

## Regras para fan facções oficiais

---

### atlantes

Habilidade de facção: Você começa o jogo com sua Fortaleza em vez das 2 habitações habituais. Coloque-o depois de todos os outros jogadores, mas em ordem de jogador em comparação com os Chaos Magicians se eles também estiverem no jogo. Você também começa com 1 marcador de cidade e todos os seus efeitos, coloque-o sob sua Fortaleza. Com uma ação, você pode gastar 2 trabalhadores para construir uma ponte.

Habilidade Stronghold: Quando a cidade com sua Fortaleza atinge um certo valor de poder, você obtém um benefício imediato:

- 7 power: Aumente seu frete em 1 de graça (não pegue um marcador de cidade, você já o tem)
- 10 power: Avance 2 passos em cada culto
- 16 power: Ganhe 20 pontos de vitória

### arquitetos

Habilidade de facção: Ao terraformar e construir do outro lado de uma de suas pontes, você precisa de 1 pá a menos para terraformar (para cada ponte que entra naquele espaço). Suas pontes contam como 1 valor de poder (mas não como um edifício separado) para fundar uma cidade. Com uma ação, você pode gastar 1 sacerdote para construir uma ponte.

Habilidade Stronghold: Como uma ação especial, você pode mover uma de suas pontes no tabuleiro para uma nova posição onde você pode construir uma ponte. Ganhe 3 pontos ao fazer isso. Você não pode remover uma ponte de uma cidade se isso deixar a cidade sem valor de energia suficiente e/ou número de edifícios para ser uma cidade.

### Arquivistas

Preparação do jogo: Durante a preparação, coloque 1 bloco de reforço de rodada adicional nos Arquivistas. Quando os Arquivistas forem escolhidos, adicione este ladrilho ao suprimento de boosters redondos.

Habilidade de facção: você não recebe recompensas de culto na fase III de nenhuma rodada. Sempre que você passar e selecionar um novo booster de rodada, ganhe 2 de poder para cada moeda naquele booster.

Habilidade Stronghold: Sempre que você passar, você pode selecionar 2 novos reforços de rodada em vez de 1.

V2.0 de 11.12.2022

## **Changelings**

Preparação do jogo: Durante a preparação, quando os Changelings forem escolhidos (ou adicionados ao leilão), selecione 1 terreno que não foi escolhido antes. Isso conta como o terreno natal dos Changelings e a cor A. Depois que todas as facções forem escolhidas, selecione mais 2 terrenos que não foram escolhidos antes como cores B e C. Preencha seu tabuleiro de facção com edifícios da cor correspondente à letra representada no canto superior direito da caixa de construção (portanto Fortaleza da cor B, Santuário da cor A, 1 templo de cada cor etc.). Pegue todos os outros componentes (sacerdotes, pontes, marcadores) da cor A.

Habilidade de facção: Sempre que você construir uma habitação, construa-a no terreno correspondente à sua cor. Sempre que você atualiza um edifício, tanto o novo quanto o atualizado devem ter a mesma cor. (Isso não muda que você construa da esquerda e retorne para a direita na linha que você pega/coloca sua construção).

Habilidade de Fortaleza: Ao construir uma habitação, você pode pegar a residência do local no espaço da Fortaleza ou da linha de habitação normal. Ao atualizar uma residência, você pode colocá-la de volta no local no espaço da Fortaleza (desde que esteja vazia) ou na fileira normal de residências.

## **Filhos da Wyrn**

Habilidade de facção: Sempre que você suga poder (ganha poder da construção de outros jogadores), você paga 1 ponto de vitória a menos (até um mínimo de 0). Ao remover um token de poder da tigela II, você pode mover 2 outros tokens de poder da tigela II para a tigela III em vez do normal 1. Todos os seus edifícios (não apenas seus postos comerciais) têm custos de moedas separados, dependendo se houver um adjacente construção de outra cor ou não.

Habilidade Stronghold: Recupere imediatamente todos os tokens de poder que você removeu até agora no jogo e coloque-os na tigela I. Como uma ação especial, você pode remover até 2 tokens de poder de qualquer tigela e colocá-los em um espaço de rio no tabuleiro. Coloque-os um após o outro e cada um deles deve estar adjacente a um de seus edifícios ou a um de seus tokens de poder. Todos os espaços e edifícios conectados por seus tokens de poder (um único token ou uma cadeia ininterrupta de tokens) contam como diretamente adjacentes APENAS PARA VOCÊ (para que você possa construir, atualizar e sugar de acordo).

