

# SCYTHE

1-5 JOGADORES • 115 MINUTOS

UM JOGO DE JAMEY STEGMAIER  
ARTE E CRIAÇÃO DE MUNDO POR JAKUB ROZALSKI

*Scythe é um jogo de tabuleiro que se passa em uma versão histórica-alternativa de 1920. É um tempo de: cultivo e guerra; corações partidos e engrenagens enferrujadas; inovação e bravura.*

## AMBIENTAÇÃO

As cinzas da Primeira Grande Guerra ainda escurecem a neve da Europa de 1920. A capitalista Cidade-Estado que agora é lembrada apenas como "A Fábrica", que abasteceu a guerra com Mechas pesadamente armados, fechou suas portas, atraindo a atenção de diversos países.

Com Heróis das cinco facções convergindo para a pequena mas altamente desejada localidade, quem irá ganhar fama e fortuna por estabelecer seu império como o líder da Europa Oriental?

## OBJETIVO DO JOGO

Em Scythe, cada jogador representa um Herói tentando fazer a sua facção a mais rica e poderosa da Europa Oriental. Os jogadores exploram e conquistam territórios; recrutam novos recrutas; produzem recursos e trabalhadores; constroem estruturas; e enviam para o campo de batalha monstruosas máquinas de guerra conhecidas como Mechas. Tipicamente, uma partida de Scythe começa com jogadores construindo uma infraestrutura, explorando os arredores e, eventualmente, entrando em conflito com os demais países.

O jogo progride enquanto os jogadores colocam estrelas (conquistas) no tabuleiro, e termina quando um jogador conseguir colocar a sua 6ª estrela no Registro de Triunfos. Você pode conseguir estrelas ao completar quaisquer uma das seguintes metas:

- Complete todos os 6 aprimoramentos;
- Implante todos os 4 mechas;
- Construa todas as 4 estruturas;
- Aliste todos os 4 recrutas;
- Tenha todos os 8 trabalhadores no tabuleiro principal;
- Revele 1 carta de objetivo completo;
- Ganhe combates (até 2 vezes);
- Tenha 18 de popularidade;
- Tenha 16 de poder;

## FINALIDADE

A finalidade da partida é ter a maior fortuna ao final do jogo; Geralmente, em uma partida, um jogador alcança em média \$75. Você pode acumular moedas durante o jogo, mas irá ganhar a maior parte delas durante a pontuação de final de jogo nas seguintes categorias:

- A cada marcador de conquista colocado;
- A cada território controlado;
- A cada 2 recursos controlados;

A quantidade de moedas recebidas depende diretamente de seu Nível de Popularidade. Quanto maior a sua popularidade, mais moedas você irá receber. Você ainda pode ganhar algum bônus dependendo do posicionamento estratégico de suas estruturas.



# TABELA DE CONTEÚDO

COMPONENTES	2 - 3
CONCEITOS IMPORTANTES	4
TIPOS DE UNIDADE	5
PREPARAÇÃO	6 - 9
JOGABILIDADE	10
AÇÕES DA ALA SUPERIOR	11 - 13
AÇÕES DA ALA INFERIOR	14 - 20
HABILIDADE DAS FACÇÕES	21
COMBATE	22 - 23
EVENTOS	24
A FÁBRICA	25
OBJETIVOS	26
ALIANÇAS E SUBORNOS	26
COLOCANDO ESTRELAS	27
FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO	28 - 29
HERÓIS	30
REGRAS DE DESTAQUE	31

**NOTA DO AUTOR:** Por que o nome "Scythe"? Scythe ("Sigh.th"), do inglês, significa FOICE - um instrumento agrário e uma arma de guerra - que perfeitamente abrange a combinação desses dois elementos no jogo. Seus trabalhadores dependem da proteção de seu militarismo, assim como o seu império depende dos recursos que estes produzem nos campos. Um ciclo de mútua interação e dependência nessa época de iminente conflito.

# COMPONENTES

1 guia rápido de referências



42 cartas de combate (amarelo)



5 tabuleiro de ações



23 cartas de objetivo (bege)



1 tabuleiro principal



28 cartas de eventos (verde)



80 marcadores de recursos

(20 de cada: grãos, metal, madeira, e óleo)



12 cartas de tecnologia (roxo)



80 moedas



2 discos de poder



12 fichas de multiplicadores



5 cartas de travessia



12 fichas de eventos



5 cartas de ajuda para iniciantes



6 cartões de bônus por estruturas



# COMPONENTES DAS FACÇÕES

FACÇÃO

COR PRIMÁRIA



1 tabuleiro da facção



1 marcador de ação



1 marcador de popularidade



1 marcador de poder



6 marcadores de conquista



4 marcadores de estruturas



4 marcadores de recrutas



4 miniaturas de mechas



1 miniatura de heróis



8 trabalhadores



6 cubos de tecnologia



# CONCEITOS IMPORTANTES

## TERRITÓRIO

Um território é um hexágono no tabuleiro principal classificado como um dos seguintes tipos de terreno:



FAZENDA



FLORESTA



MONTANHA



TUNDRA



VILAREJO



LAGO



A FÁBRICA

## BASE

Você possui uma base que serve como ponto de partida inicial e um refúgio para recuar após perder um combate.

**NÃO É UM TERRITÓRIO:** A base não é um território. Portanto, você não pode mover suas unidades ou construir estruturas em uma base, incluindo a sua própria.

**EXPANSÕES:** Há duas bases no tabuleiro principal que não possuem uma facção correspondente - ainda. Estas bases serão usadas por facções de futuras expansões.



## CONTROLE

Você controla um território se tiver ao menos uma unidade (Herói, trabalhador ou Mecha) nele OU se tiver uma estrutura no território e nenhuma unidade inimiga (Herói, trabalhador ou Mecha) no mesmo. Apenas 1 jogador por vez pode controlar um território.

4

## RECURSOS

Marcadores de recurso (grãos, madeira, metal ou óleo) permanecem no tabuleiro principal ao serem produzidos. Você somente pode gastar recursos de territórios que controla.

**GASTANDO RECURSOS DE QUALQUER TERRITÓRIO QUE CONTROLA:** Você pode utilizar os recursos dos territórios que controla para pagar por ações, mesmo que estas ações estejam relacionadas a outros territórios do tabuleiro. Por exemplo: você pode gastar 3 marcadores de metal de um ou mais territórios para enviar um Mecha para o mesmo ou para outro território (se possuir um trabalhador naquele território).

**RESERVA:** Ao utilizar um recurso, remova-o do tabuleiro e coloque-o na reserva geral, ao lado do tabuleiro. Quando você produz ou compra recursos (detalhes no tópico sobre **Ações da Ala Superior**, pág. 12-13), mova o recurso da reserva até o território onde foi produzido. Não há limites para o número de recursos no jogo - utilize a ficha de multiplicadores se for necessário.

**TRABALHADORES NÃO SÃO RECURSOS:** Recursos são grãos, madeira, metal ou óleo. Trabalhadores não são considerados recursos.

**EXEMPLO DE CONTROLE DE RECURSOS:** Na imagem, os Nórdicos controlam cada um dos territórios em que possuem ao menos uma unidade ou uma estrutura (peças azuis, incluindo a miniatura do Herói). Eles podem gastar recursos de quaisquer um de seus territórios para pagar por custos. Eles não podem gastar o recurso metal - no território do canto inferior - por não possuir unidades ou estruturas naquele território.



# TIPOS DE UNIDADE

Cada um dos três tipos de unidades do jogo – Heróis, trabalhadores e Mechas – compartilham duas similaridades chaves:

- Podem mover-se pelo tabuleiro (não através de rios ou lagos – normalmente).
- Podem transportar qualquer número de recursos ao se moverem.

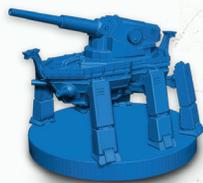
Cada tipo de unidade também tem seus atributos únicos que não são compartilhados com os demais tipos. Ao longo do manual, você notará a diferença entre eles.

HERÓI	MECHAS	TRABALHADORES
<ul style="list-style-type: none"> <li>ENGAJA EM COMBATES</li> <li>INTERAGE COM EVENTOS</li> <li>ASSIMILA UMA CARTA DE TECNOLOGIA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ENGAJAM EM COMBATES</li> <li>TRANSPORTAM QUALQUER NÚMERO DE TRABALHADORES</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>PRODUZEM RECURSOS</li> <li>REQUISITAM MECHAS</li> <li>CONSTRÓEM ESTRUTURAS</li> </ul>

Todas as unidades podem carregar qualquer número de recursos.  
Normalmente, as unidades podem se mover 1 território por vez e não podem atravessar rios ou entrar em lagos.  
Em seu turno, toda vez que seu Herói/Mecha obrigar um ou mais trabalhadores inimigos a recuarem (através de movimentação ou de combate), perca 1 de Popularidade por cada trabalhador recuado.  
No combate, o atacante vence empates. Se o perdedor revelar ao menos 1 de Poder, ele recebe 1 Carta de Combate.



**Heróis** podem engajar-se em combates, interagir com eventos, e (uma vez por jogo) ganhar uma carta de Tecnologia se terminarem seu movimento na Fábrica. Você é representado no tabuleiro pelo Herói. Você foi enviado em uma missão pelos líderes de sua facção para reivindicar as inexploradas terras que cercam a extinta Fábrica.



**Mechas** podem engajar-se em combates e, ao se moverem, podem transportar qualquer número de trabalhadores. **Mechas não podem transportar seu Herói.** Mechas são máquinas de guerra, veículos de combate criados com a tecnologia da Fábrica – para hostilizar inimigos ou desencorajar ataques.



**Trabalhadores** podem produzir recursos ou treinar outros trabalhadores, requisitar Mechas, e construir estruturas. Não são combatentes. São pessoas ligadas à terra e ao plantio, vindos de vilarejos das regiões que uniram-se a sua causa e lhe ajudam a construir seu império.



PLÁSTICO



MADEIRA

Uma dica para se acostumar aos componentes de Scythe é: todas as peças de Plástico (Herói e Mechas) podem envolver-se em combates. Todas as peças de Madeira (recursos, trabalhadores e estruturas) não participam dos combates.

# PREPARAÇÃO

## PREPARAÇÃO DO TABULEIRO



**FICHAS DE EVENTO (BÚSSOLA VERDE):** Posicione 1 Ficha de Evento em cada território que tenha o símbolo correspondente (11 ao total).



**RECURSOS & MOEDAS:** Coloque os recursos (madeira, grãos, óleo e metal), as moedas e as fichas multiplicadoras na reserva geral, ao lado do tabuleiro.



