



VISÃO GERAL

“Queres governar e trazer união a Roma, mas vais precisar da ajuda dos Deuses!”

Roma perdeu o rumo e os Deuses estão divididos mas tu podes restaurar a sua glória... Visita templos para ganhares a bênção dos Deuses, ataca os inimigos e afasta-os dos teus territórios, adiciona novos membros à tua tribo e envia-os para terras onde podes construir templos.

Em Gods of Rome, um jogo competitivo com controlo de área e ativação de ações, tu vais liderar o teu povo para serem a tribo escolhida que vai trazer união e fortalecer o império novamente!

Durante o seu primeiro turno, os jogadores vão selecionar uma das fações Romanas disponíveis, cada uma liderada por um Deus diferente: Júpiter, Febo, Neptuno, Diana e Vénus. Adicionalmente, os jogadores vão percorrer o caminho para a vitória ganhando o favor dos outros Deuses.

Gods of Rome é jogado ao longo de um número indefinido de turnos sequenciais, até que os 3 *checkpoints* existentes sejam despoletados. Durante o jogo, os jogadores vão ganhar pontos de favor de acordo com os templos dos Deuses que estão a visitar e os territórios que controlam. Nos 3 *checkpoints*, os pontos de favor são convertidos em pontos de vitória e, no final do jogo, o jogador com mais pontos de vitória é o vencedor.

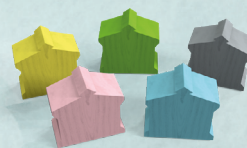
COMPONENTES



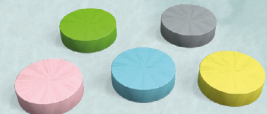
1 Tabuleiro de Jogo



50 Meeples de Madeira
10 de cada cor



20 Templos de Madeira
4 de cada cor



60 Discos de Ação de Madeira
12 de cada cor



4 Tabuleiros de Jogador



20 Peças de Bênção
4 de cada Deus



10 Peças de Colheita
(com dupla face)



5 Peças de Deus



12 Cartas de Ação



8 Cartas de Objetivo



5 Cartas de Deus



1 Dado

PREPARAÇÃO

Coloca o tabuleiro de jogo **A** no centro da mesa.

Coloca as 5 peças de Deus **B** nas respectivas áreas do tabuleiro, bem como as peças de bênção correspondentes **C** e o conjunto de meeples de madeira **D** da mesma cor que a sua facção.

Baralha as 12 cartas de ação, formando uma pilha **E** e revela 4 delas abaixo da trilha de pontos de favor na margem inferior do tabuleiro.

Baralha as 8 cartas de objetivo e, sem olhar, coloca 4 delas próximo do baralho de cartas de ação **F**, revela as 2 primeiras e mantém as outras 2 de face para baixo. Retorna as 4 cartas de objetivo restantes à caixa do jogo.

No primeiro jogo, coloca os meeples e as peças de colheita para todos os territórios coloridos de acordo com o apresentado na imagem de preparação do tabuleiro. Garante que, para cada cor, existe 1 território com 3 meeples da mesma cor do território **G**, 1 território com uma peça de colheita +1 **H** e 1 território com uma peça de colheita -1 **I**.

Em jogos subsequentes, podes preparar cada 3 territórios da mesma cor da seguinte forma:

- Coloca aleatoriamente uma peça de colheita +1 num território;
- Coloca aleatoriamente uma peça de colheita -1 noutra território;
- Coloca 3 meeples da facção correspondente no território que sobra.

Entrega a cada jogador 1 tabuleiro de jogador **J**.

Num jogo com **2 jogadores** escolhe aleatoriamente um Deus. Retorna à caixa do jogo a peça desse Deus, as suas peças de bênção, todos os seus meeples e as 2 peças de colheita que estariam nos territórios dessa cor. Por fim, coloca 1 dos discos coloridos desse Deus em ambos os espaços do seu templo, bem como 1 disco num espaço em cada um dos templos dos outros Deuses.

Num jogo em **modo solitário**, prepara o jogo como se fosse para 2 jogadores com a adição de 1 dado que vai servir para seleccionar as ações do teu oponente solitário, o *Patronus*. Depois, usando a cor do Deus removido:

- Coloca 1 meeple em todos os territórios no mapa com uma peça de colheita +1;
- Coloca 1 disco de ação no espaço 0 da trilha de pontos de favor.



PRIMEIRO TURNO

Escolhe aleatoriamente o jogador inicial que vai seguir 3 passos:

- Selecionar a cor de uma facção;
- Preparar a sua área de jogo;
- Executar o seu primeiro turno.

