



Saudações, mortal !

Há um novo lugar vago aqui no Panteão e tu provaste que és digno desta honra. Mas não foste o único... E somos nós, os deuses, que decidimos quem é que o vai ocupar. Como já percebeste, gostamos de andar por caminhos insondáveis.

Estás prestes a competir na segunda temporada do nosso torneio lendário. As nossas ilhas celestiais aguardam-te! Vais ver que fomos bastante criativos a inventar novos desafios.

O torneio vai começar! Guarda este guia contigo, ajuda-te a perceber os novos desafios que pusemos no teu caminho.

Temos uma vida chata e interminável. Esperamos que nos libertes dela...

JOGAR COM A EXPANSÃO

Dice Forge: Rebelião é uma expansão do Dice Forge. Este livro explica as novas regras que a expansão introduz. Embora a preparação do jogo mude ligeiramente, **continuam a usar-se todas as regras do jogo base**.

Rebelião acrescenta 20 conjuntos alternativos de cartas de proeza heróica, que podem ser utilizadas com ou sem os módulos da expansão. Podem entrar e sair do jogo tal como as cartas de proeza heróica do jogo base, desde que o seu preço e regras de colocação sejam respeitados.

Esta expansão inclui ainda dois módulos: o *Labirinto da Deusa* (o **módulo da Deusa**), e a Revolta dos Titãs (o **módulo dos Titãs**).

Um módulo é um conjunto de componentes, incluindo conjuntos específicos de cartas de proeza heróica, que **devem** ser usados juntos. Cada módulo introduz novos mecanismos para renovar a experiência de jogo.

Com o **módulo da Deusa** (4 conjuntos de cartas), os jogadores descobrem uma Deusa poderosa que desafia os outros deuses. Oferece um Golem para ajudar a atravessar o seu labirinto e recolher recompensas magníficas. Se te queres cobrir de glória, é a ela que te debes juntar, não querendo menosprezar os outros deuses...

Com o **módulo dos Titãs** (6 conjuntos de cartas), o regresso dos mestres dos céus originais perturba o torneio. Os titãs oferecem-te o seu poder para repudiar os deuses. Chegou a era da revolta. A quem jurarás fidelidade?

Atenção ! Os dois módulos desta expansão não podem ser combinados.

No início do jogo, os jogadores decidem com que módulo querem jogar, se é que querem usar algum. Na preparação do jogo, decidem também que cartas de proeza heróica querem usar.

Se os jogadores quiserem experimentar todas as cartas novas de proeza heróica, nos dois primeiros jogos com a expansão devem guiar-se pela preparação recomendada para cada um dos módulos (👑 ou 🏹). Cada preparação introduz 15 conjuntos novos de cartas de proeza heróica.



CONTEÚDO



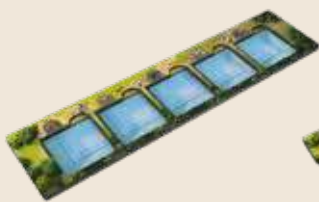
1 livro de regras



As *Profundezas*: 1 caixa de jogo e 1 tabuleiro de plástico



32 peças de dado
(20 para *Floresta* +
12 para os dados)



1 tabuleiro *Floresta*



1 estojo da *Floresta* (e elástico)



4 reservas de estilhaços
ancestrais



4 fichas Golem
(1 em cada uma das 4 cores)



4 fichas Aliança
(1 em cada uma das 4 cores)

ARRUMAR O JOGO

Arruma-se a expansão da mesma maneira que se arruma o jogo base. Depois de abrir a caixa pela primeira vez, e *depois de cada jogo*, arrumam-se os componentes da seguinte maneira:

1

Colocam-se de parte os componentes do jogo base e arrumam-se na caixa do jogo base (os *Alicerces*).

2

Organizam-se as cartas de proeza heróica do **módulo da Deusa** (4 conjuntos) e do **módulo dos Titãs** (6 conjuntos). Depois, organizam-se as outras cartas de proeza heróica (20 conjuntos) por preço e tipo, tal como no jogo base. Colocam-se as cartas organizadas nos seus respectivos encaixes.



Cartas do módulo da Deusa

Cartas do módulo dos Titãs

3

Colocam-se as peças de dado que se vêm no estojo pequeno na *Floresta*. Colocam-se as peças iniciais para os módulos da **Deusa** e dos **Titãs** nos seus respectivos encaixes.



4

Colocam-se as fichas e o dado celestial nos seus respectivos encaixes.





120 cartas de proeza heróica, incluindo:
20 conjuntos alternativos de 4 cartas cada
16 cartas do **módulo da Deusa** (4 conjuntos)
24 cartas do **módulo dos Titãs** (6 conjuntos)



1 Tabuleiro de provas (com dois lados)
1 lado do **módulo da Deusa**: o tabuleiro da Deusa
1 lado do **módulo dos Titãs**: o tabuleiro dos Titãs



3 fichas Tesouro com
dois lados diferentes



4 fichas
Ceptro



4 fichas
Companheiro



4 marcadores de recurso
(1 por cor de jogador)



1 dado celestial



1 ficha de jogador activo.
Rebelião proporciona ainda
mais interacção do que o
jogo base. Os jogadores
podem utilizar esta ficha para
identificar o jogador activo
durante o seu turno.



8 fichas Memória de dois lados
(2 de cada uma das 4 cores)

5

Colocam-se os marcadores de recurso da expansão e a reserva de estilhaços ancestrais nos seus respectivos encaixes.

6

Coloca-se o tabuleiro de provas no encaixe correspondente.

7

Coloca-se a *Floresta* no estojo pequeno. Segura-se com o elástico e coloca-se no seu encaixe.



