

TINY EPIC KINGDOMS – HEROES CALL

COMPONENTES DO JOGO

- 05 meeples grandes de herói (um de cada cor)
- 05 marcadores de nível de herói
- 05 marcadores de recurso de prata
- 30 marcadores de torre de guerra
- 13 cartas de facção
- 08 cartas de território
- 25 cartas de herói
- 01 carta de bússola

HISTÓRIA

A guerra continua e se espalha cada vez mais. Novas facções chegam do norte, iniciando batalhas épicas como nunca antes. Heróis sobem sobre os corpos caídos de seus inimigos. Reinos espalhados pelas terras congeladas e nos picos elevados estão em busca de prata. Torres de guerra crescem mais alto do que as árvores. Quem será o vencedor final...

VISÃO GERAL

Com esta expansão, os jogadores possuem novas possibilidades de marcar pontos e liberar poderes, recrutando, treinando e aposentando heróis. Agora torres de guerra estão sendo construídas em toda a terra para fortalecer os reinos. A prata foi descoberta nos picos nevados e oferece aos jogadores a conveniência de uma moeda flexível. Enquanto isso, os jogadores estarão experimentando novas facções e explorando novos territórios.

CONFIGURAÇÃO DO JOGO

A preparação desta expansão segue as mesmas regras do jogo base Tiny Epic Kingdoms. Você pode escolher jogar exclusivamente com as novas facções e territórios ou pode misturá-los com o jogo base.

A preparação requer o seguinte:

- 06 torres de guerra da cor de cada jogador
- 01 meeple grande de herói da cor do jogador
- 01 marcador de nível de herói para cada jogador
- 01 marcador do recurso de prata para cada jogador

Cada jogador deve:

- Substituir um meeple da sua cor do tabuleiro de território da sua região inicial por um meeple de herói (em vez de começar com dois meeples regulares).
- Comprar duas cartas de herói; manter uma com a face virada para cima e descartar a outra. Colocar seu marcador de nível do herói no primeiro nível da carta de herói.
- Colocar seus marcadores de torre de guerra e seu marcador de recurso de prata ao lado. Prata não pode ser usada como recurso no início da partida.
- Embaralhar as cartas de heróis descartados de volta no deck.

HERÓIS

Meeples de heróis se movimentam, começam guerras, coletam recursos e funcionam de da mesma forma que os meeples regulares, com exceção de suas habilidades especiais originais.

A carta de herói do jogador possui o nível do personagem do herói do jogador e detalha suas habilidades especiais.

Os heróis podem progredir durante o jogo e podem eventualmente se aposentar por pontos de vitória. Se um jogador aposentar 3 heróis, o fim do jogo será acionado.

NIVELANDO UM HERÓI

Heróis possuem 3 níveis e diferentes formas de subir de nível. Em alguns níveis o jogador deverá tomar certas ações e pagar certos recursos e em outros casos que o jogador ganhe uma guerra. Os requisitos para ganhar cada nível são indicados na coluna da esquerda da carta de herói.

HABILIDADES DO HERÓI

Uma carta de herói dá acesso às habilidades especiais do meeple do herói. Estes podem ser bônus de guerra, coleção de recursos ou uma variedade de outras habilidades. Os heróis possuem a capacidade de seu nível atual mais os ganhos recebidos anteriormente em níveis inferiores, a menos que indicado o contrário na carta de herói. Ao contrário das habilidades das facções, as habilidades da carta de herói só afetam o herói, a menos que indicado o contrário na carta de herói.

APOSENTANDO UM HERÓI

Quando um marcador de herói atinge o nível superior da carta de herói, esse herói imediatamente se aposenta. Substitua o meeple do herói com um meeple regular e coloque o meeple do herói em seu suprimento. Remova o marcador de nível de herói da carta de herói e coloque a carta de herói sob ou ao lado da sua carta de facção. Um herói aposentado ganha 03 pontos de vitória (VP) adicionais no final do jogo.

MORTE DOS HERÓIS

Quando você perde uma guerra com seu herói, e você não pode ou não escolhe recuar, seu herói é removido do jogo e devolvido ao seu suprimento. Sua carta de herói é embaralhada de volta no deck de herói.

