



CONSPIRACY

— ABYSS UNIVERSE —



Nas profundezas oceânicas do reino de Abismo, intriga e corrupção são o ritmo da vida. A Assembleia do Senado Oceânico está no coração de uma constante disputa pelo poder, onde oponentes armam esquemas uns contra os outros para ganhar influência. Conquiste o apoio dos Lordes mais vantajosos antes que seus oponentes os influenciem contra você, e organize sua Câmara do Senado da melhor maneira possível. Você conseguirá estabelecer seu poder e reinar supremo sobre toda a Assembleia? No reino de Abismo, convivem cinco raças de criaturas distintas. Cada uma é relacionada a uma cor e afiliada a uma associação de Lordes:



Lordes
Políticos



Lordes
Mercadores



Lordes
Agricultores



Lordes
Militares



Lordes
Magos

CONTEÚDO

- 60 cartas de Lorde ♣ (12 cartas para cada uma das 5 cores)



Nas cartas de Lorde, você encontrará:

- A** A cor do Lorde, indicando sua associação e seus afiliados;
- B** Os Pontos de Influência (PI) do Lorde;
- C** O Poder do Lorde. Existem 6 tipos diferentes de poder (veja a descrição ao final do manual).

- 24 cartas de Território ♣ (veja a descrição ao final do manual)
- 20 marcadores de Brasão (4 conjuntos de 5 marcadores de cores diferentes)
- 1 peão de Mestre das Pérolas
- 1 carta de Trilha das Pérolas
- 1 marcador de Trilha das Pérolas

OBJETIVO DO JOGO

Conquiste o apoio dos Lordes para formar a Câmara do Senado mais influente do hemisfério e garantir o controle sobre a Assembleia do Senado Oceânico. Para isto, você contará com:

- Seu Lorde mais influente de cada cor;
- Os Territórios sob seu controle;
- Sua maior coalizão de Lordes da mesma cor;
- As Pérolas em sua posse.

PREPARAÇÃO

- 1 Embaralhe as cartas de Lorde e monte um baralho virado para baixo ao centro da mesa. Deixe espaço suficiente para 5 pilhas de descarte, uma de cada cor.
- 2 Embaralhe as cartas de Território e monte um baralho virado para baixo próximo ao baralho de Lordes. Revele a primeira carta (a carta do topo) do baralho de Territórios.
- 3 Coloque um peão de Mestre das Pérolas e a carta Trilha das Pérolas com seu marcador na posição 0 no centro da mesa.
- 4 Cada jogador recebe um conjunto de 5 marcadores (um de cada cor). Caso sobrem marcadores, eles devem ser devolvidos à caixa.
- 5 O primeiro jogador, escolhido aleatoriamente, começa seu turno.

EXEMPLO





O JOGO

Os jogadores jogam em turnos, que segue em sentido horário. Durante seu turno, você deve fazer as seguintes ações, nesta ordem:

- 1 **Recrutar Lordes:** escolha um ou mais Lordes para incluir em sua Câmara do Senado.
- 2 **Amplie sua Câmara do Senado:** coloque seu(s) Lorde(s) escolhido(s) em sua Câmara do Senado e aplique os efeitos de suas cartas.



Recrutar Lordes

Você pode recrutar um ou mais Lordes:

➤ **OU usando o baralho de Lordes**

1. Compre 1, 2 ou 3 cartas do topo do baralho de Lordes. Enquanto as estiver revelando, coloque-as sobre a mesa, à vista de todos.
2. Escolha APENAS UMA CARTA para incluir em sua Câmara do Senado.
3. As cartas restantes são descartadas viradas para cima e colocadas em suas respectivas pilhas de descarte, de acordo com suas cores. Portanto, podem existir até 5 pilhas de descarte: uma de cada cor. Os Lordes na mesma pilha de descarte são colocados um em cima do outro, de modo que seus PI e poderes fiquem visíveis.