RECORDAR CONCEITOS DO JOGO BASE

Jogador activo: Chama-se jogador activo ao jogador que tem a vez. Pode utilizar-se a nova ficha de jogador activo para ajudar a lembrar quem tem o turno.

Conflitos de tempo: Se houver algum conflito entre jogadores quanto à ordem pela qual se aplicam efeitos simultâneos, resolve-se pela ordem do turno, começando pelo jogador activo.

Receber bênçãos divinas : Quando o jogador recebe bênçãos divinas, lança os seus dois dados e coloca-os de volta no seu registo de herói, com os lados que saíram virados para cima. Aplicam-se os efeitos dos dados, em qualquer ordem.

Receber uma bênção menor : Quando recebe uma bênção menor, o jogador lança um dos seus dados. Coloca-o, com o resultado voltado para cima, no registo de herói, e aplica o seu efeito.

Forjar uma peça do dado: Para forjar uma peça do dado, o jogador escolhe um dos seus dados e retira o lado que quer substituir. Depois encaixa a nova peça no lado vazio do dado. Coloca a peça removida ao lado do seu registo. Por último, coloca o dado de volta no seu registo, com o lado recém forjado voltado para cima.

Expulsar outro herói : Se o jogador activo deslocar o seu peão para um portal que já esteja ocupado pelo peão de herói de outro jogador, expulsa-o e ocupa o seu lugar. O dono do peão expulso coloca-o de volta no seu portal inicial e recebe imediatamente, em compensação, uma **bênção divina**.

EFEITOS DAS CARTAS DE PROEZA HERÓICA ALTERNATIVAS

Os 20 conjuntos de cartas de proeza heróica alternativas desta expansão podem ser misturadas e conjugadas com as cartas de proeza heróica do jogo base. Também podem ser utilizadas em combinação com o **módulo da Deusa** ou com o **módulo dos Titãs**.

CARTAS LUNARES

OS GÉMEOS



Efeito – condições de activação: quando o jogador recebe uma **bênção divina**, uma **bênção menor**, ou logo depois de ter lançado o dado celestial (antes de aplicar os seus efeitos).

Efeito – o jogador pode gastar 3  (um por carta) para ignorar o efeito de um dos seus dados (incluindo o dado celestial). Volta a lançar esse dado e aplica o novo efeito. Depois, ganha 1  ou 1 .

Nota: se o jogador tiver várias cópias da carta “Os Gémeos”, pode usá-las para relançar o mesmo dado várias vezes. Neste caso, gasta 3  e ganha 1  ou 1  por cada carta “Os Gémeos” que usar. Se lançar o dado várias vezes, só aplica o efeito do último lançamento.

O CEPTRÓ DO FERREIRO



Vira-se esta carta ao contrário e coloca-se no espaço apropriado do registo de herói do jogador. Este retira uma ficha Ceptró e coloca-a por baixo da casa .

De agora em diante, de cada vez que o jogador receber , pode acrescentá-lo à sua reserva do registo de herói, como é costume, ou pode usá-lo

(em parte ou todo) para avançar essas casas na carta Ceptró. O  guardado na carta Ceptró pode ser gasto normalmente. Pode considerar-se a carta Ceptró uma reserva secundária.

Se a ficha Ceptró alcançar ou exceder a 4ª casa do percurso do Ceptró, o jogador pode voltar a colocá-la no 0 para a gastar como 1  ou 1 . Este estilhaço pode ser gasto para comprar uma carta de proeza heróica ou para pagar o custo de uma acção extra.

Se a ficha Ceptró alcançar a 6ª casa no percurso do Ceptró, o jogador pode voltar a colocá-la no 0 para a gastar como 2  ou 2 . Este estilhaço pode ser gasto para comprar uma carta de proeza heróica ou para pagar o custo de uma acção extra.

Os estilhaços que o jogador ganhar com a carta “O Ceptró do Ferreiro” podem ser usados **apenas no seu turno**, sozinhos ou combinados com outros estilhaços da sua reserva. No entanto, estes estilhaços não podem ser acrescentados à sua reserva.

1 **O COMPANHEIRO**

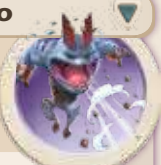



Efeito: Vira-se esta carta ao contrário. O jogador retira uma ficha Companheiro e coloca-a na casa .

Efeito: Desloca-se o Companheiro uma casa para a frente. Quando a ficha chegar à casa , o jogador não pode usar mais este efeito .

Em qualquer altura do seu turno como jogador activo, o jogador pode decidir receber os recursos indicados na casa ocupada pela ficha do Companheiro. Se o fizer, coloca a carta e a ficha de lado; não têm mais efeito durante o resto do jogo.

3 **O VENTO**

Todos os jogadores (incluindo quem tem a carta) lançam os seus dois dados e colocam-nos no seu registo de herói. No entanto, ninguém aplica os efeitos que saíram.

O jogador escolhe um tipo entre os resultados , , , , , . Recebe imediatamente todos os recursos desse tipo que tenham saídos nos vários dados.

Nota: As peças de dado , , ,  e  não mostram nenhum recurso e, por isso, não podem ser recebidos com a carta “O Vento”.

Nota 2 : Apenas as recompensas B (fundo claro) das peças de dado  e  podem ser ganhas com a carta “O Vento”. As recompensas A (fundo colorido) não podem ser recebidas por esta via.

3 **O DADO CELESTIAL**




Lança-se uma vez o dado celestial e aplica-se o efeito do lado que sair (ver pág. 18).

4 **AS BRUMAS**




O jogador com a menor quantidade de  na sua reserva (incluindo o jogador que tem a carta) perde **5** . (O  do “Ceptro do Ferreiro” não conta). O jogador com a carta recebe os **5**  que o jogador afectado por ela perdeu.

