



A SAGA DO TOMO

DO REINO OCIDENTAL

ÍNDICE

COMPONENTES

3

CAMPAÑA DA SAGA DO TOMO

6

VISÃO GERAL E PREPARAÇÃO

6

REGRAS DO JOGO

8

CENÁRIO COOPERATIVO DE ARQUITETOS

11

VISÃO GERAL E PREPARAÇÃO

11

REGRAS DO JOGO

13

CENÁRIO COOPERATIVO DE PALADINOS

19

VISÃO GERAL E PREPARAÇÃO

19

REGRAS DO JOGO

20

CENÁRIO COOPERATIVO DE VISCONDES

26

VISÃO GERAL E PREPARAÇÃO

26

REGRAS DO JOGO

28

CONTEÚDO BÔNUS

34

COMPONENTES

Componentes da Saga do Tomo



2 Tabuleiros do Tomo (frente dos Tabuleiros do Suserano).



6 Tomos de Arquitectos (vermelho)

6 Tomos de Paladinos (dourado)



6 Tomos de Viscondes (azul)



Tomos com Brasões (preto)



3 Fichas de Brasões

Componentes do cenário cooperativo de Arquitetos



2 Tabuleiros do Suserano (frente dos Tabuleiros do Tomo)



9 Cartas de
Tramas Iniciais do
Suserano



6 Cartas de
Tramas Futuras do
Suserano



8 Cartas de
Demandas do
Suserano



8 Cartas de
Eventos



1 Peça de Sobreposição
do Depósito Real e 1
Peça de Sobreposição
do Quartel



6 Cartas de
Aprendizes Ladina
/ Eclesiástico

Componentes do cenário cooperativo de Paladinos



1 Carta de
Ameaça
Estrangeira



10 Cartas de Ameaça
do Suserano



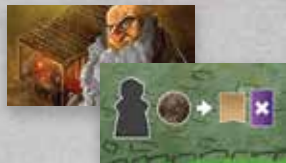
1 Carta de
Ameaça Real



4 Cartas de
Aldeões Iniciais



6 Cartas de
Ordens Reais



4 Peças de
Sobreposição do
Tabuleiro



4 Marcadores
de Honra

Componentes cooperativos compartilhados



20 Trabalhadores
do Suserano

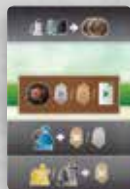
Componentes do cenário cooperativo de Viscondes



1 Carta de Pobreza
e 1 Carta de
Prosperidade



1 Carta de
Suserano



4 Cartas de
Referência
dos
Jogadores



1 Marcador
do Suserano

A CAMPANHA DA SAGA DO TOMO

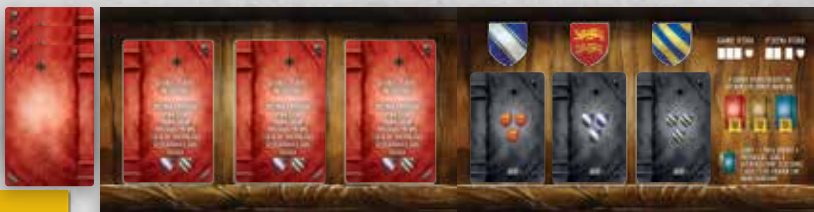
Visão geral

A *Saga do Tomo* é uma competição épica na qual 2-4 jogadores buscam colecionar a maior quantidade possível de Tomos para conquistar seu lugar entre as crônicas de seu povo. Os jogadores avançarão por cada jogo da Trilogia do Reino Ocidental (*Arquitetos*, *Paladinos* e *Viscondes*), e cada jogo disponibilizará três Tomos únicos para os jogadores. Estes Tomos serão concedidos como recompensa ao primeiro jogador que alcançar um determinado objetivo, além de também conceder vantagens aos jogadores em jogos subsequentes. Cada Tomo também traz 1 ou 2 Brasões, e o primeiro jogador a adquirir 3 Brasões (ou 4, em uma partida de 2 jogadores) iguais obtém um Tomo extra por seus esforços. Um jogador também pode obter até 3 Tomos se terminar cada partida em primeiro ou segundo lugar, porém os Tomos obtidos desta forma não concedem vantagens de jogo ou Brasões. Após jogar todos os 3 capítulos, o jogador com a maior quantidade de Tomos será o vencedor.

Preparação da Campanha

Siga os seguintes passos para preparar a Saga do Tomo do Reino Ocidental:

1. Posicione os dois Tabuleiros dos Tomos na área de jogo.
2. Posicione as 3 Fichas de Brasões com a face para cima nos espaços indicados do Tabuleiro dos Tomos. Logo abaixo, posicione os 3 Tomos com Brasões com a face para cima em uma fileira, de acordo com o número de jogadores.
3. Determine aleatoriamente o jogador inicial de *Arquitetos*.



Preparação de Capítulo

1. **Somente Paladinos e Viscondes:** Retorne à caixa quaisquer Tomos não obtidos (*mas não os Tomos com Brasões*) do jogo anterior.
2. **Somente Paladinos e Viscondes:** Durante a preparação, entregue o Marcador de Jogador Inicial àquele que venceu o jogo anterior. Porém, após finalizar a preparação, ele deverá passar o Marcador ao próximo jogador em sentido horário. Ao fazer isso, ele será o último a selecionar Aldeões e também será o último no jogo seguinte.
3. Prepare a partida conforme as instruções de cada jogo.

Observação: no caso de Arquitetos, utilize a Preparação Padrão ao invés da Preparação Variável. Na ordem inversa dos turnos, cada jogador contrata, sem custo, 1 Aprendiz do Tabuleiro Principal. Após todos os jogadores selecionarem seu Aprendiz inicial, preencha os espaços com novas cartas da pilha de Aprendizes. É necessário fazer a seleção de Aprendizes antes que os jogadores selecionem Cartas de Construções. Não se esqueça da perda ou ganho de Virtude conforme o Aprendiz, se necessário.

4. Após completar toda a preparação para cada jogo, embaralhe os 6 Tomos do jogo atual e distribua aleatoriamente três deles, com a face para cima, em uma fileira no Tabuleiro dos Tomos. Forme uma pilha ao lado do Tabuleiro dos Tomos com os três Tomos restantes, que serão chamados de Tomos de Vitória.
5. **Somente Paladinos e Viscondes:** cada jogador recebe uma quantia de Prata igual à diferença entre seus Tomos e aqueles obtidos pelo jogador com a maior quantidade (*incluindo, também, os Tomos com Brasões*), além de qualquer outra quantia de Prata que o jogador possa receber durante a preparação do jogo.

