

# A GAME OF THRONES CATAN

BROTHERHOOD OF THE WATCH

## A RESUMO DO JOGO

Para que sua primeira partida seja bem fácil, usamos o premiado sistema de regras de *Catan*.

### SE VOCÊ É NOVO EM CATAN, EXPERIMENTE JOGAR COM AS REGRAS DO JOGO BÁSICO ANTES DE TENTAR O JOGO COMPLETO!

Se você é novo em *Catan*, por favor, antes de mais nada, leia este **Resumo do Jogo A** (página 1). Em seguida, leia o **Manual do Jogo Básico B** (páginas 2-4) e comece a jogar o *Catan* básico.

Se você já conhece o *Catan* básico, leia as regras e jogue o formato completo de *Brotherhood of the Watch C*! As regras começam na página 5.

Em caso de dúvidas durante uma partida, procure as palavras-chave (marcadas com na Referência de Regras D (incluída como folheto separado).

**1** Os reinos deixam você recrutar pessoas de seus cortiços e prisões, mas fora isso, eles praticamente nem lembram da sua existência. Você ainda controla as antigas terras conhecidas como o Gift. O Gift faz fronteira com o reino dos Starks no Sul, e os mares no Leste e no Oeste. Ao Norte, fica a Muralha – uma barreira imponente que serve como defesa contra os Wildlings e outros horrores dos rincões do Norte. Você deve se estabelecer e expandir suas propriedades no Gift. Afinal de contas, homens que estão famintos e desarmados não são bons vigias.

**2** Há 6 tipos de terreno. Cinco tipos de terreno produzem tipos diferentes de matéria-prima. Cada matéria-prima recebida é representada por uma carta. Abaixo, relacionamos o que cada terreno produz:



**3** Você começa a partida com 2 aldeias e 2 estradas. Cada aldeia vale 1 ponto de vitória. Portanto, você começa a partida com 2 pontos de vitória! O primeiro jogador a conseguir 10 pontos de vitória em seu turno, vence a partida.

**4** Para ganhar mais pontos de vitória, você deve construir estradas e aldeias novas. Você também pode transformar aldeias em fortalezas. Cada fortaleza vale 2 pontos de vitória. Para construir ou desenvolver, você precisa adquirir matéria-prima.

**5** Como fazer para adquirir matéria-prima? É simples. Em cada turno, 2 dados são jogados para determinar quais hexágonos de terreno produzem matéria-prima. Cada hexágono de terreno está marcado com uma ficha numerada redonda. Se, por exemplo, um "10" for obtido nos dados, todos os hexágonos de terreno com uma ficha numerada "10" produzem matéria-prima – à direita, na ilustração, os hexágonos de terreno, no caso, são montanhas (minério) e um pasto (lá).



**6** Você só pode coletar matéria-prima se tiver uma aldeia ou uma fortaleza que seja adjacente a um hexágono de terreno que produz matéria-prima. Na ilustração, a aldeia vermelha [A] é adjacente ao hexágono de montanhas com "10". As aldeias azul e preta [B] são adjacentes aos pastos com "10". Se um "10" for obtido nos dados, o jogador vermelho recebe 1 carta de minério e os jogadores azul e preto recebem, cada um, 1 carta de lã.

**7** Como geralmente as aldeias e fortalezas são adjacentes a 2 ou 3 tipos de terreno, elas podem extrair até 3 matérias-primas diferentes, conforme a jogada de dados. Na ilustração, a aldeia amarela [C] é adjacente à floresta, às montanhas e ao pasto. Uma aldeia em [D] só poderia extrair matérias-primas de 2 hexágonos de terreno (pasto e floresta). Por último, uma aldeia em [E] só poderia extrair a matéria-prima de 1 hexágono de terreno (colinas). No entanto, [E] também está em uma rota de comércio de minério.

**8** Como é impossível ter aldeias adjacentes a todos os hexágonos de terreno e fichas numeradas, você pode receber certas matérias-primas apenas em raros momentos (ou nunca). Isso é difícil, porque construir requer combinações de matérias-primas específicas.

**9** Por esta razão, você pode fazer trocas com a provisão ou com os outros jogadores. Faça uma oferta! Uma troca bem-sucedida pode lhe dar a possibilidade de uma grande construção!

**10** Você só pode construir uma nova aldeia em uma intersecção desocupada – desde que uma de suas estradas leve até essa intersecção e a aldeia mais próxima esteja a, no mínimo, 2 intersecções de distância.