Nota: Se o jogador com a carta for o jogador com menos  de todos, esta carta não tem nenhum efeito.

Nota 2: Se o jogador afectado tiver menos de **5** , perde todos o que tiver. O jogador com a carta só recebe a quantidade de  que o jogador afectado realmente perdeu.

Nota 3: Se houver vários jogadores empatados com a menor quantidade de , esses jogadores perdem **5**  cada. O jogador com a carta recebe o número total de  perdidos.

6 **A MÃO DIREITA**




O jogador gasta o  que quiser da sua reserva do registo de herói e/ou de outras reservas. Recebe **1**  por cada  que gastar desta forma.

4 **O ANTEPASSADO**




O jogador pode **forjar** imediatamente e **de graça** a peça de dado mais barata que tenha  do santuário.

Depois, recebe uma **bênção menor** com o dado em que **forjou** esta peça.

Nota: Uma peça de dado tem  se tiver o símbolo.

Nota 2: Se o *Santuário* já não tiver peças de dado que mostrem , o jogador não pode **forjar** uma peça. Ainda assim, recebe uma **bênção menor**, com qualquer um dos seus dados.

6 **A NOITE ETERNA**




Todos os outros jogadores perdem **1**  e **1**  das suas reservas. O jogador com a carta recebe esses recursos.

Nota: Os jogadores perdem aquilo que puderem. Se algum jogador tiver **0**  e/ou **0** , não os pode perder.

CARTAS SOLARES

1 **A ÁRVORE**

Sem efeito imediato.

Efeito : O jogador recebe 3 e 1 . Se tiver 8 ou mais na sua reserva do registo de herói, recebe em vez disso 2 .

1 **A NINFA DO BOSQUE**

O jogador recebe 4 , compra uma peça de dado do santuário, pagando em , e **forja-a** logo de seguida.

1 **O MERCADOR**

Sem efeito imediato.

Efeito : O jogador melhora uma peça de dado ou recebe 2 .

Melhorar uma peça de dado significa que o jogador a pode substituir **de graça** por uma peça de dado de um pote mais alto. O nível de um pote é determinado pelo preço das peças que tem:

Pote de nível 1	Pote de nível 2	Pote de nível 3	Pote de nível 4
Pote de nível 5	Pote de nível 6	Pote de nível 7 (depois deste nível as peças já não podem ser melhoradas)	

Para melhorar uma peça de dado um nível, o jogador escolhe uma das peças do seu dado para substituir e depois tira uma peça do pote do nível seguinte. Agora, pode **forjar** a nova peça.

Nota: Se a peça escolhida não tiver equivalente no Santuário, é considerada uma peça de nível 0.

Nota 2: Se o pote de onde o jogador ia tirar a sua nova peça estiver vazio, escolhe uma peça do pote seguinte que não esteja vazia.

Regra especial: Se o jogador tiver várias cópias da carta “O Mercador”, pode melhorar uma peça várias vezes, mas tem de ser sempre a mesma, independentemente do número de cartas que queira usar. Esse número determina o nível para que melhora a carta. Se usar X cartas “O Mercador” para este efeito, melhora uma peça de dado em X níveis (de uma vez), retirando a peça de dado melhorada do pote que é X níveis acima.

3 **A LUZ**

Sem efeito imediato.

Efeito : O jogador pode gastar 3 para aplicar o efeito de um dado qualquer com esse lado virado para cima, tanto dos seus dados como dos de qualquer outro jogador.

4 **O OURIVES**

O jogador recebe 2 por cada carta de proeza heróica que tenha comprado desde o início do jogo, incluindo esta.

4 **O OMNISCIENTE**

8 2

O jogador recebe **2** por cada peça dos seus dados que tenha.

Nota: Nas peças que têm aparece o símbolo.

5 **O TRIDENTE ABISSAL**

12

O jogador gasta todo o da sua reserva do registo de herói (mas não das outras reservas) e **forja** de graça uma peça de dado do Tempo (Santuário ou Jardins) num dos seus dados.

Nota: As peças de dado que poderiam ser adquiridas devido aos efeitos das cartas de proeza heróica disponíveis para este jogo, não podem ser escolhidas com a carta “O Tridente Abissal”.

Nota 2: O jogador pode utilizar a carta “O Tridente Abissal” mesmo que tenha na sua reserva.

6 **A CHAMA ETERNA**

10

O jogador tem **imediatamente** um novo turno completo como jogador activo. É o único jogador a lançar os dados e a receber uma **bênção divina** no início deste turno.

6 **A MÃO ESQUERDA**

8

Todos os jogadores que ocupam uma Ilha são **expulsos**, incluindo o jogador que tem a carta. Os jogadores **expulsos** lançam os dados mas só o jogador com a carta aplica os efeitos, como se estivesse a receber **bênçãos divinas**. Resolve as várias **bênçãos divinas** pela ordem do turno, começando pelos dados do próprio jogador.

Nota: Se o jogador tiver o “Urso Gigante”, aplica os seus efeitos assim que outro jogador seja **expulso**, independentemente do número de jogadores que sejam **expulsos**. O efeito é aplicado uma vez por cada carta “Urso Gigante”. Se o jogador **expulsar** apenas o seu herói com “A Mão Esquerda”, não beneficia do efeito do “Urso Gigante”, uma vez que este só é desencadeado quando **expulsa** outros heróis, ou quando se é **expulso** por **outro herói**.

CARTAS HÍBRIDAS

5 **O PRIMEIRO TITÃ**

20

O jogador escolhe uma carta de proeza heróica que custe **1** ou **1**. Executa a proeza heróica sem deslocar o seu peão de herói para o portal. Os efeitos das cartas são aplicados normalmente.