Por exemplo, se o líder possui 3 Tomos, e outro jogador só possui 1, este jogador recebe duas Pratas.

A Coleção de Tomos

Para vencer a Saga do Tomo do Reino Ocidental, um jogador precisa colecionar mais Tomos do que seus oponentes. Há duas maneiras de fazer isso:

1. Objetivos

Três Tomos serão revelados durante a preparação de cada jogo. Cada um deles possui um objetivo único para o jogo atual. Há, também, 3 Tomos com Brasões disponíveis por toda a campanha. Tão logo um jogador cumpra um objetivo, ele obtém o Tomo e o coloca à sua frente, com a face voltada para cima, mantendo-o assim por toda a campanha. Somente o primeiro jogador que cumprir um objetivo poderá obtê-lo – isso também vale para Tomos com Brasões.



A metade superior de cada Tomo descreve o objetivo que um jogador deverá cumprir para obtê-lo.

A metade inferior de cada Tomo descreve a vantagem que o jogador ganhará nos jogos subsequentes, que só poderá ser utilizada pelo jogador que obteve o Tomo.

Veja que Tomos com Brasões e Tomos de Viscondes não possuem vantagens, apenas objetivos.

2. Vitórias

Ao final de cada jogo, os jogadores poderão adquirir Tomos de Vitória – os 3 Tomos com a face voltada para baixo posicionados ao lado dos Tabuleiros dos Tomos. Quando um jogador reivindica um destes Tomos, deverá mantê-lo com a face voltada para baixo à sua frente por toda a campanha. Os jogadores também poderão adquirir Fichas de Brasões se terminarem a partida em segundo ou terceiro lugar – ao adquirir uma Ficha de Brasão, o jogador poderá escolher qualquer uma dentre aquelas ainda disponíveis no Tabuleiro dos Tomos colocando-a, em seguida, à sua frente.

Distribuição de Tomos de Vitória e Fichas de Brasões

Primeiramente determine se ocorreu uma vitória grande ou pequena, o que varia com cada partida. Uma grande vitória é aquela na qual o vencedor ganha por certa vantagem de ponto.

Arquitetos – vantagem acima de 10 PV

Paladinos – vantagem acima de 12 PV

Viscondes – vantagem acima de 15 PV



Grande Vitória

1º lugar = 3 Tomos de Vitória

2º lugar = Qualquer 1 Ficha de Brasão disponível



Pequena Vitória

1º lugar = 2 Tomos de Vitória

2º lugar = 1 Tomo de Vitória

3º lugar = Qualquer 1 Ficha de Brasão disponível



Se houver empates para o primeiro, segundo ou terceiro lugar, utilize as regras de desempate de cada manual para determinar a vitória. No caso do vencedor não puder ser definido pelas regras originais, o jogador que ficou por último na ordem do turno do jogo vence.

Tomos com Brasões

O primeiro jogador a obter 3 (ou 4, em uma partida de 2 jogadores) dos Brasões indicados pode reivindicar um destes Tomos. É possível formar coleções com Brasões dos Tomos e Fichas de Brasões.



Fim da Campanha

A campanha termina após o fim dos três jogos (*Arquitetos*, *Paladinos* e *Viscondes*). Os jogadores contabilizam todos os Tomos que colecionaram (*com as faces voltadas para cima e para baixo*), e o jogador com a maior quantidade de Tomos será o vencedor. Em caso de empate, jogador com a maior quantidade de Tomos de Vitória (*Tomos com as faces voltadas para baixo*) será o vencedor. Se o empate ainda persistir, o jogador com a maior pontuação na partida de Viscondes será o vencedor.

Exemplo de pontuação da Campanha da Saga do Tomo

Abaixo, é possível ver os 9 Tomos e 1 Ficha de Brasão de um jogador, que as obteve da seguinte maneira:

Arquitetos: *terminou em segundo lugar em uma pequena vitória, obtendo um Tomo de Vitória com a face voltada para baixo. Ele também conseguiu 8 Mármore antes dos oponentes, conseguindo o Tomo de Objetivo.*

Paladinos: *conseguiu cumprir 2 Tomos de Objetivos e terminou em terceiro lugar, obtendo uma Ficha de Brasão.*

Viscondes: *nesta partida ele venceu o jogo com uma grande vitória, cumprindo 1 Objetivo, e também obteve um Tomo Bônus por ser o primeiro jogador a adquirir 3 Brasões iguais.*



CENÁRIO COOPERATIVO DE ARQUITETOS

Visão geral

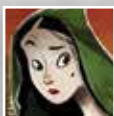
Neste cenário os jogadores trabalharão juntos para construir uma cidade sob a incessante tirania de um dos maiores aliados do Rei – um suserano vil e brutal, obcecado em cumprir as ordens do Rei a qualquer preço.

Ao final de cada rodada (*isto é, após cada jogador realizar completamente seu turno*) ocorre o turno do Suserano. Seu principal objetivo é atormentar a vida dos Trabalhadores e mandar quem ele quiser para a prisão. Ao final do jogo, todos os jogadores vencerão ou perderão a partida de acordo com sua pontuação de grupo.

Preparação

A preparação da partida de Arquitetos segue a descrição do manual original, com as seguintes mudanças:

1. Utilize a **Preparação Variável**. Após todos os jogadores selecionarem seus Tabuleiros Individuais, embaralhe os Aprendizes Ladina/Eclesiástico e distribua 1 para cada jogador. Retorne para a caixa as cartas que não forem distribuídas. Cada jogador agora deverá escolher qual lado da carta ele utilizará por toda a partida (*Ladina ou Eclesiástico*).



Ladina

Efetue até 2 Doações ao utilizar o Mercado Negro.



Eclesiástico

Ao utilizar a Prefeitura, efetue uma quantidade de Doações iguais ao seu nível na Catedral.

Estes Aprendizes funcionam como quaisquer outros Aprendizes: eles contam para o limite de Aprendizes, é possível removê-los com certos efeitos e, na Era dos Artesãos, é possível equipá-los com Ferramentas.

