



ORIGINS

PRIMEIROS CONSTRUTORES

LIVRO DE REGRAS





*Eles vieram a este planeta e escolheram você.
Eles exaltaram o seu povo e prometeram grande prosperidade.
Eles lhe deram a sabedoria e os recursos para construir
suas cidades até as alturas. Eles lhe ensinaram os caminhos
da cultura, da ciência e da guerra. Eles prometeram
conhecimento para quem quiser aprender.
Venha, Arconte, guie seus cidadãos à vitória, sob o olhar
cuidadoso dos Construtores, nossos benfeitores de além dos céus.*

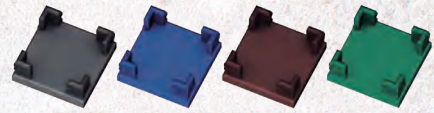




COMPONENTES



1 Tabuleiro Principal



24 Bases plásticas de População
(6 por cada cor de jogador)



4 Miniaturas plásticas de Arconte
(1 por cada cor de jogador)



20 Discos de Jogador
(5 por cada cor de jogador compostos por
 ✦ 3 Discos de Zodíaco
 ✦ 1 Disco de Força Militar
 ✦ 1 Disco de Ponto de Vitória)



5 Naves-mães de plástico



60 Discos de Torre
(12 por cada cor de Construção)



49 Dados
(4 dados brancos de Orador* e 9 dados de Cidadão em cada uma das 5 cores de Construções)

(*) Os dados de Orador são levemente irregulares, possuindo os seguintes valores: 2/2/3/3/4/5



4 Tabuleiros de Jogador





75 Peças de Construção
(15 de cada uma das 5 cores de Construções)



4 Peças de Ágora



4 Peças de Palácio



12 Peças do Zodíaco



5 Peças de Ação Bônus



20 Marcadores de Superioridade



1 Marcador de Baluarte



80 Marcadores de Recurso
(16 de cada para 1 Pedra, 1 Sabedoria, 1 Alimento e 1 Ouro e 4 de cada para 5 Pedras, 5 Sabedorias, 5 Alimentos e 5 Ouros)



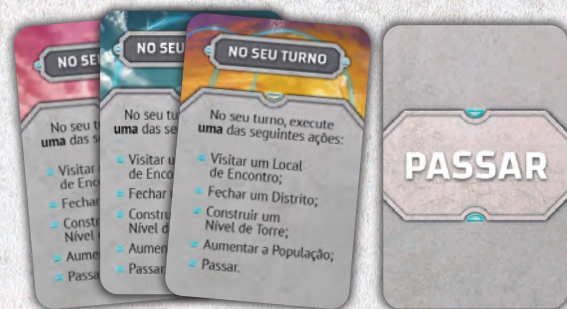
4 Marcadores de +100 PVs/+200 PVs



45 Cartas de Distrito



12 Cartas do Zodíaco



4 Ajudas ao Jogador



EXPLICAÇÃO DO CÓDIGO DE CORES DO LIVRO DE REGRAS

NOTAS ESPECIAIS

Notas azuis são usadas para regras e notas especiais de muitíssima importância, que poderiam passar despercebidas de outra forma.

EXPLICAÇÕES

Notas cinza explicam ou desenvolvem conceitos introduzidos no texto bem acima delas, além de providenciar notas sobre regras específicas.

EXEMPLOS

Notas roxas são exemplos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Coloque o Tabuleiro Principal no centro da mesa.
2. Coloque todos os Recursos (Ouro, Sabedoria, Alimento e Pedra), Marcadores de Superioridade e Marcadores de +100 PVs/+200 PVs perto do Tabuleiro Principal para criar uma reserva geral (2A). Para um jogo com 2/3/4 jogadores, deixe 2/1/0 dados de Cidadão de cada cor na caixa do jogo. Coloque os outros dados de Cidadão perto do Tabuleiro Principal (2B).
3. Embaralhe as peças de Ação Bônus e aleatoriamente coloque uma abaixo de cada Local de Encontro no Tabuleiro Principal (3).
4. Coloque uma Nave-mãe de plástico (com a mesma cor que a cor da peça de Ação Bônus), posicionada no valor 1, em cada espaço de Encontro (4).



Peças de Bônus aleatoriamente colocadas nos Locais de Encontro.



Para configurar um certo valor a uma Nave-mãe, faça com que a seta indique este valor no anel. Para mudar o valor, gire a Nave-mãe até que a seta indique o valor desejado.





- Embaralhe todas as Cartas do Zodíaco. Aleatoriamente compre e coloque uma Carta do Zodíaco virada para cima em cada Trilha de Templo. Quando tiver colocado as cartas, marque cada uma das Trilhas de Templo com a peça do Zodíaco correspondente **5**. Devolva todas as cartas e peças do Zodíaco não utilizadas de volta para a caixa do jogo.



Cartas do Zodíaco colocadas na área do Templo do tabuleiro principal. Cada trilha é marcada com a peça do Zodíaco correspondente.

- Embaralhe as peças de Construção em cinco pilhas viradas para baixo, separadas por cor, e coloque-as nos espaços de pilha de Construções no Tabuleiro Principal **6**.
- Compre a peça do topo de cada pilha. Então, embaralhe essas 5 peças de Construção e coloque 1 virada para cima em cada um dos espaços do Mercado de Construções **7** no Tabuleiro Principal. Revele a peça de Construção do topo de cada pilha (virando-a para cima).



Na imagem principal: peças de Construção aleatoriamente colocadas no Mercado de Construções **7A**; pilhas de peças de Construção colocadas na esquerda do tabuleiro principal com a peça do topo revelada **7B**.

- Pegue 1 dado de Cidadão de cada cor (5 no total) e role-os, rerrolando qualquer 6 até que cada dado de Cidadão mostre um valor entre 1 e 5. Coloque os dados de Cidadão rolados na oferta de Cidadãos, começando pelo menor número no espaço mais à esquerda e continuando a preencher os espaços com os dados em ordem crescente de valor. Em caso de empate, resolva o empate a favor do dado cuja cor correspondente esteja mais abaixo no Mercado de Construções, colocando o dado vencedor mais à esquerda.

Ao determinar a ordem dos dados de Cidadão empatados, o dado que é colocado primeiro é aquele que compartilha sua cor com uma peça de Construção colocada mais abaixo no Mercado de Construções. No caso deste conjunto de dados:



O dado azul será colocado na posição mais à esquerda. Para resolver o empate entre laranja, vermelho e amarelo, compare as posições das Construções dessas cores no Mercado de Construções **7A**.

Como a peça de Construção vermelha está mais abaixo, o empate é decidido a favor do dado vermelho.

Entre os dados amarelo e laranja, o empate é decidido a favor do dado de Cidadão laranja. O dado de Cidadão amarelo é colocado na próxima posição e o dado de Cidadão roxo é colocado no espaço mais à direita da oferta de Cidadãos, criando a seguinte situação na oferta de Cidadãos **8**:



- Role 2/3/4 dados brancos de Orador para um jogo com 2/3/4 jogadores. Coloque esses dados na oferta de Oradores no Tabuleiro Principal. Devolva quaisquer dados de Orador não utilizados para a caixa do jogo.

Para um jogo com 3 jogadores, 3 dados de Orador são rolados e colocados na oferta de Oradores no Tabuleiro Principal **9**.

- Embaralhe as Cartas de Distrito e compre 4/5/6 cartas para um jogo com 2/3/4 jogadores. Coloque as Cartas de Distrito viradas para cima perto do Tabuleiro Principal e coloque 2 Ouros acima de cada Carta de Distrito. Devolva as Cartas de Distrito não utilizadas para a caixa do jogo.



Em um jogo com 3 jogadores, 5 Cartas de Distrito são compradas e colocadas viradas para cima perto do Tabuleiro Principal **10**.

- Pegue 1 disco de Torre de cada cor e coloque-os em seus respectivos espaços na reserva de discos de Torre no Tabuleiro Principal **11**.
- Por cada torre exibida em uma Carta de Distrito, adicione 1 disco de Torre a mais da cor correspondente na reserva de discos de Torre **12**.