Nota: Se não houver mais cartas de proeza heróica disponíveis que custem **1** ou **1**, a carta “O Primeiro Titã” não tem efeito.

Nota – **módulo dos Titãs**: completar esta proeza heróica pode activar o efeito da zona da Rebelião, caso o jogador estiveja nesta zona e se cumpram as condições de activação.

5 **A DEUSA**

18

O jogador coloca os seus dados no seu registo de herói mostrando as peças que quiser. Aplica os efeitos dos lados escolhidos, como se estivesse a receber **bênçãos divinas**.



LABIRINTO DA DEUSA



Mortal... é favor ler esta missiva. Mas assegura-te que os meus colegas divinos nunca lhe põem as mãos.

Parece que os outros deuses se esqueceram de me convocar quando inventaram as provas do torneio. Para esta nova temporada, eu, Hera, vou tratar disso por mim mesma.

Há mais recompensas no meu labirinto do que os outros deuses podem imaginar. E agora, mortal, estou a abrir os seus portões para ti. Estas recompensas são para tu as levares. Que lhes dê bom uso.

Ofereço-te um golem de pedra como aliado. Apenas ele pode explorar o meu covil. Guia-o até mim, e eu te cobrirei de glória!

PREPARAÇÃO

1

Montam-se os Alicerces, o Templo e as Ilhas como no jogo base.

2

Colocam-se as Profundezas entre os Alicerces e as Ilhas.

A FLORESTA



3 fichas Tesouro



3

Colocam-se todas as cartas do **módulo da Deusa** nos seus respectivos lugares à volta do tabuleiro das Ilhas, formando pilhas de cartas iguais (o número de cartas em cada pilha depende do número de jogadores, tal como no jogo base). As cartas são colocadas nos espaços cujo preço corresponde ao da carta.

4

Acrescentam-se os conjuntos de cartas à escolha dos jogadores nos espaços vazios.

Se este for o primeiro jogo com este módulo, e se os jogadores quiserem descobrir a expansão passo a passo, recomenda-se que se acrescentem conjuntos de cartas do jogo base que os jogadores já conheçam.

Se os jogadores quiserem conhecer as novas cartas alternativas, utiliza-se a preparação recomendada (as cartas alternativas estão marcadas com um ).

5

Cada jogador prepara os seus dados da seguinte maneira:

Dado claro:

5x 

1x 



Dado escuro :

4x 

1x 

1x 

6

Retira-se a *Floresta* do seu estojo e coloca-se nas *Profundezas*. Coloca-se de parte o estojo pequeno.

7

Preparam-se as fichas Golem que correspondem às cores dos jogadores e as fichas Tesouro. Usa-se o tabuleiro de provas no **lado da Deusa**. Colocam-se as fichas Golem na casa de partida e as fichas Tesouro ao lado das *Profundezas*, viradas para cima (valor mais alto para cima).

8

O resto da preparação é igual à do jogo base.

Cartas do módulo da Deusa

Cartas alternativas, marcadas com o símbolo 



COMO SE JOGA O MÓDULO DA DEUSA?

No **módulo da Deusa**, joga-se com o tabuleiro da Deusa, que representa um labirinto que a ficha Golem irá explorar em busca de recursos e outras recompensas. Escolhe bem o caminho para receberes as melhores recompensas, e completa o labirinto para Pontos de Glória extra! Mas faz o teu caminho com cuidado, porque não retorno possível...

Aplicam-se as regras do jogo base, com as alterações que se seguem.

O TABULEIRO DA DEUSA

A ficha Golem do jogador marca o seu avanço no tabuleiro – a ficha avança ou retrocede dependendo dos efeitos das cartas e dados. Cada casa do tabuleiro da Deusa tem uma recompensa. Quando a ficha Golem se desloca no tabuleiro mais do que uma casa, **aplicam-se sempre os efeitos de cada casa antes de avançar**.

Se a ficha Golem se defronta com uma **intersecção** no tabuleiro, o jogador pode escolher por onde ir.

Algumas casas no tabuleiro da Deusa são **Halls do Tesouro** . Se o jogador for o primeiro a chegar a uma casa Hall do Tesouro, escolhe uma das fichas Tesouro disponíveis ao lado das Profundezas. Recebe a recompensa mais alta da ficha (frente) e vira-a ao contrário, com o verso para cima (a mostrar o valor mais baixo). Coloca-se a ficha no Hall do Tesouro. A partir desse momento, essa ficha funciona como uma casa normal do tabuleiro da Deusa.



Exemplo :

O **Manel** executa a carta de proeza heróica "O Grande Golem". Aplica os seus efeitos, o que lhe permite deslocar a sua ficha Golem duas casas para a frente no tabuleiro da Deusa.



Primeiro, avança a sua ficha Golem uma casa e aplica o efeito dessa casa – pode lançar o dado celestial uma vez. Lança o dado e sai **12** . O **Manel** acrescenta **12**  à sua reserva.



Depois, avança mais uma casa. A ficha Golem enfrenta uma intersecção. O Manel escolhe avançar para o Hall do Tesouro. Como é o primeiro a chegar a este Hall do Tesouro, escolhe uma ficha Tesouro e recebe a recompensa que mostra o lado da frente: **11**. Depois, vira o Tesouro ao contrário e coloca-o no Hall do Tesouro, por baixo da sua ficha Golem.

Quando a ficha Golem do jogador chegar à **casa Deusa** (i.e., a última casa), recebe imediatamente **15** . **Esse jogador não pode deslocar-se mais no resto do jogo.** As cartas ou os resultados dos dados que permitiriam que a sua ficha Golem se deslocasse já não fazem efeito.