2. Em ordem reversa de turnos, cada jogador contrata (*sem custos*) 1 Aprendiz do Tabuleiro Principal. Após todos os jogadores contratarem um Aprendiz, revele novas Cartas de Aprendiz para substituir aqueles que foram selecionados. Aplique os ganhos ou perdas de Virtude de cada aprendiz, conforme necessário.
3. Em vez de escolher as Cartas de Construções, distribua 4 Cartas de Construções para cada jogador – que deverá, então, descartar uma das cartas e manter as outras três em sua mão.
4. Coloque as Peças de Sobreposição do Depósito Real e do Quartel alinhadas sobre o Tabuleiro Principal.
5. Selecione o nível de dificuldade da partida e posicione o Tabuleiro de Suserano apropriado À esquerda do último jogador em ordem de turnos, para que ele controle as ações do Suserano.

Tabuleiro Azul de Suserano = Modo Padrão

Tabuleiro Vermelho de Suserano = Modo Difícil

6. Separe as Cartas de Tramas do Suserano em duas pilhas (*Tramas Iniciais marrons e Tramas Futuras pretas*). Se a expansão Era dos Artesãos não for utilizada, retorne sua carta exclusiva  para a caixa.

Embaralhe todas as Tramas Iniciais e coloque-as com a face voltada para baixo no espaço à esquerda no Tabuleiro do Suserano formando, assim, a “Pilha de Compras de Tramas”. Encontre a Carta “Final”  de Tramas Futuras colocando-a com a face para baixo acima do Tabuleiro de Suserano. Embaralhe as demais Cartas de Tramas Futuras colocando-as com a face para baixo sobre a Carta “Final” de Tramas Futuras – essa pilha é chamada de “Pilha de Compras de Tramas Futuras”.



7. Separe as Cartas de Demandas do Suserano Existem duas cartas por nível, especificado pelo número no verso de cada carta. Coloque, aleatoriamente, uma carta de cada nível com a face voltada para baixo em uma fileira próxima ao Tabuleiro Principal. Retorne as outras 4 cartas para a caixa sem vê-las. Em seguida, revele a Carta de Demanda de nível 1.

8. Embaralhe as Cartas de Eventos e monte uma pilha de compras, com a face das cartas voltadas para baixo, próxima das Cartas de Demandas do Suserano. A dificuldade selecionada para a partida determina o número de cartas na pilha (4 ou 6 cartas). Retorne as cartas não utilizadas para a caixa sem vê-las.

Mudanças nos Turnos dos Jogadores

Os turnos dos jogadores permanecem quase que inalterados em sua totalidade, exceto pelas seguintes mudanças

- Os jogadores não podem capturar Trabalhadores uns dos outros. Ao invés disso, podem utilizar suas ações de captura para capturar seus próprios Trabalhadores ou os Trabalhadores do Suserano. É permitido utilizar a ação de captura em qualquer localidade com um “círculo grande” no Tabuleiro Principal.

Por exemplo, se o jogador puder efetuar quatro ações de captura, ele pode capturar seus próprios Trabalhadores das Minas e os Trabalhadores do Suserano do Depósito Real, além dos seus Trabalhadores, e os do Suserano, que estão na Pedreira.

- Jogadores podem enviar Trabalhadores do Suserano para a Prisão. Conforme especificado na Peça de Sobreposição do Quartel, os jogadores ganham 2 Pratas por cada Trabalhador do Suserano aprisionado.

- Jogadores podem libertar os Trabalhadores de outros jogadores do Quartel. Para cada cor de Trabalhador que o jogador deseja libertar ele usa 1 ação.

- Jogadores podem Doar itens para outros jogadores e para as Cartas de Demandas do Suserano.

Atualização do Mercado Negro

Embora o Suserano não possa adquirir Débitos ou perder Virtude, enviar seus Trabalhadores para a Prisão pode impedir que os jogadores adquiram Débitos. Se o Suserano possuir mais Trabalhadores na Prisão do que quaisquer outros jogadores durante uma atualização, os jogadores não recebem nenhum débito. Além disso, se o Suserano estiver empatado em maior número de Trabalhadores com outros jogadores, ele não recebe um Débito, mas os jogadores recebem.

Observação: quando o Suserano alocar um Trabalhador no Mercado Negro, ele sempre o aloca no espaço vazio mais à direita.

Doações

Conforme mencionado acima, agora os jogadores podem Doar itens. Para cada ação de Doação disponível, um jogador pode Doar 1 item – isto inclui Doar itens para outros jogadores ou colocá-los sobre as Cartas de Demandas do Suserano já reveladas. Se um jogador possui múltiplas Doações disponíveis no mesmo turno, ele poderá doar itens para diferentes jogadores ou colocá-los nas Cartas de Demandas do Suserano em qualquer combinação que desejar.



Só é permitido Doar os seguintes itens:

Prata, Argila, Pedra, Madeira, Ouro, Mármore, Projetos de Construções (*mas não Construções já edificadas*), Débitos (*quitados e não quitados*). Não é permitido Doar quaisquer outros itens ou componentes de jogo.

Cartas de Demandas do Suserano

Após serem reveladas, estas cartas fazem com que os jogadores ganhem ou percam pontos ao final da partida. Para cumprir estas demandas, os jogadores devem Doar coletivamente uma determinada quantidade de itens para as cartas. Cada Carta de Demanda do Suserano especifica a quantidade necessária, que varia de acordo com o número de jogadores. Não esqueça que o Suserano não conta como jogador!

Por exemplo, esta Carta de Demanda do Suserano de nível 1 pede Argila. Se houver 4 jogadores, será necessário Doar 12 Argilas para cumprir a demanda. Caso obtenham sucesso, cada jogador ganha 1 PV; em caso de falha, cada jogador perde 5 PV.

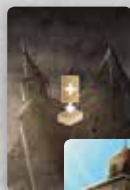


Observação importante: os jogadores só poderão Doar bens materiais – portanto, habilidades de personagens e demais efeitos não influenciam a Doação de itens.

Por exemplo, Teresa geralmente trata Ouro e Mármore como o mesmo recurso. Porém, ela não pode colocar Ouro sobre uma Carta de Demanda que exija Mármore, tampouco pode substituir opcionalmente Ouro e Mármore como quiser no reserva.