**11** Pense cuidadosamente onde construirá as aldeias. Há números de vários tamanhos e pontinhos em cada ficha numerada. Quanto maior o número e mais pontinhos tiver, mais provável de você tirar este número em uma jogada de dados durante a partida.

**Nota:** quanto mais frequente for um resultado de uma jogada de dados, mais frequente será a produção de matérias-primas pelos hexágonos com esse número. Você deve tentar se estabelecer em hexágonos que têm potencial para produção (p. ex.: 6 e 8, em vez de 2 ou 12). No entanto, esses hexágonos geralmente são o primeiro alvo para Tormund o ladrão.

Estas regras contêm toda as informações importantes necessárias para você jogar! Se precisar de mais informações durante a partida, você pode consultar as palavras chaves na Referência de Regras D. As palavras-chave estão marcadas com um símbolo de .

## PREPARAÇÃO PARA INICIANTES

As peças da moldura sustentam o tabuleiro e evitam que os hexágonos de terreno se movam depois que o tabuleiro for colocado na mesa. Use a ilustração na página 1 como guia e prepare o tabuleiro (se você estiver jogando com 3 jogadores, use a mesma preparação, sem as peças vermelhas):

- Encaixe as peças de moldura, como é indicado.
  - Coloque os hexágonos, virados para cima, dentro da moldura, como é indicado.
  - Coloque 1 ficha numerada em cada hexágono, como é indicado.
- Nota:** depois de sua primeira partida, você pode partir para o jogo básico com um tabuleiro variável. Veja as instruções na Referência de Regras.

## PREPARAÇÃO

- Divida as cartas de matéria-prima em 5 pilhas. Coloque-as, viradas para cima, ao lado do tabuleiro, para formar a provisão.
- Coloque de lado as 11 cartas de herói e as 2 cartas de "Novos Recrutas". Você não precisará dessas cartas para o jogo básico.
- Embaralhe as cartas de desenvolvimento. Coloque-as, viradas para baixo, ao lado do tabuleiro.
- Coloque as cartas especiais "Estrada Maior" e "Patrulha Maior" ao lado do tabuleiro, com o lado de 2 PV virado para cima. Deixe os dois dados de 6 lados perto do tabuleiro.



## PREPARAÇÃO PARA OS JOGADORES

- Deixe o dado de 12 lados, as figuras cinzas, a Muralha e os guardas na caixa. Você não precisará disso no jogo básico.
- Em seguida, cada jogador faz o seguinte:
  - Escolha uma cor de jogador. Pegue todas as peças com essa cor e uma carta de Custo de Construção. Deixe-as à sua frente.
  - Coloque 2 aldeias e 2 estradas de sua cor, como é indicado na ilustração da página 1.
  - Você recebe 1 matéria-prima para cada hexágono de terreno adjacente à sua aldeia inicial (a aldeia marcada com uma estrela branca na página 1). Pegue as cartas de matéria-prima especificadas de suas respectivas pilhas. Mantenha suas cartas de matéria-prima escondidas de seus oponentes.

*Exemplo: na ilustração da página 1, veja a aldeia azul na direita, marcada com uma estrela. O azul recebe 1 tijolo, 1 madeira e 1 minério por sua aldeia.*

## RESUMO DO TURNO

Em seu turno, você realiza os próximos passos na seguinte ordem:

1. Passo 1: jogue os dados de 6 lados para a produção de matéria-prima (o resultado se aplica a todos os jogadores).
2. Passo 2: você pode trocar cartas de matéria-prima com outros jogadores e/ou trocar com a provisão .
3. Passo 3: você pode construir estradas , aldeias e/ou fortalezas [image], e/ou comprar cartas de desenvolvimento .

Você também pode comprar 1 carta de desenvolvimento a **qualquer momento** durante seu turno.

Depois que terminar, entregue os dados para o jogador à sua esquerda. Ele continua a partir do passo 1.

O jogador mais velho começa a partida.

## O TURNO DETALHADO

### 1. PRODUÇÃO DE MATÉRIA-PRIMA

Você começa seu turno jogando os dois dados de 6 lados. A soma dos dados determina quais hexágonos de terreno produzem matéria-prima.

Cada jogador que tiver uma aldeia em uma intersecção , que seja adjacente a um hexágono de terreno marcado com o mesmo número do resultado da jogada de dados, recebe 1 carta de matéria-prima do tipo do hexágono. Como exemplo, veja produção de matéria-prima . Se você tiver 2 ou 3 aldeias que sejam adjacentes a esse hexágono, você recebe 1 carta de matéria-prima para cada aldeia. Você recebe 2 cartas de matéria-prima para cada fortaleza que tiver, que seja adjacente a esse hexágono. Se não houver o suficiente de uma dada matéria-prima na provisão para completar a produção de todo mundo, veja a Referência de Regras.



