifer S. Stearns, Alan Stone, Joe Totherow, Michael Vannoy, Trevor Vincent, Connie Vogelmann, Tom Vouleris, Tom Whiting, Phoebe Wild, Shawn Wilson, Amber Yanyo, Dave Zokvic.

PLAYTESTERS

Katy Adams, Micheal Albert, Bradley Alexander, Ben Anderson, Peter Anderson, Skye Anderson, Mathew Anthony, Christian Bangs, Riley Bangs, Jay Barrett, Virginia Barrett, Mike Bartoo-Abud, Wade Bates, Ana Batista, Henry Baxter, Josette Baysdell, Thomas Beirne, Daniel Bensky, Jessica Bensky, Lilian Bensky, Vladimir Berbechev, Katie Berger, Alex Blair, Erica Blakley, Kaylee Blakley, Micah Blakley, Ionut Ciprian Boicu, Ugo Bonnet, Kent Boring, Valeria Boscaniol, Stéphane Brizay, Jason Bryan, Eddie Buehler, Tom Bumgardner, Anthony Buono, Bram Burglar, Mirjam Burglar-de Vries, Michael Burr, Marie Bush, David Callahan, Dan Cameron, Pierre Carat, Arianne Carson, Eric Cashen, Girolamo Castaldo, Geoffrey Castle, Olivia Caudill, Luca Cecchini, Antonio Corbone, Tiffany Chapman, Mingjie Chen, Skyley Chesnut, Sali Chola, Jasmin Chua, Blake Chursinoff, Nathan Chursinoff, Reelene Chursinoff, Chris Cline, Zack Comeaux, Heather Conder, Christina Conroy, Sierra Cook, John Corrado, Zackery Cote, Hailey Craft, Michelle Cross, Ramsey Cross, Kate Cullen, Christine Curry, Tim Darland, Yuna Davis, Danny Dawson, Leonard de Jong, Dylan Dean, Dave Deenik, Derek DeKarske, Alberto del Olmo, Olivia DeMille, Kirsten du Preez, Devon Dugan, Luc Amsud Dunoier, Dan Durack, Iskra Dyulgerova, James Earley, Jamie Eberly, Jonathan Ence, Julie Estephe, Garrett Ewald, Garrett Feiner, Beatriz Fernández, Rebecca Fletcher, Amanda Foley, Eric Folkers, Michael Foster, Maxwell Freud, Ethan Fuks, Sam Fullerton, John Galletta III, Klara Galperina, Hristo Gangov, Matan Gazi, Mike George, Germ, Leslie Gibson Young, Amanda Giesse, Brian Glazer, Elliot Gloger, Mike Gray, Julie Green, Kyle Green, Lyndsey Grey, Matt Grindle, Jared Grosser, Ben Grossmann, Beth Grube, Eric Gurvitz, Shayna Gurvitz, Chris Gwaltney, Jay Jay Hamilton, Mark Harris, Jack Hedge, Julie Hedge, Christopher Hedge Jr., Don Heer, Marsha Helderman, Sam Helderman, Michelle Hermann, Jose Hernandez, Mike Hinson, Brian Holland, JR Honeycutt, Aaron Homan, Steve Horn, Kyle Houfek, Mark Huber, Tina Huber, Cassie Hudson, Marnick Huismas, Megan Ingram, Cory Johns, Benjamin Johnson, Jennifer Johnson, Justine Johnson, Roslyn M. Jordan, Logan Jorrey, Sean Jorrey, Chris Kaiser, Ethan Kangas, Jim Kangas, Zack Kiedysz, Michael Kieffer, Sarah Korte, Adam Kramer, Margot Krasojevic, Chris Kueppers, August Larson, Austin Larson, Serena Legittimo, John Lehman, Amanda Leighton, Luther Lellman, Janene Liston, Cory Littlefield, Luis Lopez, Ryan Lopez DeVinaspe, Myles Lorenz, Peter Lougee, Victor Lozi, Vince Lupo, Mabitik, Fabio Massaro, Josh Mather, Matthew Matz, Valerie Matz, Winton Matz, Leslie Maxwell, Josh McCleary, Jeffrey McDaniel, Dylan McHickey, Taylor McHickey, Finn McKinnon, Maya McKinnon, Ryan Meisner, Zeus Mellott, Marcus Merrell, Bryce Michalewicz-Hunter, Adam Michaud, Florin Ilarion Miercioiu, Federico Migliore, Ventsislav Milanov, EJ Miller, Matt Miller, Pete Miller, Tammy Montgomery, Ignacio Moreno, Jasmine Morgado, Matias Morgado, Mauricio Morgado, Naomi Morgado, Amanda Morgan, Alicia Morhart, Hussam Mousa, Angela Mai, James Munger, Mike Murphy, Liam Nachtrab, Simona Nanissi, Cody Narber, Molly Narber, Jason Nevin, Andrei Alexandra Nicolae, James Niggel, Michael Niggel, Harper Nordin, Tim Nordin, AJ Nowaczyk, Jason O'Connell, Zachary O'Connell, Caleb O'Keefe, Trevor Oakes, Matthew Otting, Megan Otting, Metaxia Panagou, Curt Parr, Scott Parsons, Nicola Paston, Pessio, Roberto Pestin, Brian Peterson, Matt Pinto, Sam Pratt, Cody Pryor, Steve Purn, Breven Quinn, Andrew Rabe, Luke Reid, John Reinert, Chance Remmel, Aaron Richardson, Hal Richardson, Scott Ricketts, Jim Rienert, John Rienert, Dustin Robb, Teresa H. Rogers, Jamie Russell, Ana Salazar, Tilly Sanichar-van Herwijnen, Alex Schmidt, Rik Schoonhoven, Kyle Schroeder, Alan Scudde, Joshua Sgro, Cash Shao, Dustin Shauer, Stephen Shauger, Phylicia Sheehy, Lee Shelton, Bruce Shevlin, Syabonga Siluma, Michael Price and Shari Simonds, Natasja Sluijk, Amy Smith, Brandon Smith, Kenneth Snyder, Jeff Spenner, Mira Spenner, Jonathan Sperry, Luke Stacy, Lucas Starosky, Tia Stocks, Jason Stoner, Cedric Stratton, Charlie Strehlow, Henry Strehlow, Chris Strohbeck, Dylan Suttle, Ben Sweedler, Jeff Sweedler, Cristina Tarbox, Zach Tarbox, John Thiede, Edward Thomas-Herrera, Benjamin Thompson, Melissa Thompson, Kama Totherow, Jonathan Towne, Vincent Traxler, Danny Troyano, Jon Tyler, Soniya Tyler, Virginia Vallejo, Jeroen van den Broek, Cheryl Vannoy, Virgil Florian Vasileica, Jeroen Verfallie, Kaat Verhaegen, David Vestal, Arianna Vincini, Athanasios Vouleris, Sonny Vrontos, Vik Vucetic, Dan Wallerstein, Chris Ward, Douglas Ward, Josh Ward, Tommy Webb, Samuel Werder, Aaron White, Bradley White, Mariana Widjaja, Chris Wildes, Trevor Wilmoth, Amy Wilson, Zack Wright, Heijie Wubs, Boris Yankov, Ethan Yanyo, Jared Yarn, Taylor Yazel, Daniel Young, Laura Young, Yvonne Zhang, David Zimmerman, Zachary Zimmerman, Cristina Zoppetti