Depois de o jogador inicial completar estes 3 passos, o jogo procede no sentido dos ponteiros do relógio para o jogador seguinte que vai fazer o mesmo, até todos os jogadores terem executado o seu primeiro turno.

O jogo prossegue, 1 turno de cada vez, até que o 3º *checkpoint* seja despoletado.

SELEÇÃO DE UMA FAÇÃO

Os jogadores selecionam a sua facção de entre as que estão disponíveis, sendo que o jogador inicial pode selecionar qualquer uma das 5: Júpiter (cinzento), Febo (amarelo), Neptuno (azul), Diana (verde) e Vénus (cor-de-rosa). O 2º jogador apenas vai ter 4 opções e por aí em diante.

PREPARAÇÃO DO JOGADOR

Depois de seleccionares a tua facção, recibes 12 discos de madeira **K** e 4 templos de madeira **L** da cor correspondente para colocares na tua área de jogo, junto do teu tabuleiro de jogador. Depois, coloca 1 disco no espaço 0 da trilha de pontos de favor **M**.



TURNO NORMAL

O 3º passo do primeiro turno é executar um turno normal em que escolhes **uma, e apenas uma**, opção de entre as seguintes:

- VISITAR O TEMPLO DE UM DEUS;
- ATIVAR O ESPAÇO DE UMA CARTA;
- PONTUAR TERRITÓRIOS.

VISITAR O TEMPLO DE UM DEUS

Coloca 1 disco de ação da tua reserva geral num espaço livre do templo de um Deus que ainda não estejas a visitar. Se a peça de Deus correspondente não estiver no templo, retorna-a primeiro do mapa para o templo. Depois, recebe uma peça de bênção do templo para a tua reserva pessoal e coloca um meeple da reserva desse Deus em qualquer território do mapa que seja da mesma cor.



As peças de bênção são usadas para melhorar ações, vê “Ações Melhoradas” nas páginas 9-11. Em qualquer momento, apenas podes ter uma peça de bênção de cada Deus. Contudo, caso já tenhas usado uma peça de bênção do Deus que estás a visitar, podes torná-la novamente disponível na tua área de jogo.



A Carolina (a jogar de verde) **A** joga primeiro e decide visitar o templo de Febo, então coloca 1 dos seus discos de ação não utilizados **B** no templo de Febo **C**. Depois, a Carolina ganha uma peça de bênção amarela e coloca-a na sua reserva pessoal **D**. Por fim, a Carolina coloca 1 meeple amarelo da reserva geral **E** no território amarelo com a peça de colheita -1 **F**.

ATIVAR O ESPAÇO DE UMA CARTA

O teu tabuleiro de jogador tem 4 espaços reservados para cartas de ação. De base, cada espaço tem 1 símbolo de ação impresso que pode ser ativado, vê “Ações Básicas” nas páginas 7-8.

Para ativares o espaço de uma carta, **com ou sem uma carta de ação**, tens de colocar 1 disco de ação da tua reserva pessoal no espaço de uma carta que ainda não tenha sido ativado. Depois, executas 1 ou 2 ações com base nos símbolos que tiveres apresentados nesse espaço ou carta. Quando tens 2 símbolos de ação disponíveis, **podes decidir a ordem em que vais executar as ações ou se não vais executar alguma delas**.

AÇÕES MELHORADAS

Opcionalmente, podes adicionar uma peça de bênção ao espaço da carta para melhorar uma ação. Se estiveres a ativar um espaço que tenha 2 símbolos de ação, podes adicionar duas peças de bênção diferentes para melhorar ambas as ações.



A Sara (a jogar de cor-de-rosa) **A** vai ativar o 1º espaço de carta do seu tabuleiro de jogador **B** que lhe permite colocar 1 dos seus meeples em qualquer território onde já tenha meeples da sua cor. Então, a Sara coloca 1 dos seus discos de ação não utilizados **C** no espaço da carta que está a ativar **D** e coloca 1 meeple cor-de-rosa da reserva geral **E** no seu território inicial **F**.

PONTUAR TERRITÓRIOS

PRESENÇA

Considera que tens ‘**presença**’ em todos os territórios onde tenhas pelo menos um dos teus meeples ou templos de madeira. Um templo conta como 1 meeple em valor.

CONTROLO

Considera que tens ‘**controlo**’ de todos os territórios onde tens a maioria de meeples (incluindo os templos de madeira). **Empates nunca contam como maioria**. Apenas vais poder pontuar territórios dos quais tens controlo se tiveres visitado o templo do Deus correspondente, isto é, se tens 1 dos teus discos coloridos em 1 dos espaços do templo desse Deus. **Nunca vais pontuar pelos territórios da tua própria cor** mesmo que tenhas controlo dos mesmos.