*Exemplo: se o resultado for "6", o vermelho recebe 2 tijolos por suas 2 aldeias. O azul recebe 1 tijolo por sua 1 aldeia. Se o resultado for "4", o azul recebe 1 trigo. Se a aldeia do azul fosse uma fortaleza, ele receberia 2 trigos.*

## 2. COMÉRCIO 🏴

Depois de resolver a jogada de dados, você pode fazer trocas livremente para ganhar cartas de matéria-prima (usando os tipos de comércio descritos abaixo):

### A) COMÉRCIO COM JOGADORES 🏴

Em seu turno, você pode trocar cartas de matéria-prima com qualquer um dos outros jogadores. Você pode anunciar quais matérias-primas você precisa e o que está disposto a trocar por elas. Os outros jogadores também podem fazer suas próprias propostas e contrapropostas para você.

**Importante:** os jogadores só podem fazer trocas com o jogador da vez. Os outros jogadores não podem fazer trocas entre si.

### B) COMÉRCIO COM A PROVISÃO 🏴

Você pode também trocar 🏴 sem os outros jogadores! Durante seu turno, você sempre pode trocar 4:1, colocando 4 cartas de matérias-primas iguais de volta na provisão e pegando dela 1 carta de matéria-prima qualquer, de sua preferência. Se você tiver uma aldeia/fortaleza em uma rota de comércio 🏴, pode fazer uma troca com a provisão em uma proporção mais favorável como 3 por 1 ou 2 por 1, conforme estiver indicado na rota de comércio.



Comércio com a provisão a 4:1 sem uma rota de comércio



Comércio com a provisão a 3:1  
com uma rota de comércio



Comércio com a provisão a 2:1  
com uma rota de comércio de madeira

**Importante:** a troca de 4:1 é sempre possível, mesmo se não tiver uma aldeia ou uma fortaleza em uma rota de comércio.

## 3. CONSTRUÇÃO 🏴

Agora, você pode construir. Através da construção, é possível aumentar seus pontos de vitória 🏴, expandir sua rede de estradas, melhorar sua produção de matéria-prima e/ou comprar cartas de desenvolvimento úteis. Para construir, você deve pagar com combinações específicas de cartas de matéria-prima (veja a Carta de Custo de Construção 🏴). Pegue o número apropriado de estradas, aldeias e/ou fortalezas construídas de sua provisão. Coloque-as imediatamente no tabuleiro. Devolva as cartas de matéria-prima que você usou para suas respectivas pilhas.

Você não pode construir mais peças do que estiver disponível na sua reserva – um máximo de 5 aldeias, 4 fortalezas e 15 estradas.

### A) ESTRADA 🏴 REQUER: TIJOLO & MADEIRA

Uma nova estrada sempre deve conectar uma de suas estradas, aldeias ou fortalezas existentes. Somente 1 estrada pode ser construída em qualquer caminho 🏴



O primeiro jogador a construir uma estrada contínua (sem contar bifurcações) com, pelo menos 5 segmentos de estrada não interrompidas por outra estrada ou fortaleza, recebe a carta especial “Estrada Maior 🏴”. Se outro jogador conseguir construir uma estrada maior do que a do atual dono da carta “Estrada Maior”, o outro jogador pega imediatamente a carta especial (e seus 2 pontos de vitória). Neste caso, são 4 pontos de vitória de uma vez!



Estrada Maior



**Exemplo de Construção de Estrada:** o azul pode construir uma estrada nos caminhos marcados em verde. O azul não pode construir no caminho marcado em vermelho porque as aldeias amarelas bloqueiam o caminho.



**Exemplo da Estrada Maior:** o vermelho tem uma conexão contínua de 6 estradas (sem contar a bifurcação). Portanto, ele tem a “Estrada Maior”. A conexão do azul de 7 estradas é interrompida por uma das aldeias do vermelho. Por isso, a estrada mais comprida do azul é de 5.

### B) ALDEIA 🏴 REQUER:

1 TIJOLO, 1 LÃ, 1 TRIGO E 1 MADEIRA



Preste atenção à “Regra da Distância” 🏴: você só pode construir uma aldeia em uma intersecção se todas as 3 intersecções adjacentes estiverem desocupadas (ou seja: nenhuma tem qualquer aldeia ou fortaleza – mesmo que seja sua).