AUTOMA EDITING

Mikkel Öberg, Rick Scholes

PART OF THE AUTOMA TAPESTRY

Ben L. Montgomery, Joe Pilkus, David J. Studley, Colin Taylor, Issy Waldrom

AUTOMA LEAD PLAYTESTERS

José Ángel Álvarez Quirós, Chris Brereton, Kevin Brown, Sam Gray, Matt Kiser, Mathieu Landry, Tyler McKinnon, Ben L. Montgomery, Nicholas Pupot, Franziska Steiner, Karel Titeca, Issy Waldrom, Kentoku Yamamoto

ATUOMA PLAYTESTERS

Abdurahman Al-Teneji, Jay Atkinson, Oliver Baettig, Casey Bayer, Nathan Berry, Mirko Biagi, Marco Boschetto, Paul Bradley, Roberta Burnes, Kyle Butler, Mathieu Cabanes, Philip Caccamo, Bill Collins, Jean-François Collumeau, Phil Conroy, Karen Cysz, Scott Cysz, Mike Derycke, Chris Detmar, Julien Dupré, Kevin Eastwood, Jamie Eberly, Rodney Eberly, Marco Farnier, Eric Fersten, John Galletta III, Mauro Gibertoni, Dominik Gotthardt, Mike Harke, Evan Hilberg, Dan Hull, Lina J. Hutter, Chris Ingold, Roslyn Jordan, Sean Jorrey, Robert Konigsberg, Brian Kramer, Yong Hoon Lee, Josh Liss, Nicolas Mallet, Jason Martin, Gwendolyn Martindale, William Martindale, Grant Mason, Ieal McClanahan, Matt McCue, Michael McDonald, Gavin McGrudby, Finn McKinnon, Roberto Miquel, Tarryn Montgomery, Matthew Murgier, Dirk Nickisch, Mikko Öberg, Loui Olander, Martin Poboda, Anders Prampol, Sara Rootz, Simon Reid, Iaria Satti, Pelle Salomonsen, Eric Sanson, Jerry Santos, Jediah Schilling, Wes Schlottzauer, Frederik Schulz, Alan Shapiro, Nick Shaw, Jacob Skinski, Brennan Smith, Fredrik Stahre, Kimberly Stout, Lieve Teugels, Anthony Torsch, Jan Willem Vink, John Walker, Aaron White, Sean Wilson, Trevor Wilson, Frank Wolf, Darren Wolford, Christopher Yudichak