Cartas de Eventos

Ao serem reveladas, estas cartas não apenas podem punir os jogadores de alguma maneira como também afetam o nível de dificuldade. Se for necessário comprar uma Carta de Evento, e não houver alguma disponível, a partida termina imediatamente e cada jogador perde 10 PV. Porém, se a partida chegar ao fim e ainda restarem Cartas de Eventos, cada jogador ganha 5 PV por Carta de Evento não revelada.



Turnos do Suserano

O Suserano realiza um 1 turno a cada rodada (*isto é, após cada jogador realizar completamente seu turno*). No turno do Suserano, revele a carta superior de sua Pilha de Compras de Tramas, colocando-a com a face voltada para cima na pilha de descartes à direita. Se sua Pilha de Compras acabar, simplesmente embaralhe todo o descarte e forme uma nova Pilha.



Complete todas as ações indicadas na Carta de Tramas revelada, começando pela parte superior e depois a inferior. Sempre que a Carta exibir um Trabalhador e o nome de um local, aloque um dos Trabalhadores do Suserano naquele lugar – caso não tenha Trabalhadores para alocar, traga de volta todos os seus Trabalhadores e, em seguida, prossiga com seu turno (*isso inclui os Trabalhadores que estão nos Tabuleiros Individuais e na Prisão, mas não aqueles na Prefeitura ou no Mercado Negro*). Repare que algumas Cartas de Tramas trazem o nome de uma localidade em uma seta que aponta para a direita (*vide “Depósito Real” na carta acima*). Sempre que esta seta alinhar-se com uma das duas seções do Tabuleiro do Suserano siga, também, as instruções ali especificadas, que sempre envolverão a captura de Trabalhadores ou o envio de Trabalhadores para a prisão. *No exemplo acima, o Suserano primeiramente aloca 1 trabalhador na Prefeitura, bloqueando um dos espaços disponíveis e adiantando o final da partida e, na sequência, ele aloca um segundo Trabalhador no Depósito Real. Logo em seguida ele tenta capturar os Trabalhadores ali posicionados, se houver algum; do contrário, ele envia todos os Trabalhadores previamente capturados para a Prisão. Se isso também não for possível, ele pula esta etapa e encerra seu turno.*

Nova iconografia

Vários ícones já serão conhecidos por aqueles que já jogaram o jogo original. Porém, há alguns novos ícones também:



Afeta todos os jogadores.



Afeta somente um jogador (*os jogadores escolhem quem será afetado*).



Revele a próxima Carta de Demanda do Suserano. Se todas as quatro cartas já foram reveladas, ignore este efeito.



Remova permanentemente 1 Trabalhador (*nunca um Artesão*) da Prisão pelo restante da partida. Se o jogador afetado não possui algum na Prisão, ignore este efeito.



Remova permanentemente 1 Trabalhador (*nunca um Artesão*) pelo restante da partida. O Trabalhador deverá ser removido primeiramente do Tabuleiro Individual, se possível; do contrário, remova-o de algum local do Tabuleiro Principal, exceto a Prefeitura ou Mercado Negro.



Revele e resolva a próxima Carta de Eventos.



Revele e resolva a próxima Carta de Tramas do Suserano.



Coloque a primeira Carta de Tramas Futuras de sua respectiva pilha na pilha de descartes. Se não houver mais Cartas de Tramas Futuras, ignore este efeito.



Coloque a primeira Carta de Tramas de sua respectiva pilha com a face voltada para baixo sobre a Pilha de Compras de Tramas. Se não houver mais Cartas de Tramas Futuras, ignore este efeito.



Se houver 4 ou mais Pratas no Posto Fiscal, todos os jogadores perdem 1 Virtude. Devolva,

também, todos os Impostos para a Reserva Principal.

Capturas do Suserano

Sempre que o Suserano captura Trabalhadores, ele captura 2 Trabalhadores de cada jogador para cada Trabalhador que estiver naquele local.

Observação para a Era dos Artesãos: O Suserano prefere capturar Artesãos em vez de Trabalhadores comuns, quando possível.

Fim da partida

A partida termina da mesma maneira, com a alocação do último Trabalhador na Prefeitura. Neste caso, siga as regras da última rodada do jogo original. A partida também se encerra se os jogadores forem obrigados a revelar uma Carta de Eventos quando não houver mais cartas deste tipo disponíveis – neste caso, a partida encerra imediatamente e cada jogador perde 10 PV.

Pontuação

Cada jogador calcula sua pontuação conforme o jogo original. Porém, eles também podem ganhar ou perder pontos conforme as Cartas de Demandas do Suserano. Observe que, se a partida terminar antes da última Carta de Demanda ser revelada, cada jogador ganha 5 PV adicionais (*conforme especificado no verso da carta*). Além disso, cada jogador também ganha 5 PV por Carta de Evento não revelada.

Para obter a pontuação final, todos os jogadores somam as suas pontuações individuais. A pontuação mínima necessária para a vitória está especificada no Tabuleiro do Suserano: 10 PV ou 12 PV por Trabalhador do Suserano na Prefeitura vezes o número de jogadores na partida (*lembre-se que o Suserano não conta como jogador*).

Por exemplo, na dificuldade padrão com 4 jogadores, se o Suserano possuir 6 Trabalhadores na Prefeitura, a pontuação mínima necessária seria 240 PV (10 x 4 x 6).

CENÁRIO COOPERATIVO DE PALADINOS

Visão geral

Neste cenário os jogadores trabalharão juntos para defender a cidade e os povoados em suas cercanias sob a incessante tirania de um dos maiores aliados do Rei – um suserano vil e brutal, obcecado em cumprir as ordens do Rei a qualquer preço.

No início de cada Rodada os jogadores revelam uma, ou mais, Cartas de Ameaça, que indicam certas tarefas que o Suserano deseja que sejam cumpridas o mais rápido possível. Ao final de cada Rodada, os jogadores podem perder Honra ou sofrer outras consequências por ignorar as Ameaças. Ao final do jogo, todos os jogadores vencerão ou perderão a partida de acordo com sua pontuação de grupo.