O primeiro jogador a chegar à casa Deusa recebe ainda outra recompensa:  (ver Deusa, pág. 11).

EFEITOS DO TABULEIRO DA DEUSA

-  Recebe **1** 
-  Recebe **1** 
-  Recebe **6** 
-  Recebe **3**  e **1** 
-   Recebe a quantidade de  indicada.  Sem efeito.
-  Todos os jogadores (excepto o próprio) perdem **2** . O jogador activo recebe o valor total que os outros jogadores perderam.
-   O jogador lança o dado celestial o número de vezes indicado. Depois de cada lançamento aplica o seu efeito (ver pág. 18).

EFFECTS OF THE GODDESS BOARD

-  O jogador pode **forjar** imediatamente uma peça de dado do Santuário, se pagar o necessário.
-  O jogador pode **forjar** imediatamente uma peça de dado do Santuário, se pagar o necessário -2 .
-    O jogador escolhe um dos recursos visíveis e recebe-o.
-  Pode gastar 6  para receber 6  (uma vez).
-  Pode gastar 2  para receber 8  (uma vez).
-  Recebe 1  por cada peça de dado que **forjada** (conta-se o número de peças que o jogador descartou).

TESOUROS E HALLS DO TESOURO

-  Casa Hall do Tesouro (ver pág. 10).
-  (frente) Recebe 4 
-  (verso) Recebe 1 
-  (frente) Recebe 4 
-  (verso) Recebe 1 
-  (frente) Recebe 10 
-  (verso) Recebe 2 

A CASA DEUSA

 Recebe 15 

O jogador coloca os dados no seu registo de herói com o lado que quiser virado para cima. Aplica os efeitos das peças escolhidas, como se estivesse a receber uma **bênção divina**.

PEÇAS DE DADO GOLEM

As peças de dado Golem são um novo tipo de peças que permitem que o jogador avance a sua ficha Golem no tabuleiro da Deusa.

  O jogador desloca a sua ficha Golem uma casa **para a frente** e aplica o efeito dessa casa. Nunca pode retroceder no tabuleiro da Deusa com um dado Golem.

Efeito bônus: Quando recebe **bênções divinas**, se o jogador lançar os dados e saírem ao mesmo tempo as peças  e  pode, para além de aplicar os efeitos normais dos dados, lançar o dado celestial uma vez e aplicar o seu efeito (ver pág. 18).

Nota: Activa-se este efeito mesmo que o jogador já esteja na última casa do tabuleiro da Deusa. Mesmo que já não se possa deslocar, pode lançar o dado celestial e aplicar o seu efeito.

CARTAS LUNARES

 **O GOLEM LUNAR** 

O jogador retira uma peça de dado  da Floresta e **forja-a** imediatamente num dos seus dados.

 **O GRANDE GOLEM** 

O jogador desloca a sua ficha Golem duas casas para a frente no tabuleiro da Deusa e aplica os efeitos de cada casa, por ordem.

CARTAS SOLARES

 **O GOLEM SOLAR** 

O jogador retira uma peça de dado  da Floresta e **forja-a** imediatamente num dos seus dados.

 **O GOLEM DO TEMPO** 

O jogador desloca o seu Golem duas casas para trás no tabuleiro da Deusa e aplica os efeitos de cada casa, por ordem.

Nota: Se passar por uma intersecção enquanto recua, o jogador pode escolher um caminho diferente do que tinha escolhido anteriormente.



REVOLTA DOS TITÃS



Finalmente, estamos livres! Nós, os Titãs, conseguimos ver a luz outra vez. Chegou o tempo da vingança.

Os vossos pretensos deuses encarceraram-nos para nos roubar o Panteão, o mesmo sítio onde vos oferecem hoje um lugar. Que ironia !

Não tarda estaremos de volta para recuperar o que é nosso. No entanto, vamos divertir-nos com este torneio. Pode dizer-se que, graças a nós, o torneio vai ser um pouco... conturbado.

Se queres o teu lugar no Panteão, vamos ajudar-te. A nossa fonte de energia ancestral é mais poderosa que os actuais estilhaços, e vai ajudar-te a executar proezas heróicas inacreditáveis, que vão enfurecer os deuses e ao mesmo tempo encantar-nos.

Força, mortal, prova este poder infinito. Não ouças os deuses com as suas promessas ocas. Vamos mostrar-te quão generosos os Titãs podem ser.

Escolhe sabiamente a quem és leal. É esse o preço de um lugar em nossa casa.

PREPARAÇÃO

1

Montam-se os Alicerces, o Templo e as Ilhas como no jogo base.

2

Colocam-se as Profundezas entre os Alicerces e as Ilhas.

A FLORESTA



O TABULEIRO DE PROVAS: LADO DOS TITÃS



3

Colocam-se todas as cartas do **módulo dos Titãs** nos seus respectivos lugares à volta do tabuleiro das Ilhas, formando pilhas de cartas iguais (o número de cartas em cada pilha depende do número de jogadores, tal como no jogo base). As cartas são colocadas nos espaços cujo preço corresponde ao da carta.

4

Acrescentam-se os conjuntos de cartas à escolha dos jogadores nos espaços vazios. Se este for o primeiro jogo com este módulo, e se os jogadores quiserem descobrir a expansão passo a passo, recomenda-se que se acrescentem conjuntos de cartas do jogo base que os jogadores já conheçam.

Se os jogadores quiserem conhecer as novas cartas alternativas, utiliza-se a preparação recomendada (as cartas alternativas estão marcadas com um ▼).

