

LIVRO DE REGRAS



4 GODS

UM JOGO DE CHRISTOPHE BOELINGER

Ludically

Quatro Deuses estão criando um novo mundo. Independentemente da mútua colaboração inicial e do desejo comum em inventar o mais bonito planeta quanto for possível, a tensão logo aparece. Assim que o desenho do planeta começa a se definir, certas tendências emergem... Entre oceanos, florestas, montanhas e planícies, alguns terrenos parecem prevalecer sobre outros. Com a evolução das raças e a habitação das terras, os 4 deuses decidem se revelar ao povo como deusa dos Elfos, o deus dos Anões, a deusa dos Tritões e o deus dos Humanos. Naturalmente, cada deus deseja exercer a maior influência religiosa sobre o novo mundo. Para alcançar este desejo, eles procuram por pessoas que pareçam ser mais populares.

Mas o culto no terreno da raça que o representa é insuficiente para um deus! Eles decidem enviar profetas para o terreno das outras raças para divulgar sua palavra divina.

O jogo 4 Gods irá te proporcionar uma competição tensa para alcançar a supremacia religiosa deste novo mundo em rápida expansão.

COMPONENTES DO JOGO

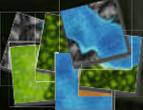
NÚMERO DE JOGADORES: 2 A 4

moldura de tabuleiro com a trilha da Influência Divina



fichas de terreno dupla face

92x



56 miniaturas de profetas

14x 14x 14x 14x



4x caixas de armazenagem
(1 para cada cor de profeta)



8x fichas de Cidades Lendárias

lado normal



lado destruído

4x fichas grandes de módulos de partida



ficha de Partidas simultâneas/Turnos cronometrados

ficha de Deuses visíveis/Deuses ocultos



ficha de módulo de 3/4 jogadores

ficha de módulo de 2 jogadores

4x cartas retangulares representando os 4 deuses



1x sacola grande de saque



1x ampulheta de areia de 30 segundos



1x livro de regras



MÓDULOS DE PARTIDA

4 Gods pode ser jogado em vários módulos diferentes, combinando as fichas de módulos de partida. Todas as fichas têm dupla face. No início da partida, os jogadores deverão escolher quais módulos usar durante a partida. Ou poderão escolher aleatoriamente, sorteando cada ficha.

Com o objetivo de se explicar as regras, serão usados os seguintes módulos:



Partida simultânea



Deuses Visíveis



4 jogadores

Regras para 2 e 3 jogadores e para os outros módulos de partida serão explicadas no final deste manual de regras.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Por favor, use como referência o diagrama abaixo.

1. Repouse a moldura de tabuleiro sobre o centro da mesa. O interior da moldura irá receber todas as fichas de terreno que irão representar o Mundo. Cada jogador deverá sentar-se a frente de uma das bordas da moldura.

2. Coloque as 8 fichas de Cidades Lendárias, lado normal visível, e as 3 fichas de módulo de jogo escolhidas do lado de fora da moldura, próximas a uma de suas quinas.

3. Coloque as 4 cartas de Deuses do lado de fora da moldura, próximas a outra quina. Diante de cada deus, coloque a caixa de armazenagem da mesma cor com 10 profetas dentro dela (reserva de profetas). O número de profetas a ser colocados dentro delas serem indicados pela ficha de módulos de partida "Número de jogadores" como indicado à direita.

4. Coloque todas as fichas de terreno na sacola de saque. Depois, cada jogador saca 2 fichas de terreno da sacola de saque, uma para cada mão.



OBJETIVO DO JOGO

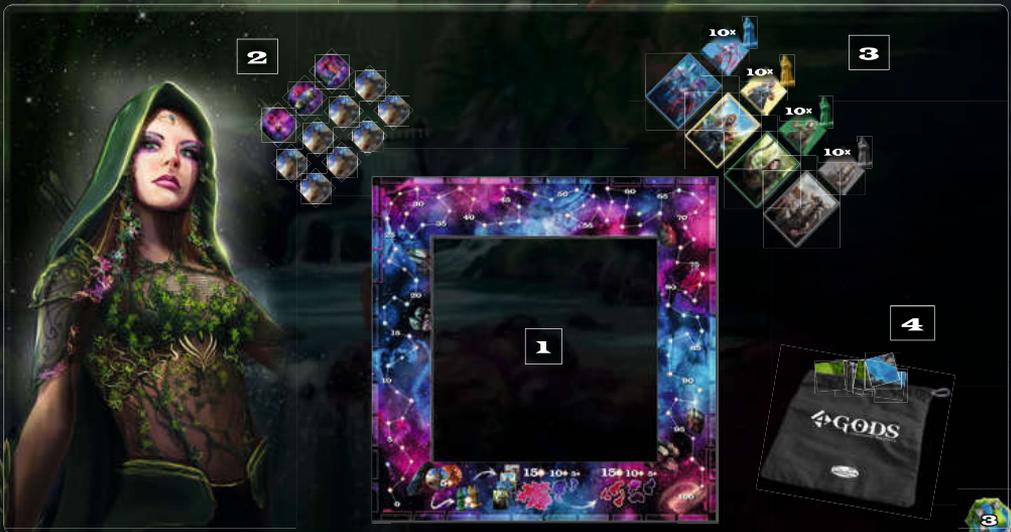
Tornar-se o jogador com a maior Influência Divina no Mundo ao final da partida.