### CARTAS DE COMBATE (AMARELAS):

Embaralhe as cartas de combate e coloque-as no tabuleiro com a face para baixo. Se uma carta precisar ser comprada e o baralho estiver se esgotado, reembalhe a pilha de descarte e forme um novo baralho. Se tanto o baralho quanto o descarte estiverem vazios, nenhuma carta é comprada.

### CARTAS DE TECNOLOGIA (ROXAS):

Embaralhe as cartas de tecnologia e aleatoriamente separe X, sendo este o número de jogadores + 1. Coloque estas cartas, com a face para baixo, no tabuleiro. Em seguida, devolva o restante das cartas à caixa do jogo, sem olhá-las.

### CARTAS DE EVENTO (VERDES):

Embaralhe as cartas e coloque-as no tabuleiro, com a face para baixo.

### CARTAS DE OBJETIVO (BEGES):

Embaralhe as cartas e coloque-as no tabuleiro, com a face para baixo.

**CARTÕES DE BÔNUS POR ESTRUTURA:** Embaralhe os cartões e pegue 1 aleatoriamente. Coloque-o com a face para cima no espaço abaixo do Nível de Popularidade.

1	2
2-3	4
4-5	6
6	9

## DESIGNAÇÃO DA FACÇÃO:

Embaralhe todos os Tabuleiros das Facções (com a face para baixo) e, aleatoriamente, dê 1 para cada jogador. Esta será a Facção daquele jogador. Agora, faça o mesmo com os Tabuleiros de Ações, embaralhando e distribuindo 1 para cada jogador. Cada jogador deve sentar-se próximo a sua Base, de acordo com o mapa (a ordem é: Nórdicos, Rusviética, Criméia, Saxônia, e Polônia). Cada um deve posicionar o Tabuleiro da Facção e o Tabuleiro de Ações a sua frente.



## CARTAS, MOEDAS E VALORES INICIAIS DE PODER E DE POPULARIDADE:

Tanto no Tabuleiro da Facção quanto no Tabuleiro de Ações há valores iniciais de cartas, moedas e posições no Nível de Poder e de Popularidade.

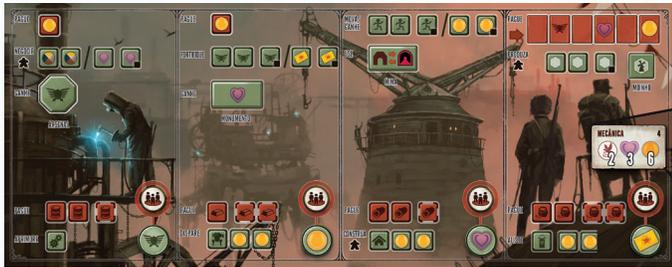
### TABULEIRO DA FACÇÃO



**PODER:** Coloque seu marcador de poder (  ) no Nível de Poder indicado (na tabela do tabuleiro principal). Poder é o recurso gasto em combates.

**CARTAS DE COMBATE:** Compre a quantidade de cartas indicada no seu Tabuleiro da Facção. A quantidade de cartas possuídas por um jogador é de informação pública, mas o conteúdo destas cartas deve ser mantido em segredo.

### TABULEIRO DE AÇÕES



**POPULARIDADE:** Coloque seu marcador de popularidade (coração) no Nível de Popularidade indicado (na tabela do tabuleiro principal).



**CARTAS DE OBJETIVO:** Compre a quantidade de Cartas de Objetivo indicada. O conteúdo das cartas deve ser mantido em segredo dos demais jogadores. Após todos comprarem suas cartas iniciais, retorne o baralho ao tabuleiro.

**MOEDAS:** Ganhe o valor indicado de moedas e guarde-as no seu Tabuleiro da Facção. A quantidade de moedas possuídas por um jogador é de informação pública, mas o valor de cada pode ser mantido em segredo.



### HERÓIS

Coloque seu Herói (miniatura plástica com o suporte da cor de sua facção) na Base de sua facção.

### TRABALHADORES

Posicione 1 trabalhador em cada território conectado por terra à Base de sua facção (total de 2 trabalhadores).

continuação

# PREPARAÇÃO

## TABULEIRO DE AÇÕES

É onde você escolherá as ações disponíveis a cada turno durante o jogo.

**CUBOS DE TECNOLOGIA:** Posicione os 6 cubos no seu Tabuleiro de Ações, nos quadrados verdes marcados com um pequeno quadrado preto em seu canto direito.



EXEMPLO

**TRABALHADORES:** Posicione seus 6 trabalhadores restantes nos espaços acima da Ação de Produção.

### MARCADORES DE ESTRUTURAS:

Suas 4 estruturas (peças de madeira: Arsenal, Monumento, Mina, e Moinho) são colocadas em cima de seus espaços correspondentes. Cada jogador possui as mesmas 4 estruturas.

**MARCADOR DE AÇÃO:** Por hora, coloque-o ao lado do seu Tabuleiro de Ações.



### MARCADORES DE RECRUTAS:

Posicione seus 4 marcadores de recrutas (circulares) nos espaços circulares inferiores de cada seção.



### ORDEM INICIAL:

O jogador com o menor número, conforme o indicado no seu Tabuleiro de Ações, deve iniciar o jogo. A partida segue em sentido horário a partir do jogador inicial.

**NOTA DO AUTOR:** Na ordem de início, os jogadores com os números mais altos têm mais recursos iniciais do que os demais. Estes recursos extras equilibram a ordem inicial dos turnos.



## TABULEIRO DA FACÇÃO

É onde você mantém seus Mechas, moedas e marcadores de conquista ainda não utilizados. Cada tabuleiro também mostra a habilidade especial de sua facção, no canto superior direito.

**MARCADORES DE CONQUISTA (ESTRELAS):** Coloque seus 6 marcadores de conquista em seu tabuleiro, próximo ao emblema de sua facção.

Não coloque marcadores em cima do Bônus Especial de Recrutamento (canto inferior esquerdo) – você ganhará estes bônus ao alistar recrutas para sua causa, durante o jogo.



**MECHAS:** Posicione seus 4 Mechas cobrindo os 4 espaços de habilidade.

## CARTAS DE AJUDA PARA INICIANTES

Recomendamos que você não tente ensinar cada pequeno detalhe aos novos jogadores. Em vez disso, dê a cada novo jogador uma Carta de Ajuda. Esta carta contém informações-chaves sobre as unidades de um lado, e conceitos do jogo no outro, além de dicas de por onde começar nos primeiros turnos.

O primeiro jogo de Scythe não deve ser sobre a elaboração de um plano magistral ou entender cada minúsculo aspecto das regras do jogo. Entre de cabeça e comece a apertar alguns botões para ver o que eles fazem, consultando as regras quando necessário. É tudo sobre diversão!

## CARTAS DE TRAVESSIA

As Cartas de Travessia – uma para cada jogador – são lembretes úteis das habilidades de travessia de cada facção e ao serem adquiridas (por meio da construção de Mechas), indicam quais tipos de terreno podem atravessar e para onde podem ir. Esta habilidade funciona diferentemente para cada facção, como detalhada nas páginas 15 – 17.

**COMO VENCER:** Tenha mais moedas. Inclua as moedas conquistadas com a pontuação de final do jogo recebidas da Tabela de Popularidade e do Bônus por estrutura.

**TERRITÓRIOS:** Você controla um território (hexágono) se possuir ao menos 1 unidade ou 1 estrutura nele.

**RECURSOS:** Recursos permanecem no tabuleiro. Gaste recursos de qualquer território que você tem o controle.

**SEU TURNO:** Escolha 1 das 4 seções do seu Tabuleiro de Ações (diferente da escolhida no turno anterior). Em ordem: realize a ação da Ala Superior (opcional) e depois da Ala Inferior (opcional), ou nenhuma das duas. Primeiramente, pague o custo da ação (espaços vermelhos) e depois receba o benefício (espaços verdes).

### SUGESTÕES DE TURNOS INICIAIS

**PRIMEIRO TURNO:** Realize uma ação da Ala Superior que ninguém ainda tenha utilizado.

**SEGUNDO TURNO:** Tente realizar tanto a ação da Ala Superior quanto da Ala Inferior no mesmo turno.

**TERCEIRO TURNO:** Use a habilidade da sua Facção (se possível).

**QUARTO TURNO:** Olhe suas Cartas de Objetivo e planeje qual irá perseguir.

**QUINTO TURNO:** Escolha 1 das 10 formas diferentes de se conseguir uma estrela, e tente completá-la.

**DICA:** Foque em apenas 6 das 10 possíveis estrelas e tente conquistá-las antes dos demais jogadores. Quando um jogador conseguir sua 6ª estrela, o jogo termina imediatamente.



# JOGABILIDADE

Scythe utiliza um mecanismo de seleção de ações contínuas (sem rodadas ou fases). Os jogadores agem em turnos, um após o outro, até que um alcance sua 6ª conquista, o que imediatamente encerra o jogo.

No seu turno, faça o que se segue, em ordem:

1. Coloque o seu Marcador de Ação em uma seção diferente da qual estava no turno anterior em seu Tabuleiro de Ações.
2. Realize a ação da ala superior daquela seção (opcional).
3. Realize a ação da ala inferior daquela seção (opcional).

Assim, você pode realizar apenas uma ação, ambas (ala superior e ala inferior), ou nenhuma (mas você ainda deve mover seu Marcador de Ação para uma seção diferente). Você pode usar recursos recebidos em ações da ala superior para pagar custos da ala inferior. Ainda, você pode completar o objetivo de sua Carta de Objetivo a qualquer momento do seu turno (detalhes sobre **Objetivos** na página 26).

Os custos (espaço vermelho) e os benefícios (espaço verde) no Tabuleiro de Ações são mostrados pela quantidade de espaços **antes** da ação pretendida. Ao realizar uma ação, primeiramente pague os custos, e só depois receba o benefício (ou parte dele, caso não tenha interesse em receber todo o benefício por algum motivo estratégico).

Após completar o seu turno (ou enquanto estiver finalizando as escolhas de sua ação da ala inferior), o próximo jogador no sentido horário começa o seu turno, seguindo a mesma ordem.