PROOFREADERS

Joe Aubrey, Stephen Barber, Brian Chandler, Charles Dionne, Justin Dwyer, Jake Frydman, Jessica Jones, Inga Keutmann, Michael Lee, Andy Linkeman, Crystal Nevin, Dana Rickie, Richard Scholes, Jamie Specht, Ian Tyrrell, Josh Ward

AJUSTES NAS CIVILIZAÇÕES

À medida que completamos esta expansão, uma revisão completa de todos os dados para ajustes de civilização - alguns mais do que apenas um recurso inicial/mudança de PV - está em andamento. Quando essa revisão estiver concluída (possivelmente incluindo dados desta expansão), lançaremos os tabuleiros de civilização atualizados finais. Por enquanto, esses ajustes são feitos no início de todos os jogos de Tapestry com qualquer combinação do jogo base e/ou expansões. Nenhum ajuste é feito ao ganhar civilizações durante o jogo.



ALQUIMISTAS

Ao iniciar o jogo com os Alquimistas, ganhe 1 recurso e 10 PV.



ARQUITETOS

Ao iniciar o jogo com os Arquitetos, coloque 1 marcador de jogador por oponente em sua capital para criar um terreno intransponível. Cada marcador deve ser colocado em um distrito diferente.



ARTISTAS

Ao iniciar o jogo com os Artistas, ganhe 1 recurso e 10 PV.



COLECIONADORES

Ao iniciar o jogo com os Colecionadores, ganhe 1 recurso.



ALIENÍGENAS, ARAUTOS, ARTESÃOS, APOSTADORES, CAÇADORES DE TESOUROS, CONSELHEIROS, ILHÉUS, IMPLACÁVEIS, INVENTORES, LÍDERES, MILITANTES, NÔMADES, RENEGADOS
nenhuma alteração



COMERCIANTE

Ao iniciar o jogo com os Comerciantes, ganhe 2 recursos e 10 PV.



ESPIÕES

Ao iniciar o jogo com os Espiões, perca 1 recurso.



FOLIÕES

Ao iniciar o jogo com os Foliões, ganhe 1 recurso.



FUNILEIROS

Ao iniciar o jogo com os Funileiros, cada oponente ganha uma carta de tapeçaria e uma carta de tecnologia do baralho.



FUTURISTAS

Ao iniciar o jogo com os Futuristas, perca 1 cultura e 1 recurso, à sua escolha.



HISTORIADORES

Ao iniciar o jogo com os Historiadores, no final do seu 1º turno de renda, compre cartas de tapeçaria até encontrar uma carta "Quando Jogada" ou "Contínua". Descarte as outras. Você pode jogar uma carta desse tipo no topo da Criação do Fogo. Os Arautos não podem jogar a carta Renascença na Criação do Fogo.



INFILTRADORES

Ao iniciar o jogo com os Infiltradores, não ganhe cultura.



ISOLACIONISTAS

Ao iniciar o jogo com os Isolacionistas, ganhe também 2 fichas de território.



MÍSTICOS

Ao iniciar o jogo com os Místicos, ganhe 1 recurso.



OS ESCOLHIDOS

Ao iniciar o jogo com Os Escolhidos, ganhe 15 PV por oponente.



PLANEJADORES URBANOS

Ao iniciar o jogo com os Planejadores Urbanos, ganhe 1 recurso em jogos de 1-3 jogadores ou quaisquer 2 recursos em jogos de 4-5 jogadores.



POVO DO RIO

Ao iniciar o jogo com o Povo do Rio, você não pode escolher a capital Cidade das Nuvens.



RECICLADORES

Ao iniciar o jogo com os Recicladores, atualize uma carta de tecnologia.



UTILITARISTAS

Ao iniciar o jogo com os Utilitaristas, perca 1 recurso.