Preparação

A preparação da partida de Paladinos segue a descrição do manual original, com as seguintes mudanças:

1. Substitua as Cartas originais de Ordens Reais pelas novas cartas específicas deste cenário, colocando 3 cartas aleatórias, voltadas para baixo, sobre o Tabuleiro Principal, conforme as regras originais.
2. Posicione as Cartas de Ameaças Estrangeiras (*com o lado das Rodadas 1-4 voltado para cima*) diretamente abaixo da Carta de Ordem Real mais à esquerda. Coloque a Carta de Ameaça Real, com a face voltada para baixo, abaixo da Carta de Favor Real mais à direita. Por fim, embaralhe todas as Cartas de Ameaça do Suserano, colocando uma delas, com a face voltada para baixo, abaixo de todas as demais Cartas de Ordens e Favores Reais que não possuem Cartas de Ameaça abaixo delas. Devolva para a caixa as Cartas de Ameaça não utilizadas sem vê-la.
3. Dê a cada jogador 1 Marcador de Honra, que deverá ser colocado no espaço superior da Trilha de Atributos dos Jogadores.
4. Coloque os 20 Trabalhadores do Suserano em uma reserva geral.



5. Antes de selecionar Aldeões posicionados acima do Tabuleiro Principal, dê a cada jogador 1 dos novos Aldeões Iniciais, que poderão ser distribuídos aleatoriamente ou escolhidos estrategicamente. Em seguida, pegue as Peças de Sobreposição de Tabuleiro correspondentes, colocando-as abaixo da ação Orar nos Tabuleiros Individuais, alinhando a arte.

Honra

Este é um Atributo adicional que os jogadores precisam administrar durante a partida, porém seus efeitos só serão sentidos durante a contagem da pontuação final.

 Sempre que um jogador ganha Honra ele deve mover seu Marcador de Honra para cima em sua Trilha de Atributos. O máximo de Honra que um jogador poderá ter é 12.

 Sempre que um jogador perde Honra, ele deve mover seu Marcador de Honra para baixo em sua Trilha de Atributos. Um jogador nunca poderá ter Honra inferior a 0.

Cada jogador tem uma Carta de Aldeão Inicial que o ajuda a ganhar Honra ao executar uma determinada ação, e também serve como lembrete que o jogador perderá 1 Honra durante cada Inquisição se tiver 2 ou mais Suspeitas. Cada jogador também tem uma nova ação em seu Tabuleiro Individual que pode ser utilizada para ganhar Honra e remover Suspeita.

Cooperação

Neste cenário os jogadores ajudam diretamente uns aos outros. Ao executar uma ação (*e pagar seu custo*) no **lado esquerdo** de seus Tabuleiros Individuais, um jogador possibilita que outro ganhe as recompensas, ou receba os efeitos, daquela ação.

Se o jogador vigente possui uma habilidade que conceda descontos em uma ação (*como, por exemplo, a habilidade de Samson que concede um desconto à ação Desenvolver*), ela será aplicada. E se o jogador que receber o efeito de uma ação possui uma habilidade que concede recompensas por uma determinada ação (*como as recompensas concedidas pela Arquiteta na ação Desenvolver*), essa habilidade também será aplicada. Se o jogador que receber o efeito de uma ação estiver com Samson, o desconto de efetuar essa ação não seria aplicado ao jogador vigente.

Por exemplo:

- um jogador pode Conspirar, mas permite que outro jogador ganhe o Criminoso e a carta de Suspeita.
- um jogador pode negociar e permite que outro jogador ganhe a Prata.
- um jogador pode utilizar a nova ação de “Ganhar Honra” e permitir que outro jogador ganhe 1 Honra e perca 1 Suspeita.

Utilizando os Favores Reais diversas vezes

Outra mudança nas regras originais é que agora os jogadores poderão utilizar os Favores Reais diversas vezes a cada rodada. Porém, ao fazer isso, o jogador perde 1 Honra para cada trabalhador alocado anteriormente na carta escolhida.

Início da rodada

No início de cada Rodada, após revelar as Ordens Reais e os Favores Reais, revele também quaisquer Cartas de Ameaça que estejam posicionadas abaixo das cartas Reais e voltadas com sua face para baixo. Além disso, na 5ª rodada, lembre-se de virar a Ameaça Estrangeira para o lado “Rodadas 5 – 7”.

Na 1ª Rodada, não há Cartas de Ameaça a serem reveladas; os jogadores só precisam lidar com a Carta de Ameaça Estrangeira.

Da 2ª a 6ª Rodada, aloque Trabalhadores Estrangeiros da reserva sobre todas as Cartas de Ameaça Estrangeira recém-reveladas. O número de Trabalhadores alocado depende da contagem de jogadores, e é exibido em cada Carta de Ameaça.

Na 7ª Rodada, vire a Carta de Ameaça Real. Após ser revelada, esta Ameaça faz com que seja mais difícil cumprir as Ordens Reais. Na 7ª Rodada todos os jogadores precisam de mais 2 de cada Atributo para cumprir as Ordens Reais.

Ordens Reais

Cumprir uma das novas Cartas de Ordens Reais exige que os jogadores utilizem uma ação para alocar um Trabalhador quando seus Atributos atingirem o mínimo necessário (*o que pode incluir os bônus de Paladinos*). Quando o jogador aloca um trabalhador em uma Carta de Ordem Real, ele permanece na carta pelo restante da partida. Para que todos os jogadores se beneficiem de uma Ordem Real, apenas um jogador precisa cumpri-la. Porém, se ninguém cumprir uma Ordem Real, todos os jogadores perderão a quantidade de pontos exibida abaixo da carta no Tabuleiro Principal.

Por exemplo, nenhum jogador cumpriu a primeira Ordem Real, portanto, todos os jogadores perderão 4 PV. Por outro lado, um jogador com um mínimo de Influência 10 e Fé 6 alocou um trabalhador na segunda Ordem Real, fazendo com que todos os jogadores ganhem 6 PV.



Além disso, sempre que um jogador cumpre uma Ordem Real, todos os jogadores ganham 1 Honra.

Nova iconografia

Vários ícones já serão conhecidos por aqueles que já jogaram o jogo original. Porém, há alguns novos ícones também:



Afeta todos os jogadores.



Perca 1 Trabalhador ao final da Rodada (*se possível*).



Ganhe 1 Suspeita – resolva em ordem de turnos a partir do primeiro jogador vigente.



Remova 1 Oficina do lado direito do Tabuleiro Individual, retornando-a para a caixa do jogo (*se possível*).