**AÇÃO DE REFORÇAR**  
(com estrutura abaixo dele)

**AÇÃO DE APRIMORAR**  
(com bônus de Recrutamento à direita)

## AÇÕES DA ALA SUPERIOR

FORTIFICAR	PRODUZIR	MOVER	NEGOCIAR
<b>PAGUE</b> [Red 1]	<b>PAGUE</b> [Red 2] [Red 1] [Red 1] [Red 1] [Red 1]	<b>NOVA/GANHE</b> [Green 1] [Green 1] [Green 1] / [Green 1] [Green 1]	<b>PAGUE</b> [Red 1]
<b>FORTIFIQUE</b> [Green 1] [Green 1] [Green 1] / [Green 1] [Green 1]	<b>PRODUZA</b> [Green 1] [Green 1] [Green 1] [Green 1]	<b>USE</b> [Green 1] [Green 1]	<b>NEGOCIE</b> [Green 1] [Green 1] / [Green 1] [Green 1]
<b>GANHE</b> [Green 1]	<b>MOINHO</b> [Green 1]	<b>MINA</b> [Green 1]	<b>GANHE</b> [Green 1]
<b>MONUMENTO</b> [Green 1]			<b>ARSENAL</b> [Green 1]
<b>APRIMORE</b> [Green 1] [Green 1] [Green 1] [Green 1] [Green 1]	<b>DISPARE</b> [Green 1] [Green 1] [Green 1]	<b>CONSTRUA</b> [Green 1] [Green 1] [Green 1]	<b>INDUSTRIAL</b> [Green 1] [Green 1] [Green 1] [Green 1]
<b>APRIMORAR</b> [Green 1] [Green 1] [Green 1] [Green 1] [Green 1]	<b>DISPARAR</b> [Green 1] [Green 1] [Green 1]	<b>CONSTRUIR</b> [Green 1] [Green 1] [Green 1]	<b>ALISTAR</b> [Green 1] [Green 1] [Green 1] [Green 1]

## AÇÕES DA ALA INFERIOR

# AÇÕES DA ALA SUPERIOR

As ações da Ala Superior aparecem em ordens diferentes em cada Tabuleiro de Ações, apesar de cada ação ser idêntica. As explicações abaixo assumem a posição inicial padrão de cada tabuleiro.



## MOVER

Faça 1 das seguintes opções ("/" significa "ou"):

**DESLOCAR:** Mova até 2 unidades diferentes que você controla (Herói, trabalhador, ou Mecha) de um território para outro território adjacente.

**GANHE MOEDA(S):** Faça suas unidades explorarem a terra. Receba \$1.

Aqui estão algumas considerações importantes sobre o deslocamento das unidades:

**RECURSOS E TRABALHADORES:** Unidades podem carregar e largar qualquer número de recursos durante a ação de Mover.

**MECHAS:** Mechas podem transportar (carregar ou largar) qualquer número de trabalhadores e/ou recursos (não podem transportar seu Herói). Fazer o seu Mecha transportar um trabalhador não conta como um movimento para o trabalhador (que poderá se mover depois), apenas para o Mecha. Você também pode usar um dos movimentos para deslocar um trabalhador para um território com um Mecha, e então mover o Mecha carregando aquele trabalhador junto.



**RIOS E LAGOS:** Normalmente, unidades não podem atravessar rios ou adentrar lagos. Esta regra é quebrada por algumas habilidades de Heróis/Mechas (veja habilidade dos Nórdicos e Polônia, páginas 16 – 17).

**RIO:** curso de água entre dois territórios do tabuleiro.

**LAGO:** o lago é um corpo de água que abrange um hexágono de território inteiro, expandindo-se para qualquer litoral adjacente. Logo, se um jogador tem uma habilidade especial que o permita mover-se para um lago, ele pode mover-se de qualquer território adjacente para dentro do lago.

**TÚNEIS:** Para o propósito da ação de Mover, todos os territórios com Túneis (ícone) são considerados adjacentes uns aos outros.

## MOVENDO-SE PARA UM TERRITÓRIO OCUPADO POR UM Oponente:

### CONTROLADO POR TRABALHADORES

» Se o seu **Herói e/ou Mecha** se deslocar para um território controlado por trabalhadores do oponente (e nenhuma outra unidade), o seu movimento termina imediatamente para esta unidade e ela não poderá se mover novamente neste turno. Após terminar sua ação de Mover com as suas demais unidades, cada um dos trabalhadores do seu oponente naquele território recua para a Base da facção deles, deixando para trás todo e qualquer recurso. Você perde 1 de Popularidade para cada trabalhador que você forçou a recuar – o povo da região não está feliz em perder suas terras e serem forçados para fora de suas casas. No caso em que sua Popularidade já está no mínimo possível, os trabalhadores ainda assim são obrigados a recuar.

» Seus **trabalhadores** não podem deslocar-se para territórios ocupados por trabalhadores do seu oponente sem estarem acompanhados por um Mecha para protegê-los.

### CONTROLADO POR UMA ESTRUTURA

» Qualquer unidade pode deslocar-se para um território controlado somente por uma estrutura. O jogador que controla a unidade agora também controla o território.

### CONTROLADO POR UM HERÓI E/OU MECHA

» Se o seu **Herói e/ou Mecha** deslocarem-se para um território controlado por um Herói e/ou Mecha do oponente, seu deslocamento imediatamente termina (mesmo se você possuir uma habilidade que permita se deslocar além). O oponente ainda, temporariamente, controla aquele território. Após terminar suas demais ações de deslocamento, se algum de seus Mechas ou Herói dividir um território com um Herói e/ou Mecha do oponente, ocorre um combate (detalhes sobre **Combate** nas páginas 22 – 23).

» Seus **trabalhadores** não podem se deslocar para um território controlado por Mechas e/ou Herói de oponentes.

**BASE:** Em geral, você não pode usar a ação de deslocamento para se mover para dentro de uma base (nem mesmo a sua própria).

**EVENTOS:** Se você deslocar o seu **Herói** para um território que contenha um marcador de evento, seu deslocamento com aquela unidade imediatamente termina e ele não poderá se deslocar novamente neste turno. Após resolver todos os combates deste turno, se seu Herói ainda estiver naquele território, remova o marcador de evento, e resolva o evento (detalhes sobre **Eventos** na página 24).

**AGRUPAMENTO:** Não há limites para o número de unidades da mesma facção que podem estar em um mesmo território.

continuação

# AÇÕES DA ALA SUPERIOR



## FORTIFICAR

Pague o custo (\$1) para fazer 1 das seguintes opções:

**PODER:** Aumente seu Nível de Poder em 2 na Tabela de Poder do tabuleiro principal. Poder é gasto em combate.

**CARTAS DE COMBATE:** Compre 1 carta de combate. Estas cartas são utilizadas como bônus para aumentar seu poder durante o combate (você pode usar até 1 carta de combate para cada Herói/Mecha da sua facção envolvido no combate). Se uma carta precisar ser comprada e o baralho estiver se esgotado, use a pilha de descarte para formar um novo baralho. Se mesmo assim não há mais cartas, nenhuma carta é comprada.



## NEGOCIAR

Pague o custo (\$1) para fazer uma das seguintes opções:

**RECURSOS:** Ganhe quaisquer 2 recursos (qualquer combinação entre óleo, madeira, metal e/ou grãos) e coloque-os em algum território que você controla que possua ao menos um de seus trabalhadores. Você não pode usar esta ação se todos os seus trabalhadores estiverem em sua base.

**POPULARIDADE:** Aumente seu Nível de Popularidade em 1 no Nível de Popularidade do tabuleiro principal. Popularidade é usada em Eventos e determina um valor multiplicador na sua pontuação final.

**DICA ESTRATÉGICA:** Enquanto a ação de Produzir com trabalhadores será a forma mais comum de estocar recursos, Negociar tem seus benefícios e não deve ser subestimado. Por exemplo, Negociar por um recurso desejado é preferível do que deslocar um trabalhador a um território que forneça aquele recurso. O turno que você gastaria se movimentando agora pode ser utilizado em outra ação. Negociar igualmente concede acesso a recursos que estão fora do alcance dos jogadores.





## PRODUZIR

Pague o custo (dependendo da quantidade de espaços vermelhos visíveis *antes* de realizar a ação), escolha até 2 territórios **diferentes** que você controla, e cada trabalhador seu que estiver nestes territórios irá produzir um recurso do território correspondente.

Nos territórios selecionados para a produção, cada trabalhador poderá produzir 1 recurso, que será colocado no território onde foi produzido. Se um trabalhador estiver em um Vilarejo, este irá "produzir" outro *trabalhador*, ensinando-o sua profissão – após pagar o custo, pegue o trabalhador mais à esquerda da seção **Produzir** do seu Tabuleiro de Ações e coloque-o no Vilarejo.

### TIPOS DE TERRENO

### O QUE PRODUZ

	MONTANHA		METAL
	FAZENDA		GRÃOS
	TUNDRA		ÓLEO
	FLORESTA		MADEIRA
	VILAREJO		TRABALHADOR
	LAGO		
	A FÁBRICA		

**EXEMPLO:** Se você selecionar uma fazenda com 1 trabalhador e uma montanha com 2 trabalhadores para a ação de Produzir, você irá gerar 1 Grão (fazenda) e 2 Metais (montanha).



**PAGAMENTO NECESSÁRIO:** Como qualquer ação, você precisa pagar o custo total antes de realizar a ação de Produzir. Se você não tem moedas, Popularidade e/ou Poder, você deve escolher outra ação.

**RECURSOS ILIMITADOS:** Não há limite para a quantidade de recursos ou trabalhadores em um mesmo território. Não há limite para o número de recursos no jogo. Se necessário, utilize uma ficha de multiplicador para representar os recursos.

**TRABALHADORES SÃO PERMANENTES:** Uma vez que você coloca um trabalhador no tabuleiro, ele não pode ser retornado para o Tabuleiro de Ações.

É possível – embora muito raro – que os jogadores possam se encontrar em uma posição onde nenhuma ação é possível (última ação foi a de Mover, estão sem moedas, recursos, Poder ou Popularidade). Se isso acontecer, o jogador tem um “turno perdido”, movendo o Marcador de Ação para uma seção, sem utilizar-se dela. Recomenda-se uma economia de moedas no início da partida, para evitar ficar encurralado.

# AÇÕES DA ALA INFERIOR

As ações da Ala Inferior possuem a mesma ordem em todos os Tabuleiro de Ações dos jogadores, mas os custos e os benefícios variam. As explicações abaixo - visual do tabuleiro, custos e benefícios - consideram a posição inicial padrão de cada tabuleiro.

**PASSANDO O TURNO:** Normalmente, quando um jogador escolhe realizar uma ação da Ala Inferior (que não é interativa e o jogador pode necessitar de alguns segundos para decidir questões estratégicas), o próximo jogador já pode começar o seu turno e agir, tornando o tempo entre os turnos mais curto, acelerando o jogo.

**MOEDAS:** A maioria das ações da Ala Inferior dão ao jogador ao menos 1 moeda ao se pagar o custo para realizar a ação. Recomendamos que o jogador pegue a moeda antes de realizar a ação, evitando esquecer-se dela. Um jogador pode escolher não pegar a moeda.

**COMPLETANDO AÇÕES:** Eventualmente, você pode "completar" uma ação da Ala Inferior (ex.: eventualmente, com a Ação Aprimorar, você não terá nada mais para aprimorar). Após este ponto, é possível continuar pagando o custo para receber as moedas (e bônus de recrutamento, se aplicável).

