

Jogue como uma das civilizações antigas, prosperando e entrando em colapsos através do tempo. Construa monumentos gigantes, erga fortalezas impenetráveis, e acumule vasto conhecimento com o passar das eras. As grandes civilizações deixarão sua marca antes de cair. Das civilizações esquecidas às recentemente derrotadas, civilizações sempre se levantarão e serão derrubadas, carregadas pelas marés do tempo.

Objetivo do Jogo

O objetivo do jogo é ganhar o maior número de Pontos de Vitória (PV), obtidos conforme o jogador desenvolve seu Reino no jogo.

O jogo consiste de 3 rodadas, nos quais os jogadores utilizam cartas de suas mãos para construir seus Reinos. Após a última rodada, os jogadores devem somar os Pontos de Vitória obtidos nas 3 rodadas, para obter sua pontuação final. O jogador com mais Pontos de Vitória construiu a civilização mais grandiosa, e vence o jogo.

Componentes do jogo

19 cartas (120x80mm) incluindo 18 cartas do jogo, e 1 carta de referência, 1 lápis, 1 bloco e 4 marcadores de Relíquia.

O jogo só utiliza 18 cartas. A carta de referência não é necessária para a partida, mas é fornecida como suporte.

Resumo das Cartas



Todas as cartas têm um nome (1) e uma habilidade (2). Na maioria dos casos, a habilidade é um objetivo a ser atingido, e que premia o jogador com certo numero de PVs ao final de cada rodada. (3)

15 das Cartas de Jogo têm um símbolo que representa seu naipe. **(4)** 3 outras cartas não têm naipe nenhum.

Existem 5 naipes no total, cada um com 3 cartas distintas. Cada naipe representa um tipo de construção: Palácio 👸 , Biblioteca 🌊 Jardim 🥰 , Templo 旧 e Fortaleza

Preparação

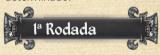
Embaralhe as Cartas de Jogo e entregue 5 cartas para cada jogador. Elas serão a mão inicial de cada um deles. Empilhe o restante das cartas, viradas para baixo, formando o baralho de compras.

Deixe o lápis e o bloco de notas por perto, para anotar a pontuação dos jogadores ao final de cada rodada.



Uma partida completa consiste de 3 rodadas, nas quais os jogadores fazem a seleção alternada das cartas para construir seus Reinos.

Ao final de cada rodada, os jogadores calculam seus Pontos de Vitória, se baseando nos objetivos de pontuação de cada carta. Após a pontuação da 3ª rodada, os PVs são totalizados e o vencedor é determinado.



Cada jogador escolhe uma carta de sua respectiva mão, e a coloca à sua frente, virada para baixo.

Em seguida, os dois jogadores revelam o conteúdo de suas cartas juntos, e as deixam na mesa à sua frente. Mais cartas se juntarão a esta primeira, formando o Reino de cada jogador.

Após revelarem suas primeiras construções, os jogadores trocam as demais cartas das suas mãos entre si e escolhem a próxima carta a ser jogada da mesma maneira. Este processo é repetido até que as últimas cartas de cada mão seja adicionada aos Reinos, indicando o fim da rodada. Ao fim de cada rodada os jogadores devem calcular suas pontuações, se guiando pelos pré-requisitos de cada carta, e anotando seus placares no bloco de anotações.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

O jogador Pedro tem as seguintes cartas: O Topo do Mundo, Divisa Ancestral, Retiro do Rei, O Olhar do Norte, O Portal.



O Topo do Mundo não dá ao jogador nenhum PV, mas dobra o seu naipe mais numeroso, portanto Pedro tem 4 🕍.

O Olhar do Norte dá 6 PVs (Pedro não possui 2 dos 5 naipes no jogo, portanto ele ganha 3 PVs para cada).

O Portal dá a Pedro 12 PVs, por suas 4 (graças à carta Topo do Mundo, que dobrou seu naipe mais numeroso).

Pedro e seu oponente controlam 1 📆, mas a carta Retiro do Rei faz Pedro vencer todos os empates. Logo, Divisa Ancestral dá a Pedro 7 PVs, e ele encerra sua 1ª rodada com 25 PVs no total.

RELIQUIAS DO PASSADO

Após pontuar, os jogadores pegam todas as cartas dos seus Reinos de volta para as suas mãos. Cada jogador escolhe uma carta que deixarão no seu Reino pelo resto do jogo e uma segunda para descartar do jogo.

As cartas que ficaram em jogo, devem ser indicadas com os marcadores de Relíquia, como

um lembrete que estas cartas permanecem nos seus Reinos e disponibilizam seus naipes e habilidades pelo resto do jogo.

As cartas descartadas são retornadas para caixa, viradas para cima, e elas não serão usadas nas demais rodadas.

Cada jogador compra 2 cartas novas, para que cada um tenha 5 cartas na mão, e seguem para a próxima rodada.



A 2ª rodada procede exatamente igual à 1ª, com a seguinte exceção: após calcular os PVs ao final da rodada, os jogadores retornam apenas as cartas jogadas nesta última rodada para suas mãos, mantendo suas Relíquias do Passado em seu Reino.

Os demais passos da rodada seguem normalmente, com cada jogador escolhendo sua próxima Relíquia do Passado. Quando a 2ª rodada terminar, cada jogador tem que ter 2 Relíquias e 5 cartas em sua mão.