Cada uma de suas aldeias deve se conectar a, pelo menos, uma de suas estradas. Quando um hexágono de terreno produz, você recebe matérias-primas, independentemente de quem for o turno. Você recebe 1 carta de matéria-prima para cada aldeia que tiver e for adjacente a esse hexágono de terreno.

Cada aldeia vale 1 ponto de vitória.

Veja o exemplo da aldeia na próxima página.



**Exemplo:** o vermelho pode construir uma aldeia na intersecção marcada em verde. O vermelho não pode construir em intersecções marcadas em vermelho porque é preciso obedecer a Regra da Distância.

### C) FORTALEZA REQUER:



### 3 MINÉRIOS & 2 TRIGOS

Você só pode ter uma fortaleza ao desenvolver 1 de suas aldeias.

Quando transformar uma aldeia em uma fortaleza, devolva a peça de aldeia para a provisão e substitua-a por uma peça de fortaleza.

Uma fortaleza lhe permite adquirir 2 cartas de matéria-prima por um hexágono de terreno adjacente que produz matéria-prima.

Cada fortaleza vale 2 pontos de vitória.

### D) COMPRANDO UMA CARTA DE DESENVOLVIMENTO REQUER: MINÉRIO, LÃ & TRIGO



Ao comprar uma carta de desenvolvimento, pegue a carta do topo do baralho.

Há 3 tipos distintos de cartas de desenvolvimento: patrulheiro (roxo), progresso (verde) e ponto de vitória (laranja). Cada um tem um efeito diferente (veja abaixo).



As cartas de desenvolvimento nunca voltam para a provisão e você não pode comprar cartas de desenvolvimento se a provisão estiver vazia.

Mantenha suas cartas de desenvolvimento escondidas (em sua mão) até usá-las. Assim, seus oponentes não conseguem antecipar sua jogada.

## 4. CASOS ESPECIAIS

### A) UM RESULTADO "7" E ATIVANDO TORMUND

Se você conseguir um "7" nos dados, ninguém recebe qualquer matéria-prima.

Nesse caso, cada jogador que tiver mais que 7 cartas de matéria-prima deve selecionar metade (arredondar para baixo) de suas cartas de matéria-prima e devolvê-las para a provisão.



Depois, você deve mover Tormund . Faça o seguinte:

1. Você deve mover Tormund imediatamente para uma ficha numerada em qualquer outro hexágono de terreno.
2. Depois, você rouba 1 carta de matéria-prima (aleatória) de 1 oponente que tiver uma aldeia ou fortaleza adjacente ao hexágono de terreno alvo. O jogador que for roubado fica com sua mão de cartas de matéria-prima virada para baixo. Você pega 1 carta aleatoriamente. Se o hexágono alvo for adjacente a 2 ou mais aldeias ou fortalezas de outros jogadores, você escolhe quem será o alvo do roubo.

**Importante:** se o número de produção para o hexágono que contém Tormund for obtido nos dados, os donos das aldeias e fortalezas adjacentes não recebem matéria-prima. Tormund impede que isso aconteça.

### B) JOGANDO CARTAS DE DESENVOLVIMENTO

A qualquer momento durante seu turno, você pode jogar 1 carta de desenvolvimento (coloque-a, virada para cima, na mesa). No entanto, essa carta pode não ser uma carta que você comprou durante o mesmo turno (exceto uma carta de ponto de vitória, como descrevemos abaixo!).

### PATRULHEIROS

No jogo básico, ao jogar uma carta de patrulheiro, você só pode usar a opção: *Mover Tormund se você obteve "7"*. Você deve movê-lo imediatamente.



Uma vez jogadas, as cartas de patrulheiro ficam viradas para cima à sua frente. O primeiro jogador que ficar com 3 cartas de patrulheiro à sua frente recebe a carta especial "Patrulha Maior", que vale 2 pontos de vitória. Se outro jogador tiver mais cartas de patrulheiro à sua frente que o atual dono da carta de Patrulha Maior, esse outro jogador pega imediatamente a carta especial e seus 2 pontos de vitória.



Patrulha Maior

### CARTAS DE PROGRESSO

Se você jogar uma carta de progresso, siga suas instruções. Depois, retire a carta da partida (p. ex.: coloque a carta na caixa).