5

Cada jogador prepara os seus dados dado da seguinte maneira:

Dado claro :

5x

1x



Dado escuro :

4x

1x

1x

6

Cada jogador retira uma reserva de estilhaços ancestrais e coloca-a por baixo do seu registo de herói. Cada jogador tira ainda um marcador de recurso da sua cor e coloca-o na casa de partida ("0") da sua reserva.



Marcadores de recursos

7

Retira-se a *Floresta* do seu estojo e coloca-se nas Profundezas. Coloca-se de parte o estojo pequeno.

8

Preparam-se as fichas Aliança das cores dos jogadores. Utiliza-se o tabuleiro de provas no **lado dos Titãs**. Colocam-se as fichas Aliança na casa inicial.

9

O resto da preparação é igual à do jogo base.

Cartas do módulo dos Titãs

Cartas alternativas, marcadas com o símbolo ▼



COMO SE JOGA O MÓDULO DOS TITÃS?

No **módulo dos Titãs**, os jogadores escolhem entre jurar lealdade aos deuses ou aos Titãs, para beneficiar dos seus respectivos poderes. Podem tentar satisfazê-los aos dois, mas cuidado, ainda acabam por deitar tudo a perder.

Algumas cartas de proeza heróica e peças de dado permitem que os jogadores mostrem a sua fidelidade aos deuses ou à Rebelião que foi lançada contra eles. Enquanto os Titãs te dão acesso a um recurso único que permite realizar proezas heróicas mais facilmente e cobrir-te de glória quando as realizas, os deuses melhoram as suas **bênçãos divinas** com mais ouro e Pontos de Glória. Mas cuidado, no final do jogo os heróis serão recompensados ou castigados com base nas suas lealdades.

Aplicam-se as regras do jogo base, com as segalterações que se seguem.

O TABULEIRO DOS TITÃS

Cada jogador tem uma ficha Aliança que se desloca no tabuleiro dos Titãs. A sua posição mostra a quem é que o jogador é leal – aos deuses, ou à Rebelião dos Titãs.

DESLOCAR-SE NO TABULEIRO DOS TITÃS

O tabuleiro dos Titãs é dividido em duas partes: a Rebelião, no lado esquerdo, e a Lealdade, no lado direito. Durante o jogo, as fichas Aliança deslocam-se de um lado para o outro.

Os jogadores recebem :

- Pontos de Lealdade  para irem para o lado da Lealdade.
- Estilhaços ancestrais  para irem para o lado da Rebelião.

Pontos de Lealdade

Lealdade é a fidelidade aos deuses. Não é um recurso e não pode ser guardado na reserva dos jogadores. Quando se **recebe** Lealdade, o jogador **tem de deslocar** a sua ficha Aliança para a direita, tantas casas quanto a  que recebeu.

Estilhaços Ancestrais

Os estilhaços ancestrais representam a lealdade aos Titãs. É um novo tipo de recurso com a sua própria reserva (que funciona da mesma maneira que a reserva do registo de herói).

Os estilhaços ancestrais podem ser usados como  ou  para realizar uma proeza heróica e/ou para realizar uma acção extra. Quando o jogador **recebe** um ou mais estilhaços ancestrais, a) acrescenta esses recursos à sua reserva de estilhaços ancestrais e b) **tem de deslocar** a sua ficha Aliança para a esquerda tantos espaços como as  que recebeu (mesmo que a sua reserva de  esteja cheia).

Caminho Principal e Caminhos Especiais

Normalmente, quando os peões deslocam a sua ficha Aliança para um dos dois lados, seguem o caminho principal.

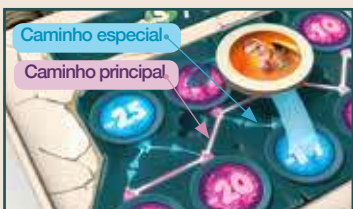
No entanto, o tabuleiro dos Titãs também tem caminhos especiais (em azul). Quando a ficha Aliança de um jogador chega a uma intersecção com um caminho especial, aplica-se a seguinte regra:

- Se a seta desenhada no caminho especial indicar a direcção em que a ficha Aliança se deslocava (para Lealdade ou Rebelião), a ficha Aliança **deve** seguir o caminho especial.
- Se a seta desenhada no caminho especial for na direcção contrária à que a ficha Aliança se deslocava (para Lealdade ou Rebelião), a ficha Aliança continua no caminho principal.



Exemplo :

O **Alexandre** recebe uma **bênção divina** e lança os dados:  e . Acrescenta 1  e 1  à sua reserva e depois desloca a ficha Aliança uma casa em direcção ao lado Lealdade do tabuleiro.



Uma vez que a ficha Aliança estava numa casa com um caminho especial com a seta a apontar na direcção da Lealdade, o jogador deve seguir esse caminho especial.

EFEITOS DO TABULEIRO DOS TITÃS

A posição da ficha Aliança no tabuleiro dos Titãs tem dois efeitos: um durante o jogo, e o outro no fim do jogo, quando se calcula a pontuação final.

Efeitos durante o jogo

Dependendo do lugar onde a ficha Aliança está no tabuleiro, os jogadores podem beneficiar de efeitos 🕒. O tabuleiro dos Titãs está dividido em diferentes zonas. Cada zona activa um efeito especial que os jogadores podem usar enquanto estiverem naquela zona e se cumprirem as condições de activação.

ZONAS DA LEALDADE

Os efeitos conferidos pelos deuses aplicam-se dependendo do resultado dos dados do jogador quando recebe uma **bênção divina** ou uma **bênção menor** com os seus próprios dados.



Efeito 🕒 - condições de activação: activa-se quando o jogador ganha 🎲 ao receber uma **bênção divina** ou uma **bênção menor**.