PONTUAÇÃO

Se tiveres apenas **1, ou 0, discos de ação** entre os 4 espaços de ação no teu tabuleiro de jogador, tens obrigatoriamente de **pagar 1 ponto de favor (se tiveres 1 disco) ou 2 pontos de favor (se não tiveres discos)** para poderes pontuar territórios.

Contudo, se tiveres 2 ou mais discos de ação nos espaços do teu tabuleiro não pagas qualquer custo em pontos de favor.

Ao decidires pontuar, todas as peças de bênção que tens nos teus espaços de ação são retornadas aos templos dos Deuses correspondentes no tabuleiro de jogo. De igual forma, todos os discos que tens nos teus espaços de ação são retornados à tua reserva pessoal.

Por cada território que não seja da tua cor onde tens controlo e para os quais tenhas 1 disco no templo do Deus correspondente, vais fazer o seguinte:

- Ganha 1 ponto de favor por teres controlo;
- Ganha, ou perde, 1 ponto de favor por cada peça de colheita, caso exista;
- Ganha pontos adicionais pelas cartas de objetivos reveladas, se cumprires a sua condição. Algumas cartas de objetivo apenas pontuam uma vez por turno e não por território, vê “Cartas de Objetivo” na página 16;
- Vira para o lado contrário as peças de colheita que pontuaste;
- Retorna para a tua reserva pessoal os discos que tens nos templos dos Deuses e verifica se foi despoletado algum *checkpoint*, vê “Pontuar Checkpoints” na página 12.

É possível pontuares negativamente num turno. Nesse caso, reduces os teus pontos de favor de acordo com o necessário, nunca passando abaixo de 0 na trilha de pontos de favor.



O Fáblio (a jogar de azul) **A** vai pontuar territórios. Como ele ativou 3 dos espaços de ação no seu tabuleiro **B** não tem de pagar qualquer custo em pontos de favor. Primeiro, o Fáblio retorna a peça de bênção azul **C** para o templo de Neptuno **D** e retorna os discos de ação no seu tabuleiro para a sua reserva pessoal **E**. Depois, o Fáblio pode pontuar por cada território da mesma cor que os templos dos Deuses que está a visitar: cinzento, Júpiter **F**; amarelo, Febo **G**; e azul, Neptuno **H**. Contudo, o Fáblio não pode pontuar territórios da cor da sua facção, azul, e não tem meeple em territórios amarelos, então só pode pontuar por 2 territórios cinzentos. No território cinzento mais à esquerda **I**, o Fáblio ganha 1 ponto de favor por ter controlo mas, como existe uma peça de colheita -1, ele ganha 0 pontos de favor desse território. No território cinzento do meio **J**, o Fáblio ganha 1 ponto de favor por ter controlo e, como existe uma peça de colheita +1, ele ganha no total 2 pontos de favor. O Fáblio não pontua quaisquer pontos adicionais pelas cartas de objetivo **K**. Depois, ele vira ao contrário as duas peças de colheita dos territórios que pontuou **L** e retorna os seus 3 discos dos templos dos Deuses para a sua reserva pessoal **M**. Por fim, o Fáblio regista os seus 2 pontos ganhos na trilha de pontos de favor **N** e a partida continua com o jogador seguinte porque o 1º checkpoint **O** não foi despoletado.

AÇÕES BÁSICAS

Existem 3 símbolos de ação diferentes no teu tabuleiro e nas cartas de ação. Se tens duas ações numa carta, podes decidir em que ordem as executar e se vais ignorar alguma das ações.

Como regra de ouro para interação é recomendado que apenas executes ações que te beneficiem mais do que a qualquer outro jogador, direta ou indiretamente.

CRESCIMENTO



Coloca 1 meeple da tua cor da reserva do templo do Deus correspondente em qualquer território no mapa onde já tenhas presença.

Se não existirem meeples na reserva, podes executar a ação movendo 1 meeple de qualquer parte do mapa para o território desejado.



O Daniel (a jogar de amarelo) **A** vai ativar o 1º espaço de carta do seu tabuleiro, colocando 1 dos seus discos de ação não usados **B** nesse espaço **C**. Depois, o Daniel coloca 1 meeple amarelo da reserva **D** no território cor-de-rosa controlado pela Sara, onde ele também já tem presença **E**.

Não é possível efetuar ações de ‘crescimento’, ‘viagem’ ou ‘ataque’ em nenhum território onde esteja uma peça de Deus, nem em nenhum dos 2 ‘territórios de lava’. Contudo, os meeples podem ser colocados num território de uma cor que não esteja em jogo.