Jogadores ganham pontos de Influência Divina no final da partida baseado nos deuses escolhidos por eles, os reinos sob a influência de seus profetas e pelas Cidades Lendárias por eles construídas ou destruídas através de cataclismos!

INÍCIO DA PARTIDA

Uma vez decidido jogar no módulo "Partida Simultânea", não haverá turnos ou ordem da partida. Todos os jogadores jogam ao mesmo tempo até o final da partida, usando as ações descritas abaixo.

Destá forma, a partida tem início assim que todos os jogadores anunciarem que estão prontos, cada um com uma ficha de terreno em cada mão.



AÇÕES POSSÍVEIS

Os jogadores podem realizar as seguintes ações da forma que desejarem, a quantidade de vezes que quiserem e na ordem que preferirem, desde que obedecam as regras descritas abaixo:

Coloque uma ficha de terreno no Mundo

Coloque no Mundo uma ficha de terreno de sua mão, usando qualquer face, de acordo com as regras que se seguem:

- O terreno recentemente colocado tem que tocar ao menos duas linhas laterais já presentes no Mundo. Uma "linha lateral" pode ser a borda da moldura ou a lateral de uma ficha de terreno previamente colocada.

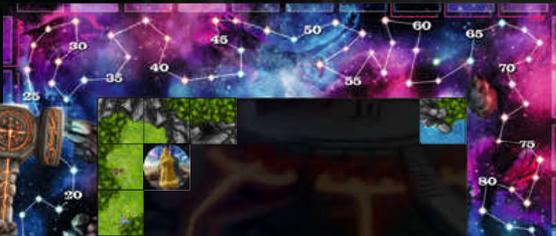
Como resultado, no início da partida as fichas de terreno deverão ser colocadas nos cantos da moldura. Os cantos da moldura não são reservados a um jogador em particular. Os jogadores são livres para colocar onde desejarem suas fichas de terreno no Mundo, desde que toquem ao menos duas linhas laterais.

Note: as fichas de Cidades Lendárias são redondas, então elas não contam como linhas laterais em que um terreno poderia tocar.

- A nova ficha de terreno deve respeitar o formato do 'quebra-cabeças' do Mundo sob construção, o que significa que todos os lados do novo terreno em contato com um terreno já existente devem se conectar com tipos compatibilidade: oceano, planície, floresta, montanha. O oceano deve conectar com oceano, planície com planície etc.



No diagrama abaixo, todas as posições de fichas de terreno e de Cidades Lendárias são legais, exceto as fichas A, B e C, as quais violam as regras.



A ficha de terreno A não pode ser colocada ali porque ela toca apenas uma linha lateral.

A Cidade Lendária B não pode ser construída ali porque ela toca apenas uma linha lateral (veja mais a frente a seção "Construindo uma Cidade Lendária").

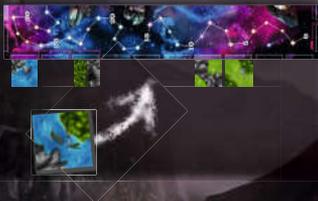
A ficha de terreno C não pode ser colocada ali porque ela viola a regra de compatibilidade de terrenos do quebra-cabeças: a planície não pode tocar o oceano.



Descartando uma ficha de terreno em sua própria área de descarte

Na parte de fora da moldura de tabuleiro, cada jogador tem à sua disposição uma área de descarte que acomoda até 10 fichas. Se você não quiser ou não puder colocar no Mundo uma ficha de terreno, você poderá descartar a ficha de sua mão na área de descarte à sua frente. No entanto, sua área de descarte pessoal é limitada a 10 fichas de terreno (no caso de 4 jogadores). Quando o limite é alcançado, você não poderá mais sacar fichas adicionais da sacola de saque.

Coloque a ficha descartada em sua própria área de descarte, tocando um dos espaços de descarte à sua frente. Escolha o lado da ficha que você queira deixar com a face para cima. Você pode descartar duas fichas em sequência ou simultaneamente - como sempre uma de cada mão.