**RECRUTAS:** Cada uma das ações da Ala Inferior possui um Bônus Contínuo de Recrutamento (círculo verde). Se estiver revelado, ele recompensa o jogador quando ele, ou seus oponentes adjacentes (jogador a sua direita ou a sua esquerda), escolherem realizar esta ação da Ala Inferior. Veja detalhes sobre **Recrutamento** na página 20.

## APRIMORAR

Aprimorar melhora a eficiência da infraestrutura do seu ascendente império. O recurso utilizado é o Óleo.

Para Aprimorar, pague o custo e então escolha um Cubo de Tecnologia de qualquer lugar do seu Tabuleiro de Ações, que esteja em um espaço verde (Ala Superior), e coloque-o em qualquer espaço vermelho com borda branca (Ala Inferior). Espaços vermelhos com bordas inteiramente pretas não podem ser escolhidos, pois estão fora dos limites de Aprimoramento.

**EXEMPLO:** Você decide que quer ser capaz de produzir em 3 territórios, ao invés de apenas 2 (ignore o Moinho neste exemplo), ao mesmo tempo em que quer reduzir o custo de alistamento de recrutas em 1. Ao escolher a ação de Aprimorar, em adição a pagar o custo de óleo e receber moedas, escolha qualquer Cubo de Tecnologia na Ala Superior (posicionados em espaços verdes - no exemplo, da ação de Produzir) e mova-o para um espaço vermelho de borda branca na Ala Inferior (no caso, para o custo da ação de Alistar).



## DISPARAR

Você pode enviar Mechas (miniaturas) para proteger seus trabalhadores, expandir seus territórios, e adicionar novas habilidades ao seu Herói e outros Mechas. O recurso utilizado para Disparar um Mecha é o Metal.

Para disparar um Mecha, pague o custo e receba as moedas. Em seguida, escolha **qualquer** Mecha do seu Tabuleiro da Facção e o envie a um território ocupado por pelo menos 1 de seus trabalhadores. O trabalhador requisita o envio da unidade de combate, que se dirige até o local. (Você não pode enviar um Mecha diretamente para um lago, mesmo que possua habilidades que permitam a um Mecha entrar no lago).

De agora em diante, seu Herói e todos os seus Mechas (mas jamais os seu trabalhadores) recebem a habilidade destravada (que ficou visível) no seu Tabuleiro da Facção. As habilidades variam entre as facções.



## SAXÔNIA



**TRAVESSIA:** Seu Herói e seus Mechas podem mover-se através de rios para florestas e para montanhas.

**PASSAGEM SUBTERRÂNEA:** Sua facção utiliza-se dos perigosos caminhos subterrâneos para surpreender os oponentes e deslocar suas tropas sem serem vistas. Para os propósitos de deslocamento da sua ação de Mover - para o seu Herói e seus Mechas - montanhas que você controla e todos os túneis (incluindo a sua Mina, se a tiver construído) são considerados adjacentes entre si.

**SABOTAR:** Antes de se engajar em combate em um território contendo um túnel, seus batedores avançam pelos caminhos subterrâneos e sabotam o inimigo. O oponente perde 2 de Poder antes do combate (refletindo na diminuição do nível da Tabela de Poder). Você pode fazer isso uma vez por combate, e não uma vez por unidade.

**RAPIDEZ:** Seu Herói e Mechas podem mover-se um território adicional ao se deslocar com a ação Mover. Se alguma dessas unidades mover-se para um território contendo o Herói, Mechas ou trabalhadores do oponente, o seu deslocamento imediatamente termina e a unidade não pode mover-se novamente neste turno. Deslocar-se de um túnel a outro conta como 1 deslocamento. Então, com esta habilidade, o jogador pode mover seu Mecha por um túnel e, após isso, mais um território ou vice-versa. Os seus Mechas podem carregar ou largar trabalhadores e recursos entre os deslocamentos.

continuação

# AÇÕES DA ALA INFERIOR

## RUSVIÉTICA



**TRAVESSIA:** Seu Herói e seus Mechas podem mover-se através de rios para fazendas e para vilarejos.

**REDE DE TÚNEIS:** Você descobriu uma esquecida rede de túneis para transporte de recursos que conecta A Fábrica aos pequenos vilarejos da região. Para os propósitos de deslocamento da sua ação de Mover - para o seu Herói e seus Mechas - vilarejos que você controla e A Fábrica são considerados adjacentes entre si. Por exemplo, você poderá deslocar um Mecha de um vilarejo que tem controle para (a) outro vilarejo que controla, ou (b) diretamente até A Fábrica.

**EXÉRCITO DO POVO:** Em combate onde você tenha ao menos 1 trabalhador, você pode utilizar 1 Carta de Combate adicional. Você ainda precisa de um Mecha ou de seu Herói para participar do combate. Exemplo: se, em determinado combate, você tiver 2 Mechas e 3 trabalhadores, você poderá utilizar até 3 Cartas de Combate (1 para cada Mecha e 1 por ter ao menos 1 trabalhador).

**RAPIDEZ:** Seu Herói e seus mechas podem mover-se 1 território adicional ao se deslocar com a ação Mover. Para detalhes, veja a habilidade na página 15.

16

## NÓRDICOS



**TRAVESSIA:** Seu Herói e seus Mechas podem mover-se através de rios para florestas e para montanhas.

**HOMENS DO MAR:** Seu Herói e seus Mechas podem deslocar-se de e para lagos, e recuar para lagos adjacentes (você ainda pode escolher recuar para sua base, se desejar). Isto permite que os hexágonos contendo lagos sejam tratados como terrenos normais durante o deslocamento. Um Mecha pode transportar trabalhadores e recursos para um lago, mas não pode largá-los até sair daquele território. Um trabalhador não pode entrar ou sair de um lago sem a assistência de um Mecha. Lagos são territórios e podem ser controlados. Inclusive é possível

ocorrer um combate em um lago. Estruturas não podem ser construídas em lagos.

**ARTILHARIA:** Antes de engajar em combate, você pode gastar 1 de Poder para diminuir o Poder de um oponente em 2 (refletindo na diminuição do nível da tabela de Poder). Você pode fazer isto apenas uma vez por combate, e não uma vez por unidade.

**RAPIDEZ:** Seu Herói e seus Mechas podem mover-se 1 território adicional ao se deslocar com a ação Mover. Para detalhes, veja a habilidade na página 15.

## CRIMEIA



**TRAVESSIA:** Seu Herói e seus Mechas podem mover-se através de rios para fazendas e para tundras.

**ANDARILHO:** Sua facção enviou batedores pela região e mapeou os caminhos seguros, montando acampamentos fora dos limites das outras facções. Seu Herói e seus Mechas podem deslocar-se de um território ou de sua base para qualquer outra base inativa ou para a sua própria, independente da distância. Uma **base inativa** é a base inicial de uma facção que não está em jogo, incluindo as facções da expansão. Normalmente jogadores não podem deslocar-se para dentro de uma base, mas esta habilidade quebra esta regra para seu Herói e seus Mechas.

**BATEDORES:** Os batedores que enviou à frente de suas tropas analisam a força inimiga, o que ajuda a desenvolver um plano magistral de combate, diminuindo as opções estratégicas do oponente enquanto aumenta suas próprias. Antes de engajar em combate, roube uma Carta de Combate aleatória da mão do oponente e a adicione a sua mão. Você pode fazer isso apenas uma vez por combate, e não uma vez por unidade.

**RAPIDEZ:** Seu Herói e seus Mechas podem mover-se 1 território adicional ao se deslocarem com a ação Mover. Para detalhes, veja a habilidade na página 15.

## POLÔNIA



**TRAVESSIA:** Seu Herói e seus Mechas podem mover-se através de rios para vilarejos e para montanhas.

**SUBMERGIR:** Sua facção aprende a tirar vantagem das antigas galerias submersas que interligam os lagos. Seu Herói e seus Mechas podem deslocar-se de e para lagos, e de um lago a outro como se estivessem adjacentes (similar ao movimento entre túneis, mas utilizando lagos). Um Mecha pode transportar trabalhadores e recursos para um lago, mas não pode largá-los até sair daquele território. Um trabalhador não pode entrar ou sair de um lago sem a assistência de um Mecha. Lagos são territórios e podem ser controlados. Inclusive, é possível ocorrer um combate em um lago. Estruturas não podem ser construídas em lagos.

**DIPLOMACIA:** Você não perde Popularidade ao forçar os trabalhadores do oponente a recuar, após vencer um combate como o agressor. Isso se aplica a qualquer momento durante o seu turno, quando o seu Herói ou seu Mecha força um trabalhador do oponente a recuar após o combate.

**RAPIDEZ:** Seu Herói e seus Mechas podem mover-se 1 território adicional ao se deslocarem com a ação Mover. Para detalhes, veja a habilidade na página 15.

continuação

# AÇÕES DA ALA INFERIOR

## CONSTRUIR

Você pode construir estruturas (Marcadores de Estrutura) para otimizar suas ações, controlar territórios e receber bônus na pontuação final. O recurso utilizado para construir estruturas é a Madeira.

Para construir uma estrutura, pague o custo e receba moedas, escolha uma das estruturas disponíveis de qualquer seção do seu Tabuleiro de Ações e coloque-a em um território que você controla e que tenha ao menos 1 de seus trabalhadores.

**LIMITE DE 1 POR TERRITÓRIO:** Apenas 1 estrutura pode ser erguida por território. Após uma estrutura ser construída em determinado território, nem você ou seus oponentes podem construir outras estruturas lá.

**CONTROLE DA ESTRUTURA:** Oponentes não podem utilizar as habilidades de sua estrutura se controlarem o território em que ela foi construída. Você sempre pode usar as habilidades de uma estrutura sua, mesmo que não controle o território em que ela está.

**CONTROLE DE TERRITÓRIO:** Um território que tenha uma de suas estruturas está sob o seu controle, mesmo que você não tenha outras unidades lá. Entretanto, se uma unidade do oponente (Herói, Mecha ou trabalhador) estiver neste território, ele tem o controle do território, mas não de sua estrutura.

**PERMANENTE:** Estruturas não podem ser movidas ou destruídas.

**A FÁBRICA:** Você pode construir no território da Fábrica.

**LUGARES EM QUE NÃO SE PODE CONSTRUIR:** Uma base não é um território, logo você não pode construir lá. Você também não pode construir em lagos.

**BÔNUS CONTÍNUO:** O benefício revelado ao remover a estrutura do seu Tabuleiro de Ações é um bônus extra caso o jogador selecione a ação imediatamente acima deste.



**MONUMENTO:** Toda vez que selecionar a ação de Fortificar, receba 1 de Popularidade.



**MOINHO:** Ao selecionar a ação de Produzir, você também pode produzir no território que tenha o Moinho como se ele fosse um trabalhador. Todos os seus trabalhadores neste território também irão produzir recursos (é um território extra para produção).