Lidando com ameaças

Como mencionado anteriormente, as Cartas de Ameaças do Suserano recebem uma determinada quantia de Trabalhadores quando reveladas pela primeira vez. Para não sofrer os efeitos destas Ameaças, os jogadores podem concentrar esforços na remoção destes Trabalhadores – após remover todos os Trabalhadores de uma carta, também será possível remover a Carta de Ameaça do Suserano da partida

Toda Carta de Ameaça do Suserano traz um ícone em sua parte superior que indica uma ação particular. Sempre que um jogador executa a ação exibida na Carta de Ameaça do Suserano, ele deverá remover um Trabalhador desta carta e colocá-lo na reserva.



Por exemplo, esta Carta de Ameaça do Suserano possui, atualmente, 3 Trabalhadores. Cada vez que um jogador executa uma ação de Fortificar, 1 trabalhador é removido. Se os jogadores não conseguirem remover todos os Trabalhadores desta carta até o final da Rodada, todos os jogadores perderão 1 Honra e 1 Força.

Fim da Rodada

Ao final de cada Rodada, os jogadores devem resolver todas as Cartas de Ameaças que estão com suas faces voltadas para cima, da esquerda para a direita, na parte inferior do Tabuleiro Principal.



A carta vermelha de Ameaça de Estrangeiros é permanente. Ela faz com que os jogadores lidem com um determinado número de invasores Estrangeiros a cada Rodada. Este número varia de acordo com a quantidade de jogadores, e aumenta quando a carta é virada no início da 5ª Rodada. Se os jogadores não removerem a quantidade mínima necessária de estrangeiros abaixo do lado direito do Tabuleiro Principal (*através das ações Atacar e Converter*), todos perdem 1 Honra. Se eles conseguirem lidar com a ameaça, podem ignorar este efeito.



As cartas marrons de Ameaças do Suserano só permanecem em jogo enquanto tiverem Trabalhadores sobre si. Para cada Carta de Ameaça do Suserano que restar ao final da Rodada, os jogadores deverão aplicar a possível perda de Honra ou quaisquer outros efeitos. Algumas das cartas oferecem mais de uma opção, e os jogadores devem aplicar pelo menos um dos seus efeitos; os jogadores poderão ignorar seus efeitos somente se não puderem aplicar pelo menos um deles.

Por exemplo, no caso da carta acima, todos os jogadores perdem 1 Honra ou 1 Prata.



A carta preta de Ameaça Real torna mais difícil cumprir todas as Ordens Reais. Ela também faz com que todos os jogadores percam 3 PV por Trabalhador do Suserano que permanecer sobre as Cartas de Ameaça ao final do jogo.

Fim da partida e Pontuação

A partida termina da mesma maneira que o jogo original, ao final da 7ª Rodada.

Nesse momento, os jogadores movem imediatamente todos os seus Marcadores de Atributos que estão em posições superiores que sua Honra para a mesma posição de seu Marcador de Honra. Dessa maneira é possível que os jogadores percam vários pontos de sua Trilha de Atributos se não mantiverem sua Honra.

Por exemplo, se um jogador possui Fé 11, mas somente Honra 9, sua fé será reduzida também para 9.

Importante: Os jogadores não pontuam sua Hona.

Os jogadores somam suas pontuações individuais exatamente como no jogo original – mas lembre-se que quaisquer Ordens Reais que não foram cumpridas causam a perda de Pontos de Vitória iguais ao número exibido sob as cartas

Cada jogador também perde 3 PV por Trabalhador do Suserano que ainda estiver sobre as Cartas de Ameaça do Suserano.

Para obter a pontuação final, todos os jogadores somam as suas pontuações individuais. A pontuação mínima necessária para a vitória é 70 PV por jogador, conforme especificado na Carta de Ameaça Real.

Por exemplo, com 3 jogadores, a pontuação mínima necessária seria 210 PV.

Aumentando a dificuldade

Quer uma partida mais desafiadora? Siga as regras abaixo:

Difícil: durante a preparação, posicione uma Carta de Ameaça do Suserano adicional, com a face voltada para baixo, sob as três Cartas de Ameaça do Suserano mais à direita, que também será revelada nas rodadas 4-6.

Absurdo: além de utilizar as regras do Modo Difícil, ao final de cada Rodada coloque novamente 1 Trabalhador sobre cada Carta de Ameaça do Suserano que não foi removida, tornando mais difícil a sua remoção.

CENÁRIO COOPERATIVO DE VISCONDES

Visão geral

Neste cenário os jogadores trabalharão juntos para aumentar sua influência enquanto o Rei busca recuperar o controle de seu reino. Para isso, ele enviou um de seus maiores aliados – um suserano vil e brutal, obcecado em cumprir as ordens do Rei a qualquer preço.

Ao final do turno de cada jogador, o Suserano se move deslocando os Trabalhadores dos jogadores ou alocando os seus próprios, sempre buscando alocar todos os seus 20 Trabalhadores no tabuleiro ou alocar pelo menos um deles no terceiro nível do Castelo, o que faz com que os jogadores percam a partida imediatamente. Porém, se os jogadores conseguirem atrasá-lo por tempo suficiente até o reino alcançar a Pobreza ou Prosperidade, eles terão uma chance de vencê-lo.

Preparação

A preparação da partida de Viscondes segue a descrição do manual original, com as seguintes mudanças:

1. Posicione a Carta do Suserano próxima ao Tabuleiro do jogo e todos os Trabalhadores do Suserano em uma reserva.
2. Antes de selecionar Cartas de Jogador e Cartas de Heróis Aldeões, entregue as Cartas de Referência aos jogadores. Os jogadores podem discutir abertamente quem recebe qual carta, mas sua distribuição varia de acordo com o número de jogadores (veja na página seguinte). Cada jogador posiciona sua Carta de Referência próximo do canto superior direito de seu Tabuleiro Individual, alinhando-a com a tarja verde de “fluxo de turno” na parte superior de seu tabuleiro.

Distribua as Cartas de Referência da seguinte maneira:

4 jogadores – dê 1 Carta de Referência para cada jogador.

3 jogadores – dê 1 Carta de Referência para cada jogador e retorne a Carta não selecionada de volta para a caixa.