Sacando fichas de terreno da sacola de saque

Sacar fichas de terreno da sacola de saque é uma ação frequente. Suas duas mãos devem estar vazias para que você esteja apto a sacar fichas da sacola. Uma mão segura a sacola enquanto a outra realiza o saque, e claro, sem olhar seu conteúdo. Você pode sacar até duas fichas, colocando uma em cada uma de suas mãos.

Atenção: se sua área de descarte estiver cheia (10 espaços em partidas com 4 jogadores), você não poderá mais sacar fichas da sacola, mesmo que suas mãos estejam livres.

Trocando a face visível de uma ficha de terreno da área de descarte

Você pode trocar a face visível da ficha de terreno de sua área de descarte ou da área de descarte de qualquer outro jogador. Você pode fazer isso a quantidade de vezes que quiser com a quantidade de fichas que quiser. Uma de suas mãos deve estar livre para que você esteja apto a realizar esta ação.

As fichas viradas devem permanecer na área de descarte em que foram reveladas, em contato com a moldura de tabuleiro. Se você trouxe para si a ficha ao virá-la, fazendo com que ela cruze o Mundo abaixo, então será considerado que sua ação foi sacar uma ficha de terreno de uma área de descarte; você não a virou apenas (veja abaixo a ação "Sacar uma ficha de terreno a partir de uma área de descarte").



Sacar uma ficha de terreno a partir de uma área de descarte

Se ao menos uma de suas mãos estiver livre, você poderá sacar uma ficha de seu interesse tanto de sua área quanto da área de descarte de outro jogador. No entanto, se você não puder colocar imediatamente esta ficha no Mundo, ela necessariamente terá que ser posicionada em sua área de descarte, e não na área de descarte de onde você sacou.

Raramente: se não for possível colocar a ficha de terreno no Mundo ou em sua área de descarte, você poderá devolver a ficha para a área de descarte de onde você sacou. Se após o saque esta área vier a ficar cheia, então descarte a ficha na sacola de saque.

Escolhendo um deus

Deve-se decidir por jogar com o módulo "Deuses Visíveis", como indicado pela ficha à direita. Assim, a qualquer momento durante a partida, qualquer jogador que ainda não tiver escolhido seu deus poderá pegar uma carta e a reserva de profetas correspondente, colocando-as à sua frente, abaixo da área de descarte. O jogador deve anunciar claramente qual deus irá encarnar: deusa dos Tritões e do mar, deus dos Anões e das montanhas, deusa dos Elfos e das florestas ou deus dos Humanos e das planícies. A carta permanecerá com o jogador até o final da partida, nunca podendo se trocada.



Colocando um profeta

Você apenas poderá colocar um profeta no Mundo depois de ter escolhido qual deus encarnar. Você poderá colocar um profeta sempre que você colocar uma ficha de terreno no Mundo, e somente sobre ela. Pegue um profeta de sua reserva e o coloque na nova ficha em qualquer tipo de terreno presente na ficha. Tenha cuidado para não colocar o profeta na divisa de dois tipos de terreno.

Se você for a deusa dos Tritões, não significa que você estará limitada a colocar seus profetas nos oceanos. Na verdade, seu objetivo é colocar seu profeta no reino que, para você, aparenta ser o maior e menos ocupado por profetas adversários - independentemente de ser no reino dos oceanos, planícies, florestas ou montanhas - assim você pode maximizar a quantidade de pontos de Influência Divina a ser ganha no final da partida.

Definição: um Reino consiste em uma zona contígua do mesmo tipo de terreno, espalhados e conectados por uma série de fichas de terrenos adjacentes.

Se a sua reserva de profetas estiver vazia, você poderá migrar (mover) um de seus profetas que já esteja no Mundo para a nova ficha de terreno colocada. No entanto, você não pode migrar um profeta a partir de uma Cidade Lendária.

Construindo uma Cidade Lendária

Você só poderá construir uma Cidade Lendária se tiver escolhido um deus para encarnar.

Até 8 Cidades Lendárias podem ser construídas, que são representadas por 8 fichas redondas de Cidades Lendárias colocadas próximas ao tabuleiro durante a preparação.

A qualquer momento, qualquer jogador apto pode construir uma Cidade Lendária, pegando uma ficha de Cidade Lendária disponível fora do Mundo e colocando-a no Mundo conforme as regras a seguir:

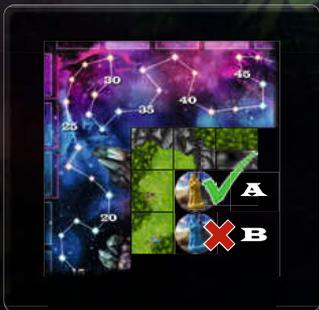
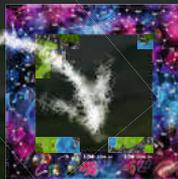
- A nova Cidade Lendária tem que tocar ao menos duas linhas laterais já existentes no Mundo.