**MINA:** A Mina funciona como um túnel que somente sua facção pode acessar. Você pode deslocar unidades para e da sua Mina como se fosse um túnel (até mesmo se seu oponente controlar o território em que sua Mina está localizada). Diferente das demais estruturas, a Mina está ligada ao deslocamento de todas as suas unidades.



**ARSENAL:** Toda vez que selecionar a ação de Negociar, receba 1 de Poder.

**BÔNUS NA PONTUAÇÃO FINAL:** Ao final da partida, os jogadores irão receber moedas por conquistar os objetivos da Fichas de Bônus por Estrutura que foi aleatoriamente selecionada durante a preparação do jogo. Você ganhará o bônus mesmo que não controle o território em que está localizada sua estrutura. Este bônus representa o valor estratégico que suas estruturas exercerão no controle da região em disputa.



**EXEMPLO:** O Bônus por Estrutura neste jogo é pelo número de lagos adjacentes as suas estruturas. Neste exemplo, se você tem 2 estruturas posicionadas no local indicado no mapa, você ganhará moedas por 4 lagos (um total de 6\$). Você ganhará esta pontuação bônus, mesmo que o inimigo controle os territórios em que estão as suas estruturas.

Os 6 possíveis Cartões de Bônus por Estruturas são os seguintes:

	1  : 2
	2-3  : 4
	4-5  : 6
	6  : 9

Número de túneis adjacente as suas Estruturas. Conte cada túnel apenas uma vez. A Mina não conta como um túnel para este propósito, e rios não quebram a adjacência.

	1  : 2
	2-3  : 4
	4-5  : 6
	6-7  : 9

Número de lagos adjacente as suas Estruturas. Conte cada lago apenas uma vez.

	1  : 2
	2-3  : 4
	4-5  : 6
	6-7  : 9

Número de Eventos adjacentes as suas Estruturas. Conte cada Evento apenas uma vez. Não é preciso ter a ficha de Evento ainda no território. Rios não quebram a adjacência.

	1  : 2
	2  : 4
	3-4  : 6

Número de territórios com túneis que tenham Estruturas suas. A Mina não conta como um túnel para este propósito.

	1  : 2
	2  : 4
	3  : 6
	4  : 9

Número de Estruturas suas enfileiradas (qualquer linha contínua; conta apenas a maior linha com suas estruturas). Rios não quebram a adjacência.

	1  : 2
	2  : 4
	3  : 6
	4  : 9

Número de tundras ou de fazendas que tenham Estruturas suas.



## ALISTAR

Você pode recrutar as pessoas da região para unirem-se ao seu exército. Os recursos utilizados são os Grãos.

**BÔNUS DE RECRUTAMENTO:** Para alistar um recruta (peça circular), pague o custo, escolha um recruta do seu Tabuleiro de Ações (qualquer seção), e mova-o para um dos espaços vazios do seu Tabuleiro da Facção e, imediatamente, ganhe o bônus daquele espaço. Este bônus representa uma vantagem que o novo recruta acrescenta ao juntar-se ao seu exército. A peça de recruta permanece no espaço no qual foi movido – e não pode ser removido (cada bônus só pode ser escolhido uma única vez).

Os quatro bônus são:

- Ganhe 2 de Poder
- Ganhe \$2
- Ganhe 2 de Popularidade
- Compre 2 Cartas de Combate

**BÔNUS CONTÍNUO:** Em adição ao Bônus de Recrutamento, cada novo recruta dá acesso a um Bônus Contínuo relacionado à ação da peça de recruta que foi removida (o bônus mostrado no espaço em que estava a peça de recruta). Este bônus representa uma melhora estratégica da sua facção.

Pelo restante da partida, toda vez que **você** ou um **jogador adjacente** (*imediatamente a sua esquerda ou a sua direita – como mostrado no ícone do círculo vermelho*) realizar uma ação da Ala Inferior da seção na qual o bônus está visível (de onde a peça de recruta foi removida), você recebe um benéfico bônus específico. Ações da Ala Superior ou de uma Carta de Tecnologia (detalhes na página 25) não contam.

**ORDEM:** Se mais de um jogador for receber o Bônus Contínuo, o jogador ativo o recebe primeiro, seguido pelo jogador a sua esquerda e, depois, pelo jogador a sua direita. Se um destes jogadores conseguir sua 6ª conquista em razão disso, o jogo termina imediatamente (detalhes na página 28).

**ANÚNCIO:** Ao escolher realizar uma ação da Ala Inferior, o jogador deve anunciar a escolha para que os demais jogadores possam verificar se receberão algum bônus.

**PARTIDA COM 2 JOGADORES:** Em partidas com apenas 2 jogadores, quando o seu oponente realiza uma ação que lhe dê um Bônus Contínuo, você recebe este bônus apenas uma vez (e não duas, por estar à esquerda e à direita daquele jogador).



**EXEMPLO:** Toda vez que o jogador azul (Nórdico) OU o jogador a sua esquerda ou a sua direita realiza a ação de Construir, o jogador Nórdico ganha 1 de Popularidade, como mostrado no círculo verde.

# HABILIDADE DAS FACÇÕES

Cada facção possui uma habilidade especial mostrada no canto superior direito do Tabuleiro da Facção.



**RUSVIÉTICA (IMPLACÁVEL):** Você pode escolher a mesma ação no seu Tabuleiro de Ações que a realizada no turno anterior.

Os Rusviéticos forçam o trabalho, dia a dia, pelo bem da causa. Enquanto outras facções deixam suas unidades descansarem de turno em turno, os Rusviéticos podem escolher a mesma ação no Tabuleiro de Ações que a realizada no turno anterior. Esta habilidade também se aplica a ação da Carta de Tecnologia, se a facção possuir uma.



**CRIMEIA (COERÇÃO):** Uma vez por turno, você pode gastar uma Carta de Combate como se fosse 1 recurso qualquer.

A prática do Khanato é tomar pela força. Eles podem gastar 1 Carta de Poder por turno como se fosse um recurso para pagar algum custo (1 Carta de Combate = 1 recurso qualquer, não importando o valor da carta). Cartas de Combate ainda não têm valor algum ao final do jogo.



**NÓRDICOS (ANFÍBIO):** Seus trabalhadores podem atravessar rios.

Os Nórdicos estão acostumados ao mar gélido de sua região natal, o que torna os seus trabalhadores ótimos nadadores. Eles podem deslocar-se de uma margem a outra, atravessando rios para qualquer tipo de território (exceto lagos). Esta habilidade se aplica somente aos trabalhadores, e não ao Herói ou Mechas.



**POLÔNIA (AUDACIOSO):** Escolha até 2 opções por Carta de Evento.

A carismática Heroína da facção e seu urso de estimação tendem a aproveitar ao máximo os eventos para engrandecer ainda mais as suas aventuras. Ao invés de escolher apenas 1 opção por evento, a facção da Polônia pode escolher até 2 opções diferentes por evento, em qualquer ordem. O benefício adquirido da primeira opção pode ser usado para pagar um custo da segunda opção. Apenas uma Carta de Evento é comprada.



**SAXÔNIA (DOMINANTE):** Não há limite para o número de conquistas (estrelas) que podem ser obtidas por completar objetivos e vencer combates.

A campanha de invasão da facção Saxônica para conquistar as terras que cercam A Fábrica centra-se na supremacia militar e na execução de missões específicas. A facção Saxônica pode completar ambas as suas Cartas de Objetivo (eles não descartam a segunda carta ao completarem a primeira), e não estão limitados a 2 conquistas por vencer combates.

**NOTA DO AUTOR:** *Um dos objetivos sutis de algumas das habilidades das facções é ajudar a entender as regras... quebrando elas! Por exemplo, quando você lê que a facção Rusviética pode executar a mesma ação turno após turno, você aprende que, normalmente, isso não é possível de se fazer para as demais facções. Em um jogo com muitas regras, esta forma sublime de lembrar é valorosa.*

# COMBATE

Combates podem acontecer no final da ação de Mover (deslocar) após o jogador completar a movimentação de todas as suas unidades, mas antes dele realizar a ação da Ala Inferior. Se este jogador tem seu Herói e/ou Mechas dividindo um território com o Herói e/ou Mechas de um oponente, o combate ocorre. É possível que isso aconteça em múltiplos territórios: neste caso, o jogador ativo (atacante) escolhe a ordem em que os combates acontecem.

O combate acontece apenas entre dois jogadores que têm unidades dividindo um mesmo território, e qualquer um deles poderá ganhar uma conquista (estrela) por vencer o combate. Outros jogadores podem tentar influenciar o combate com subornos (detalhes na página 26).

**VANTAGEM DO ATACANTE:** Se o atacante tiver uma habilidade de Mecha que influencia o combate, ele a utiliza primeiro, seguido pelo defensor. Ainda, em caso de empate, a vitória é do jogador atacante.

## SELECIONANDO O PODER

Simultaneamente e secretamente selecione um número no seu Disco de Poder (alinhe o número com o ícone superior direito). Este é a quantidade de Poder de suas tropas que você irá gastar na batalha, logo você não pode selecionar um número que seja maior do que o nível de Poder atual que você detém na Tabela de Poder. Apesar da tabela ir até 16 níveis, você só pode gastar até 7 por combate no seu Disco de Poder.

**ADICIONANDO CARTAS DE COMBATE (OPCIONAL):** Em regra, para cada uma das suas unidades envolvidas no combate (Herói e/ou Mechas), você pode adicionar 1 Carta de Combate da sua mão atrás do Disco de Poder. Você pode fazer isso mesmo que tenha selecionado o (zero) de Poder no Disco de Poder.

O número de Cartas de Combate que cada jogador tem em mãos é de informação pública, mas o valor da cada uma delas deve ser mantido em segredo. Além disso, durante o combate você pode esconder se utilizou, ou não, alguma carta. O baralho contém as seguintes Cartas de Combate:

PODER	QUANTIDADE
2	16
3	12
4	8
5	6



**MONTANDO O DISCO DE PODER:** Monte o disco utilizando os cliques de plástico para prender as peças, como na imagem.

**NOTA DO AUTOR:** Você pode se surpreender pela pouca quantidade de combates que acontecem em uma partida de Scythe, especialmente dado a universal presença de Mechas na arte do jogo. Entretanto, ao olhar bem as ilustrações, você notará que poucos Mechas estão de fato lutando. Desta forma, Scythe é mais sobre a ameaça de um conflito do que um combate de fato. Se o seu vizinho está acumulando uma grande quantidade de Poder e Cartas de Combate, você fica menos propenso a atacá-lo. Similarmente, você pode posicionar os seus trabalhadores como escudos humanos em territórios chaves para dissuadir as facções mais agressivas a avançar, dando a eles o risco de perder Popularidade se o fizer. Esta tensão é o núcleo de Scythe: a interseção entre o trabalho no campo e o campo de guerra.