A reserva de discos de Torre começa com 1 disco de Torre de cada cor:



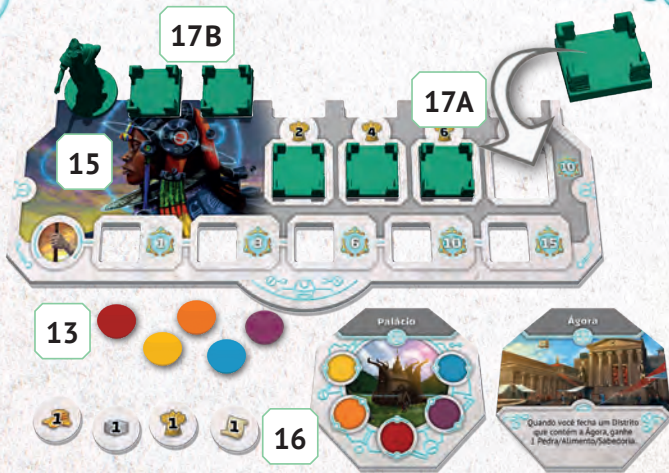
Depois, por cada torre impressa em uma Carta de Distrito, 1 disco de Torre da mesma cor é adicionado à reserva:



A reserva final de discos de Torre é, portanto, composta pelos seguintes discos de Torre:



13. Dê a cada jogador 1 disco de Torre não utilizado de cada cor **13**.
14. Devolva todos os discos de Torre não utilizados para a caixa do jogo.
15. Dê a cada jogador um Tabuleiro de Jogador, todas as bases de População e a miniatura de Arconte em sua cor escolhida **15**.
16. Cada jogador também recebe 1 Ajuda ao Jogador, 1 Recurso de cada tipo (1 Ouro, 1 Pedra, 1 Alimento e 1 Sabedoria), 1 peça de Ágora e 1 peça de Palácio **16**.
17. Cada jogador deve colocar suas bases de População e discos nos seguintes espaços:
 - 1 base de População em cada espaço de sua Trilha de População em seu Tabuleiro de Jogador **17A**,
 - 2 bases de População perto de seu Tabuleiro de Jogador **17B**



O jogador verde coloca 1 de suas bases de População em cada espaço de População em seu Tabuleiro de Jogador e 2 bases de População perto dele.

- 1 disco de Zodíaco no espaço inicial de cada Trilha de Templo do Zodíaco (17C), e



Discos de Zodíaco em suas posições iniciais no Tabuleiro Principal.

- 1 disco de Ponto de Vitória no espaço "0" da Trilha de Pontos de Vitória do Tabuleiro Principal (17D).

- Cada jogador deve colocar sua peça de Ágora e sua peça de Palácio perto de seu Tabuleiro de Jogador, com a peça de Ágora acima da peça de Palácio.

Ao colocar essas peças perto do seu Tabuleiro de jogador, deixe bastante espaço em volta delas, pois você adicionará mais peças de Construção durante o jogo.

- Cada jogador coloca seus discos de Torre: 1 em cada espaço correspondente em sua peça de Palácio.



Discos de Torre colocados na peça de Palácio no começo do jogo.

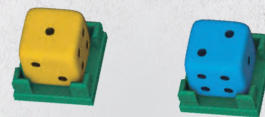
- Aleatoriamente determine o Primeiro Jogador e dê a ele o marcador de Baluarte.

- Começando com o Primeiro Jogador, cada jogador coloca seu disco restante no espaço inicial da Trilha Militar no Tabuleiro Principal (18).



Discos de Força Militar em suas posições iniciais no Tabuleiro Principal, começando com o disco do Primeiro Jogador no fundo da pilha.

- Pegue 2 dados de Cidadão de cada cor (2 vermelhos, 2 roxos, 2 azuis, 2 amarelos e 2 laranja) e role-os. Rerrole qualquer 6 até que cada dado mostre um valor entre 1-5.
- Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe e pega exatamente 1 dado de Cidadão.
- Após cada jogador ter pego 1 dado de Cidadão, começando com o último jogador (o jogador sentando à direita do Primeiro Jogador) e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador pega mais 1 dado de Cidadão.
- Cada jogador coloca seus dois dados de Cidadão em cima de suas 2 bases de População iniciais (aquelas próximas ao seu Tabuleiro de Jogador); eles são agora Homens Livres. Quaisquer dados de Cidadão restantes são retornados para a reserva.



Dados de Cidadão colocados nas bases de População iniciais do jogador verde, tornando-os dados de Homem Livre.

Você está pronto para jogar *Origins: Primeiros Construtores*!



CONCEITOS PRINCIPAIS

Existem alguns conceitos principais que envolvem o jogo. Esses conceitos são explicados abaixo.

RECURSOS BÁSICOS E OURO

Existem três Recursos Básicos no jogo: Pedra, Alimento e Sabedoria. Como um Recurso curinga, o Ouro pode ser gasto no lugar de **qualquer outro** Recurso. Cada Ouro restante também valerá 1 Ponto de Vitória ao fim do jogo.

Nota: os Recursos **não** são limitados. Caso você fique sem algum, use algum substituto para representá-lo.



Este símbolo representa qualquer Recurso Básico (Pedra, Alimento ou Sabedoria). Ao pagar um custo indicado com este símbolo, você pode usar qualquer combinação dos Recursos Básicos e Ouro. Ao receber Recursos indicados com este símbolo, por cada Recurso ganho desta forma, você pode escolher entre receber Pedra, Alimento ou Sabedoria – nunca Ouro.



EXPANDINDO A SUA CIDADE

Cada jogador começa o jogo com uma Cidade consistindo de apenas duas peças de Construção: a peça de Ágora e a peça de Palácio. Com o andar do jogo, sua Cidade crescerá tanto em tamanho quanto em força, conforme você for adicionando novas peças de Construção. Você pode ganhar novas Construções com a ação Comprar uma Construção no Tabuleiro Principal ou através dos efeitos de cartas ou de Construções. Novas Construções são imediatamente colocadas em sua Cidade e possuem uma habilidade especial que é ativada quando você a coloca em sua Cidade e quando você fecha um Distrito (veja a página 18).

Anatomia de uma peça de Construção



A maioria das peças de Construção possuem 4 características distintas:

- 1 Nome da Construção.
- 2 Cor da Construção (vermelho, azul, roxo, amarelo ou laranja). As peças de Construção iniciais (Ágora e Palácio), tanto suas quanto dos adversários, são cinza.
- 3 Custo da Construção (1-3 Pedras). Suas peças de Construção iniciais (Ágora e Palácio) não possuem um custo.
- 4 Habilidade especial da Construção. Seu Palácio não possui uma habilidade; em vez disso, ele tem espaços para Torres.





Quando suas Construções formarem um bloco 2x2 (um Distrito), você pode realizar a ação Fechar um Distrito e colocar um de seus dados de Cidadão disponíveis no centro do bloco, chamado de Assento de Poder. Isso permite que você ative as habilidades especiais das Construções adjacentes que correspondam à cor do dado. Se o padrão das Construções em um Distrito corresponder a uma das Cartas de Distrito disponíveis, você pode ganhar Pontos de Vitória adicionais. Ao fim do jogo, você também ganhará Pontos de Vitória igual ao valor dos dados em seus Assentos de Poder multiplicado pela altura de suas Torres correspondentes em seu Palácio.



Uma peça de Palácio com Torres **1**. Na imagem acima, a Torre laranja tem uma altura de 3 e a Torre roxa tem uma altura de 2. As outras Torres possuem uma altura de 1.

Uma Carta de Distrito consiste de duas partes principais. A parte superior **2** é utilizada para determinar o número de Torres adicionadas à reserva durante a preparação. A parte inferior **3** da carta mostra um padrão de peças de Construção que – quando replicado em sua Cidade – pode lhe conceder pontos.



Um Distrito é um grupo de exatamente 4 peças de Construção que fecham completamente um espaço quadrado entre eles. Esse espaço (marcado com um quadrado azul na imagem acima) é chamado de Assento de Poder. Todas as 4 Construções ao redor são consideradas adjacentes ao espaço do Assento de Poder.

A TRILHA MILITAR

Localizada no centro do Tabuleiro Principal, a Trilha Militar mede a força das armas de cada jogador. Diferentes efeitos de jogo podem permitir que um jogador se Mova na Trilha Militar ou Ataque outros jogadores. Subir na Trilha Militar melhora as recompensas que você recebe ao atacar e aumenta suas chances de se tornar o Primeiro Jogador. Atacar, por outro lado, lhe concede os bônus impressos ao lado do espaço que o seu disco Militar ocupa, e Pontos de Vitória tanto por cada outro jogador que você deixou para trás na trilha como por cada divisa que seu disco atravessou.

A Trilha Militar possui alguns elementos:



- 1** Espaço inicial do disco de Força Militar. Cada um desses discos é considerado como estando na mesma posição (nenhum está na frente do outro).
- 2** Divisas da Trilha Militar
- 3** Espaço final da Trilha Militar

Cada área entre duas divisas é dividida em 3 espaços únicos. Cada espaço (sem contar o espaço inicial, o primeiro espaço e o espaço final) vem com seu próprio bônus impresso ao lado dele.



O espaço final da Trilha Militar **3** é único. Quando seu disco de Força Militar entra nele, você imediatamente ganha 9 Pontos de Vitória.

A partir de agora, seu disco de Força Militar não pode mais se mover em nenhuma direção, independentemente de você ainda ter movimentos sobrando.