EXPANDINDO

Quando um jogador se expande, o primeiro meeple trazido de volta ao jogo, se ele estiver em seu suprimento, deve ser seu meeple herói. Isso não custa recursos extras. Quando isso acontecer, compre duas novas cartas de heróis, mantenha uma com a face voltada para cima e embaralhe a outra no deck de heróis. Em seguida, coloque o marcador de nível de herói no primeiro nível na nova carta de herói.

TERRITÓRIOS CONGELADOS

Duas novas regiões são introduzidas em Tiny Epic Kingdoms Heroes Call:

- **Picos / Prata:** Ao coletar recursos, você pode coletar o novo recurso, a prata, de seus picos ocupados. A prata é um recurso selvagem e pode ser substituído por qualquer tipo de recurso ao construir, expandir, pesquisar ou recuar, mas não tem valor para o custo de guerra. Ao pagar por uma dessas ações, você pode substituir prata por um recurso necessário em uma proporção de um para um. Por exemplo, se seu próximo nível de pesquisa requer 04 manas, você pode gastar dois de mana e duas pratas.
- **Prata não tem valor na guerra:** Você não pode negociar com prata e você não pode coletar prata da Tundra e Ruínas.

TUNDRA

- Somente pode haver um meeple de cada vez na Tundra.
- As guerras não podem ser iniciadas na Tundra e as torres de guerra não podem ser construídas na Tundra.
- Ao coletar recursos, um grupo na Tundra coleta um recurso da escolha do jogador. No entanto, quando uma patrulha ou uma ação de busca é realizada, você deve mover seu meeple fora da Tundra, se você for capaz, mesmo se esta região tiver outro jogador, iniciando assim uma guerra. Se você não for capaz de mover seu meeple para fora, ele permanece e você joga seu turno normalmente.

CONSTRUÇÃO DAS TORRES DE GUERRA

Quando um jogador constrói, ele deve colocar uma torre de guerra em uma região que ele já ocupa, e ainda deve elevar seu nível de torre em um na carta de torre. O número de marcadores de torre de guerra representa o progresso de construção e pode ser destruído por outros jogadores. As torres de guerra nunca se movem e permanecerão na região em que foram construídas, mesmo se você estiver fora da região. Não pode haver mais que um marcador de torre de guerra numa região. Regiões com somente torre de guerra não coleta recursos.

Se uma região com uma torre de guerra é invadida e o dono da torre de guerra perde a batalha, então esse marcador de torre de guerra é removido da região e devolvido ao suprimento. O jogador perdedor deve então reduzir um nível de na carta de sua torre. Os níveis na carta de torre refletem exatamente o número de torres no tabuleiro.

OBS: Uma torre de guerra pode ser defendida pelo seu dono, tendo ou não um meeple seu no local.

Torres de guerra fornecem o benefício de -1 no custo da batalha: É possível para um jogador mover-se em uma região com apenas uma torre e durante a batalha, formar uma aliança com o proprietário da torre.

Uma torre não conta como um meeple para o limite de dois meeples por região, mas somente pode haver dois jogadores em uma única região. Isto significa que um terceiro jogador não pode entrar em uma região já ocupada por duas cores de jogadores diferentes.

Bônus de vitória das torres de guerra: Ganhe 1 ponto de vitória adicional no final do jogo para cada carta de território (não região), diferente da sua carta de território de origem, na qual você tem uma torre de guerra.

RETIRADA

Depois que os custos da batalha são pagos, o jogador perdedor pode pagar comida igual ao número de meeples que atualmente tem em jogo para mover seu meeple para uma região adjacente. Isso não pode resultar em outra guerra. Se não há regiões para se deslocar, ou o jogador não tem comida suficiente, a retirada não é uma opção. Remova o meeple do jogo e coloque-o em seu suprimento.

NOVAS CONDIÇÕES DE VITÓRIA

- Um jogador aposentou 03 heróis

Os gatilhos originais para o fim do jogo base também se aplicam. O meeple do herói conta como um dos 7 meeples que podem disparar o fim do jogo.

O jogo continua até a próxima vez que a carta de ação é esvaziada, nesse ponto o jogo termina.