A 3ª Rodada deve ser jogada exatamente igual às outras, mas se encerra após a contagem dos Pontos de Vitória.

Fim do Jogo

Os jogadores somam seus pontos de todas as 3 rodadas, e comparam suas pontuações finais.

O jogador com mais Pontos de Vitória é o vencedor! No raro caso de empate, ambos jogadores compartilham a vitória (Vamos jogar uma revanche!)

Explicação das Cartas

As cartas no jogo oferecem aos jogadores diferentes habilidades e recompensas em PVs por cumprir objetivos. Por exemplo, algumas pontuam por cada carta de um determinado naipe, enquanto outras pontuam por ter a maioria de um naipe específico, etc. A seguir, você encontrará uma lista com todas as cartas e suas habilidades.

01. Retiro do Rei - Você ganha todos os empates entre jogadores na verificação dos objetivos de pontuação. Pode ter efeito com as seguintes cartas: Divisa Ancestral, A Grande Biblioteca de Ahm, Zigurate Dourado, Passagem do Ancião, Nascente da Lágrima de Sangue, O Topo do Mundo, Porto Safira.

Por exemplo, se um jogador tiver Divisa Ancestral, e os dois jogadores tiverem 1 📅, o dono do Retiro do Rei vence o empate.

- 2. Divisa Ancestral Se você tem mais 📅 que o seu oponente, ganhe
- 03. Palácio Perpétuo Para cada 📈 , ganhe 3 PVs.
- 04. A Grande Biblioteca de Ahm Se você tem mais * que o seu oponente, ganhe 7 PVs.

05. O Poço de Mana - Para cada conjunto de naipes contendo 1 1 📅 e 1 🐲, ganhe 9 PVs.

- 06. Fortaleza dos Profetas Para cada 3, ganhe 3 PVs
- 07. Zigurate Dourado Se você tem mais 🥨 que o seu oponente, ganhe 7 PVs.
- 08. O Balneário dos Deuses Para cada 📅 , ganhe 3 PVs.
- 09. O Labirinto dos Condenados Se você tem um conjunto de naipes contendo 1 🦉 , 1 🔐 , 1 🙀 , 1 🌉 , 1 🐞 , ganhe 13 PVs.
- 10. O Olhar do Norte Para cada naipe que você não tem no seu Reino, ganhe 3 PVs.
- 11. Grilhoes de Jinn Para cada , ganhe 3 PVs.
- 12. Passagem do Ancião Se você tem mais 📃 que o seu oponente, ganhe 7 PVs.
- 13. Nascente da Lágrima de Sangue Se você tem mais aque o seu oponente, ganhe 7 PVs.
- 14. Os Pilares do Céus Para cada conjunto de naipes contendo 1 e 1 , ganhe 5 PVs.
- 15. O Portal Para cada , ganhe 3 PVs.
- 16. O Montículo Se você tem mais naipes com apenas 1 carta no seu Reino, ganhe 8 PVs.

Para essa pontuação, totalize a quantidade de naipes com apenas uma única carta no seu Reino. Por exemplo, se você tem 6 cartas: O Montículo (sem naipe), 3 🥞 , 1 😭 , 1 📃 e o seu oponente tem 3 🙀 , 2 😭 e

- 1 🎉 , você tem 2 naipes que atendem ao objetivo e o seu oponente tem apenas 1. Sendo assim, você vence a disputa e ganha 8 PVs.
- 17. O Topo do Mundo Dobra a quantidade do seu naipe (ou naipes) mais numeroso.

Por exemplo, um jogador tem 6 cartas: O Topo do Mundo sem naipe,

2 🎇 , 1 📅 , 1 🧳 e 1 🔼 , portanto o seu naipe mais numeroso é o 🮇 Graças ao Topo do Mundo, o jogador tem 4 🥍

Porém, no caso de um jogador ter O Topo do Mundo e 2 🥍 , 2 👚 1 🥝 , seus naipes mais numerosos são 🥍 e 📅 . O Topo do Mundo dobra ambos os naipes, logo o jogador tem 4 2 e 4

18. Porto Safira - Se uma carta pontuável lhe der mais pontos que a maior carta pontuável do seu oponente, ganhe 8 PVs.

Uma carta *pontuável* é uma carta que realmente proporciona Pontos de Vitória ao jogador durante a fase de pontuação. Se um jogador tem uma carta com um objetivo de pontuação não cumprido, então essa carta não pode ser considerada.

Game Design: Kristian Čurla

Game Development: Ignacy Trzewiczek, Michał Walczak

Cartas, Caixa, Ícones e Design das Regras: Rafał Szyma

Ilustrações: Artur Sadlos, Krzysztof Ostrowski, Blake Rottinger, T omasz Jędruszek, Dan Pellow

Regras: Łukasz Piechaczek, Chevee Dodd

Tradução: Pedro Portasio

Revisão: Igor Knop, Rafael Albuquerque

Gostaria de agradecer ao Leonardo, Filip Neduk, Dajan, Ola, Filip Kiršek, Miroslav, Andreja, Dino, Matea e Jasenko por toda ajuda que me foi dada. E Doria, por todo o entusiasmo. - Kristian



Portal Games gostaria de agradecer à: Chevee Dodd, Aleksandra Ciupińska, Merry.



Copyright © 2015 Versão Brasileira Funbox Jogos Todos os direitos reservados. A reprodução de qualquer

parte desta obra sem permissão escrita da editora é expressamente proibida.

http://www.funboxjogos.com