SEUS TRABALHADORES

Para realizar uma parte significativa das ações disponíveis no jogo, você usa seus trabalhadores. Todos os trabalhadores no jogo estão dentro de uma dessas três categorias.

HOMENS LIVRES

Um Homem Livre consiste de um dado de Cidadão e uma base de População na sua cor. Você começa o jogo com 2 Homens Livres (2 dados de Cidadão colocados em duas de suas bases de População).



Cada Homem Livre tem um valor (de 1 a 6) e uma cor (vermelho, roxo, azul, laranja ou amarelo).

Sempre que você realizar ações com um Homem Livre, você move o dado de Cidadão e a base de População junto. Se uma ação ou efeito se referir especificamente a um dado de Cidadão, então só o dado (não a base de População) é utilizado. Você pode ganhar mais dados de Cidadão pela oferta de Cidadãos ou uma habilidade de uma Construção, e você pode ganhar uma base de População ao Aumentar sua População (veja a página 19).

Sempre que você ganhar um dado de Cidadão, você deve ter uma base de População disponível (uma base de População sem um dado de Cidadão nela). Se você não tiver, você não poderá receber um novo dado de Cidadão.



ORADORES

Oradores são trabalhadores temporários que você pode pegar sob seu controle por meio de uma Ação Bônus. Um Orador continua sob seu controle até que você execute uma ação usando esse Orador. Os Oradores nunca são colocados em bases de População e não possuem uma cor – somente um valor.



ARCOTES

Diferente dos Homens Livres ou Oradores, um Arcote não tem um valor e ignora qualquer restrição baseada nos valores dos dados. Um Arcote também não tem uma cor (mas pode ganhar uma ou mais cores durante o jogo, como explicado na página 20).

AUMENTANDO O VALOR DO HOMEM LIVRE E DO ORADOR

Valores de Homens Livres e Oradores aumentam durante o jogo. Se o valor de um Homem Livre ou Orador for aumentar a partir de 6 ou 5, respectivamente,

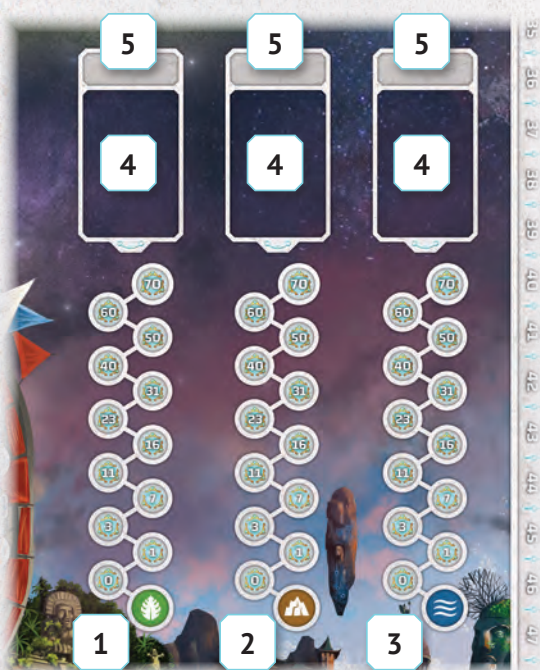
- ▶ um dado de Cidadão se torna um Conselheiro (explicado na página 20), e
- ▶ um dado de Orador é rerrolado e colocado de volta na oferta de Oradores no Tabuleiro Principal.



CARTAS DO ZODÍACO E TEMPLOS

A área do Templo do Tabuleiro Principal é dividida em três trilhas, cada uma pertencendo a um Templo específico: o Templo da Floresta, o Templo da Montanha e o Templo do Mar. Essas trilhas podem lhe conceder Pontos de Vitória ao fim do jogo, mas só as suas **duas trilhas mais baixas** contarão para seus pontos.

Durante a preparação, uma Carta do Zodíaco e sua peça do Zodíaco correspondente são associadas aleatoriamente a cada Templo. Uma Carta do Zodíaco oferece sua habilidade única ao jogador que a estiver segurando.



A área do Templo no tabuleiro apresenta três Trilhas de Templo: o Templo da Floresta **1**, o Templo da Montanha **2** e o Templo do Mar **3**. Durante a preparação, Cartas do Zodíaco são colocadas nos espaços de cartas **4** e as respectivas peças do Zodíaco são colocadas acima delas, nos espaços de peças **5**.

Habilidades das Cartas do Zodíaco normalmente contradizem outras regras do jogo. Neste caso, a habilidade da Carta do Zodíaco sempre tem precedência.





COMO JOGAR



Origins: Primeiros Construtores é jogado durante várias rodadas até que as condições de fim de jogo sejam desencadeadas. Durante uma rodada, começando com o Primeiro Jogador e seguindo em sentido horário, os jogadores se alternam realizando ações (detalhadas na próxima seção). Quando todos os jogadores Passarem, a rodada termina; se as condições de fim de jogo ainda não tiverem sido desencadeadas, o jogo continua com a próxima rodada. Ao fim do jogo, o jogador com mais Pontos de Vitória vence.

AÇÕES DO JOGADOR

No seu turno, você deve realizar uma das seguintes ações:

- ✦ Visitar um Local de Encontro,
- ✦ Fechar um Distrito,
- ✦ Construir um nível de Torre,
- ✦ Aumentar a sua População ou
- ✦ Passar.

VISITAR UM LOCAL DE ENCONTRO



Visitar Locais de Encontro com seus trabalhadores permite que você ganhe Recursos e dados adicionais de Cidadão ou de Orador; avançar nas trilhas de Templo do Zodíaco (e potencialmente ganhar cartas do Zodíaco); e avançar e demonstrar força na Trilha Militar.

Locais de Encontro possuem espaço ilimitado para alocar trabalhadores. Os jogadores sempre podem alocar trabalhadores em um Local de Encontro, independentemente de quantos trabalhadores já tenham sido alocados lá.

Para realizar esta ação, selecione um de seus Homens Livres, seu Arconte ou um dado de Orador sob seu controle e aloque-o em um Local de Encontro no Tabuleiro Principal. Se você selecionar um de seus Homens Livres, seu dado de Cidadão é movido junto com sua base de População.

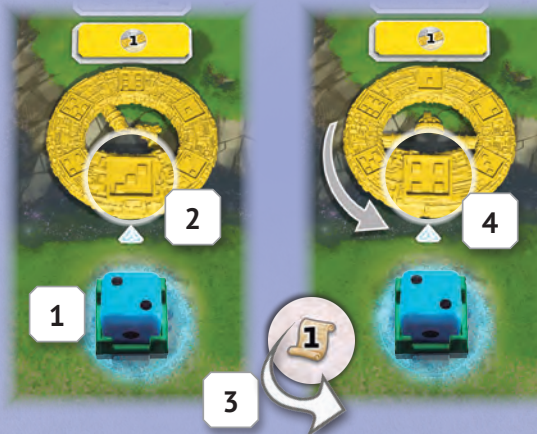
Uma vez movido, compare o valor de seu dado com o valor do Local de Encontro:

- ✦ Se o valor do seu dado for **igual ou maior** que o valor do Local de Encontro, você pode realizar a ação.
- ✦ Se o valor no seu dado for **menor** que o valor do Local de Encontro, você deve pagar a diferença com Sabedoria. Se você não quiser ou não puder pagar a diferença, você não poderá realizar esta ação, e deverá mover para outro lugar (ou passar).
- ✦ Se você alocou o seu Arconte, você **ignora** o valor do Local de Encontro.

Depois de alocar seu Arconte, Homem Livre ou Orador (e ter pago qualquer possível custo de Sabedoria), some 1 ao valor do Local de Encontro. Quando somar ao Local de Encontro com um valor de 6, ele se tornará um 1.

EXEMPLO:

Como jogador verde, você aloca o seu Homem Livre azul de valor 2 (o dado de Cidadão junto com a base de População) em um Local de Encontro **1**. Como o valor do Local de Encontro é 3 **2**, você deve imediatamente pagar 1 Sabedoria **3** para poder realizar a ação.



Após pagar o custo de Sabedoria, imediatamente some 1 ao valor do Local de Encontro **4**.





Depois, você deve selecionar uma das ações disponíveis no Local de Encontro (seja a superior ou a inferior) e realizar esta ação. Se a cor de seu dado corresponder à da peça da Ação Bônus, você também pode realizar essa ação, **se quiser**. Esta ação bônus pode ser realizada antes ou depois da ação principal.

Nota: dados de Orador não possuem cor, então eles nunca são elegíveis para as ações bônus. Seu Arconte inicialmente também não tem cor; contudo, ele pode ganhar cores e ativar Ações Bônus conforme o jogo progride (veja a página 20).