PONTUAÇÃO

Após o jogo terminar, cada jogador ganha pontos de vitória usando o método de pontuação do jogo base com as seguintes adições:

- 03 pontos por cada herói aposentado
- 01 ponto por cada carta de território, diferente da sua carta de território de origem onde você tem uma torre.

REGRAS SOLO

As seguintes regras aplicam-se a Tiny Epic Kingdoms, com ou sem a expansão Heroes's Call. Quando jogar solo, algumas facções funcionam melhor que outras. As facções recomendadas para um jogo solo são:

- Elfos negros
- Anões
- Orcs
- Cavaleiros da morte
- Goblins
- Draconianos
- Mortos vivos
- Gnomos
- Rei leão
- Porcos

PREPARAÇÃO

Selecione uma facção e a cor de um jogador para você e para o jogador fictício. Este será seu oponente no jogo solo.

Use duas cartas de território para esta variante. Você pode escolher ou sortear aleatoriamente. Um pertence a você e o outro ao jogador fictício. Coloque a carta de bússola no meio, entre as duas cartas de território com o lado do dia virado para cima. As cartas de território devem estar tocando a carta de bússola.

Selecione qualquer região de floresta ou montanha na carta de território do jogador fictício e coloque um de seus meeples em cada um. O jogador fictício não usa heróis, mas você pode. O jogador fictício começa com 3 de cada recurso. Se você desejar mudar a dificuldade do jogo, altere a quantidade de recursos que o jogador fictício inicia.

Termine de configurar o jogo como você faria em Tiny Epic Kingdoms ou como modificado em Tiny Epic Kingdoms Heroes' Call.

TURNO DO JOGO

Você e o jogador fictício se revezam exatamente como em um jogo normal. Quando for a vez de selecionar uma ação, o jogador fictício faz a ação que quiser. Se ele não puder realizar uma ação que você selecionou, ela pega recursos em vez disso.

Quando for a vez do jogador fictício para selecionar uma ação, ele rola um dado de guerra. O número correspondente à carta de bússola determina a ação que ele irá fazer. Se esta ação já foi usada, continue na bússola no sentido horário até chegar em uma ação que ainda não foi usada. O jogador fictício sempre pode coletar recursos se ele for incapaz de realizar a ação, mesmo sendo ele o jogador ativo.

A CARTA DE BÚSSOLA

A carta de bússola será sempre usada para ajudar a resolver as ações do jogador fictício.

Cada vez que Carta de ação é limpa, vire a carta de bússola: Isso alterna a bússola entre dia e noite, o que afeta os custos de guerra e como as regiões são selecionadas.

Durante o dia o jogador fictício seleciona regiões mais próximas da bússola. Durante a noite, o jogador fictício seleciona regiões mais distantes da carta de bússola. Em adicional, quando a carta de bússola é virada do dia para a noite, o jogador fictício ganha 1 recurso de cada tipo.

OBS: Quando o jogador fictício seleciona uma ação, use o mesmo número do dado de guerra para determinar a seleção da região, seleção do meeple ou movimento requerido para uma ação. Se o jogador fictício quiser realizar uma ação que você já realizou, ele rola um dado uma vez e usa esse número para resolução.

Considere a bússola como um relógio e o número que você rolou no dado como um determinante que vai direcionar sua mão virtual. Esta mão irá apontar para a seleção. Se a mão não direcionar para uma direção, imagine que ela gira uma posição no sentido horário e em seguida, continua fazê-lo até que uma região válida seja encontrada.

Para mover um meeple, imagine a bússola sobreposta no meeple para determinar a direção. Se não puder mover na direção selecionada, continue no sentido dos ponteiros do relógio até encontrar uma região que possa mover-se. Use este mesmo método para selecionar um meeple, mas sempre escolha o primeiro mais próximo que é tocado pela mão.

AÇÕES DO JOGADOR FICTÍCIO

PATRULHA: Use a bússola para selecionar um meeple e determine qual região que ele irá se mover. O jogador fictício não pode se mover para uma região onde já exista um meeple seu, no entanto pode se mover para uma região com um inimigo.