VIAGEM



Seleciona qualquer 1 território onde já tenhas presença e move quantos meeples quiseres desse território para quaisquer outros territórios adjacentes. Não tens de mover todos os meeples e podes movê-los para territórios diferentes.



A Carolina vai ativar o 3º espaço de carta do seu tabuleiro, então coloca 1 dos seus discos **A** nesse espaço **B**. Depois, a Carolina seleciona o território verde que controla e onde o Daniel também está presente **C** para mover ambos os meeple dela para territórios adjacentes, movendo 1 para cima para o território cor-de-rosa **D** e outro para cima para o território azul **E**.



ATAQUE

Seleciona qualquer 1 território onde já tenhas presença para afastar 1 meeple de um oponente ou 1 meeple neutro para qualquer território adjacente à tua escolha.



A Sara vai ativar o 4º espaço de carta do seu tabuleiro, então coloca 1 dos seus discos **A** nesse espaço **B**. Depois, a Sara seleciona o território cor-de-rosa onde o Daniel também está presente **C** para afastar 1 dos meeple amarelos dele para o território verde adjacente **D**.

AÇÕES MELHORADAS

Quando ativas o espaço de uma carta, com ou sem carta de ação, podes adicionar uma peça de bênção por cada ação que pretendes melhorar. **A cor da peça de bênção tem de corresponder ao território** onde queres executar a ação melhorada.



CRESCIMENTO

Podes providenciar uma peça de bênção para construir 1 dos teus templos de madeira em qualquer território **onde já tenhas presença e onde não exista outro templo**. A cor da peça de bênção tem de corresponder a esse território. Os templos de madeira não podem ser movidos nem removidos e contam como 1 meeple em valor. Depois, escolhes uma das cartas de ação que estão reveladas para colocar em qualquer espaço do teu tabuleiro que ainda não tenha outra carta. Se fores colocar a carta num espaço que já tenha sido ativado, debes colocar qualquer disco de ação e/ou peça de bênção que esteja nesse espaço em cima da nova carta como lembrete de que esse espaço já tinha sido ativado. Por fim, revela uma nova carta de ação do baralho para preencher o espaço vazio.



O Fáblio vai ativar o 1º espaço de carta do seu tabuleiro, então coloca 1 dos seus discos **A** nesse espaço **B**. Como o Fáblio quer melhorar a sua ação, fornece uma peça de bênção verde **C** da sua reserva pessoal **D** para construir 1 dos seus templos de madeira **E** no território verde onde está presente **F**. Depois, o Fáblio seleciona a 2ª carta de ação revelada **G** para colocar no 3º espaço do seu tabuleiro **H** e repõe o espaço vazio das cartas reveladas com uma nova carta do baralho **I**.



VIAGEM

Podes providenciar uma peça de bênção para mover quantos meepls teus quiseres de qualquer parte do mapa para qualquer território. A cor da peça de bênção tem de corresponder a esse território. Não tens de mover todos os meepls do mesmo território.

Esta é a única ação que não requer a tua presença no território para a poderes executar.



O Daniel vai ativar o 3º espaço de carta do seu tabuleiro, então coloca 1 dos seus discos **A** nesse espaço **B**. Como o Daniel quer melhorar a sua ação, fornece uma peça de bênção verde **C** da sua reserva pessoal **D** para mover 2 dos seus meepls de diferentes territórios **E** para o território verde mais à esquerda **F**.



ATAQUE

Podes providenciar uma peça de bênção para mover a peça de Deus correspondente para qualquer território onde já tenhas presença. A cor da peça de bênção tem de corresponder a esse território. Depois, afasta todos os meeples inimigos e meeples neutros para quaisquer territórios adjacentes à tua escolha. Os meeples podem ser afastados para diferentes territórios. Enquanto essa peça de Deus permanecer no território, nenhum meeple pode ser colocado, movido ou afastado para esse território.



A Carolina vai ativar o 4º espaço de carta do seu tabuleiro, então coloca 1 dos seus discos **A** nesse espaço **B**. Como a Carolina quer melhorar a sua ação, fornece uma peça de bênção amarela **C** da sua reserva pessoal **D** para mover a peça de Febo **E** para o território amarelo que ela partilha com o Fábio **F**. Depois, a Carolina empurra ambos os meeples do Fábio para o mesmo território adjacente **G**.