### CARTAS DE PONTO DE VITÓRIA

Você deve manter as cartas de ponto de vitória escondidas. Só é permitido revelar as cartas de ponto de vitória durante seu turno e quando você tiver certeza de possuir 10 pontos de vitória – ou seja, para vencer a partida. É claro que você pode revelar as cartas depois do final da partida, se uma outra pessoa vencer. É permitido jogar qualquer número de cartas de ponto de vitória durante seu turno, mesmo durante o turno em que você compra as cartas (se ao jogar estas cartas te der a vitória da partida).



### FINAL DA PARTIDA

Se você tem ou alcançou os 10 pontos de vitória em seu turno, a partida termina imediatamente e você vence! Você só pode vencer durante seu turno. Você não pode vencer no turno de outro jogador. Se, de alguma forma, você descobrir que tem 10+ pontos de vitória durante o turno de outro jogador, você deverá esperar seu próximo turno.

**Exemplo:** o jogador vermelho tem 2 aldeias (2 PV), 2 fortalezas (4 PV), a carta especial "Estrada Maior" (2 PV) e 2 cartas de pontos de vitória (2 PV). Em seu turno, ele revela suas cartas de vitória, com as quais ele consegue um total de 10 PV e ganha a partida!



# © REGRAS DA BROTHERHOOD OF THE WATCH

Você serve de escudo contra a escuridão. Você faz parte da retaguarda que protege os tronos do Sul. Você é o Night's Watch! Você não participa do Game of Thrones – você é a única coisa que impede o avanço dos Wildlings que tentam migrar para as terras mais quentes do Sul. Porque o inverno está chegando...

Você é reconhecido por seus companheiros do Night's Watch como um líder nato. Você supervisiona um pequeno agrupamento em suas tarefas diárias. É seu dever assegurar que as defesas da Muralha estejam adequadamente guarnecidas de homens. Para conseguir isto, você precisa garantir um fornecimento constante de matérias-primas que partem de pequenas aldeias, fortalezas e estradas em Gift. Se fizer direito seu trabalho, você se tornará o novo Lord Commander.

**Importante:** as regras para *Brotherhood of the Watch* repetem as regras básicas, com as seguintes mudanças:

## A MURALHA, GIFT & OS WILDLINGS

O tabuleiro representa a região do norte de Westeros, que contém a Muralha e o Gift. A Muralha protege os reinos do Sul e as terras que sustentam os guardas da Muralha. Esse tabuleiro é feito de hexágonos de terreno do Gift e as peças da moldura que seguram os hexágonos no lugar. A moldura tem espaços para as áreas de clã, acampamentos, trilhas e clareiras ao norte da Muralha.

Os Wildlings começam a partida em uma área conhecida como Frostfangs. Durante a partida, certas ações (como construir uma aldeia) provocam a migração de Wildlings. Os Wildlings migram das Frostfangs para as áreas de clã, onde se preparam em acampamentos. Depois, os Wildlings seguem uma trilha dos acampamentos até uma clareira na base da Muralha. Quando há mais Wildlings em uma clareira do que guardas defendendo a seção da Muralha contra esta clareira, os Wildlings invadem a Muralha para entrar no Gift. Se os acampamentos em uma área de clã estiverem muito cheios, os Wildlings atacam a Muralha.