HOMENS LIVRES DE VALOR 6

Seus Homens Livres de valor 6 possuem um poder especial: ao mandá-los para um Local de Encontro, você pode realizar as duas ações principais (na ordem que você escolher—você também pode ignorar uma delas). Se você também receber a ação bônus, você pode realizar esta ação antes, depois ou entre as duas ações principais.

AÇÕES PRINCIPAIS DO LOCAL DE ENCONTRO

Ganhar Recursos



Receba 3 do Recurso exibido. Recursos não são limitados, então se por acaso não houver recursos suficientes na reserva para completar esta ação, use algum substituto para representá-lo.



Ganhe 1 Alimento/Pedra/Sabedoria mais 1 Ouro.



Ganhe 1 Pedra, 1 Sabedoria e 1 Alimento.



Mover na Trilha Militar

Sempre que um efeito permitir que você se mova na Trilha Militar, mova o seu disco de Força Militar o número de espaços igual ao número de movimentos permitidos.

Ao se mover na Trilha Militar, você pode passar por discos de Força Militar dos seus adversários ou até dividir o mesmo espaço com eles. Sempre que você parar em um espaço já ocupado por outro disco de Força Militar, coloque o seu disco por cima. Considera-se que todos os discos no mesmo espaço possuem a mesma força, independentemente da ordem deles na pilha de discos; contudo, a ordem na pilha importa ao determinar a ordem dos jogadores em cada rodada (veja a página 21). Sempre que você passar por uma divisa, receba imediatamente um marcador de Superioridade; você pode usar um marcador de Superioridade uma vez por turno para realizar uma ação adicional (veja a página 20).

EXEMPLO:

Como jogador verde, você pode se mover dois espaços na Trilha Militar.



Seu disco de Força Militar passa por cima do disco azul e para no espaço já ocupado pelo jogador marrom. Você coloca seu disco de Força Militar em cima do disco de Força Militar marrom **1** e pega um marcador de Superioridade **2** ao passar por uma única divisa **3**.





Atacar

Sempre que um efeito permitir que você Ataque, siga os passos abaixo:

1. Receba o bônus impresso ao lado do espaço ocupado por seu disco de Força Militar.

	Gaste 1 Recurso Básico (Pedra, Alimento ou Sabedoria) para receber 1 Ouro.
	Receba 1 Pedra.
	Receba 1 Alimento.
	Receba 1 Sabedoria.
	Receba 1 ou 2 Ouros, respectivamente.
	Receba 1 Recurso Básico à sua escolha (Pedra, Alimento ou Sabedoria) além do Recurso exibido (Pedra, Alimento, Sabedoria ou Ouro, respectivamente).

Sem benefício adicional.

2. Receba 1 Ponto de Vitória por cada disco de Força Militar que esteja atrás de você na Trilha Militar e 1 Ponto de Vitória por cada divisa que seu disco de Força Militar já atravessou.

EXEMPLO:

Como jogador verde, você Ataca. Você imediatamente recebe 1 Sabedoria (o benefício impresso ao lado do espaço ocupado por seu disco de Força Militar **1**) e um total de 3 Pontos de Vitória:

- ♦ 2 Pontos de Vitória pelas duas divisas já atravessadas **2**.
- ♦ 1 Ponto de Vitória por estar na frente do disco de Força Militar azul **3**.

Note que você não recebe 1 Ponto de Vitória pelo disco de Força Militar marrom, já que ele está no mesmo espaço que o seu disco de Força Militar verde.



Quando o jogo permitir que você se Mova na Trilha Militar e Ataque (+) ao mesmo tempo, você pode fazer os dois em qualquer ordem OU escolher fazer só uma das duas opções.



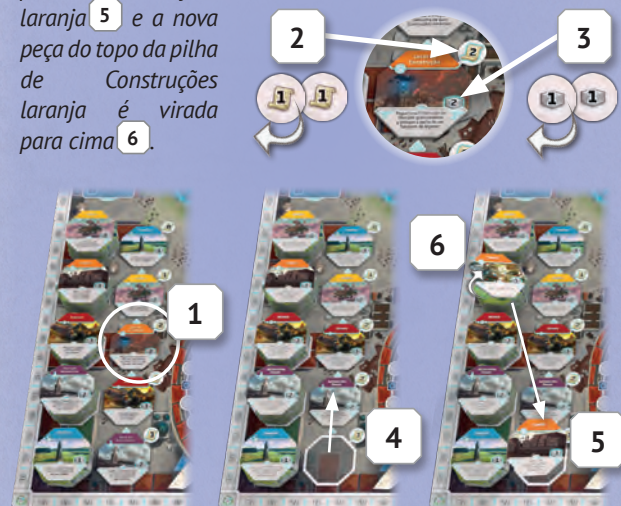
Comprar uma Construção

Uma peça de Construção é normalmente comprada do Mercado de Construções no Tabuleiro Principal. Sempre que uma ação ou um efeito de jogo permitir que você compre uma peça de Construção:

1. Selecione uma peça de Construção do Mercado de Construções.
2. Pague o custo de Sabedoria impresso próximo à peça de Construção selecionada.
3. Pague o custo de Pedra impresso na peça de Construção.
4. Pegue a peça de Construção e – após rotacioná-la para que o texto fique voltado para você – adicione-a à sua Cidade (veja a seção Adicionando Construções à sua Cidade abaixo para mais detalhes).
5. Arraste as outras peças de Construção para cima no Mercado de Construções até que o espaço inferior fique vazio.
6. Pegue a peça de Construção do topo da pilha que corresponde à cor da Construção que você comprou e coloque-a no espaço vazio do Mercado de Construções. Vire a peça de Construção do topo dessa pilha para cima.

EXEMPLO:

Você quer comprar a peça de Construção laranja **1**. Você paga o custo de Sabedoria (2 Sabedorias) **2** e o custo da Construção (2 Pedras) **3**. Após remover a peça de Construção do Mercado de Construções, você arrasta as peças de Construção vermelha e roxa para cima até que o espaço inferior do Mercado de Construções fique vazio **4**. O espaço vazio agora é preenchido com uma peça de Construção virada pra cima tirada da pilha de Construções laranja **5** e a nova peça do topo da pilha de Construções laranja é virada para cima **6**.



Adicionando Construções à sua Cidade

Sempre que você receber uma nova peça de Construção, você deve imediatamente adicioná-la à sua Cidade. Sua Cidade começa com duas peças de Construção: a Ágora e o Palácio. Para adicionar uma peça de Construção à sua Cidade, você deve colocá-la de tal forma que a nova peça de Construção fique 1) adjacente a pelo menos uma Construção já existente em sua Cidade (compartilhando uma borda horizontal ou vertical) e 2) não fique por cima de nenhuma peça de Construção já existente em sua Cidade.



Duas peças de Construção são consideradas adjacentes se elas compartilham uma borda horizontal ou vertical. Na imagem acima, as duas peças de Construção cinza são adjacentes **1**. Aliás, a peça de Construção cinza de cima também é adjacente à peça de Construção vermelha **2**. A peça de Construção vermelha é adjacente tanto à peça de Construção cinza **2** quanto à peça de Construção roxa **3**. A peça de Construção roxa é adjacente à peça de Construção vermelha **3** e à peça de Construção amarela **4**. A peça de Construção amarela só é adjacente à peça de Construção roxa.

Somente as bordas verticais e horizontais de cada peça de Construção podem tocar outras peças de Construção! Além disso, você não pode rotacionar suas peças de Construção!



Na imagem acima, todos os locais possíveis para uma nova peça de Construção estão marcadas em verde **V**. Uma nova peça de Construção não pode ser adicionada à Cidade nos locais marcados com um **X** vermelho, já que essas bordas não são verticais nem horizontais.

Após adicionar uma nova Construção à sua Cidade, você pode resolver sua habilidade de Construção, se quiser. A menos que seja especificamente indicado na peça, uma habilidade de peça de Construção só pode ser resolvida a) imediatamente após essa peça de Construção ter sido paga e adicionada à Cidade e b) imediatamente após fechar um Distrito com um dado de Cidadão cuja cor corresponda à cor da peça de Construção presente no Distrito (veja a página 18). Ao resolver uma habilidade de peça de Construção, sempre inclui essa Construção.

Se uma habilidade de peça de Construção contradizer as regras acima, a habilidade da peça de Construção tem precedência.

Construindo uma Fazenda

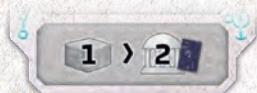
Sempre que você comprar uma nova peça de Construção, você pode escolher construí-la como uma Fazenda. Para construir uma Fazenda, siga o procedimento normal de compra com as seguintes exceções:

1. Não pague nenhum custo pela peça de Construção selecionada. Comprar uma peça que se torna uma Fazenda sempre custa 0 Sabedoria e 0 Pedra.
2. A peça de Construção que você vai adicionar à Cidade é virada para baixo. Ela não possui cor e nenhuma habilidade por conta própria.