Lembre-se: uma "linha lateral" pode ser a borda da moldura ou a lateral de uma ficha de terreno colocada anteriormente.

- Uma Cidade Lendária é circular e, por isso, não provê uma linha lateral que possa ser usada por outra Cidade Lendária ou ficha de terreno.
- Você tem que colocar um profeta de sua cor na Cidade Lendária recém construída. O profeta tem que ser de sua reserva, a menos que esta esteja vazia, caso em que você poderá migrar um de seus profetas de uma das fichas de terreno no Mundo (mas não de outra Cidade Lendária).

Para cada Cidade Lendária sob seu controle ao final da partida, você ganhará 5 pontos de Influência Divina.

Mas cuidado! Sua alcunha lendária pode ser um mau presságio, assim como foi com Pompêa e Atlântida. Um cataclismo divino pode muito bem varrer-lá do mapa e torna-la verdadeiramente lendária!



No exemplo a seguir, a Cidade Lendária A foi construída de forma legal uma vez que ela toca ao menos duas linhas laterais.

No entanto, a Cidade Lendária B não tem uma construção válida já que toca apenas uma linha lateral. A Cidade Lendária A não provê uma linha lateral para a construção da Cidade Lendária B.



Destrindo uma Cidade Lendária

Você pode destruir uma Cidade Lendária depois de ter escolhido um Deus para encarnar.

Se você tiver nas mãos uma ficha de terreno que, se colocada no Mundo no espaço de Cidade Lendária, respelará a regra de compatibilidade de terreno com as fichas de terreno adjacentes no Mundo, então você poderá liberar seu poder divino e iniciar um cataclismo natural que destruirá a Cidade. Anuncie claramente a cor do profeta da Cidade que você planeja destruir.

Nota: Você não pode destruir uma de suas Cidades Lendárias.

Mostre que a ficha de terreno de sua mão combina com as fichas de terreno adjacentes à Cidade. Depois de verificar, remova a Cidade Lendária destruída no Mundo e a coloque à sua frente, com o lado destruído visível, abaixo da sua área de descarte, e depois coloque a ficha de terreno no espaço deixado pela Cidade Lendária. A Cidade Lendária irá lhe proporcionar 5 pontos de Influência Divina ao final da partida, recompensando-o pelo cataclismo que será descrito nos livros de história fazendo com que a cidade seja realmente lendária!

O profeta que estava sobre a Cidade Lendária é removido permanentemente da partida. Seu dono não o recebe de volta.

Então, se você desejar, coloque um de seus profetas na nova ficha de terreno.

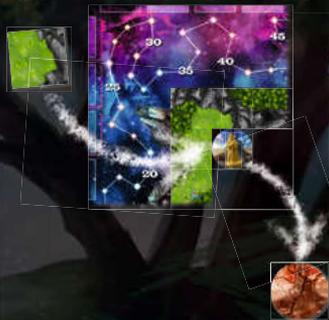
Para limitar o risco de destruição, é muito importante que a construção de Cidades Lendárias seja cuidadosamente considerada e realizada com moderação. Muito importante saber que existem dois modos de ter certeza que sua Cidade Lendária estará protegida da destruição:

- Se a Cidade Lendária margear todos os tipos de terrenos possíveis (oceano, montanha, planície e floresta) ela não poderá ser destruída, pois nenhuma ficha de terreno contém todos os 4 tipos.

Por exemplo, a Cidade Lendária A do exemplo à direita está protegida.

- Se a Cidade Lendária margear duas fichas de terreno cujas quinas se encontrem com dois tipos diferentes de terreno.

Por exemplo, as Cidades Lendárias B e C à direita estão protegidas, pois estão margeadas por duas fichas cujas quinas se encontram (entre B e C com oceano e planície). Nenhuma ficha de terreno pode ser legalmente colocada neste espaço, desta forma a Cidade não pode ser destruída.



FIM DA PARTIDA

A partida termina quando uma das seguintes condições ocorrer:

- O mundo estiver completo por fichas de terreno e Cidades Lendárias.
- A sacola de saque de fichas de terreno estiver vazia. O jogador que sacar a última ficha deve anunciar que a sacola está vazia.
- Todos os jogadores passarem a vez, o que significa que todos os jogadores estão sem ações que quiseram ou possam realizar (raramente acontece).