Efeito 🕒 - condições de activação: activa-se quando o jogador ganha 🎲 ao receber uma **bênção divina** ou uma **bênção menor**.

Efeito 🕒 - condições de activação: activa-se quando o jogador ganha 🎲 ao receber uma **bênção divina** ou uma **bênção menor**.

Efeito 🕒: o jogador acrescenta um 🎲 extra à sua reserva.

Efeito 🕒: o jogador acrescenta 🎲 extra e 1 🎲 extra à sua reserva.

Efeito 🕒: o jogador acrescenta um 🎲 extra à sua reserva.

Nota: **Quando** se aplica o efeito das peças de dado, considera-se sempre o efeito da zona onde está a ficha do jogador.

Nota 2: Quando o jogador recebe uma **bênção divina**, aplica o efeito sempre que cumprir as condições de activação, i.e., duas vezes, se os dois dados cumprirem essas condições.

Nota 3: Converter recursos em 🎲 graças às cartas Sentinela ou Ciclopes não activa o efeito



Nota 4: O jogador não pode utilizar que recebeu dos efeitos 🎲 ou 🎲 or 🎲 para aplicar o efeito da carta Ciclopes.

Exemplo :

O **Manel** recebe uma **bênção divina**, lança os dados e sai 🎲 e 🎲. O **Manel** aplica os efeitos do primeiro dado 🎲. Acrescenta 1 🎲 à sua reserva e desloca a sua ficha Aliança uma casa para a direita (para a Lealdade). Não beneficia do efeito 🎲 porque quando aplica o efeito do dado não está na zona correspondente.

Depois, o **Max** aplica os efeitos do segundo dado, 🎲. Recebe 1 🎲, 1 🎲, 1 🎲 e 1 🎲. Recebe ainda 1 🎲 extra e 2 🎲 extra porque agora está na zona 🎲 e 🎲 e cumpre as condições de activação.



ZONAS DA REBELIÃO

Os efeitos conferidos pelos Titãs aplicam-se conforme as proezas heróicas do jogador.



Efeito  - **condições de activação:** Activa-se quando o jogador é o primeiro a realizar determinada proeza heróica durante o jogo.

Efeito  : Recebe 3 .



Efeito  - **condições de activação:** Activa-se quando o jogador não é o primeiro a realizar determinada proeza heróica e se ainda não a tiver realizado durante o jogo.

Efeito  : Recebe 2 .



Efeito  - **condições de activação:** Activa-se quando o jogador é o primeiro a realizar determinada proeza heróica durante o jogo.

Efeito  : Recebe 5 .



Efeito  - **condições de activação:** Activa-se quando o jogador não é o primeiro a realizar determinada proeza heróica e se ainda não a tiver realizado durante o jogo.

Efeito  : Recebe 3 .



Exemplo :

O **Alexandre** recebe uma **bênção divina**, lança os dados e sai um **1** e um **2**. Recebe 1  e 2  e desloca a sua ficha Aliança uma casa para a esquerda (para a Rebelião). Agora está numa zona nova e beneficia do efeito .



Realiza a proeza heróica "O Primeiro Titã". Como é o primeiro a fazê-lo, recebe 5 .

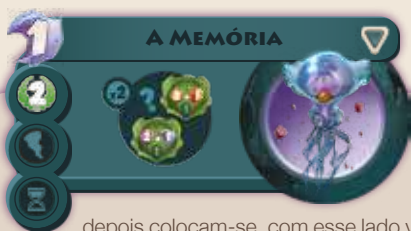


Depois, decide realizar a proeza heróica "O Obstinado" graças ao efeito especial do Primeiro Titã. Recebe 3  por ainda não ter realizado essa proeza heróica, e porque não foi o primeiro a realizá-la. Aplica imediatamente o seu efeito, e **forja** a peça  num dos seus dados.

Efeitos no final do jogo

Quando os jogadores calculam a sua pontuação final, acrescentam  (zona da lealdade) ou subtraem  (zona da rebelião) ao número de Pontos de Glória que a casa em que está a sua ficha Aliança indica.

CARTAS LUNARES

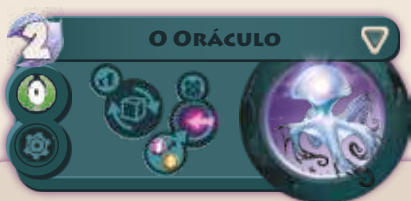


depois colocam-se, com esse lado voltado para cima, numa Ilha qualquer. As fichas devem ser colocadas em ilhas diferentes.

Efeito 🕒 - **condições de activação:** Activa-se **depois** do jogador ter realizado uma proeza heróica numa Ilha em que esteja uma das fichas correspondentes à carta “A memória”. Descarta-se essa ficha.

Efeito 🕒 : O jogador recebe a recompensa que o dado indica.

Nota: Se houver fichas de outras cores (dos adversários) na ilha, o jogador pode lá pôr uma das suas fichas na mesma.



Sem efeito imediato.

Efeito ⚙️ : O jogador recebe uma **bênção menor**. Além disso, se receber 🟡 ou 🟠 com esta bênção, desloca as fichas Aliança de todos os outros jogadores uma casa para a esquerda (para a Reebelião) no tabuleiro dos Titãs.



O jogador escolhe uma peça 🧩 entre as peças de dado disponíveis na Floresta e **forja-a** logo num dos seus dados.

CARTAS SOLARES



Sem efeito imediato.

Efeito ⚙️ : O jogador escolhe uma peça 🧩 entre as peças de dado disponíveis na Floresta e **forja-a** logo num dos seus dados.



Sem efeito imediato.