Embora as Fazendas não possuam habilidades nem cor, algumas habilidades de outras Construções ou Cartas do Zodíaco podem interagir com as Fazendas na sua Cidade.

EXEMPLO:

Você quer comprar a peça de Construção laranja **1** e construí-la como uma Fazenda. Você não paga o custo de Sabedoria (2 Sabedorias) nem o custo da Construção (2 Pedras). Em vez disso, você pega a peça e a vira para baixo antes de adicioná-la à sua Cidade **2**.



Avançar em uma Trilha de Templo

Pague 1 Pedra para avançar um de seus discos de Zodíaco até dois espaços em uma Trilha e imediatamente ganhe a Carta do Zodíaco desse Templo. Esse movimento não pode ser dividido entre dois discos de Zodíaco diferentes, mesmo se o seu primeiro movimento já chegar no topo de uma Trilha de Templo.

Você pega a Carta do Zodíaco desse Templo independentemente da sua posição nesse Templo, mesmo se o seu disco estiver atrás do disco de outro jogador.

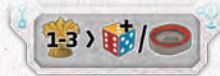


Ganhar um Dado de Cidadão

Pegue um Dado de Cidadão da oferta de Cidadãos, pagando qualquer custo de Sabedoria necessário. Sempre que ganhar um dado de Cidadão:

1. Selecione um dado de Cidadão da oferta de Cidadãos.
2. Pague o custo de Sabedoria impresso abaixo do dado de Cidadão selecionado.
3. Pegue o dado de Cidadão e – sem mudar seu valor – coloque-o em uma de suas bases de População disponíveis.
4. Arraste os outros dados de Cidadão para a esquerda até que o espaço mais à direita esteja vazio.
5. Da reserva geral, pegue um novo dado de Cidadão da mesma cor que o dado de Cidadão recém adquirido, role-o (rerrolando o 6) e coloque-o no espaço vazio da oferta de Cidadãos.

Se você não tiver nenhuma base de População disponível, então você não pode pegar um dado de Cidadão.



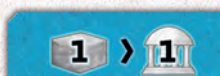
Pagar Alimentos para Aumentar o Valor de um Homem Livre ou Mover na Trilha Militar

Pague 1-3 Alimentos. Por cada Alimento gasto, escolha uma das seguintes opções:

- Aumente o valor de um de seus Homens Livres não utilizados em 1.
- Mova um espaço na Trilha Militar.

PEÇAS DE AÇÃO BÔNUS

Sempre que você alocar um Homem Livre cuja cor corresponda à cor da peça de Ação Bônus, você também poderá realizar essa ação bônus.



Pague 1 Pedra para avançar um espaço na Trilha de Templo. Diferentemente da ação principal do Templo, você **não** recebe a Carta do Zodíaco.



Pague 1 Alimento para realizar a ação Comprar uma Construção. Complete a ação normalmente, incluindo o pagamento de todos os custos.



Pague 1 Sabedoria para escolher entre:

- Mover na Trilha Militar.
- Atacar.

Resolva a ação que tiver escolhido seguindo as regras convencionais.



Se houver algum Orador disponível na oferta de Oradores, pegue um.

Lembre-se que os Oradores não vão para a sua base de População.



Receba 1 Recurso Básico (Pedra, Alimento ou Sabedoria).

FECHAR UM DISTRITO

Como uma ação, você pode Fechar um Distrito em sua Cidade. Fechar um Distrito permite que você ganhe Pontos de Vitória (e possivelmente Ouro) ao compará-lo com o padrão de Construções de uma Carta de Distrito, ganhar bônus adicionais de acordo com as Construções que você ativar, e ganhar Pontos de Vitória adicionais ao fim do jogo de acordo com o valor do dado de Cidadão utilizado para Fechar o Distrito e sua cor com relação ao tamanho de sua respectiva Torre.

Para Fechar um Distrito:

1. Escolha um Homem Livre em sua área de jogo. (Você **não** pode escolher um Arconte, um dado de Orador ou um dado de Cidadão que já esteja em um Local de Encontro ou em um Assento de Poder.)
2. Coloque o dado de Cidadão em um espaço de Assento de Poder. A base de População permanece em sua área de jogo para acomodar outro dado de Cidadão mais tarde.
3. Verifique as Cartas de Distrito disponíveis para bônus extras.
4. Ative todas as Construções que sejam tanto 1) adjacentes ao Assento de Poder recém ocupado e 2) compartilhem uma cor com o dado de Cidadão posicionado lá (incluindo a Ágora, se aplicável).



Um Distrito pode proporcionar recompensas extras se ele corresponder a uma das Cartas de Distrito em exibição. Para corresponder, três Construções no Distrito **1** precisam combinar com o padrão desenhado na Carta de Distrito **2**. A Construção vazia **3** pode ser representada por qualquer peça de Construção em seu Distrito (incluindo uma Construção Inicial cinza ou uma Fazenda).



Para comparar, você pode rotacionar **4** e/ou espelhar o padrão na Carta de Distrito.

Se você corresponder a 1 ou mais Cartas de Distrito em exibição, imediatamente escolha 1 dessas cartas correspondentes e receba os Pontos de Vitória impressos nela. Não importa quantas vezes outros jogadores já corresponderam à mesma Carta de Distrito. Se houver Ouro acima da carta, pegue todo o Ouro e adicione-o aos seus Recursos. Durante o jogo, você pode corresponder ao padrão de uma Carta de Distrito várias vezes; na primeira vez que você fizer, receba o maior número de Pontos de Vitória impresso na carta, e em cada uma das próximas vezes, receba o menor valor.

EXEMPLO:

Como o jogador verde, você está prestes a Fechar um Distrito. Existem 2 Distritos em sua Cidade: um marcado em branco **1** e um marcado em preto **2**. Cada um desses Distritos possui um Assento de Poder disponível (marcado com um quadrado rosa **3**).



Após escolher um dos dois Assentos de Poder disponíveis, você coloca um dado vermelho de Cidadão de sua área de jogador em sua Cidade **4**, assim fechando o Distrito. Já que nenhuma das cartas de Distrito em exibição (não exibidas no exemplo) correspondem ao Distrito que você acabou de fechar, você não recebe Pontos de Vitória (nem Ouro) e simplesmente segue para a ativação da Construção vermelha (usa a habilidade dela).



Um dado de Cidadão em um Assento de Poder não pode mais ser manipulado ou contado entre seus dados de Cidadão. Portanto, a menos que uma habilidade de Construção ou uma Carta do Zodíaco diga outra coisa, qualquer texto que se refira aos dados de Cidadão (ou Homens Livres) não afeta os dados nos Assentos de Poder.



CONSTRUIR UM NÍVEL DE TORRE

As Torres lhe concedem Pontos de Vitória ao fim do jogo de acordo com sua altura e os dados de cor correspondente nos Assentos de Poder. Para construir um nível de Torre, selecione um dos discos de Torre ainda disponíveis na reserva e pague uma quantidade de Ouro igual ao nível atual da Torre que você está aumentando. Depois, coloque o novo disco de Torre em sua peça de Palácio, no topo de qualquer disco de Torre já existente dessa mesma cor.

EXEMPLO:

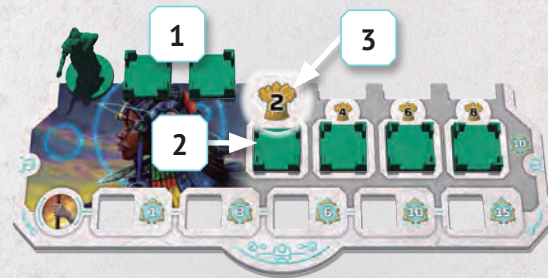
Como uma ação, você constrói um nível de Torre. Você escolhe a Torre laranja, que já tem 3 níveis de altura (ela possui 3 discos de Torre laranja **1**). Você paga 3 Ouros **2** e adiciona o 4º nível de Torre no topo dos 3 níveis em sua peça de Palácio **3**.



AUMENTAR SUA POPULAÇÃO

Como explicado na seção "Seus Trabalhadores" (página 11), se você quiser expandir sua força de trabalho com novos Homens Livres, você precisa ser capaz de juntar um dado de Cidadão com bases de População. Exceto quando uma base de População ficar livre após seu Cidadão de valor 6 voltar do Tabuleiro Principal (veja a página 20) ou após um Cidadão ser movido para um Assento de Poder em sua Cidade, tornar uma nova base de População disponível necessita que você pague Alimentos igual ao valor exibido acima da base de População mais à esquerda em seu tabuleiro de Jogador. Imediatamente após adquirir sua última base de População, você recebe 10 Pontos de Vitória.

Você começa cada jogo com 2 bases de População **1**, que você junta com dados de Cidadão durante a preparação. Para adquirir sua 3ª base de População **2**, você deve pagar 2 Alimentos **3**.