Se a partida terminar normalmente, quando o Mundo estiver completo ou a sacola estiver vazia, os jogadores terão à sua disposição o tempo de 30 segundos vezes o número de jogadores para realizar qualquer ação. Com 4 jogadores, eles terão 2 minutos de uso comum, podendo ser usado para completar o Mundo ou destruir Cidades Lendárias.

Vire a ampulheta 4 vezes ou use o cronômetro de seu *smartphone* se ele estiver à sua disposição.

Quando o tempo acabar, os jogadores não poderão realizar mais ações e seguem para a contagem dos pontos de Influência Divina.



CONTANDO PONTOS DE INFLUÊNCIA DIVINA

Use os profetas deixados na caixa do jogo como marcadores de pontuação. Coloque um de cada cor na estrela "0" da trilha de pontuação que circula o Mundo. Para cada passo de pontuação a seguir, avance o profeta da cor correspondente na trilha de pontuação.

Note que os 4 passos de pontuação estão ilustrados na moldura de tabuleiro.



Cidades Lendárias

Cada jogador ganha 5 ID (pontos de Influência Divina) por Cidade Lendária que controlar, ou seja, que contenha um profeta de sua cor. Assim que a pontuação da Cidade Lendária for adicionada, retorne o profeta para a reserva de seu dono.

Cada jogador ganha 5 ID por Cidade Lendária que tenha destruído, ou seja, para cada ficha à sua frente.

Profetas e Reinos

Lembre-se: um Reino consiste em uma zona contínua que contenha o mesmo tipo de terreno, espalhado por uma série de fichas de terreno conectadas de forma adjacente.

O reino de floresta à direita é composto por 3 fichas de terreno contendo, de forma contígua e conectadas em uma única área, terrenos de floresta. Para que um Reino seja formado, ele deve conter, no mínimo, 2 fichas de terreno. Remova os profetas que tiverem sido colocados em terrenos que contenham apenas uma ficha já que não formam um Reino. Estes profetas não geram ID para seus donos.



Favor se reportar à ilustração abaixo para exemplos de pontuação com profetas.

Em cada Reino, verifique qual jogador tem mais profetas. Este jogador ganha uma quantidade de ID igual ao número de fichas de terrenos vazios do Reino, ou seja, somente fichas que não contenham um profeta sobre o tipo de terreno do Reino são consideradas para determinar a quantidade de ID ganha.

Se dois ou mais jogadores empatarem com a maior quantidade de profetas, reporte para aquele Reino cada um ganha ID como determinado acima.

Outros profetas neste Reino não geram ID.

Pontue cada Reino desta forma, removendo os profetas do Reino assim que os pontos de Influência Divina forem ganhos, até que todos os Reinos sejam pontuados e que não haja mais profetas no Reino.

Exemplo:

A: O Reino de montanhas do noroeste é composto por 6 fichas de terreno. Somente o jogador cinza, deus dos Anões, tem profetas nele. Então o jogador cinza ganha 5 ID. Remova o profeta cinza da montanha.

B: A grande planície que toca a borda ocidental do Mundo é composta por 12 fichas de terreno. Ela contém 2 profetas amarelos e 1 profeta das cores verde, azul e cinza. O deus dos Humanos (jogador amarelo) tem a maior quantidade de profetas e ganha sozinho: 12 (fichas) - 5 (fichas ocupadas por profetas) = 7 ID. Remova os 5 profetas da planície e os coloque na reserva de seus donos.

C: O Reino da montanha no sudoeste é composto por 9 fichas de terreno, contendo apenas um profeta verde e um profeta azul. Tanto o jogador azul quanto o verde ganham 7 ID cada (9 - 2). Remova os dois profetas do Mundo.



O deus que controlar o maior Reino

Nesta fase da pontuação da Influência Divina, o Mundo não deve conter mais profetas. Somente restarão os profetas da trilha de pontuação de Influência Divina.

Agora cada jogador encontra o maior Reino do tipo de terreno que combine com o deus por ele escolhido: o maior Reino de mar para a deusa dos Tritões, o maior Reino de montanhas para o deus dos Anões, o maior Reino de floresta para a deusa dos Elfos, e o maior Reino de planície para o deus dos Humanos. Conte a quantidade de fichas de terreno deste Reino e anuncie-a.

O jogador com o maior Reino ganha 15 ID, o segundo ganha 10 ID e o terceiro ganha 5 ID. O quarto jogador não ganha nada.



Empate

Quando dois jogadores empatam com o maior Reino, eles dividem a soma dos pontos de ID do primeiro e do segundo jogador, ou do segundo e do terceiro jogador dependendo de onde acontecer o empate. Arredonde para baixo todos os resultados.