➤ **OU usando uma das pilhas de descarte de Lordes**

Escolha uma pilha de descarte de uma cor, pegue TODOS os Lordes e os inclua em sua Câmara do Senado.

EXEMPLO

A



A

- 1 O Jogador 1 pega 3 cartas do baralho de Lordes.
- 2 Ele escolhe um deles para incluir em sua Câmara do Senado.
- 3 Os dois Lordes restantes são descartados de acordo com suas cores, colocados de modo que seus PI e poderes fiquem sempre visíveis.

B

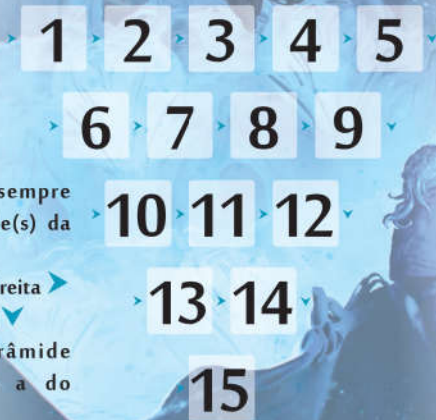


B

- Desse modo, o Jogador 1 permite que o Jogador 2 pegue os dois Lordes na pilha de descarte e os inclua em sua Câmara do Senado em seu turno.

← Amplie sua Câmara do Senado →

Coloque o(s) Lorde(s) escolhido(s) em sua Câmara do Senado de acordo com as regras de posicionamento a seguir. Se você recrutar mais do que um Lorde, escolha a ordem em que eles serão posicionados.



O jogador deve sempre incluir seu(s) Lorde(s) da seguinte maneira:

da esquerda para a direita ➤
e de cima para baixo ▼
criando uma pirâmide invertida, como a do diagrama.

Aplice os poderes de seus novos Lordes (veja a seção “Poderes dos Lordes” ao final do manual) e atualize sua Câmara do Senado. É possível que não existam poderes a serem aplicados ou atualizados.

COLOCANDO E MOVENDO OS MARCADORES DE BRASÃO

- Se você incluir um Lorde de uma cor que ainda não esteja presente em sua Câmara do Senado, coloque o marcador de Brasão correspondente sobre a nova carta.
- Se você incluir um Lorde de uma cor já presente em sua Câmara do Senado, cheque os Pontos de Influência do novo Lorde: se forem maiores do que os do Lorde com o marcador de Brasão, mova o marcador para o novo Lorde.

Importante: Os marcadores de Brasão devem estar sempre sobre o Lorde mais influente de cada cor. Ao final do jogo, serão contados apenas os PI dos Lordes mais influentes de cada cor nas Câmaras do Senado de cada jogador.

TOMANDO O CONTROLE DE UM TERRITÓRIO

Lordes com Pontos de Influência 1 e 2 lhe darão, respectivamente, uma chave prateada ou dourada. Para tomar o controle de um Território, são necessárias duas chaves idênticas. Ao incluir um Lorde que lhe dê uma 2ª chave, cheque as duas chaves em sua posse:

- Se forem idênticas, você imediatamente toma o controle do Território;
- Se forem diferentes, você tomará o controle do Território apenas depois de ganhar uma 3ª chave de qualquer cor.

EXEMPLO



Então, ao obter duas chaves idênticas ou três chaves, você deve tomar o controle de um Território seguindo os passos:

1 Escolha um Território. Para isso, você pode:

- **OU comprar 1, 2 ou 3 cartas de Território ao mesmo tempo.** Escolha uma delas e coloque o restante das cartas viradas para cima, próximas ao baralho de Territórios, deixando-as disponíveis para os turnos seguintes.
- **OU pegue 1 dos Territórios disponíveis, virados para cima.**

Lembre-se: ao começo do jogo, há um Território disponível, virado para cima. Quando o último Território disponível for pego, não revele outro do baralho.