Adquirir a sua última base de População custa 8 Alimentos (o maior custo de Alimentos em seu Tabuleiro de Jogador **4**), mas imediatamente lhe concede 10 Pontos de Vitória, conforme impresso em seu Tabuleiro de Jogador **5**.





PASSAR

Quando você não puder ou não quiser realizar nenhuma outra ação durante a rodada atual, você deve Passar. Passar significa que você abandona o resto do seu turno atual (por exemplo, você não poderá gastar um marcador de Superioridade) e não poderá realizar nenhuma outra ação nesta rodada. Ao Passar, vire sua carta de Ajuda ao Jogador para o lado "Passar". Pegue seu Arconte de volta, e então, um por um, todos os seus Homens Livres do Tabuleiro Principal. Cada Homem Livre com um valor entre 1-5 aumenta seu valor em 1. Cada Homem Livre que aumentaria seu valor a partir de 6 se torna um Conselheiro em vez disso.

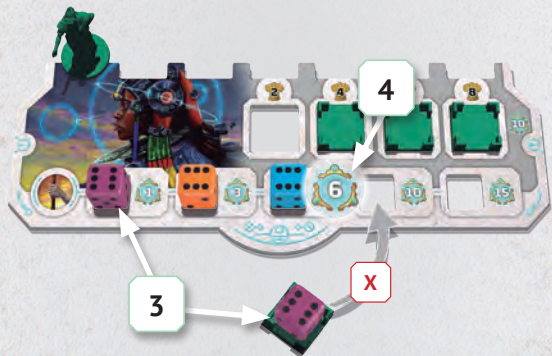
CONSELHEIROS

Sempre que um Homem Livre de valor 6 tiver que aumentar seu valor ainda mais, este dado de Cidadão se torna um Conselheiro e a base de População permanece em sua área de jogo para acomodar um outro dado de Cidadão mais tarde. Conselheiros podem lhe conceder pontos imediatamente e ao fim do jogo.

Quando um dado de Cidadão se tornar um Conselheiro, coloque-o no espaço vazio mais à esquerda da sua Trilha de Conselheiros **1** (localizada em seu Tabuleiro de Jogador).



O primeiro dado de Cidadão que se torna um Conselheiro sempre será colocado em sua Trilha de Conselheiros **2**.



Sempre que um dado de Cidadão se tornar um Conselheiro depois disso, você o coloca no espaço vazio mais à esquerda da Trilha de Conselheiros somente se a cor dele **não corresponder** à de nenhum dado de Cidadão que já esteja ali. Se houver um da mesma cor **3**, em vez de colocar um dado **X**, você recebe o número de Pontos de Vitória que está impresso no espaço **ocupado** mais à direita da Trilha de Conselheiros **4**. O dado que se tornaria um Conselheiro volta para a reserva.

HABILIDADE ESPECIAL DO ARCONTE



No começo do jogo, o seu Arconte é tratado como incolor. Contudo, cada Conselheiro em seu tabuleiro de Jogador adiciona sua própria cor ao Arconte, permitindo então que você realize as ações das peças de Ação Bônus.

Com esses dados de Cidadão em sua Trilha de Conselheiros **1**, seu Arconte **2** é tratado como se fosse roxo, laranja ou azul para a resolução das ações bônus.



GASTANDO MARCADORES DE SUPERIORIDADE

Após realizar uma ação que não seja Passar, você pode imediatamente gastar um marcador de Superioridade para realizar outra ação, mesmo se você acabou de ganhar o marcador de Superioridade neste mesmo turno.

Você não pode gastar mais do que um marcador de Superioridade por turno, e você pode gastar um marcador de Superioridade para Passar imediatamente após realizar outra ação.



FIM DA RODADA

Uma vez que todos os jogadores tenham Passado, a rodada atual termina. Para terminar a rodada:

1. Devolva todos os dados de Orador no Tabuleiro Principal para a oferta de Oradores. Cada Orador que tenha realizado uma ação soma 1 ao seu valor (se você tiver que adicionar 1 a um Orador de valor 5, rerrole o dado do Orador em vez disso).
2. O jogador mais à frente na Trilha Militar recebe o marcador de Baluarte. Em caso de empate, o jogador empatado cujo disco de Força Militar esteja no fundo da pilha recebe o marcador de Baluarte.
3. Todos os discos de Força Militar na Trilha Militar são recuados para que fiquem adjacentes à divisa mais próxima que esteja **atrás** deles, começando com o disco de Força Militar que esteja mais perto do começo da Trilha. Se houver mais de 1 disco de Força Militar no mesmo espaço, mova-os juntos, mantendo a ordem da pilha. Se, após recuar, alguns discos forem ocupar o mesmo espaço, coloque os discos que foram movidos depois embaixo daqueles que se moveram primeiro.

EXEMPLO:

É o fim da rodada. O jogador marrom acabou de receber o marcador de Baluarte **1**. Agora, os discos de Força Militar são recuados para a divisa mais próxima atrás deles. O disco de Força Militar preto não se move, já que ele já está adjacente à divisa mais próxima atrás dele. **2**



O disco de Força Militar azul é o próximo **3**, seguido pelo verde **4** e pelo marrom **5**. Todos eles são movidos até a divisa mais próxima atrás deles **6**. Para manter a mesma ordem dos discos, o disco verde deve ficar abaixo do disco azul e o disco marrom fica no fundo da pilha.



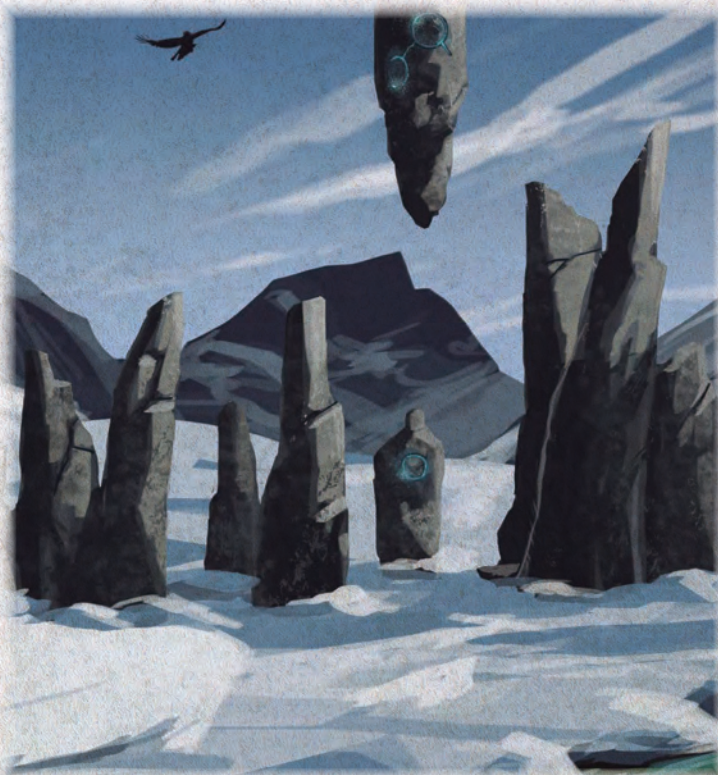
4. Começando com o Templo da Floresta e seguindo para a direita, dê cada Carta do Zodíaco correspondente ao jogador com o disco de Zodíaco na posição mais alta de sua Trilha de Templo. Em caso de empate, o jogador empatado com o disco de Zodíaco no fundo da pilha recebe a carta.

EXEMPLO:

A Carta do Zodíaco de Aquário do Templo da Montanha deve ir para um jogador. Preto e marrom estão empatados pela maior posição na Trilha de Templo, mas o disco de Zodíaco preto está no fundo da pilha, então o jogador preto ganha a carta.



5. Verifique as condições de fim de jogo (listadas na página 22). Se ao menos uma delas foi desencadeada, o jogo termina imediatamente. Caso contrário, vire todas as cartas de Ajuda ao Jogador de volta do lado "Passar", e siga para a próxima rodada, começando com o jogador com o marcador de Baluarte.



FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO

O jogo termina ao fim da rodada quando uma ou mais das seguintes condições forem alcançadas:

- ▶ Um único jogador moveu todos os seus três discos de Zodíaco até o topo de cada Trilha de Templo.
- ▶ Não há mais Ouro acima de nenhuma Carta de Distrito.
- ▶ Existem 3 ou menos cores de discos de Torre restantes na reserva.
- ▶ Não há nenhum dado de Cidadão disponível de uma cor que precisa ser adicionada à oferta de Cidadãos.

Declarando o Fim

Esta é mais uma dica do que uma regra, mas achamos de bom gosto anunciar a condição de fim de jogo no momento em que ela é alcançada, em vez de esperar o fim da rodada. Isso promoverá um jogo mais amigável. Contudo, você pode jogar com as regras exatamente como estão escritas.