## **Chash Dallah**

Habilidade de facção: Em vez de poder melhorar sua habilidade de terraformação, você tem uma faixa de renda adicional. Esta faixa não oferece renda básica. Com uma ação, você pode avançar em sua trilha de renda pagando 2 trabalhadores e 2 moedas. Cada vez que você avança, você ganha pontos de vitória (1-4) e também uma renda ADICIONAL de 1 trabalhador ou 2 moedas. Durante cada fase de renda, você obtém toda a renda da posição atual de seu marcador de renda E toda a renda à esquerda dele.

Habilidade Fortaleza: Ao realizar uma ação de poder, você pode decidir pagar o custo do poder em dinheiro. Você não pode misturar energia e moedas (mas pode converter energia em moedas antes).

## **conspiradores**

Habilidade de facção: Sempre que você ganha uma ficha de Favor, você também ganha 2 moedas.

Habilidade Fortaleza: Ganhe imediatamente 1 ficha de Favor ao construir a Fortaleza. Como uma ação especial, você pode colocar 1 de suas fichas de Favor de volta no estoque para ganhar uma ficha de Favor diferente do estoque.

Para o ladrilho de Favor que você colocar de volta, perca o número de passos do culto descritos no ladrilho, mas não ganhe ou perca nenhum poder. Você também não perde nada que ganhou com aquela ficha de Favor anterior, como por exemplo um marcador de cidade. Para a nova ficha de Favor, ganhe etapas de culto (e poder e moedas de sua habilidade de Facção) normalmente.

## **djinni**

Habilidade de facção: Comece com 3 lâmpadas mágicas. Como uma ação, você pode gastar 1 lâmpada mágica para fazer com que 2 de seus marcadores no tabuleiro de Culto mudem de culto enquanto permanecem no mesmo nível que estavam.

Por exemplo, se seu marcador no culto do Ar estiver no nível 6 e seu marcador no culto do Fogo estiver no nível 1, você os troca de forma que o marcador do culto do Ar passe para o nível 6 do culto do Fogo e seu marcador do culto do O culto do fogo passa para o nível 1 do culto do ar.

Você não pode mudar para o nível 10 de um culto se já houver outro token de jogador naquele nível 10. Nesse caso, você simplesmente não pode fazer a troca desejada (você não vai para o nível 9, só não pode mudar do nível 10 para esse culto).

Nenhum poder é ganho ou perdido a partir desse interruptor.

Habilidade Stronghold: Ao passar, ganhe 1 PV para cada um de seus sacerdotes no tabuleiro do Culto.

## **homens cabras**

Habilidade de facção: Comece o jogo com a ficha Favor Red-2. Sempre que você converter um padre em um trabalhador, você ganha 1 trabalhador adicional e 2 moedas adicionais (portanto, 2 trabalhadores e 2 moedas no total para 1 padre). Todos os seus edifícios têm um valor de poder de 2.

Habilidade Fortaleza: Ganhe imediatamente 2 sacerdotes ao construir a Fortaleza. Você pode fundar uma cidade com a Fortaleza com apenas 3 edifícios (a mesma habilidade de todos os Santuários).

## Firewalkers

Habilidade de facção: Comece o jogo com um segundo marcador na trilha de ponto, 4 pontos atrás do seu marcador de ponto (mas pelo menos em 0 se você usar lances e lances abaixo de 4). Você pode usar um marcador laranja ou um marcador de uma cor diferente. Este marcador também não rastreia pontos, apenas atua como um bloqueador para o seu marcador de ponto. Durante o jogo, seu marcador de ponto e o marcador de bloqueio podem estar no mesmo espaço ou o marcador de ponto pode estar à frente do marcador de bloqueio. Mas em nenhum ponto o marcador do bloqueador pode estar à frente do seu marcador de ponto na trilha do ponto!

Para obter poder da atividade de construção de outros jogadores, isso significa que você tem a opção de gastar o máximo de pontos possível para que ambos os marcadores fiquem no mesmo espaço, não mais (por exemplo, se o seu marcador de pontos estiver 1 ponto à frente do seu marcador de bloqueio e você teria a oportunidade de ganhar 3 de poder, você tem a opção de gastar 1 ponto para ganhar 2 de poder ou não ganhar poder).

E para suas habilidades de facção, isso significa que você não pode usá-las quando os marcadores não puderem mover o respectivo número de espaços.

Quando você usa uma ação de Transformar e Construir, você pode pagar 4 pontos para transformar um hexágono em lava, ou pagar 6 pontos se quiser transformar o terreno natal de outra facção.

Como uma Conversão gratuita, você pode mover o marcador do bloqueador 1 espaço para frente para ganhar 1 poder.

Ao obter uma espada, você move seu marcador de bloqueio 4 espaços para trás.