PONTUAR CHECKPOINTS

Antes de terminares um turno em que estás a pontuar territórios tens de verificar se os teus pontos na trilha de favor são suficientes para despoletar um dos 3 *checkpoints* existentes:

- **1º *checkpoint*:** pontuar 5 ou mais pontos de favor desde o início do jogo;
- **2º *checkpoint*:** pontuar 8 ou mais pontos de favor desde o 1º *checkpoint*;
- **3º *checkpoint*:** pontuar 11 ou mais pontos de favor desde o 2º *checkpoint* (ou pontuar apenas 8 com 4 jogadores).

Ao despoletares o ***checkpoint* 1 ou 2**, reclusas o espaço com valor mais alto na trilha de pontos de vitória correspondente, colocando um dos discos da tua reserva pessoal nesse espaço. O jogador em 2º lugar na trilha de pontos de favor reclama o espaço seguinte de maior valor na trilha de pontos de vitória e por aí em diante. Depois de todos os jogadores reclamarem os seus PVs, os outros jogadores para além de quem despoletou o *checkpoint* movem os seus discos de favor para o espaço que permite despoletar o *checkpoint*. Isto funciona como **mecanismo de recuperação** para o próximo *checkpoint*. Por fim, revela a próxima carta de objetivo que estava de face para baixo, ficando disponível para todos os jogadores.

Ao despoletares o ***checkpoint* 3**, o final do jogo também é despoletado. Cada jogador (excluindo quem despoletou o *checkpoint*), por ordem de turno, executa

imediatamente uma ação livre de pontuar territórios seguindo as regras habituais, registando depois o seu número de pontos ganho na trilha de favor.

Só depois disso é que todos os jogadores reclamam os seus espaços na 3ª trilha de pontos de vitória, começando pelo jogador que tem mais pontos na trilha de favor e por aí em diante. Considerando que todos os outros jogadores pontuaram por territórios depois do *checkpoint* ter sido despoletado, **o jogador que reclama o espaço de maior valor na 3ª trilha de pontos de vitória pode não ser o mesmo que despoletou o *checkpoint*.**

Para reclmares um espaço numa trilha de pontos de vitória, colocas um disco de ação da tua reserva pessoal no espaço correspondente da trilha de pontos de vitória.

4

Ao resolver um *checkpoint*, os empates são resolvidos a favor do jogador com:

- Mais territórios controlados no mapa;
- Mais cartas de ação no seu tabuleiro;
- Mais meeple colocados no tabuleiro de jogo;
- Maior pontuação no 3º *checkpoint*;
- Maior pontuação no 2º *checkpoint*;
- Maior pontuação no 1º *checkpoint*;
- Último em ordem de turno.