- Se dois jogadores empatarem em primeiro lugar, eles dividem o ID da primeira e da segunda posição: $(15+10) \div 2 = 25 \div 2 = 12$ ID por jogador.
- Se dois jogadores empatarem na segunda posição, eles dividem o ID da segunda e da terceira posição: $(10+5) \div 2 = 7$ ID por jogador.
- Se dois jogadores empatarem na terceira posição, eles dividem o ID apenas da terceira posição, já que a quarta não ganha ID: $5 \div 2 = 2$ por jogador
- Se um jogador tiver o maior Reino, ganhando 15 ID e os outros três jogadores empatarem com o segundo maior Reino, então esses três jogadores dividem $(10+5) \div 3 = 5$ ID por jogador.

Usando a ilustração anterior como exemplo (assumindo que a essa altura da pontuação todos os profetas tenham sido retirados do Mundo):

D: A deusa dos Tritões tem o maior Reino com o vasto oceano situado no centro e nordeste, composto por 21 fichas de terreno. Desta forma, o jogador azul ganha 15 ID.

B: A maior planície é composta por 12 fichas de terreno, então o deus dos Humanos (jogador amarelo) ganha 10 ID.

C = E: Tanto a maior floresta quanto a maior montanha são compostas com 9 fichas de terreno. O deus dos Anões e a deusa dos Elfos estão empatados em terceiro lugar, ganhando, desta forma, $5 \div 2 = 2$ ID por jogador.



O deus que controlar a maior quantidade de Reinos

Agora cada jogador conta quantos Reinos do tipo de terreno que combine com o Deus escolhido por ele existem. *Lembre-se: um Reino tem que ser composto por no mínimo 2 fichas de terreno.*

O jogador com a maior quantidade de Reinos ganha 15 ID, o segundo ganha 10 ID e o terceiro ganha 5 ID. O quarto jogador não ganha nada.

Em caso de empate, os jogadores dividem pontos assim como descrito na seção anterior "O deus que controlar o maior reino".

Usando a ilustração anterior como exemplo:

Existem 8 Reinos de floresta, 7 Reinos de oceano, 7 Reinos de planície e 4 Reinos de Montanha. O jogador que escolheu a deusa dos Elfos (jogador verde) ganhará 15 ID, seguido da deusa dos Tritões (jogador azul) e do deus dos Humanos (jogador amarelo) que dividem $(10+5) \div 2 = 7$ ID por jogador.

O deus dos Anões (jogador cinza) não ganha nada.

É O GRANDE VENCEDOR É?

O deus-jogador com a maior Influência Divina ao final da pontuação ganha a partida. Em caso de empate, os jogadores que empatarem dividem a vitória.



MÓDULOS DE PARTIDAS

Os módulos de partida podem ser combinados na forma que vocês quiserem, salvo o número de jogadores. Não hesite em tentar várias configurações para determinar a combinação que melhor se encaixa em seu grupo.

Turnos cronometrados

Este módulo de partida elimina o jogo simultâneo e institui uma partida em turnos. É fortemente recomendado a jogadores que não gostam de ver várias mãos operando sobre o tabuleiro ao mesmo tempo, ou se você desejarem eliminar qualquer possibilidade de erros na colocação das fichas.

A preparação da partida é feita normalmente, com a exceção dos jogadores iniciarem a partida de mãos vazias, em vez de iniciarem com duas fichas. Determine aleatoriamente o primeiro jogador e vire a ampulheta para iniciar o turno do jogador.

Durante seu turno, cada jogador tem 30 segundos para realizar todas e quaisquer ações que desejar conforme as regras anteriores; sacar uma ou duas fichas de terreno da sacola, colocar fichas no Mundo, descartar fichas em suas áreas de descarte, trocar o lado visível das fichas descartadas por seus oponentes, sacar fichas das áreas de descarte de seus oponentes, colocar profetas, escolher um deus etc. Eles podem combinar todas essas ações na velocidade que desejarem, desde que seu tempo não tenha se esgotado. Eles podem repetir a mesma ação várias vezes. Por exemplo: sacar, descartar, sacar, descartar e assim por diante. Se sua área de descarte encher, é claro que não poderão mais sacar.

Durante o turno do jogador, os outros jogadores controlam a colocação correta das fichas de terreno no Mundo, fazendo com que seja possível descobrir erros na colocação imediatamente. Os oponentes também controlam a ampulheta. Assim que o tempo terminar, o jogador ativo deve descartar em sua área de descarte todas as fichas em suas mãos. Então se inicia o turno de 30 segundos do jogador a sua esquerda, no qual poderá realizar todas as suas ações, e assim sucessivamente até o final da partida.