2 Coloque seu Território no Lorde que você acabou de incluir em sua Câmara do Senado, de modo que esconda a última chave revelada. Ao fazê-lo, seu número de chaves volta a 0: nenhuma das chaves colocadas antes de um Território podem ser usadas. Você pode tomar o controle de outro Território ao conseguir novas chaves.

3 Aplique, quando necessário, o poder do Território (veja a seção “Poderes dos Territórios” ao final do manual).

TORNE-SE O MESTRE DAS PÉROLAS →

Lords com 4 e 3 Pontos de Influência lhe garantem, respectivamente, 1 e 2 Pérolas. O primeiro jogador a ganhar uma ou mais Pérolas fica com o peão de Mestre das Pérolas e move o marcador na Trilha das Pérolas para o número correspondente de Pérolas em sua posse. Se ele ganhar mais Pérolas futuramente, o marcador é movido de acordo na trilha.

- Se um oponente alcançar o mesmo número de Pérolas do que o Mestre das Pérolas, ele poder roubar o peão para si.
- Se um oponente obtiver mais Pérolas, ele rouba o peão e move o marcador para o número de Pérolas em sua posse.

Ao final do jogo, o jogador com o peão de Mestre das Pérolas ganha um bônus de 5 Pontos de Influência.

Nota: O marcador de Trilha das Pérolas deve sempre mostrar o número de Pérolas conquistadas pelo Mestre das Pérolas, de modo que os outros jogadores saibam exatamente a meta necessária para alcançar e roubar o peão e o título.

EXEMPLO



O jogador ativo atualiza sua Câmara do Senado depois de incluir um Lorde amarelo com 2 PI e uma chave dourada.

1 O jogador move o marcador de Brasão amarelo para esta nova carta, pois este novo Lorde amarelo tem mais PI do que o Lorde amarelo que já estava em sua Câmara do Senado.

2 Este Lorde também lhe garante uma 3ª chave (necessária, pois suas duas primeiras são diferentes), o que agora lhe permite tomar o controle de um Território. Ele decide comprar 2 cartas e escolhe uma valendo 3 PI e 3 Pérolas. Ele então a coloca sobre o seu Lorde. O Segundo Território é descartado próximo ao Território já disponível, de modo que ele fique também disponível nos próximos turnos.

3 Com as 3 Pérolas que acabou de ganhar, o jogador agora tem 4 Pérolas, mais do que o atual Mestre das Pérolas. O jogador rouba o peão de Mestre das Pérolas e move o marcador para o número 4 na Trilha de Pérolas.

COALIZÃO

Lordes com marcadores de Brasão, Territórios e Pérolas permitem aos jogadores somarem Pontos de Influência.

Existe uma quarta e última maneira de ganhar pontos: organizando os Lordes em sua Câmara da melhor maneira possível.

Lordes adjacentes da mesma cor formam uma Coalizão. Quanto maior for sua Coalizão, mais pontos você soma ao final do jogo (veja a seção “Fim de Jogo”).

FIM DE JOGO

O jogo termina quando um jogador completar sua Câmara do Senado ao incluir seu 15º Lorde. Após isso, cada oponente joga seu último turno e o jogo termina.

Nota: se um jogador escolher recrutar Lordes usando uma pilha de descarte que tenha mais Lordes do que espaços disponíveis em sua Câmara, ele escolhe cartas suficientes para completar sua Câmara e substitui as cartas restantes viradas para cima na pilha de descartes.

Cada jogador calcula, então, seus Pontos de Influência. Pontos são obtidos com:

- 1 **Seus Lordes:** o total de Pontos de Influência dos Lordes com os marcadores de Brasão (os Lordes mais influentes de cada cor em sua Câmara).
- 2 **Seus Territórios:** o total de Pontos de Influência dos Territórios que você controla.
- 3 **Sua maior Coalizão de Lordes:** identifique a MAIOR área de Lordes adjacentes de mesma cor e some 3 pontos para cada Lorde nesta área.
- 4 **O Mestre das Pérolas:** o jogador que possuir o peão de Mestre das Pérolas ganha um bônus de 5 Pontos de Influência.