Efeito ⚙️ : Recebe 1 🟡 ou 1 🟠.



das Peças de Dado, **Módulo dos Titãs**, pág.18). Esse jogador **forja** imediatamente essa peça num dos seus dados. Não a pode tirar até ao fim do jogo.

Efeito 🕒 - **condições de activação:** Activa-se de cada vez que os efeitos 🧩 associados a esta carta são activados.

Efeito 🕒 : Aplicam-se os efeitos dos dois dados do jogador que carrega a peça de dado 🧩, como se estivesse a receber **bênçãos divinas**.

EFEITOS DAS PEÇAS DE DADO



Módulo da Deusa: O jogador avança a sua ficha Golem uma casa no tabuleiro da Deusa e aplica o efeito dessa casa. Se quando receber **bênçãos divinas** sair esta peça e a peça , aplica o efeito bônus (ver pág. 11).



Módulo da Deusa: O jogador avança a sua ficha Golem uma casa no tabuleiro da Deusa e aplica o efeito dessa casa. Se quando receber bênçãos divinas sair esta peça e a peça , aplica o efeito bônus (ver pág. 11).



Módulo dos Titãs: O jogador recebe 1  e 1 .



Módulo dos Titãs: O jogador recebe 1 .



Módulo dos Titãs: O jogador recebe 3  e 1 .



Módulo dos Titãs: O jogador recebe 2 , 1  e 1 .



Módulo dos Titãs: “O Espelho da Desgraça” está disponível em 4 cores. Cada peça de dado está associada a uma carta de proeza heróica da mesma cor. Cada carta tem dois efeitos, que oferecem recompensas a 2 jogadores diferentes: o jogador que carrega a peça no seu dado e o dono da carta.

Efeito 1) O jogador que carrega a peça recebe 1  ou 1 .

Efeito 2) O dono da carta correspondente activa o efeito  da sua carta.

 +  Efeito 1) O jogador (que tem as peças de dado  + ) recebe 1  ou 1 , e 1  ou 1 .

O dono de cada carta correspondente activa o efeito  da sua carta. Se um mesmo jogador tiver as duas cartas, activa duas vezes o efeito . Consequentemente, recebe duas vezes o resultado dos dados.

 +  Efeito 1) O jogador que tem a peça  multiplica por 3 a recompensa que escolheu (3  ou 3 .

Efeito 2) O dono da carta correspondente activa o efeito  da sua carta e multiplica a recompensa escolhida por 3 (3  ou 3 .



Módulo dos Titãs: Há 4 peças “Caos” diferentes. Cada peça mostra uma recompensa A (fundo colorido) e uma recompensa B (fundo claro). O efeito da peça “Caos”  varia dependendo da peça de dado com a qual é emparelhada no resultado do segundo dado. O jogador recebe a recompensa A ou B, mas nunca as duas. Recompensa A: Se o outro dado oferecer um recurso que corresponde à cor dessa peça de dado , o jogador recebe a recompensa A (fundo colorido).

Azul:  / **Vermelho:**  / **Amarelo:**  / **Verde:** 

Recompensa B: Se o outro dado oferecer um recurso que não corresponde à cor dessa peça de dado , o jogador recebe a recompensa B (fundo claro).

 /  Recompensa A: O jogador recebe 2  e 3  / Recompensa B: O jogador recebe 2 .

 /  Recompensa A: O jogador recebe 2  e 3  / Recompensa B: O jogador recebe 2 .

O DADO CELESTIAL



O jogador recebe 12 .



O jogador recebe 5 .



O jogador recebe 3  e escolhe entre 3 , 1  ou 1  e recebe esse recurso.



O jogador aplica o(s) efeito(s) dos dados de um adversário ou de um dos seus dados.



O jogador escolhe uma peça dos seus dados, vira-a para cima e aplica os seus efeitos.



O jogador melhora um dos seus dados dois níveis de uma vez. Ver a carta do Mercador (pág. 6) para mais detalhes sobre melhorar as peças de dado.

UMA PALAVRA DO DESIGNER

Lançar um jogo é sempre um desafio na vida de um designer. É também a ocasião ideal para vos agradecer a todos, a vocês, jogadores das várias partes do mundo que partilham a mesma paixão que nos move, a paixão de jogar. Desejo-vos muitos jogos bonitos, cheios de emoção e reviravoltas inesperadas.

-Régis Bonnessée

CRÉDITOS

Designer: Régis Bonnessée

Director editorial: Régis Bonnessée

Responsável de projecto: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau

Desenvolvimento: Alexandre Garcia, Arthur Décamp, Lucas Forlacroix, Nicolas Sato, Valentin Gaudicheau

Director artístico: Jérémy Couturier

Ilustrações: Biboun

Layout: Thomas Dutertre

Grafismo: Clément Dautremay, Mélanie André

Regras: Léa Moinet, Valentin Gaudicheau

Tradução: Maria do Carmo Bobone

Revisão: Maria do Carmo Bobone

Marketing: Mathieu Aubert

Comunicação: Maximilien Da Cunha, Paul Neveur

Gestor de produção: Alexandra Soporán

Gestão: Amélie Rouillet, Pascale Belot

Testadores do jogo: Adrien Baudet, Alexis Chapeau, Alice Peyrard, André Vanouche, Anthonin Michelet, Association MIPEUL, Brice Chardin, Charles Triboulot, Christophe Dufaux, Emmanuel Biré, Hélène Grisoni, Julie Vignaud, Mathieu Carlouet, Maud Boileux, Olivier Noc, Paul Ferret, Pierre Laporte, Quentin Faure, Stéphane Sarrazin



Dixit



3-6
8+
30'



MYSTERIUM



10+
2-7
42'



SHADOWS AMSTERDAM



10+
2-8
30'



14+
2-4
60 min



Seasons