Habilidade Stronghold: Sempre que você passar, você ganha 1 ponto para cada grupo de suas construções no mapa, não importando se esses grupos estão conectados via remessa ou não. Um grupo de edifícios é A) um único edifício sem nenhum outro edifício diretamente adjacente ao seu

B) vários edifícios, onde cada edifício é diretamente adjacente a pelo menos 1 outro de seus edifícios do grupo

## geólogos

Preparação do jogo: Durante a preparação, quando os Geólogos forem escolhidos (ou adicionados ao leilão), selecione 1 terreno que não foi escolhido anteriormente. Marque esse terreno com o anel Metamorfo em seu tabuleiro, depois coloque um token X nesse terreno em seu tabuleiro, pegue os componentes dessa cor e coloque suas 2 habitações iniciais nesse terreno. No entanto, não conta como seu terreno de origem.

Habilidade de facção: Você não pode transformar um terreno em uma cor diferente. Ao construir uma habitação, construa-a em qualquer terreno que não esteja coberto por uma ficha X em seu tabuleiro de jogador, mas esteja próximo a uma ficha X em seu tabuleiro de jogador ou marcado por seu anel Metamorfo. Depois, marque esse terreno em seu tabuleiro de jogador com um X-token. Depois, se todos os 7 terrenos em seu tabuleiro de jogador estiverem marcados com um token X, remova todos os 7 tokens X. Quando você ganhar uma espada, coloque 1 ficha X em um terreno vazio em seu tabuleiro de jogador próximo a uma ficha X ou marcada pelo anel Metamorfo, ou remova 1 ficha X que esteja próxima a um terreno vazio em seu tabuleiro do jogador.

Habilidade Stronghold: Como uma ação especial, você pode fazer a mesma coisa que faz quando ganha uma espada, mas não conta como ganhar uma espada para pontuar.

## **duendes**

Habilidade de facção: Você começa o jogo com 2 marcadores especiais. Sempre que você construir um Templo ou Santuário, você ganha 1 marcador especial adicional (além da ficha de Favor).

Com uma ação, você pode gastar 1 marcador especial para decidir sobre 1 tipo de construção. Ganhe recompensas dependendo de quantos destes edifícios você tem no tabuleiro:

- Habitações: 1 poder por Habitação • Posto Comercial: 2 moedas por Posto Comercial • Templo: 1 trabalhador por Templo • Edifícios grandes (Fortaleza e Santuário): 1 passo de culto para Fortaleza, 2 para Santuário

Habilidade Stronghold: Sempre que você ganhar um marcador de cidade, ganhe 1 marcador especial.

## **reino das brasas**

Habilidade de facção: Com uma ação, você pode retirar 1 sacerdote de seu estoque (não um sacerdote disponível para uso, mas o suprimento de 7 no início do jogo) para colocar 1 ladrilho de lava adicional sob uma de suas construções (para que agora haja vários ladrilhos de lava sob aquele edifício) e ganhe 1 poder.

Com uma ação, você pode "deixar a lava fluir". Começando de um hexágono com vários ladrilhos de lava, mova a construção E todos menos um ladrilho de lava para um hexágono vizinho sem lava.

Se aquele hexágono for o terreno de outra facção, remova do jogo um ladrilho de lava de baixo daquele prédio (se esse for o último ladrilho sob o prédio, você não poderá entrar naquele hexágono). Então, se ainda houver vários ladrilhos de lava embaixo desse prédio, você poderá continuar se movendo.

Se esse hexágono for um hexágono de rio, remova do jogo um ladrilho de lava de baixo daquele prédio (se esse for o último ladrilho sob o prédio, você não poderá entrar naquele hexágono) e deverá continuar se movendo. Você pode construir uma ponte livre entre o espaço de onde você se mudou para o rio e o espaço para o qual você se move depois, se houver possibilidade de fazê-lo (se normalmente uma ponte puder ser construída entre esses hexágonos).

Sempre que você receber uma pá, leve 1 padre de fora do jogo de volta ao seu suprimento.

Quando você encontra uma cidade, você deve colocar seu marcador de cidade em (um dos) edifícios com o maior valor de poder (infelizmente, isso ainda não está representado no tabuleiro da facção, mas será implementado no BGA).

Habilidade Stronghold: Leve imediatamente todos os seus sacerdotes de fora do jogo de volta ao seu estoque.

## **Garimpeiros (anteriormente Gold Diggers)**

Habilidade de facção: Sempre que você ganhar uma pá, ganhe 1 padre em vez disso. Para terraformar, você usa espadas douradas, que podem ser compradas por 4 moedas por espada dourada. Para cada espada dourada que você usa, você também ganha 1 ponto de vitória e 1 poder.