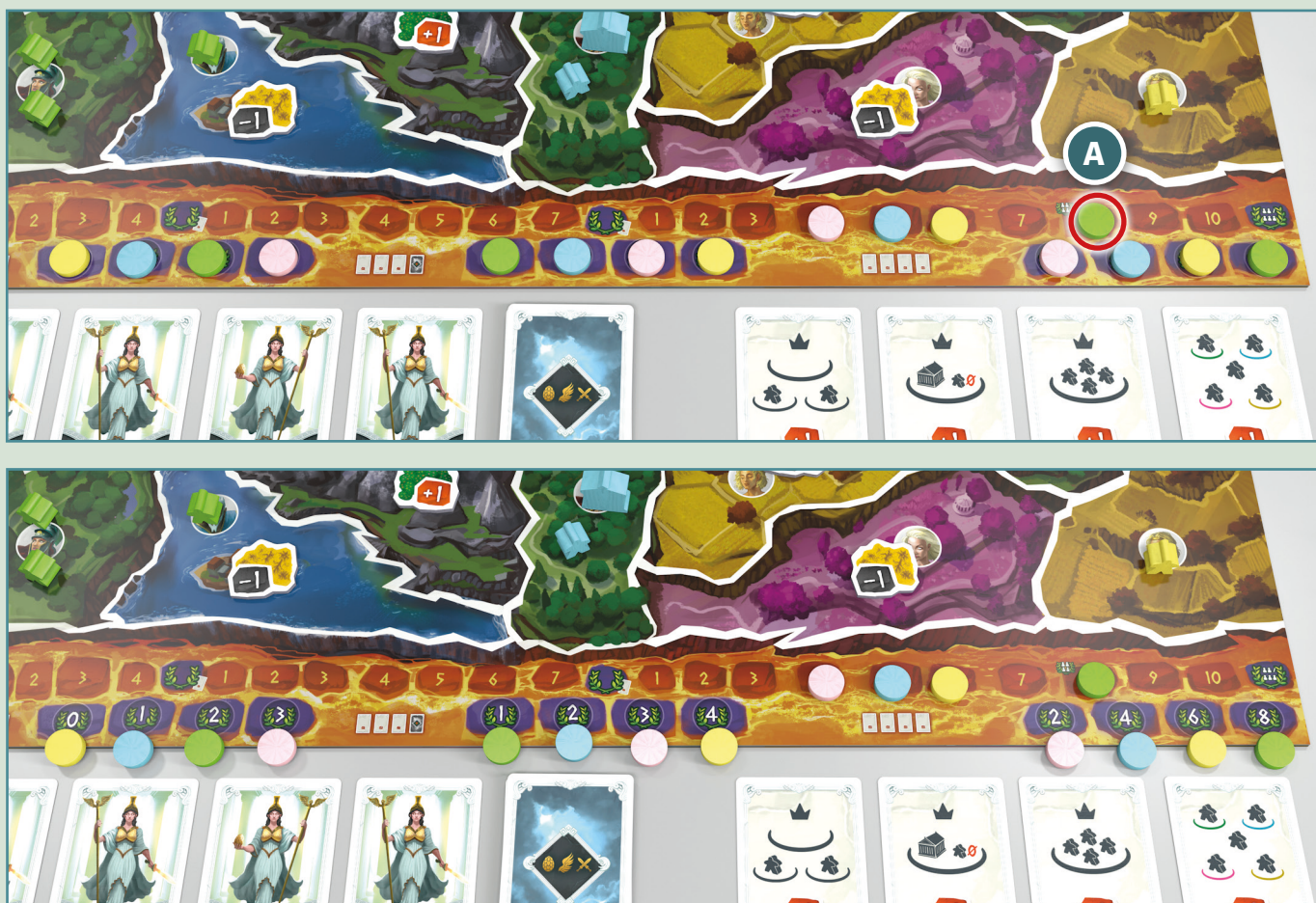
Depois da Sara pontuar territórios, despoleta o 1º *checkpoint* ao atingir 5 (ou mais) pontos de favor desde que o jogo começou (A). Ela reclama o espaço mais à direita na 1ª trilha de pontos de vitória (B) colocando um disco da sua reserva pessoal nesse espaço, ganhando 3 PVs (C) no final do jogo. Os restantes jogadores também reclamam espaços na 1ª trilha de pontos de vitória (D), mantendo as suas posições relativas da trilha de pontos de favor (E). Depois, todos os jogadores para além da Sara que despoletou o *checkpoint*, movem o seu disco na trilha de pontos de favor para o espaço da trilha que permite despoletar o *checkpoint* (F). Por fim, a Sara revela uma nova carta de objetivo (G).

FINAL DO JOGO

Gods of Rome é jogado em turnos sequenciais até os 3 *checkpoints* existentes serem despoletados. Durante o jogo, os jogadores ganham pontos de favor de acordo com os templos dos Deuses que estão a visitar e os territórios que controlam. Quando o 3º *checkpoint* é despoletado, o final do jogo também é despoletado. Depois de todos os jogadores resolverem esse *checkpoint*, vê “Pontuar *Checkpoints*” na página anterior, o jogo termina imediatamente, procedendo para a pontuação final.

PONTUAÇÃO FINAL

Os jogadores calculam a sua pontuação final adicionando os pontos de vitória que ganharam de cada *checkpoint*. O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor. Os empates também se resolvem segundo o mesmo procedimento descrito para pontuar *checkpoints*.



Depois da Carolina pontuar territórios despoleta o 3º e último *checkpoint* do jogo **A** e todos os outros jogadores pontuam por territórios. Depois, todos os jogadores reclamam o seu lugar na 3ª trilha de pontos de vitória e o jogo termina da seguinte forma:

- Carolina (verde) = $2 + 1 + 8 = 11$ pontos de vitória (vencedora)
- Daniel (amarelo) = $0 + 4 + 6 = 10$ pontos de vitória
- Sara (cor-de-rosa) = $3 + 3 + 2 = 8$ pontos de vitória
- Fábio (azul) = $1 + 2 + 4 = 7$ pontos de vitória

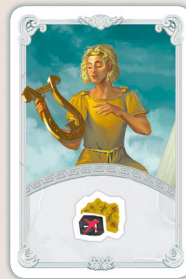
PODERES ASSIMÉTRICOS (VARIANTE AVANÇADA)

Depois de jogares **Gods of Rome** algumas vezes podes querer adicionar **poderes assimétricos** para uma experiência de jogo diferente. Isto serve para um **modo de jogo avançado** e não é recomendado para as primeiras partidas. Para usar esta variante, durante o primeiro turno, cada jogador recebe adicionalmente a **carta de Deus** correspondente à sua facção. Cada carta atribui um poder especial durante o jogo e todas as outras regras permanecem iguais.