2 jogadores – dê 2 Cartas de Referência para cada jogador. Porém, somente a parte inferior de uma dessas cartas será utilizada. *Cada jogador deve pôr uma carta sobre a outra, na ordem que preferir, conforme a imagem abaixo.*



3. Após todos os jogadores selecionarem suas Cartas de Jogador e Cartas de Heróis Aldeões, coloque o Marcador do Suserano no local indicado pela Carta de Jogador que não foi selecionada – retorne esta carta, junto a Carta de Herói Aldeão, para a caixa. Revele um determinado número de Cartas de Jogador dentre as cartas restantes (*isto é, aquelas que não foram utilizadas na Preparação*), de acordo com a dificuldade selecionada (*vide o verso da Carta do Suserano*). Aloque 1 Trabalhador do Suserano da reserva nos espaços indicados no Tabuleiro Principal conforme cada Carta de Jogador revelada.

4. Substitua as Cartas de Pobreza e Prosperidade originais pelas novas cartas deste cenário.

Turnos dos jogadores

Certos efeitos serão aplicados durante, e após, os turnos dos jogadores, e são mostrados nas partes superior e inferior das Cartas de Referência.



A parte superior indica o recurso recebido quando um jogador escreve um Manuscrito do tipo indicado.

A parte inferior indica os novos efeitos aplicados quando os jogadores executam certas ações primárias.



Ao aplicar os efeitos da parte inferior que permitem remover um Trabalhador do Suserano, remova-o da localidade do jogador vigente, devolvendo-o à reserva.



Ao aplicar os efeitos da parte inferior que permitem alocar um Trabalhador de um jogador, o jogador vigente aloca um de seus Trabalhadores em sua localidade atual (*é isso mesmo: os Trabalhadores que normalmente são posicionados somente no Castelo, também serão posicionados no Tabuleiro Principal neste cenário*). Um jogador só poderá alocar seu próprio Trabalhador se não houver Trabalhadores do Suserano em sua localização atual.

Regra importante: O Suserano protege todos os seus Trabalhadores que estão na mesma localidade e em

todas as demais localidades que levam até o terceiro nível do Castelo em uma linha reta – isto é, a área do caminho interno adjacente ao Castelo, bem como o primeiro nível e o segundo nível. Desse modo, os jogadores não poderão remover Trabalhadores do Suserano ou eliminá-los do Castelo enquanto estiverem protegidos nestas localidades. O Marcador do Suserano tem ícones que servem como lembrete aos jogadores.

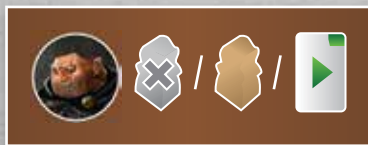
Não há limite da quantidade de Trabalhadores em uma determinada localidade. Porém, Trabalhadores do Suserano e Trabalhadores dos jogadores nunca podem ocupar a mesma localidade.



Turno do Suserano

O Suserano realiza seu turno após o final do turno de cada jogador (*após todos terem comprado suas cartas*). O Suserano move-se sempre em sentido horário pelo caminho externo do Tabuleiro Principal, e por um número de espaços determinado pelo valor em Pratas da Carta de Aldeão adjacente à sua localidade atual.

Observação: o Suserano não é um Visconde e, portanto, não concede aos jogadores a ação de Reorganizar quando se move para o mesmo espaço que um Visconde.



Quando o Suserano chega a uma nova localidade, ele executa uma ação dentre três possíveis, de acordo com os Trabalhadores presentes na nova localidade:

- 1 ou mais Trabalhadores dos jogadores: remova 1 Trabalhador de jogador, devolvendo-o para sua reserva pessoal. Se houver Trabalhadores de vários jogadores, eles decidem qual Trabalhador será removido.
- Não há Trabalhadores: aloque 1 Trabalhador do Suserano naquela localidade.
- 1 ou mais Trabalhadores do Suserano: Dispense a Carta de Aldeão adjacente à localização do Suserano e aplique seus efeitos.

Os efeitos estão descritos na página 31.

Ordem de Avanço

Se ao final do Turno do Suserano houver 3, ou mais, Trabalhadores do Suserano em uma mesma localidade, eles cumprem uma Ordem de Avanço. Os jogadores deverão seguir as seguintes etapas:

1. Mova 1 Trabalhador do Suserano desta localidade por um espaço em sentido horário, e outro Trabalhador do Suserano desta localidade por um espaço em sentido anti-horário, pelo caminho externo do Tabuleiro Principal.
2. Mova 1 Trabalhador do Suserano desta localidade em uma linha reta até o centro do Castelo. Se não houver Trabalhadores no caminho interno do Tabuleiro, posicione o Trabalhador do Suserano ali. Se houver 1 ou mais Trabalhadores dos jogadores ali, remova 1 (*exatamente como no caminho externo*) e devolva o Trabalhador do Suserano para a reserva. Se já houver um Trabalhador do Suserano no caminho interno do Tabuleiro Principal, seu objetivo será mover um Trabalhador para o Castelo. Se não houver um Trabalhador do Suserano no primeiro nível, coloque-o ali; se já houver, coloque-o no segundo nível e, se já houver um Trabalhador do Suserano no segundo nível, coloque-o no terceiro (*o que faz com que os jogadores percam a partida imediatamente*).
3. Se houver outras localidades no caminho externo com 3 ou mais Trabalhadores do Suserano, repita as etapas acima.

Eliminando Trabalhadores do Castelo

Se houver mais que 3 Trabalhadores no total em uma única seção do Castelo (*após o término do turno do Suserano*), o Suserano elimina 1 Trabalhador de cada jogador daquela seção. Os jogadores não recebem Prata, Virtude ou Recursos ao serem eliminados pelo Suserano, e precisam trabalhar juntos para eliminar Trabalhadores do Suserano do Castelo. O Suserano não ganha quaisquer recompensas ao ser eliminado do Castelo.

Dispensa de Aldeões pelo Suserano

Conforme mencionado anteriormente, se o Suserano mover-se para uma localidade onde já houver 1, ou mais, de seus Trabalhadores presentes, eles dispensam a Carta de Aldeão adjacente, com a face voltada para cima, e aplicam seus efeitos. Os efeitos são os seguintes:



Aloque 2 Trabalhadores do Suserano em sua localização atual.