O jogador com mais PI ganha o jogo!

Em caso de empate, o jogador empatado que tiver o maior número de Pérolas, ganha. Se o empate permanecer, a vitória é compartilhada.

EXEMPLE

1 $3+3+2+6+3= 17$
2 $2+3= 5$
3 $3 \times 5= 15$
4 $\underline{\quad 5}$
42

PODERES DOS LORDES



Lorde com 0 Pontos de Influência (1 por cor)

Quando este Lorde é incluído na Câmara do Senado, dois Lordes desta Câmara (este incluso) podem trocar de posição, exceto por aqueles com chaves.



Lorde com 1 Ponto de Influência
(4 por cor)

Este Lorde concede 1 chave prateada.



Lorde com 2 Pontos de Influência
(2 por cor)

Este Lorde concede 1 chave dourada.



Lorde com 3 Pontos de Influência
(2 por cor)

Este Lorde concede 2 Pérolas.



Lorde com 4 Pontos de Influência
(2 por cor)

Este Lorde concede 1 Pérola.



Lorde com 6 Pontos de Influência (1 por cor)

Quando este Lorde é incluído na Câmara do Senado, a carta do topo do baralho de Lordes é colocada em sua pilha de descarte correspondente.

PODERES DE TERRITÓRIO



Ao final do jogo, este Território vale 7 PI.



Ganhe imediatamente 1 Pérola.
Ao final do jogo, este Território vale 5 PI.



Ganhe imediatamente 2 Pérolas.
Ao final do jogo, este Território vale 4 PI.



Ganhe imediatamente 3 Pérolas.
Ao final do jogo, este Território vale 3 PI.



Ao final do jogo, este Território vale 1 PI para cada chave prateada em sua Câmara do Senado, independentemente de ter sido usada para tomar controle de um Território ou não.



Ao final do jogo, este Território vale 2 PI por chave dourada em sua Câmara do Senado, independentemente de ter sido usada para tomar controle de um Território ou não.



Ao final do jogo, este Território vale 1 PI por par de Pérolas em sua posse (arredondando para baixo).
Por exemplo: se você tiver 4 Pérolas, ganhe 2 PI; se tiver 3 Pérolas, ganhe 1 PI.



Ao final do jogo, este Território vale 2 PI para cada Território sob seu controle.



Até seu próximo turno, cada oponente DEVE ampliar sua Câmara do Senado ao pegar APENAS o primeiro Lorde do baralho.

Ao final do jogo, este Território vale 3 PI.



Misture imediatamente todos os Lordes descartados no baralho de Lordes e o reembaralhe.

Ao final do jogo, este Território vale 3 PI.



Até o final do jogo, apenas duas chaves são necessárias para tomar controle de um Território, independentemente de seus tipos.

Ao final do jogo, este Território vale 3 PI.



Ao final do jogo, este Território vale tantos PI quanto seu Lorde mais influente da cor indicada.



Até seu próximo turno, cada oponente DEVE ampliar sua Câmara do Senado ao pegar APENAS os dois primeiros Lordes do baralho, adicionando um à sua Câmara e descartando o outro.

Ao final do jogo, este Território vale 3 PI.



Misture imediatamente todos os Territórios disponíveis no baralho de Territórios e o reembaralhe.

Ao final do jogo, este Território vale 3 PI.



Até o final do jogo, ao tomar o controle de um Território, você deve escolhê-lo do baralho de Territórios (não mais dos Territórios disponíveis). O baralho é então reembaralhado. Ao final do jogo, este Território vale 3 PI.



Ao final do jogo, este Território vale 1 PI + um bônus de 1 PI por Lorde da cor indicada presente em sua Câmara do Senado.

Nota: os Pontos de Influência do Território não alteram os Pontos de Influência do Lorde sobre o qual ele é colocado.