JÚPITER

Quando os teus oponentes executam a ação melhorada de atacar, eles não podem afastar os teus meeples. Adicionalmente, os teus meeples podem ser colocados e movidos para territórios onde esteja uma peça de Deus.



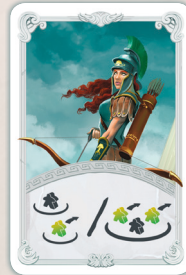
FEBO

Quando pontuas territórios ignora quaisquer peças de colheita de -1 no mapa. Adicionalmente, essas peças de colheita negativas não são viradas ao contrário no final do teu turno.



NEPTUNO

Quando tu ou os teus oponentes pontuam territórios, controlas sempre quaisquer territórios em que tenhas empate por maioria.



DIANA

Quando estás a executar a ação básica (não melhorada) de atacar podes selecionar 1 opção:

- Ataca antes um território adjacente de onde estás presente; **OU**
- Afasta um meeple inimigo ou neutro adicional para um território adjacente.



VÉNUS

Durante a preparação inicial no primeiro turno, começas o jogo com 5 meeples da tua facção no mesmo território inicial em vez de 3.



RESTRICÇÕES NO PANTEÃO (VARIANTE EXPERIENTE)

Depois de jogares **Gods of Rome** algumas vezes podes querer adicionar **restrições no panteão** para uma experiência de jogo ainda mais diferente. Isto serve para um **modo de jogo experiente** e não é recomendado para as primeiras partidas. Para usares esta variante, **apenas podes visitar o templo de cada Deus duas vezes durante o jogo**. Então, caso já tenhas visitado um Deus específico duas vezes, não vais poder visitá-lo novamente.

Desse modo, os discos que utilizas para visitar os Deuses não voltam para a tua reserva pessoal quando pontuas territórios. Em vez disso, colocas esses discos de ação junto do templo de cada Deus antes de verificar se despoletaste algum *checkpoint*. Adicionalmente, isto significa que vais perdendo esses discos de ação até ao final do jogo. **Opcionalmente, podes combinar esta variante com a variante dos poderes assimétricos**. Todas as regras restantes do jogo base se aplicam.

MODO SOLITÁRIO

TURNO DO JOGADOR

Tu és sempre o primeiro jogador e vais alternar turnos com o *Patronus*, o teu adversário solitário. Executas o teu turno como habitual e, no turno do *Patronus*, executas uma ação específica para ele de acordo com a ação que fizeste no teu turno. O *Patronus* utiliza os componentes da cor removida do jogo mais 1 dado para selecionar aleatoriamente os seus territórios. Opcionalmente, podes usar uma ou ambas as variantes do jogo.

DADO DO PATRONUS

No turno do *Patronus*, vais ter de selecionar territórios aleatórios no mapa utilizando 1 dado. Para isso vais lançar o dado duas vezes e selecionar um único território da seguinte forma:



1º LANÇAMENTO

Seleciona a cor do território:

- 1 - Território de Júpiter (cinzento).
- 2 - Território de Febo (amarelo).
- 3 - Território de Neptuno (azul).
- 4 - Território de Diana (verde).
- 5 - Território de Vénus (cor-de-rosa).
- 6 - Lança o dado do *Patronus* novamente.

Se a ação requer que o *Patronus* tenha presença no território mas ele não tem, lança novamente o dado.

2º LANÇAMENTO

Seleciona qual o território da cor indicada:

- 1 ou 2 - Território mais à esquerda/cima.
- 3 ou 4 - Território do centro.
- 5 ou 6 - Território mais à direita/baixo.

Se a ação requer que o *Patronus* tenha presença num território e ele apenas tem presença em 1, seleciona esse território. Se o *Patronus* tiver presença em 2 territórios, então:

- 1 a 3 - Território mais à esquerda/cima.
- 4 a 6 - Território mais à direita/baixo.

VISITAR O TEMPLO DE UM DEUS

Depois de visitares o templo de um Deus, o *Patronus* coloca 1 meeple num território onde ele já tem presença. Usa o dado como descrito anteriormente para determinar aleatoriamente qual o território para a ação do *Patronus*. Se não existe nenhum meeple disponível na reserva pessoal do *Patronus*, ele passa o seu turno sem colocar um meeple no tabuleiro.

ATIVAR O ESPAÇO DE UMA CARTA

Depois de ativares o espaço de uma carta no teu tabuleiro, o *Patronus* seleciona um território onde tem mais meeples do que o necessário para manter o controlo desse território e move todos os seus meeples em excesso para territórios adjacentes onde ele pode ganhar, ou tentar ganhar, controlo.