Habilidade Stronghold: Você só precisa gastar 3 moedas para comprar uma pá de ouro, não 4. Como uma ação especial, você ganha 1 moeda para cada Feitoria no tabuleiro pertencente a outros jogadores.

## **Selkie**

Habilidade de facção: Você pode construir em hexágonos de rio, se tiver pelo menos 2 hexágonos de gelo com uma construção diretamente adjacentes a esse hexágono de rio e que não sejam diretamente adjacentes um ao outro. Construir uma moradia em um hexágono de rio custa 1 trabalhador adicional e você recebe 2 pontos quando o faz. Além disso, essas habitações não podem ser atualizadas.

Habilidade Stronghold: Como uma ação especial, você obtém uma ação Transform and Build com 1 pá grátis e com alcance de envio de +1.

## **Xamãs da Neve**

Habilidade de facção: Você não pode usar uma ação para melhorar seu Alcance de Remessa ou Habilidade de Terraformação. Em vez disso, a cada rodada, ao passar, você pode melhorar seu Alcance de Remessa ou Habilidade de Terraformação em 1 gratuitamente. Você não ganha nenhum ponto por isso.

Habilidade Stronghold: Construa imediatamente 1 Habitação em cada "massa de gelo" gratuitamente. Uma massa de gelo é

A) uma única paisagem de gelo sem nenhuma outra paisagem de gelo diretamente adjacente a ela

ou

B) múltiplas paisagens de gelo, onde cada uma é diretamente adjacente a pelo menos 1 outra paisagem de gelo daquela massa.

Essas massas de gelo não precisam estar ao alcance do navio (umas para as outras ou para sua Fortaleza).

## **O iluminado**

Habilidade de facção: Como uma conversão no seu turno, você pode pagar 1 moeda para ganhar 1 ficha de poder adicional na tigela I. Sempre que você ganha poder para avançar no tabuleiro do culto, você ganha o dobro da quantidade de poder impressa no tabuleiro. Em vez de trabalhadores, você paga energia para terraformar.

Habilidade Stronghold: Sempre que você converte poder em 1 sacerdote, trabalhador ou moeda, você recebe 2 sacerdotes, trabalhadores ou moedas. Como uma ação especial, você ganha 4 de poder.

## **viajantes do tempo**

Habilidade de facção: Você não ganha pontos pela ficha de Pontuação da rodada atual. Em vez disso, você ganha pontos tanto pela ficha de Pontuação da próxima rodada quanto pela ficha de Pontuação da última rodada. Para este propósito, trate as fichas de Pontuação da rodada 1 e rodada 6 como adjacentes (Tempo como um círculo). Se ambas as peças de Pontuação recompensarem a mesma ação, você receberá ambas as recompensas.

Ganhe a recompensa do culto no final da rodada normalmente, usando a ficha de Pontuação da rodada atual.

Você não pode melhorar sua escavação.

Habilidade Stronghold: Como uma ação especial, mova os 4 tokens de poder da tigela I diretamente para a tigela III.

## **Tesoureiros**

Habilidade de facção: sempre que você obtém renda, pode colocar qualquer número de trabalhadores, sacerdotes e moedas dessa renda em seu tesouro. Os recursos do tesouro não podem ser usados.

No início de cada rodada, logo antes de obter uma nova renda, retire todos os recursos do tesouro para o seu suprimento pessoal e, adicionalmente, pegue a mesma quantidade de recursos do suprimento geral (ou para os sacerdotes, do seu próprio suprimento de cor). Isso não conta como "receber recursos" para sua habilidade Fortaleza.

Habilidade da fortaleza: depois de construir sua fortaleza, você pode colocar os recursos recebidos em seu tesouro a qualquer momento. (Por exemplo, você também pode colocar recursos de Ações de Poder, blocos de Cidade ou Recompensas de Culto (ou benefícios de Envio com a expansão Mercadores). Você só pode colocar recursos no momento em que os receber! Você não pode colocar nenhum recurso restante no final de uma rodada ou o que você acabou de tirar do seu Tesouro.)

## **Wisps**

Habilidade de facção: Sempre que você construir um Posto Comercial, você pode imediatamente terraformar 1 espaço diretamente adjacente com 1 pá grátis. Você não pode comprar pás extras para trabalhadores. Você não pode construir lá imediatamente.

Habilidade Stronghold: Ganhe imediatamente 7 pontos e coloque uma Habitação gratuita em um espaço de água vazio em qualquer lugar do mapa ao construir a Fortaleza. Você não precisa ser capaz de alcançar o espaço de um de seus edifícios.