## REVELAR

Após escolher secretamente um nível de Poder para gastar no combate, ambos os jogadores, simultaneamente, revelam o seu Disco de Poder, juntamente com as Cartas de Combate que escolheram utilizar. O valor das cartas é somado ao número indicado no disco, determinando a força de combate das suas unidades naquele conflito.

O jogador com o maior valor vence o combate (empates vão para o jogador atacante). Ambos os jogadores então devem "pagar" o montante de Poder investido, reduzindo o nível na tabela de Poder do tabuleiro no valor selecionado no Disco de Poder. As Cartas de Combate são descartadas com a face para cima – e não refletem em qualquer redução no nível de Poder, por ser um bônus temporário.

**VENCEDOR:** O vencedor ganha (mantém) o controle do território disputado e todos os recursos nele. O vencedor também obtém uma conquista em combate, colocando 1 de suas estrelas no Registro de Triunfos (**máximo de 2** - detalhes na página 27). Se o vencedor é o atacante, perca 1 de Popularidade por cada trabalhador do oponente forçado a recuar após o combate. Ainda, se houver uma Ficha de Evento no território, e o jogador tiver seu personagem lá, agora ele pode realizar o evento.

**DERROTADO:** O jogador derrotado deve recuar com todas as suas unidades – Mechas, Herói e trabalhadores – do território disputado para sua base (pegue essas unidades e coloque-as de volta a sua base). Todos os recursos que estavam sendo carregados permanecem no território, e agora estão sob controle do vencedor. **Se o derrotado revelou ao menos 1 de Poder (no Disco de Poder ou em Cartas de Combate), ele ganha 1 Carta de Combate ao recuar.**

**CONQUISTAS LIMITADAS E FINAL DO JOGO:** Cada jogador pode ganhar até 2 conquistas por vencer um combate (com exceção da facção Saxônica, que não tem limites para o número de conquistas por combate durante a partida), mas podem continuar a engajar em futuros combates mesmo já tendo alcançado as 2 estrelas no Registro de Triunfos. Se você obteve sua 6ª conquista, mas ainda possui combates para resolver, o jogo termina imediatamente e todas as unidades que ainda entrariam em combate retornam para o lugar em que estavam antes de atacar.

**BATALHA NO LAGO:** Batalhas em lagos podem acontecer entre facções como a Polônia e Nórdicos que possuem habilidades que o permitem entrar nestes espaços. Se um Mecha transportando trabalhadores é atacado enquanto está em um lago e o atacante vence o combate, o atacante perde 1 de Popularidade por cada trabalhador do oponente (que são forçados a recuar, juntamente com o Mecha, para a Base do atacado).

**EXEMPLO:** Aline realiza uma ação de Mover, deslocando primeiramente seu Herói para uma fazenda não ocupada. Em seguida, desloca seu Mecha transportando 2 trabalhadores para um território controlado por João. João tem seu Herói, 1 Mecha, 1 trabalhador e 3 grãos naquele território.

Aline tem 10 de Poder e João tem 4 (mostrado na tabela de Poder, no tabuleiro). Aline secretamente escolhe 7 de Poder em seu Disco de Poder. Ela só tem 1 unidade para o combate (o seu Mecha), então pode adicionar apenas 1 Carta de Combate como bônus, mas escolhe não o fazer.

João decide usar seus 4 de Poder. Ele tem tanto o seu Herói quanto 1 Mecha no conflito, então ele pode usar até 2 Cartas de Combate se desejar, mas decide usar apenas 1 carta de Poder 3, adicionando a carta ao seu Disco de Poder.

Quando ambos terminam suas decisões, eles simultaneamente revelam os seus Discos de Poder (com as cartas que escolheram), somam os bônus pertinentes e comparam os valores. João perde o combate apesar de ter dado empate, pois o atacante - neste caso Aline - sempre vence em empates.

Aline então assume o controle do território e dos 3 recursos (grãos), e as unidades de João recuam para a base dele. Aline perde 1 de Popularidade por forçar o trabalhador de João a recuar. Aline também coloca uma estrela no Registro de Triunfo por ter vencido o combate.

O único conforto de João é que ele pode comprar 1 Carta de Poder já que revelou ao menos 1 de Poder durante o combate.

**DICA ESTRATÉGICA:** Só porque um oponente possui muito mais Poder do que você, não quer dizer que ele vá necessariamente vencer o combate. Ele não sabe quanto de Poder você pretende utilizar, ou os bônus de suas Cartas de Combate (estas não valem nenhum ponto ao final do jogo, então use-as com frequência!). O desafio é pensar a frente do oponente, principalmente quando ele acha que irá vencer o combate com facilidade.



# EVENTOS

À medida que seu Herói se move através da Europa Oriental, ele irá encontrar um número de habitantes e situações. Cada evento irá lhe oferecer 3 opções para determinar como você interage com a cena mostrada. Suas escolhas normalmente irão impactar a visão que os habitantes locais têm sobre você, representada no jogo pelo nível de Popularidade.

Quando você move seu Herói para um território que tenha uma Ficha de Evento (🗺️), o seu deslocamento termina, e o seu Herói não pode mover-se novamente neste turno. Quando finalizar a ação de Mover e resolver todas as batalhas do turno (mas antes de realizar sua ação da Ala Inferior), descarte a Ficha de Evento, e compre uma Carta de Evento. **Apenas Heróis podem desencadear um evento.**



**Mostre a arte para os demais jogadores e leia o texto temático (em negrito) em voz alta.** Então leia os custos e os benefícios de suas opções e escolha uma (você deve pagar o custo, se existir, e pode receber o benefício parcialmente se desejar). Após sua escolha, descarte a carta para o fundo do baralho de eventos, com a face para baixo.

**CUSTO E BENEFÍCIO:** Se você não tem Popularidade ou moedas para pagar determinado custo, então aquela opção não pode ser escolhida. Você pode ganhar apenas parte do benefício se assim desejar ou até mesmo não ganhar nada. Por exemplo, se o benefício for 1 trabalhador e 2 madeiras, você pode escolher ganhar apenas 2 madeiras se não quiser o trabalhador.

**TERRITÓRIO:** Todos os recursos, estruturas, Mechas ou trabalhadores que você ganhar através de um evento devem ser colocados naquele mesmo território de onde você removeu a Ficha de Evento.

**CUSTO E BENEFÍCIO ISOLADO:** Quando uma Carta de Evento o instrui a ganhar algum benefício ou a realizar alguma ação, você não paga qualquer custo adicional (além dos descritos na carta), e sequer recebe algum bônus extra, como o Bônus Contínuo de Recrutamento.

**COMBATE:** Se o seu Herói se deslocar para um território contendo um Mecha inimigo e uma Ficha de Evento, resolva todos os combates antes. Somente depois, caso você ainda esteja naquele território, é que poderá resolver o evento. Caso contrário, a Ficha de Evento permanecerá naquele território.

**NUMERAÇÃO:** O número no canto superior direito da carta é apenas para referência em fóruns e comentários nos FAQs.

**NOTA DO AUTOR:** Nós fizemos uma decisão de designer específico com as tão belas ilustradas cartas de evento: Em vez de dizer aos jogadores o que eles veem através de títulos ou textos, decidimos deixar vocês verem com seus próprios olhos a cena com que o seu Herói se depara. Há muitas coisas acontecendo nestas cenas (não apenas algo específico), e as três opções são as suas possíveis reações de como você pode interagir. Cartas de evento são mostradas a todos os jogadores ao serem compradas, então seu grupo tem a liberdade de interagir com os acontecimentos de acordo com suas personalidades. Nós escolhemos dar a vocês a liberdade visual de se depararem com uma imagem e a interpretar livremente, sem as restrições de um texto descritivo — afinal, uma imagem vale mais do que mil palavras.



# A FÁBRICA

A Fábrica é a peça central do tabuleiro de Scythe. É um lugar de inovação tecnológica e poder inexplorado. Diferentemente dos demais territórios, a Fábrica não produz qualquer recurso. Ao final do jogo, a Fábrica vale 3 territórios para o jogador que a controla (em vez de apenas 1).

Quando você desloca-se para a Fábrica **pela primeira vez no jogo** com o seu Herói e termina o seu turno lá (após um combate, se necessário), pegue o baralho de Tecnologias (roxo), olhe as cartas disponíveis e pegue 1 Carta de Tecnologia. Devolva o restante do baralho, com a face para baixo, ao seu devido lugar.

O primeiro jogador a chegar à Fábrica terá uma maior opção de Cartas de Tecnologia para escolher (número de jogadores +1). O jogador seguinte terá uma carta a menos, e assim por diante. É vantajoso ser o primeiro!

## CARTAS DE TECNOLOGIA

Cada Carta de Tecnologia é o equivalente a 5ª seção do seu Tabuleiro de Ações (coloque-a ao lado direito do seu tabuleiro).

**USANDO AÇÕES DA CARTA DE TECNOLOGIA:** Esta carta é tratada como se fosse uma 5ª seção do seu Tabuleiro de Ações. No seu turno, você pode colocar o seu Marcador de Ação nela e realizar uma ou ambas as ações (começando da Ala Superior, se escolher ambas).

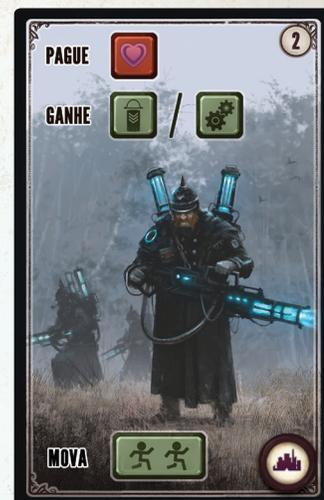
**SEPARADO DO TABULEIRO:** Mesmo que sua Carta de Tecnologia faça uma ação similar a uma seção do seu Tabuleiro de Ações, eles são considerados completamente independentes um do outro – então não receba qualquer moeda, bônus de Recrutamento ou bônus de Estrutura de uma ação similar do tabuleiro.

**DESLOCAR:** Todas as Cartas de Tecnologia possuem uma ação de deslocamento (na sua Ala Inferior) que é um pouco diferente do deslocamento convencional. Ela significa: *Mova uma mesma unidade até 2 territórios.*

- **REGRAS:** Todas as regras aplicadas ao deslocamento ainda se aplicam, especialmente as que dizem que seu deslocamento deve parar imediatamente caso seu Herói entre em um território que tenha uma Ficha de Evento, ou caso seu Herói/Mecha entre em um território ocupado por unidades inimigas.
- **MINA:** Se você tem a Mina, você pode deslocar-se por ela com esta ação.
- **RAPIDEZ:** Esta habilidade é cumulativa com a habilidade Rapidez, fazendo com que seu Mecha ou Herói possa deslocar-se até 3 territórios.