Fim da partida

A partida termina conforme as regras básicas, com as seguintes exceções: se a partida terminar em razão do Mundo estar completo ou a sacola de saque estiver vazia, cada jogador ganha um turno a mais, com 30 segundos por jogador (independentes, não simultâneos), na tentativa de se completar o Mundo ou de se destruir as Cidades Lendárias remanescentes.

Quando não for seu turno:

- Você não pode ter qualquer ficha em suas mãos.
- Você pode mudar a face visível das fichas em sua área de descarte, mas se o jogador ativo quiser explorar as fichas em sua área de descarte você deverá permitir e retirar suas mãos se elas estiverem sobre a área de descarte.
- Você não pode alterar o lado visível da ficha na área de descarte de seus oponentes ou ficar com suas mãos vagando ao redor do Mundo.



Deuses Secretos

Neste módulo de partida, os deuses não são colocados de forma visível na mesa. Eles serão distribuídos com a face para baixo a cada jogador.

Cada jogador escolhe uma cor de profeta e pega a reserva correspondente no início da partida, antes de receberem um dos deuses. Então, cada jogador recebe uma carta de deus com a face voltada para baixo. Pode acontecer da cor do profeta não combinar com a cor do deus recebido. Isto é normal desde que desejemos permanecer com a identidade dos deuses em segredo neste módulo de partida. Os jogadores revelam a identidade de seus deuses apenas no final da partida, antes da contagem de pontos.

O restante das regras não se altera.

Notas para esse módulo de partida:

Visto que cada jogador terá seu deus no início da partida, se desejarem eles poderão colocar profetas nas primeiras fichas colocadas no Mundo.

Este módulo de partida não é aconselhável em partidas com dois jogadores na qual se use 4 deuses, uma vez que cada jogador saberá automaticamente o deus de seu oponente. Entretanto, funciona perfeitamente em partidas de 2 jogadores em que se use 2 deuses.



PARTIDA COM 3 JOGADORES

As regras são as mesmas, exceto por:



Agora cada jogador tem a sua disposição 13 espaços em sua área de descarte até que esteja completamente cheia e o jogador não possa realizar saques de novas fichas, assim como indicado na moldura de tabuleiro dobrando-se os três primeiros espaços.



Cada jogador pega 13 profetas em sua reserva quando escolher um deus.



Quando todos os jogadores tiverem escolhido um deus, o Deus remanescente e seus profetas serão deixados de lado e não serão usados durante a partida.

Nota: Quando pontuar pelo maior Reino e pela maior quantidade de Reinos, o tipo de terreno do Deus que não foi utilizado não é levado em consideração.

PARTIDA COM 2 JOGADORES

Em partidas com 2 jogadores, são possíveis dois módulos:



Usando todos os 4 deuses

Coloque 10 profetas em cada reserva à frente da respectiva carta de Deus. A preparação é a mesma de uma partida de 4 jogadores.

Durante a partida, cada jogador deverá escolher dois deuses e receberá a correspondente reserva de profetas. Eles podem escolher ambos ao mesmo tempo ou em momentos diferentes. Sempre que um jogador colocar um profeta em uma nova ficha de terreno no Mundo, ele decidirá a cor do profeta que usará. O limite de um profeta por ficha continua.

Área de descarte pessoal

Coloque o tabuleiro na posição de diamante entre os dois jogadores, desta forma, os jogadores terão acesso às duas áreas de descarte a sua frente. Cada jogador terá à sua disposição 20 espaços para descarte antes que sua área fique cheia e o impeça de sacar novas fichas.

Pontuação final

Cada jogador é representado por dois profetas de diferentes cores na trilha de Influência Divina, combinando com os dois Deuses que escolheram. Cada um destes marcadores de profetas serão movidos separadamente.

Durante a pontuação do profeta, será a maior quantidade de profetas de uma dada cor que ganhará ID, e não a quantidade de profetas por jogador.

Por exemplo, quando pontuando um dado Reino, se Adam controlar 1 profeta azul e 3 profetas verdes, e Bob controlar 2 profetas cinzas, o marcador de profeta verde de Adam ganhará pontos de Influência Divina por aquele Reino sozinho.

Quem ganha e quem perde?

O jogador com o profeta na menor pontuação da trilha de Influência Divina perde a partida. Seu oponente vence. Em caso de empate na menor pontuação, o jogador com o profeta na maior pontuação na trilha de Influência Divina vence a partida. Se persistir o empate, a vitória é compartilhada.



Usando 2 deuses

Prepare as 4 cartas de deuses assim como em uma partida de 4 jogadores. Coloque 13 profetas em cada reserva próxima ao deus correspondente. Durante a partida, cada jogador escolherá apenas um deus e sua reserva de profetas. Os outros permanecerão sem utilização.