PONTUAÇÃO FINAL

Quando a última rodada tiver terminado, cada jogador receberá Pontos de Vitória da seguinte forma:

- ▶ Receba 1 Ponto de Vitória por cada Ouro sobrando que você tem.
- ▶ Receba um número de Pontos de Vitória igual ao valor impresso ao lado do dado de Cidadão mais à direita em sua Trilha de Conselheiros.
- ▶ Compare a posição de seus discos de Zodíaco nas Trilhas de Templo; **ignore o disco mais alto** e some os Pontos de Vitória dos dois outros discos.
- ▶ Por cada dado de Cidadão em um Assento de Poder, receba um número de Pontos de Vitória igual ao valor do dado vezes a altura da Torre (em sua peça de Palácio) da mesma cor.

O jogador com mais Pontos de Vitória é o vencedor. Em caso de empate, o jogador empatado com mais peças de Construção em sua cidade vence. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.

EXEMPLO EXPANDIDO DE PONTUAÇÃO:

Ao fim do jogo, você recebe:



- 1 +4 Pontos de Vitória** por seus Ouros (1 por cada dos 4 Ouros que você tem).
- 2 +6 Pontos de Vitória** por sua Trilha de Conselheiros (pelo valor impresso ao lado do dado de Cidadão azul).



- 3 +47 Pontos de Vitória** pelas Trilhas de Templo (ignore os 70 PVs pelo disco mais alto **X** e some os PVs dos outros dois discos: 31 e 16).



Ao contar Pontos de Vitória, você pode usar os Marcadores de +100/+200 para indicar quantas vezes o seu disco deu uma volta completa na Trilha de Pontos de Vitória.



CONTINUAÇÃO do Exemplo Expandido de Pontuação:



4 +12 Pontos de Vitória pelo dado de Cidadão laranja em um Assento de Poder em sua Cidade (o valor de 6 vezes 2 discos de Torre laranja em sua peça de Palácio).

5 +3 Pontos de Vitória pelo dado de Cidadão vermelho em um Assento de Poder na sua Cidade (o valor de 3 vezes 1 disco de Torre vermelha em sua peça de Palácio).

O total de Pontos de Vitória que você pontuou no final (e que será somado aos Pontos de Vitória recebidos durante o jogo) é 72.

MODO DE TREINAMENTO SOLO

Para jogar sozinho, prepare o jogo normalmente, com as seguintes mudanças:

- ✦ Você só precisa dos componentes de jogador de uma cor (a sua), mais um disco de outro jogador que você coloca no começo da Trilha Militar.
- ✦ Coloque 3 Cartas de Distrito em exibição (com 2 Ouros cada) e use-as para preparar a oferta de Torres.
- ✦ Em vez de selecionar os dados iniciais como nos passos 21-23 da preparação principal, simplesmente role um de cada cor (rerrolando os de número 6), descarte os 2 dados mais altos (você escolhe se houver empate) e então pegue 2 dos 3 que sobraram.
- ✦ Você joga todos os turnos. Ao visitar um Local de Encontro, você também deve aumentar o valor de um Local de Encontro vizinho, seja o que estiver à esquerda ou à direita do que você visitou.
- ✦ O Local de Encontro mais à esquerda e mais à direita só possuem 1 vizinho cada.
- ✦ Você não pode escolher um Local de Encontro vizinho que já esteja no valor 6 (para "aumentá-lo" para 1). Se todos os vizinhos estiverem no 6, não aumente nenhum.
- ✦ Você pode gastar um marcador de Superioridade para não aumentar nenhum Local de Encontro durante seu turno (incluindo o que você ativar). Esta regra substitui o uso normal dos marcadores de Superioridade.

- ✦ Jogue 5 rodadas, nenhuma outra condição de fim de jogo se aplica.
- ✦ No começo da segunda rodada, mova o "outro" disco Militar para o último espaço antes da segunda divisa. No começo da terceira rodada, mova-o para o último espaço antes da terceira divisa, e assim por diante. Durante os seus ataques, compare com este disco, como se fosse um jogo de 2 jogadores.
- ✦ Ao fim de cada rodada, aleatoriamente devolva todas menos uma de suas Cartas do Zodíaco bônus ao tabuleiro. Você só recebe as Cartas do Zodíaco ao usar a ação relevante.
- ✦ Verifique as seguintes condições:
 - » A peça vermelha de bônus está no primeiro Local de Encontro.
 - » A peça roxa de bônus está no segundo Local de Encontro.
 - » A peça azul de bônus está no terceiro Local de Encontro.
 - » A peça laranja de bônus está no quarto Local de Encontro.
- ✦ Você vence se, ao fim da quinta rodada, tiver ao menos 180 pontos, mais 20 por cada uma das condições acima atendidas.



APÊNDICE

Nesta seção das regras, você encontrará explicações detalhadas de todas as cartas do Zodíaco e Construções.

CARTAS DO ZODÍACO

Carta do Zodíaco	Texto da Carta	Informação adicional
SAGITÁRIO	Sempre que você pegar um novo dado de Cidadão ou dado de Orador, você pode somar 1 ao seu valor, até o máximo de 6 ou 5, respectivamente.	Um dado de Cidadão de valor 6 ou um Orador valor 5 não pode ser aumentado.
PEIXES	Você pode tratar cada Ação Bônus como se seu efeito fosse "Ganhe 1 Ouro".	Você ainda precisa de um Homem Livre com o dado de Cidadão da cor apropriada ou um Arconte com um Conselheiro da cor apropriada a fim de receber a Ação Bônus.
CAPRICÓRNIO	Sempre que você construir um nível de Torre, você pode somar 2 ao valor de um de seus dados de Cidadão, até o máximo de 6.	Um dado de valor 6 não pode ser aumentado. Um dado de valor 5 simplesmente se torna um dado de valor 6. Como dito na página 18, dados em Assentos de Poder não podem ser manipulados.
AQUÁRIO	Sempre que você avançar dois espaços em um Templo, você pode pagar 1 Ouro para avançar em outro Templo.	Somente o avanço de dois espaços pela Ação Principal ou uma Construção de Templo podem ativar o efeito desta carta.
TOURO	Pague 1 Sabedoria a menos por Construções e dados de Cidadão da reserva.	Isto não pode reduzir o custo abaixo de zero. O efeito desta carta pode ser usado em combinação com o efeito da carta de Libra.
CÂNCER	Ao Passar, se você tiver uma base de População disponível, pegue um dado de Cidadão da oferta gratuitamente.	Este efeito é ativado imediatamente após Passar, antes que algum dado de Cidadão se torne Conselheiro. Isto significa que um jogador precisa ter uma base de População disponível no momento em que Passar para se beneficiar dessa habilidade.
LIBRA	Sempre que você Fechar um Distrito, você pode pegar um dado de Cidadão da oferta, pagando seu custo de Sabedoria.	Este efeito é ativado somente após você ter resolvido a ação de Fechar um Distrito (o Distrito está fechado e pontuado e quaisquer Construções foram ativadas).
ÁRIES	Sempre que você Atacar, ganhe 1 PV por cada um de seus dados de Cidadão vermelhos (Homens Livres e nos Assentos de Poder).	Isto inclui tanto os seus Homens Livres não utilizados quanto os que estiverem no Tabuleiro Principal. Ignore o Conselheiro vermelho, se você tiver.
LEÃO	Sempre que você Fechar um Distrito, some 2 ao seu dado de Assento de Poder até o máximo de 6.	Um dado de valor 6 não pode ser aumentado. Um dado de valor 5 simplesmente se torna um dado de valor 6.
GÊMEOS	Ao Passar, ganhe 1 Recurso Básico por cada espaço que você deve voltar na Trilha Militar.	Se você mover um espaço antes de parar adjacente a uma divisa, receba 1 Recurso Básico qualquer. Se você mover dois espaços, você pode pegar 2 Recursos Básicos quaisquer. Você pode pegar os mesmos Recursos ou Recursos diferentes.
VIRGEM	Sempre que você comprar uma nova Construção, você pode colocá-la em cima de uma Fazenda em sua Cidade. Se você fizer isso, não pague nenhuma Sabedoria nem Pedra.	Remova a peça de Fazenda e coloque-a virada para baixo no fundo de sua pilha no Tabuleiro Principal.
ESCORPIÃO	Sempre que você Fechar um Distrito ou tiver que somar 1 a um dado de Cidadão de valor 6, ganhe 1 Sabedoria.	Esta habilidade ativa especificamente quando um dado de Cidadão de valor 6 se torna um Conselheiro. Ela não é ativada se um de seus dados for alvo de um efeito que potencialmente poderia aumentar seu valor acima de 6.



PEÇAS DE CONSTRUÇÃO

Um asterisco em uma peça de Construção significa que um esclarecimento em suas regras está disponível no apêndice abaixo.