**LIMITE DE 1 CARTA:** Você somente pode ter 1 Carta de Tecnologia (a que você escolheu ao entrar na Fábrica pela primeira vez).

**SELEÇÃO PERMANENTE:** Sua escolha é definitiva. Você não poderá trocar sua carta ao longo do jogo, mesmo que volte à Fábrica.



**EXEMPLO:** Esta Carta de Tecnologia permite que o jogador pague 1 de Popularidade para poder Alistar ou Aprimorar, sem pagar os demais custos. OU ele pode pular a Ala Superior. Desta forma, ele pode deslocar qualquer uma de suas unidades até duas vezes.

**DICA ESTRATÉGICA:** Não subestime a capacidade de deslocar-se a cada turno. Sem uma Carta de Tecnologia, você só poderá se deslocar uma vez a cada dois turnos (com exceção da Rusviética), mas ao ter a tecnologia para o fazer, você se tornará muito mais versátil e rápido comparado a jogadores sem esta capacidade.



## OBJETIVOS

Cada jogador começa o jogo com 2 Cartas de Objetivo, que devem ser mantidas em segredo dos demais. Você pode revelar uma Carta de Objetivo completo a qualquer momento **durante o seu turno**. Se assim o fizer, coloque 1 estrela em seu Registro de Triunfos e descarte ambas as suas Cartas de Objetivo. Você somente pode conquistar 1 estrela completando objetivos, a menos que sua facção seja a Saxônia, que pode completar ambos os objetivos - conquistando assim 2 estrelas.

Você pode esperar para revelar seu objetivo completo se desejar, mas deve preencher todos os requisitos no momento em que o revelar.



**NOTA DO AUTOR:** *Pode parecer um pouco estranho que cada jogador tenha 2 Cartas de Objetivo mas possa completar apenas 1. Há algumas razões para isso. A alternativa seria cada jogador comprar duas cartas e manter uma. Entretanto, prefiro não pedir para os jogadores tomarem decisões antes do início da partida, pois deixa o jogo mais receptivo a novos jogadores e proporciona mais liberdade aos mais experientes de acordo com o progresso do jogo. Além disso, dá aos jogadores a flexibilidade de mudar de estratégia no decorrer da partida, caso o objetivo que foi inicialmente perseguido se mostre improvável. Neste caso, sem problemas! – ainda há um objetivo alternativo a ser alcançado.*

## ALIANÇAS E SUBORNOS

Jogadores podem fazer qualquer acordo informal (por exemplo: “não irei lhe atacar neste turno, se você não me atacar no próximo”), mas **o único item tangível que pode ser trocado são as moedas**.

Você não pode negociar sua retirada de um combate que já começou – ou seja, se um jogador se moveu para um território que você detém o controle com um Mecha ou seu Herói, o combate é inevitável. Apesar de não poder escolher subornar o jogador para fazê-lo desistir do combate nesta hora, você ainda pode tentar negociar o resultado – e inclusive “comprar” sua vitória com moedas. Acordos entre jogadores não são obrigatórios.



# CONQUISTAS E ESTRELAS

Quando você alcança uma conquista para o seu império, sua facção lhe dá uma estrela como recompensa por seu mérito. Estrelas valem moedas ao final do jogo.

Estas são as maneiras de se conseguir estrelas durante o jogo:

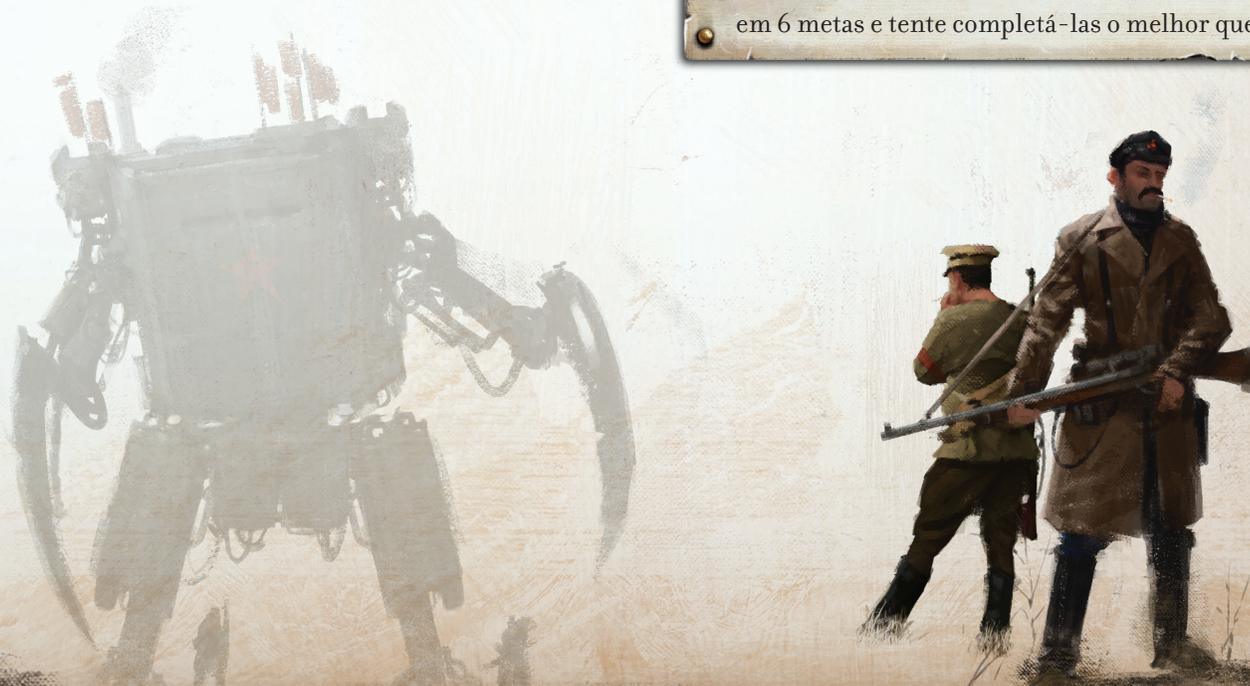
- Complete todos os 6 Aprimoramentos;
- Envie todos os 4 Mechas para o campo;
- Construa todas as 4 estruturas;
- Aliste todos os 4 recrutas;
- Tenha todos os 8 trabalhadores em campo;
- Revele 1 Carta de Objetivo completo;
- Ganhe um combate (até 2 vezes);
- Tenha 18 de Popularidade;
- Tenha 16 de Poder;

Quando você alcança uma dessas metas, você deve colocar uma de suas estrelas representando uma de suas conquistas, no Registro de Triunfos. **Você não perde estrelas após elas serem conquistadas.** Por exemplo, se você ganhou uma estrela por ter 16 de Poder, você não a perde se seu poder cair abaixo deste valor posteriormente. A estrela permanece como sua pontuação.

Cada jogador pode completar cada uma destas metas apenas 1 vez. Ainda, ter uma estrela em uma meta não impede outros jogadores de colocarem suas estrelas na mesma meta.



**DICA ESTRATÉGICA:** Você não pode ter mais do que 6 estrelas, então não adianta ficar correndo atrás de todas. Foque em 6 metas e tente completá-las o melhor que puder.



# FINAL DO JOGO E PONTUAÇÃO

O jogo termina imediatamente quando um jogador conquista sua 6ª estrela, mesmo que o turno possa continuar ou outras coisas possam acontecer depois.

## PRIORIDADES

Se a 6ª estrela for ganha ao completar uma ação da Ala Inferior, primeiro ganhe o benefício, as moedas e o Bônus Contínuo de Recrutamento para depois colocar a estrela.

Se você tem unidades (Herói, Mechas ou trabalhadores) aguardando a resolução de um combate, eles retornam para o território do qual partiram – o combate não acontece.

Se você ganhou uma estrela por Popularidade ou por Poder recebida de um Bônus Contínuo de Recrutamento no turno de um oponente, isso ocorre *após* as ações daquele jogador (exemplo: construir uma estrutura), em ordem horária, e somente se o seu oponente não ganhou a 6ª estrela dele antes.

## EXEMPLO DE PONTUAÇÃO PARA NOVATOS

Na primeira vez que jogar Scythe, sugerimos que, antes de alguém ganhar a 1ª estrela, você faça um exemplo de como ficaria a pontuação dos jogadores até então. Isso dá ao novo jogador uma ideia de como os pontos são marcados, a importância das moedas, das estrelas e da Popularidade. Pause o jogo e explique para os novos jogadores de onde estão vindo seus pontos atuais. Esta pontuação é apenas exemplificativa e não acontece até o final do jogo.

## PONTUAÇÃO DE FINAL DE JOGO

Acumule sua fortuna definitiva – moedas que você tinha antes de começar a pontuação, mais as moedas adquiridas com a pontuação de final de jogo – para determinar o vencedor. Você deve ter sua pilha de moedas a sua frente antes de anunciar o seu resultado aos demais jogadores.

Para determinar quantas moedas você receberá de cada uma das 3 possíveis categorias, confira o seu nível de Popularidade e pegue moedas baseando-se na tabela (pegue suas próprias moedas - não é necessário um "banqueiro").

**EXEMPLO:** Se você tem 10 de Popularidade, você ganhará 4\$ por cada estrela, 3\$ por cada território que controla, e 2\$ para cada 2 recursos disponíveis em territórios que você controla. Se você tem 18 de Popularidade, marque pontos como se tivesse entre os níveis 13 e 17.

**NOTA DO AUTOR:** *Scythe incentiva os jogadores a terminarem o jogo, se possível, tendo um bom preço em moedas por suas estrelas e negando ao oponente um precioso turno final. Isto pode resultar em jogadores tendo 1 turno a menos do que o jogador que conquistou sua 6ª estrela.*

## OPCIONAL

**ATRASO DE JOGO:** Devido a sua pontuação final que depende de várias categorias e é influenciada pela sua Popularidade, determinar quem está vencendo a partida é difícil (isso é intencional). Entretanto, é possível a um jogador calcular a pontuação dos demais antes de fazer sua jogada. Isto não é divertido e atrasa o passo do jogo. Esta regra opcional determina que um jogador que atrase o jogo (por mais de 10 segundos) tentando calcular a pontuação dos demais jogadores deve perder 2 de Popularidade.