Se existem múltiplos territórios utiliza os lançamentos do dado para determinar qual o território para a ação do *Patronus*.

Se não existe nenhum território nessas condições, o *Patronus* seleciona um território aleatório de entre os quais ele tem mais meeples, mesmo que não o controle. Quando o *Patronus* tem múltiplas opções no seu turno, ele vai escolher sempre aquela que te afeta mais.

PONTUAR TERRITÓRIOS

Depois de pontuares territórios, o *Patronus* faz o mesmo e ganha 1 ponto de favor por cada território que ele controla, ignorando os requisitos de ter visitado os templos dos Deuses. Adicionalmente, o *Patronus* ignora as cartas de objetivo e as peças de colheita que também não viram ao contrário depois dele pontuar.

Se despoletares o 3º *checkpoint*, o *Patronus* pontua os territórios como descrito acima antes de serem atribuídos os pontos de vitória finais. Depois, calcula o total de PVs para cada um de vocês, como habitual.

Tu apenas ganhas se conseguires terminar o jogo com mais PVs do que o *Patronus*!

CARTAS DE OBJETIVO

Lembra-te que os templos de madeira dos jogadores contam sempre como 1 meeple, a única diferença é que os templos não podem ser movidos nem removidos.



POPULADO

Ao pontuares um território que controlas, ganha 1 ponto de favor se tens pelo menos 4 dos teus meeples nesse território.



ATACANTES

Ao pontuares um território que controlas, ganha 1 ponto de favor se existe um templo de madeira de outro jogador nesse território.



FESTIVAL

Ao pontuares um território que controlas, ganha 1 ponto de favor se tens pelo menos duas outras fações nesse território.



ISOLADO

Ao pontuares um território que controlas, ganha 1 ponto de favor se tens 1 dos teus templos de madeira num território sem meeples (incluindo os teus).



VIGILANTE

Ao pontuares um território que controlas, ganha 1 ponto de favor se existe uma peça de Deus nesse território.



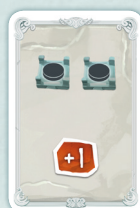
DISPERSO

Ganha 1 ponto de favor se tens presença em pelo menos 5 territórios de diferentes cores no início de um turno em que decidiste pontuar.



AGLOMERADO

Ao pontuares um território que controlas, ganha 1 ponto de favor se tens presença em 2 territórios adjacentes.



CULTISTAS

Ganha 1 ponto de favor por cada 2 templos de Deus que estás a visitar no início de um turno em que decidiste pontuar.

CRÉDITOS

Autoria: António Sousa Lara

Ilustração: Miguel Coimbra

Design Gráfico: João Tereso

Edição: David M Santos-Mendes

Desenvolvimento: Costa

Edição e Tradução de Regras: Rita Jesus, Hugo Marinho

Revisão de Regras: Inês Ribeiro

Produzido e publicado por:

facebook.com/pythagoras.games

twitter.com/gamespythagoras

instagram.com/pythagoras_games

info@pythagoras.pt

WWW.PYTHAGORAS.PT



PYTHAGORAS 2023 © Todos os direitos reservados PYTHAGORAS®

AGRADECIMENTOS

Gostava de agradecer a muita gente por tornar este jogo possível mas vou nomear apenas alguns que causaram um grande impacto ao moldar o jogo até à sua forma final: Pythagoras por ser uma editora incrível e especialmente ao David Santos Mendes por ser um excelente editor. Miguel Coimbra pela maravilhosa arte e também por partilhar as suas ideias e visões do tema geral deste jogo. João Tereso pelo fantástico design gráfico que teve de ser constantemente alterado, um verdadeiro santo. Rita Jesus e Hugo Marinho do projeto Meeple of Liberty pela edição de regras super eficiente. Luís Filipe e Costa pela paciência extrema e cuidado em testar e apresentar o jogo ao mundo. Um enorme obrigado a todos os que testaram o jogo e tiveram de suportar a dor de jogar uma versão do jogo ainda por terminar, uma vez após outra. Nomeando apenas alguns: José Carlos Rôla, Iago Sousa, Bruno Ribeiro, João Jotta, João Braz, Tiago Nunes, Sara Guerreiro, Joana Barros, Maria Franco de Sousa, José Luís Nunes Martins, João Ivo de Carvalho, Isabel Couto, Rui Couto, Pedro Pacheco, João Pimentel, Diogo Barros, Andreia Domingues, André Santos, Malte Frieg, Neil Horabin. Finalmente um grande obrigado aos meus filhos por permitirem ao pai assaltar os lápis de cera para poder pintar o mapa do protótipo. Vocês são os maiores!