MISSÃO: Use a bússola para encontrar um meeple e realizar uma missão. Em seguida use a bússola novamente para encontrar uma região para o meeple se mover. Ignore quaisquer regiões inválidas. O jogador fictício não pode se mover para uma região onde já exista um meeple seu, no entanto pode se mover para uma região com um inimigo.

GUERRA: Quando a guerra começa, um custo de guerra deverá ser determinado para o jogador fictício. Para ganhar a guerra, você precisará pagar um custo de guerra igual ou maior do que o determinado pelo jogador fictício. Se você não puder pagar esse custo ou você optar por não pagar, você perde a guerra. O custo de guerra do jogador fictício é determinado com base na carta de bússola, se ela está mostrando o dia ou à noite. Durante o dia, o custo de guerra do jogador fictício é o dobro do número de meeples que ele possui. À noite, o custo de guerra do jogador fictício é igual ao número de meeples que ele possui. O jogador fictício nunca paga pela guerra. Se ele puder recuar ele fará. Use a bússola para determinar a direção para onde o meeple fugirá.

CONSTRUÇÃO: Se o jogador fictício for capaz, ele descartará o número de minérios necessários para alcançar o próximo nível da torre. Se for usar uma torre de guerra, sua torre de guerra é colocada em uma região com um meeple selecionado através da bússola.

PESQUISA: Se o jogador fictício for capaz, ele descartará um número de mana necessário para pesquisar o próximo nível mágico. O jogador fictício se beneficia das habilidades de sua facção.

EXPANDIR: Se o jogador fictício for capaz, ele descartará um número de comida necessário para criar um novo meeple. Este meeple não é colocado junto de um meeple já existente mas preferencialmente em uma região aberta adjacente a um de seus meeples. Use a bússola para selecionar a região onde o meeple será colocado.

COMÉRCIO: O jogador fictício ganha 1 de cada recurso.

COLETANDO RECURSOS: O jogador fictício coleta recursos normalmente de suas regiões ocupadas.

OBS: Use os mesmos gatilhos para o fim do jogo e métodos de pontuação do jogo base.

REGRAS ADICIONAIS

1. Regiões de água (Arctic Elementals, Humans, Merfolk e Pirates)

- Uma região de água é qualquer área definível de água em uma carta de território. Pode haver várias regiões de água em uma carta de território. Regiões hídricas são consideradas intransitáveis e não fornecem recursos.
- As regiões de água podem ou não incluir um ou mais rios. Os rios conectados a corpos de água maiores são considerados parte dessa região maior. Os rios não conectados a corpos de água maiores são considerados suas próprias regiões.
- Qualquer região que toque qualquer parte de uma água são consideradas adjacentes àquela região de água.

2. Regiões de Penhasco (Birdfolk, Polar Kin, Imps e Shapeshifters)

- Regiões de Penhasco são definidos por áreas de penhascos na carta de território. Podem haver várias regiões de penhasco em uma carta de território.
- Qualquer região que toque qualquer parte de um penhasco são consideradas adjacentes àquela região de penhasco.

3. Derrubando Meeples

- Meeples derrubados não podem se mover ou coletar recursos.
- Meeples derrubados não podem defender regiões.
- Você pode expandir em uma região ocupada por um único meeple derrubado.

- Se um meeple for derrubado numa Tundra ele deve ser removido se possível. Ele permanece derrubado na região para onde se moveu.
- Meeples de heróis não podem ser derrubados. Eles se beneficiam de suas habilidades especiais.
- Meeples abatidos ainda valem pontos de vitória ao final do jogo, a menos que estejam nas ruínas.
- A ação de patrulha (não a ação de missão) pode ser usada para levantar um meeple derrubado.

4. Derrubando Torres (Minotaurs)

- Torres derrubadas não podem defender regiões e não contribuem com -1 para o custo de guerra naquela região.
- Se uma torre derrubada estiver sozinha em uma região e algum jogador entrar nessa região, a torre não é levantada. Ao invés disso, remova a torre imediatamente e coloque-a no suprimento do jogador.
- Uma torre derrubada ainda conta como ativa no marcador da carta de torre e é contabilizada para a pontuação final.
- Uma ação de construção pode ser usada, sem custo, para levantar uma torre derrubada.