## CATEGORIAS DE PONTUAÇÃO

**MOEDAS EM MÃOS:** As moedas acumuladas no decorrer do jogo contam para a pontuação final.

**PARA CADA ESTRELA CONQUISTADA:** Ganhe moedas baseado na quantidade de estrelas conquistadas durante o jogo.

**PARA CADA TERRITÓRIO CONTROLADO:** Ganhe moedas para cada território que você controla (incluindo lagos). Bases não são territórios. Você controla cada território que tenha ao menos 1 de seus trabalhadores, Mechas ou Herói, ou ainda 1 de suas estruturas (se não houver inimigos).

**A FÁBRICA:** Ao final do jogo, o território da Fábrica vale 3 territórios para o jogador que a controla.

**PARA CADA 2 RECURSOS CONTROLADOS:** Ganhe moedas para cada 2 recursos que você controla. Trabalhadores não são recursos. Você controla todos os recursos dos territórios que tenha ao menos 1 de seus trabalhadores, Mechas ou Herói, ou ainda 1 de suas estruturas (se não houver inimigos).

**BÔNUS DE ESTRUTURA:** Ganhe moedas baseado na Ficha de Bônus por Estrutura. Você ganha estes bônus mesmo que não controle o território em que está sua estrutura.

## DECLARANDO O VENCEDOR

Anuncie o seu total de moedas. O jogador com o maior valor será o vencedor! Se múltiplos jogadores detêm a mesma quantidade, use a seguinte ordem para o desempate:

1. Número de trabalhadores, Mechas e estruturas;
2. Poder;
3. Popularidade;
4. Número de recursos controlados;
5. Número de territórios controlados;
6. Número de estrelas conquistadas;



	1	:	
	2 - 3	:	
	4 - 5	:	
	6	:	

# HERÓIS

Você é representado no tabuleiro pelo seu Herói, que foi enviado em uma missão pela sua facção para reivindicar as terras inexploradas da desativada Fábrica.



**ANNA & WOJTEK (REPÚBLICA DA POLÔNIA):** Uma exímia atiradora e seu carismático urso, Anna e Wojtek viajaram pelos campos durante a Grande Guerra, virando lendas por causa de sua distinção em combate e empatia com até mesmo o mais pobre dos trabalhadores. Com o encerramento das atividades da Fábrica e os rumores de uma crescente força Rusviética, Anna e Wojtek aceitaram a tarefa de garantir a união e independência da Polônia, protegendo a fronteira oriental e patrulhando os arredores da Fábrica.



**GUNTER VON DUISBURG WITH NACHT & TAG (IMPÉRIO SAXÔNICO):** Durante a guerra, Gunter e seus lobos, Natch e Tag (noite e dia), lideraram esquadrões Mechas de elite através das florestas e das montanhas da Saxônia e da Europa. Seu nome era igualmente temido e respeitado, e sua jaqueta pesava com tantas medalhas de honra. Com o fim da guerra, o Imperador ordenou que Gunter embarcasse para uma nova missão ao leste, onde ele enxerga uma nova maneira de expandir o domínio Saxônico através das terras da antiga Fábrica. Tag é mostrado em várias cartas de evento, mas dificilmente visto junto a Natch, que acompanha Gunter.



**ZEHRA & KAR (KHANATO CRIMÉICO):** A primogênita filha do Khan de Tartária, na Criméia, Zehra parece conseguir ver pelos olhos de sua águia, elevando sua já formidável habilidade com o arco. Apesar de seu pai ter sido relutante em adotar os avanços tecnológicos da Fábrica, ele percebeu que o mundo estava mudando e não poderia deixar o Khanato exposto aos seus rivais. Relutantemente, ele incumbiu a sua filha a uma expedição ao norte, com o propósito de adquirir mais tecnologia moderna e de garantir finalmente um lugar de paz para o seu povo.



**BJORN & MOX (REINO NÓRDICO):** Bjorn, descendente de uma renomada família de sangue Viking, foi salvo de perecer em uma nevasca por um jovem e amável bisão. Após sobreviver a provação, Bjorn adotou a criatura como seu companheiro e sua montaria, e o nomeou Mox. Juntos eles partiram pelas terras, servindo como embaixadores para as outras tribos, desempenhando operações militares e buscando novas reservas de óleo. Agora, o Rei mandou-o em direção ao sul, para adicionar novas fazendas e vilarejos ao reino, seja por diplomacia ou pela força, e para explorar a Fábrica na esperança de encontrar novas tecnologias que os ajudarão nas futuras guerras.



**OLGA ROMANOVA & CHANGA (UNIÃO RUSVIÉTICA):** Quando o primeiro amor de Olga, Viktor, foi dado como desaparecido durante a Grande Guerra, ela jurou encontrá-lo. Ela juntou-se ao serviço de inteligência militar Rusviética com Changa, sua Tigresa Siberiana, ao seu lado. Com sua inteligência excepcional e sua ambição, ela subiu rapidamente pelos rankings. E, usando de sua recém-adquirida autoridade, ela agora lança uma invasão completa às terras orientais – em uma tentativa desesperada de encontrar seu amado Viktor – contando com todo o poderio Rusviético para lhe ajudar.

# REGRAS DE DESTAQUE

**RECURSOS:** Todas as unidades – trabalhadores, Mechas e Herói – podem transportar recursos (qualquer quantidade).

**TURNOS E TABULEIRO DE AÇÕES:** No seu turno, você deve escolher uma seção diferente do Tabuleiro de Ações do que a escolhida no turno anterior. Realize a ação da Ala Superior ou da Ala Inferior, ou ambas (começando obrigatoriamente pela Ala Superior). Primeiro pague o custo integral (quadrado vermelho) para depois ganhar o benefício (quadrado verde). Ao realizar uma ação da Ala Inferior, o jogador seguinte já pode começar o seu turno enquanto você ainda termina suas decisões. Lembre-se de pegar a moeda ao realizar ações da Ala Inferior!

**DESLOCAR:** A ação Mover permite ao jogador deslocar unidades pelo tabuleiro. Você deve mover unidades diferentes (não a mesma, múltiplas vezes). Você pode escolher apenas parte do benefício, movendo apenas 1 unidade. Um Mecha pode transportar trabalhadores, que se moverão juntamente com o Mecha.

**PRODUZIR:** Produza em 2 territórios diferentes. Cada trabalhador nos territórios selecionados produz 1 recurso ou 1 trabalhador. Assim, se no território selecionado (floresta), você possuir 3 trabalhadores, eles produzirão 3 madeiras.

**TRABALHADORES:** Trabalhadores não são recursos, mas são “produzidos” com a ação Produzir em Vilarejos. Você pode escolher não produzir um trabalhador, já que isso pode afetar seus objetivos. Uma vez produzidos, trabalhadores jamais retornam ao Tabuleiro de Ações.

**NEGOCIAR:** Escolha 2 recursos quaisquer (do mesmo tipo ou diferentes) e coloque-os em um território que você controla e que tenha ao menos um de seus trabalhadores.

**FORTIFICAR:** Ganhe Poder, aumentando o seu nível de Poder na tabela, ou compre Cartas de Combate. Se o baralho se esgotar, use a pilha de descarte e forme um novo baralho.

**AÇÕES DA ALA INFERIOR:** Você pode continuar pagando para realizar ações na Ala Inferior pelo benefício das moedas, mesmo que já tenha recebido uma estrela por esta ação. Isto ainda ativará o bônus Contínuo de Recrutamento.

**APRIMORAR:** Pegue um Cubo de Tecnologia de qualquer espaço verde de seu Tabuleiro de Ações e coloque-o em qualquer espaço vermelho do seu Tabuleiro de Ações.

**MECHAS:** Apenas Mechas podem transportar trabalhadores (qualquer quantidade) – mas não o Herói. Habilidades de Mecha destravadas aplicam-se a todos os seus Mechas e ao seu Herói. Cada facção tem uma habilidade de Travessia vagamente diferente. Se o Mecha tem a habilidade Rapidez, ele pode pegar ou soltar trabalhadores entre o seu deslocamento.

**TRAVESSIA:** Cada facção possui uma habilidade parecida, permitindo a eles atravessarem rios para chegarem a 2 tipos de território diferentes.

**ESTRUTURAS:** Apenas 1 estrutura por território. Estruturas não podem ser construídas em lagos.

**RECRUTAS:** Lhe dão um bônus único de Recrutamento ao realizar a ação Alistar. Dai em diante, lhe dão um bônus Contínuo de Recrutamento toda vez que você ou um jogador adjacente (a sua esquerda ou a sua direita) realizar determinada ação da Ala Inferior.

**COMBATE:** Apenas Mechas e Heróis podem participar de combates (mover o Herói ou Mecha para um território contendo um trabalhador do oponente não é um combate). Empates são ganhos pelo atacante. Se o perdedor usou ao menos 1 de Poder (disco ou cartas), ele ganha 1 Carta de Combate ao final da disputa. Ambos devem pagar o custo de Poder usado.

**RECUAR TRABALHADORES (FORÇADO):** Você somente perde Popularidade por forçar um trabalhador do Oponente a recuar no seu turno. Ou seja, se você é o atacante, você pode forçar trabalhadores a recuar mesmo que não tenha mais Popularidade a perder.

**EVENTOS:** Somente Heróis podem desencadear eventos. Remova a Ficha de Evento e compre 1 carta. Você deve selecionar uma opção e pagar seu custo total, mas não precisa receber todo o benefício se assim desejar.

**A FÁBRICA:** Apenas Heróis compram Cartas de Tecnologia ao visitar a Fábrica pela primeira vez na partida (1 carta por jogador). Cartas de Tecnologia não ativam bônus Contínuo de Recrutamento ou habilidades de Estruturas.

**OBJETIVOS:** Você pode revelar apenas 1 de suas Cartas de Objetivo (a menos que seja a facção Saxônica) ao completar os requisitos, a qualquer momento do seu turno.

**ESTRELAS:** Uma vez que um jogador colocar uma estrela no Registro de Triunfos representando uma conquista, aquela estrela não pode ser perdida, mesmo que o requerimento não mais esteja preenchido. Ao colocar a 6ª estrela, o jogo imediatamente termina. Nada mais acontece além da pontuação final.

**PONTUAÇÃO FINAL:** Ao final do jogo, lembre-se de incluir suas moedas atuais como parte do seu total de pontos. Se você controla um território, você também controla todos os recursos que estão nele. Lembre-se de pontuar apenas por cada 2 recursos que você controla.



Saiba mais sobre a história de cada Herói em nosso website: [www.fireonboardjogos.com.br](http://www.fireonboardjogos.com.br)

## CRÉDITOS

**Autor**

Jamey Stegmaier

**Arte e Criação de Mundo**

Jakub Rozalski

## CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

**Tradução**

Yure Moraes

**Edição**

João Barcelos

**Revisão**

Aline Borges, Yure Moraes & João Barcelos



STONEMAIER  
GAMES



**FIRE ON BOARD**  
JOGOS

[www.fireonboardjogos.com.br](http://www.fireonboardjogos.com.br)