Nota: Quando pontuar pelo maior Reino e pela maior quantidade de Reinos, o tipo de terreno do Deus que não foi utilizado não é levado em consideração.

Área de descarte pessoal

Posicione o tabuleiro na posição de um diamante entre os dois jogadores, para que cada um tenha acesso às duas áreas de descarte à sua frente. Cada jogador terá a sua disposição 20 espaços para descarte antes de não poder mais sacar novas fichas por sua área de descarte estar cheia.



ERROS COMUNS DE PRINCIPIANTES

Durante a primeira partida, assumindo que estão jogando o módulo "Partida Simultânea", o que geralmente acontece, no calor do momento, é que os jogadores irão colocar fichas de terreno de forma incorreta sem perceber o erro, seja violando a regra de compatibilidade de terreno ou não tocando duas linhas laterais. Na maioria das vezes, os outros jogadores irão perceber o erro imediatamente e comunicarão o equívoco ao jogador, que prontamente removerá a ficha do Mundo e a colocará de volta em sua mão.

No entanto, algumas vezes, estes erros não são descobertos imediatamente.

Como corrigir um erro descoberto tardiamente?

Se a ficha errada contiver um profeta, o jogador equívocado poderá facilmente ser identificado. O profeta retorna para sua reserva de profetas e a ficha para sua área de descarte. Se esta estiver cheia, a ficha retorna para a sacola de saque.

Se a ficha errada não contiver um profeta, pergunte quem foi o responsável por colocar a ficha. O jogador que se identificar remove a ficha assim como descrito acima. Se nenhum jogador se identificar ou se for impossível determinar de quem foi o erro, a ficha é removida do tabuleiro e colocada de volta na sacola de saque.

Uma vez que a ficha for retirada do Mundo, algumas fichas vizinhas podem passar a violar as regras. Também as retire do Mundo e as coloque de volta na sacola de saque. Isso pode fazer com que algumas fichas se tornem ilegais. Remova todas as fichas até que as remanescentes sejam legais. Além da primeira ficha removida, não é necessário identificar quem colocou as demais fichas removidas. Se houverem profetas sobre algumas destas fichas, eles retornam para a reserva de seus donos.

Se uma ficha errada for localizada apenas na fase de pontuação, será muito tarde para corrigir o erro. Complete a pontuação normalmente, incluindo a ficha errada.

Penalidade por colocar fichas de terreno de forma errada

A colocação de fichas de forma errada geralmente acontece na primeira partida. Não é aconselhável aplicar penalidades quando for a primeira partida do jogador. Entretanto, se alguns jogadores já tiverem jogado algumas partidas, penalidades podem ser aplicadas somente a eles. Nas partidas subsequentes, as penalidades poderão ser aplicadas a todos os jogadores.

Quando um jogador colocar uma ficha de terreno de forma equivocada, primeiro aplique as regras acima. Adicionalmente, o jogador equívocado perde permanentemente um profeta. Se houver um profeta sobre a ficha errada, este será o profeta removido da partida. Se a ficha errada não contiver nenhum profeta, o jogador perderá um profeta de sua reserva. Se a reserva estiver vazia, ele deverá remover um profeta do Mundo, exceto de Cidades Lendárias.

AGRADECIMENTOS

Obrigado aos playtesters que dedicaram seu tempo ao jogo desde sua criação. Tem sido um imenso prazer compartilhar todos esses jogos com vocês. Foram muitos de vocês, criadores de novos mundos. Tenho certeza que me esquecerei de mencionar alguém. Espero que não guardem isso contra mim. Então, em ordem decrescente de participação em playtest (da memória, enfim...): Bealriz Fortunato, Alexandre Figuière, Yves e Merlin Ley, o Fieres Haches equipe de role-playing game, Jean Seb e Stephanie da JST Jeux, os jogadores da Asmoday 2015, Stéphane Burgunder, os jogadores brasileiros do Rio de Janeiro, Luiz de Fora e da feira do Diversão Offline, a equipe da Conclave no Brasil, Jean-Charles Mourey, a equipe internacional alemã do hotel de Essen, a equipe de demonstração da Asmodee, Henri Bendelac e as aventuras no Rhône, Alexis da Asmodee, Ismael...

Um agradecimento especial para Ismael por seu talento artístico e trabalho neste jogo. Meus sinceros cumprimentos a você!

CRÉDITOS

Game Design: Christophe Boelinger

Arte: Ismael

Ícone: Patrick Matheus

Layout: Jean-Charles Mourey, Ismael, Christophe Boelinger, Jean-Luc Mourey

Tradução: Kleber Bertazzo

Revisão: Marcelo Oliveira e Cristiano Cuty



Brasil: Conclave Editora
www.editora.conclaveweb.com.br

Ludically

www.ludically.com