Aloque 1 Trabalhador do Suserano em sua localização atual. O jogador vigente também adquire 1 Débito



Aloque 2 Trabalhadores do Suserano na localidade um espaço adjacente à sua localização atual, em sentido anti-horário.



Aloque 2 Trabalhadores do Suserano na localidade um espaço adjacente à sua localização atual, em sentido horário.



Aloque 1 Trabalhador do Suserano na localidade um espaço adjacente à sua localização atual, em sentido anti-horário e, também, 1 Trabalhador do Suserano na localidade um espaço adjacente à sua localização atual, em sentido horário.



Em vez de alocar um novo Trabalhador, o Suserano avança 1 de seus Trabalhadores de sua localidade atual em direção ao centro do Castelo. Este movimento segue exatamente as mesmas regras descritas anteriormente sob o item “2” das regras de Ordem de Avanço.

Regra importante:

Quando o Suserano tenta alocar um Trabalhador em uma localidade onde já há 1 ou mais Trabalhadores dos jogadores, ele sempre remove um Trabalhador de jogador ao invés de colocar um dos seus Trabalhadores (veja que essa regra não se aplica ao Castelo). Quando há vários Trabalhadores de Jogadores, eles decidem qual Trabalhador será removido. Essa regra também se aplica aos efeitos de Dispensa de Aldeões.

Cartas de Pobreza e Prosperidade

Sempre que um jogador revela a Carta de Pobreza ou a carta de Prosperidade, os jogadores removem 1 Trabalhador do Suserano de cada localidade no Tabuleiro Principal onde há exatamente 2 Trabalhadores do Suserano presentes; estes Trabalhadores são devolvidos à reserva.



Fim da Partida

A partida ainda pode terminar da mesma maneira, com a revelação das Cartas de Pobreza ou Prosperidade. Neste caso, siga as regras originais do jogo para a última rodada. Porém, a partida ainda pode terminar prematuramente mesmo durante a última rodada.

A partida também termina se o Suserano alocar um de seus Trabalhadores no centro do Castelo ou se, ao tentar alocar Trabalhadores, ele não possuir mais algum em sua reserva. Em ambos os casos, a partida termina imediatamente e todos os jogadores perdem.

Pontuação

Se os jogadores conseguirem terminar a partida normalmente (*isto é, sem que o Suserano a encerre*), eles podem ter uma chance de vitória. Os jogadores contabilizam suas pontuações conforme o jogo original, com exceção da pontuação obtida com Cartas de Pobreza e Prosperidade; ao invés do jogador contabilizar pontos pela maioria das cartas viradas, cada carta virada concede um determinado número de pontos, conforme exibido nas Cartas de Pobreza e Prosperidade



Para obter a pontuação final, todos os jogadores somam as suas pontuações individuais. A pontuação mínima necessária para a vitória é 140 PV, conforme especificado na Carta do Suserano. Se eles não obtiverem essa pontuação mínima, a vitória é do Suserano.



CONTEÚDO BÔNUS

Tabuleiros Individuais para Arquitetos do Reino Ocidental

Estes tabuleiros podem ser utilizados em quaisquer partidas de Arquitetos, incluindo o cenário cooperativo.



Ema

Inicia a partida com 14 Trabalhadores na Prisão, 11 Pratas, sem Virtude, 1 Ouro e 1 Mármore. Cada vez que adquire um Débito ela também ganha 1 Prata e 1 Argila.



Gontrão

Inicia a partida com 12 Trabalhadores na Prisão, 9 Pratas, sem Virtude, 1 Débito e 2 Ouros. Ele também ganha 1 Prata cada vez que ganha 1 Virtude.



Judite

Inicia a partida com 10 Trabalhadores na Prisão, 8 Pratas, 1 Virtude e 3 Cartas de Construções (após a seleção inicial). Ela sempre pode escolher descartar Cartas de Construções em vez de recursos quando exigidos. *Atenção: não é permitido utilizar a habilidade de Judite no cenário cooperativo para Doar Cartas de Construções em vez de recursos.*

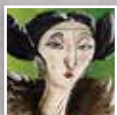


Meroveu

Inicia a partida com 12 Trabalhadores na Prisão, 10 Pratas, 1 Virtude, 1 Pedra, 1 Madeira e 1 Argila. Ele também pode, a qualquer momento, descartar Cartas de Construções em vez de perder Virtude. Seu limite de cartas na mão aumenta para 8.

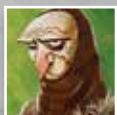
Cartas de Aldeões para Paladinos do Reino Ocidental

Estes tabuleiros podem ser utilizados em quaisquer partidas de Arquitetos, incluindo o cenário cooperativo.



Aristocrata

Ganhe a recompensa indicada após utilizar um Favor Real.



Vigarista

Ganhe a recompensa indicada ao adquirir um Débito.

Cartas de Heróis Aldeões para Viscondes do Reino Ocidental

Estas cartas podem ser utilizadas em quaisquer partidas de Viscondes, incluindo a Campanha da Saga do Tomo e o Cenário Cooperativo..



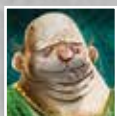
Carolina

Imediato: Ganhe 1 de Corrupção, 1 de Virtude e Reorganiza



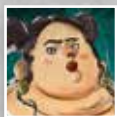
Gisela

Contínuo: Ganhe uma Contratação Livre ou 2 Pratas após executar uma ação Nobre.



Hugo

Saída: Ganhe 1 de Corrupção e quaisquer 2 recursos.



Larena

Contínuo: Pague 1 Prata a menos para contratar ou dispensar Cartas de Aldeões.



Sansão

Saída: Ganhe 1 Virada de Carta e Embaralhamento.



Valério

Imediato: Ganhe 2 Pratas.



UM JOGO DE – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILUSTRAÇÕES – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
DESIGNER GRÁFICO E LAYOUT – SHEM PHILLIPS

EDIÇÃO EM PORTUGUÊS
TRADUÇÃO – RICARDO WILLIAMS
REVISÃO – VINICIUS CARLOS VIEIRA
DESIGNER GRÁFICO – FÁBIO RIBEIRO & VICTOR CAST
SUPERVISÃO – FÁBIO RIBEIRO

DIREITOS AUTORAIS 2020 MOSAICO JOGOS
WWW.MOSAICOGOGOS.COM