Nome	Habilidade da Construção e notas
Celeiro	Ganhe 1 Alimento mais 1 Alimento por cada Fazenda.
Porto	Ganhe 2 PVs por cada uma de suas Construções amarelas.
Mercado	Ganhe 4 PVs por cada um de seus Homens Livres amarelos.
Casa da Moeda	Ganhe 1 Ouro.
Pedreira	Ganhe 1 Pedra mais 1 Pedra por cada espaço vazio adjacente.
Oficina	Ganhe 1 Recurso Básico (Alimento, Pedra ou Sabedoria).



Nome	Habilidade da Construção e notas
Arsenal	Mova dois espaços na Trilha Militar e/ou Ataque. Nota: Você pode Atacar antes ou depois de ganhar a Força Militar.
Área de Carruagens	Ganhe 2 PVs por cada uma de suas Construções vermelhas e 2 PVs por cada Homem Livre vermelho que você tem.
Posto Avançado	Mova um espaço na Trilha Militar ou Ataque.
Campo de Cavalaria	Mova dois espaços na Trilha Militar e ganhe 1 Pedra/Alimento por cada jogador com menos Força Militar.
Fortaleza	Mova um espaço na Trilha Militar por cada uma de suas Construções vermelhas.
Acampamento de Veteranos	Escolha 1 de seus Homens Livres vermelhos não utilizados e ganhe PVs igual ao seu valor. Depois disso, reduza seu valor em 1.



Nome	Habilidade da Construção e notas
Castelo	Ganhe 1 PV mais 3 PVs por cada Distrito fechado em sua Cidade.
Local de Construção	Pegue uma Construção do Mercado gratuitamente e coloque-a perto do seu Tabuleiro de Jogador. Você pode comprá-la mais tarde como se ela estivesse no Mercado. Se você fizer isso, você não paga o custo de Sabedoria.
Tribunal de Justiça	Mude a cor de um de seus dados não utilizados substituindo-o por um da reserva. Mantenha o mesmo valor.
Propriedade	Pegue 1 Cidadão gratuitamente da oferta de Cidadãos.
Fórum	Pegue 1 Orador gratuitamente.
Círculo de Pedras	Ganhe 0/1/3/6/10 PVs se você tiver Construções de 1/2/3/4/5 cores diferentes.



Nome	Habilidade da Construção e notas
Templo da Floresta	Avance dois espaços no Templo da Floresta. Você pode gastar 1 Ouro para avançar um espaço em outro Templo.
Templo da Montanha	Avance dois espaços no Templo da Montanha. Você pode gastar 1 Ouro para avançar um espaço em outro Templo.
Obelisco	Ganhe 1/2/4/7 PVs por ter 1/2/3/4+ Obeliscos em sua Cidade.
Local Sagrado	Ganhe 3/6/10 PVs por ter 1/2/3 cartas do Zodíaco.
Templo do Mar	Avance dois espaços no Templo do Mar. Você pode gastar 1 Ouro para avançar um espaço em outro Templo.
Estátua	Avance um espaço em uma Trilha de Templo à sua escolha.





Nome	Habilidade da Construção e notas
Salão dos Artistas	Ganhe 3 PVs por cada cor entre seus Homens Livres.
Torre de Astronomia	Ganhe 1 Sabedoria mais 1 Sabedoria adicional por cada Conselheiro que você tem.
Fonte de Sabedoria	Receba 1 Sabedoria e coloque qualquer Nave-mãe em "1".
Portão de Passagem	Some até 2 ao valor de qualquer um dos seus Homens Livres não utilizados.
Mansão dos Curandeiros	Ganhe 1 PV mais 1 PV por cada Homem Livre que você tem.
Torre do Mago	Use uma habilidade de uma Construção adjacente.

AÇÕES DO TABULEIRO PRINCIPAL

	Receba 3 Pedras.
	Mova na Trilha Militar e/ou Ataque, em qualquer ordem.
	Receba 3 Alimentos.
	Compre uma Construção.
	Receba 3 Sabedorias.
	Pague 1 Pedra para avançar até dois espaços em uma única Trilha de Templo e ganhe sua Carta do Zodíaco.
	Receba qualquer Recurso Básico (Pedra, Alimento ou Sabedoria) mais 1 Ouro.
	Ganhe um dado de Cidadão.
	Receba 1 Pedra, 1 Sabedoria e 1 Alimento.
	Gaste 1-3 Alimentos. Por cada Alimento; escolha entre aumentar um Homem Livre não utilizado em 1 ou Mover na Trilha Militar.

PEÇAS DE AÇÃO BÔNUS

	Pague 1 Pedra para avançar um espaço em uma única Trilha de Templo, sem ganhar sua Carta do Zodíaco.
	Pague 1 Alimento para Comprar uma Construção.
	Pague 1 Sabedoria para escolher entre Mover na Trilha Militar ou Atacar.
	Receba 1 Orador.
	Receba 1 Recurso Básico (Pedra, Alimento ou Sabedoria).





CRÉDITOS

Origins: Primeiros Construtores

Design do Jogo: Adam Kwapiński

Desenvolvimento do Jogo: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczy, Małgorzata Mitura, Rainer Åhlfors

Modo de Treinamento Solo: Dávid Turczy

Ilustradores: Aleksander Zawada, Zbigniew Umgelter

Design Gráfico e Editoração Eletrônica: Zbigniew Umgelter

Editoração Eletrônica do Livro de Regras: Agnieszka Kopera

Livro de Regras: Błażej Kubacki

Edição do Livro de Regras: Emanuela e Robert Pratt

Nota do Designer:

Assim como outros jogos, Origins é o resultado do trabalho árduo de muitas pessoas, graças a elas que este jogo está agora em suas mãos. A maioria do crédito vai naturalmente à equipe da editora. Eu sou realmente grato a todos da Board&Dice — pelo trabalho e dedicação que eles colocaram neste projeto, especialmente porque foi minha conversa com Andrei Novac e com Kuba Polkowski que me inspirou a fazer esse jogo.

A comunidade dos criadores de jogos de tabuleiro é bem pequena e nossas relações de trabalho são muitas vezes intercaladas com as relações pessoais. É por isso que, mesmo que eu já tenha o mencionado antes, eu gostaria de falar do Kuba Polkowski de novo. Dessa vez não como um funcionário da editora, mas como uma pessoa que me apoiou por anos em meus desafios profissionais. Mais ainda, talvez muito mais importante, ele tem sido um parceiro em inúmeras conversas e um adversário em vários jogos de tabuleiro. Kuba, obrigado por tudo isso e nos veremos logo na minha mesa de jogo!

Os designers e a Board & Dice gostariam de agradecer pelos testes, conselhos e comentários das seguintes pessoas:

Borys Bielaś, Małgorzata Boryczka, Joanna Gleń, Maciej “mat_eyo” Matejko, Karolina Potakiewicz, Jakub Wasilewski, Daniel

Dubel, Dave Haeze, Grzesiek Łuszczek, Michał Mazurek, Konrad Sulżycki, Łukasz Juras, Przemysław Golus, Weronika Nogaś, Wiktorija Matyja, Youry Ivanov, Anna Czarnacka, Dariusz Szypuła, Dominik “Vykk” Pańczyk, Emilia Kozarska, Rafał Stefaniak, Iwona Jaworowska, Jan Skornowicz, Janusz Smoła, Julia Gauza, Krzysztof Widera, Ludwika Majchrzak, Maciej Prostack, Marcin Bernaciak, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maria Józwiak, Marta Szpaderska, Mateusz Myrcha, Michał Cieślakowski, Michał Górecki, Patryk Olbert, Rafał Szymaszek, Sebastian Borowczyk, Noralie Lubbers, Daniele Tascini.

Board&Dice

Gerente Executivo: Andrei Novac

Gerente de Operações: Aleksandra Menio

Chefe do Marketing: Filip Glowacz

Chefe de Vendas: Ireneusz Huszcza

Direção de Arte: Kuba Polkowski

Líder de Desenvolvimento: Błażej Kubacki

Galápagos

Tradução: João José Gois

Revisão: Elis Regina Emerencio e Luis Perdomo

Diagramação BR: Felipe Godinho, Marina Rebelatto e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br

Componentes faltantes ou danificados:

Ainda que tenhamos muito cuidado para garantir que o seu jogo esteja completo, erros de produção podem acontecer e deixar seu jogo com um componente faltante ou danificado. Se isso acontecer, por favor entre em contato para receber a reposição o mais rápido possível, além de nossas sinceras desculpas. Atendimento ao Cliente: <http://asmodee.galapagosjogos.com.br/institucional-atendimento>

© 2020-2021 Board & Dice. Todos os direitos reservados.
Para mais informações sobre *Origins: Primeiros Construtores*, por favor visite WWW.BOARDANDDICE.COM