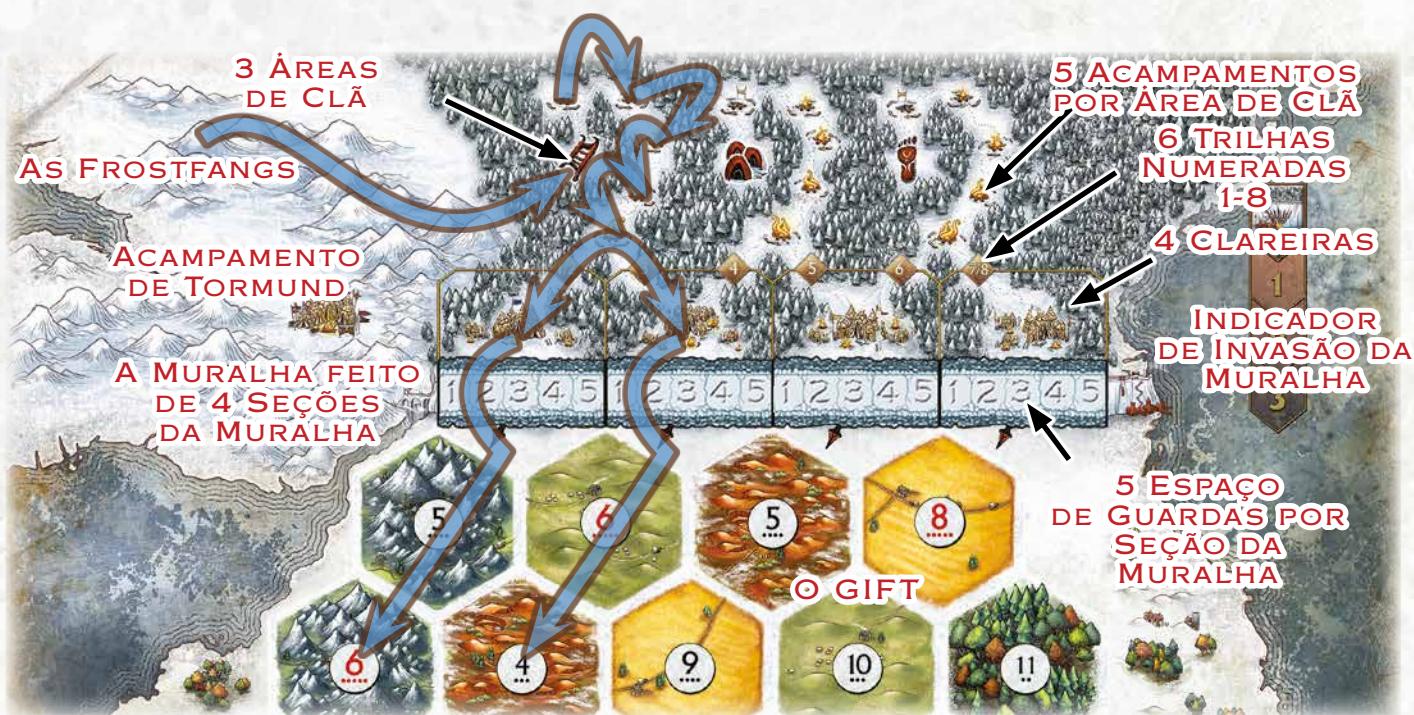
Na imagem do tabuleiro abaixo, todas as áreas que são cruciais para o movimento dos Wildlings foram identificadas. As setas pretas indicam áreas específicas. As setas azuis indicam o fluxo geral do movimento dos Wildlings.

## CONSTRUINDO O TABULEIRO

Para sua primeira partida de *Brotherhood of the Watch*, sugerimos que use a “Preparação Padrão para *Brotherhood of the Watch*” ilustrada no verso deste manual.

Primeiro, monte a moldura. Segundo, coloque os hexágonos de terreno na moldura para criar o Gift – conforme é indicado. Use todos os 21 hexágonos de terreno em uma partida com 4 jogadores. Use 16 hexágonos em uma partida com 3 jogadores. Terceiro, coloque as fichas numeradas no topo dos hexágonos indicados, como mostramos.

**Nota:** pode ser bastante divertido (e desafiador) jogar com um tabuleiro variável (com hexágonos de terreno dispostos de maneira aleatória). Você pode mudar o tabuleiro a cada partida. Isso lhe permite explorar novas estratégias. Mas lembre-se sempre de que, ao dispor de maneira aleatória os hexágonos de terreno, você não pode fazer o mesmo com as fichas numeradas. Se quiser usar a preparação variável, você pode encontrar diretrizes em Preparação, Variável na Referências de Regras. Procure também dicas úteis em Fase de Preparação.



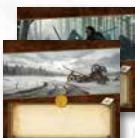
## PREPARAÇÃO

Se você já é um jogador experiente, use as diretrizes de preparação variável (ver Preparação, Variável  e Fase de Preparação  na Referência de Regras).

## PREPARAÇÃO GERAL

Siga as instruções de preparação do Jogo Básico na página 2, com as seguintes adições:

- Coloque o dado de Wildling ao lado dos dados de produção.
- Coloque as 4 seções da Muralha no tabuleiro, como indica a imagem na página 5.
- Embaralhe todas as cartas de desenvolvimento para formar a pilha.
- Coloque as cartas de Estrada Maior e de Patrulha Maior com o lado de **1 PV** para cima.
- Coloque sua carta de Custo de Construção virada para cima (fichas de Wildlings  indicadas).
- Coloque o marcador de invasão no espaço “0” do indicador de invasão da Muralha.
- Coloque 8 fichas de PV ao lado do tabuleiro.
- Cada jogador lança os dados de produção, o resultado maior deve ir primeiro.



## PREPARAÇÃO DOS WIDLINGS

- Coloque as figuras de Wildlings na área das Frostfangs  no tabuleiro. Coloque todas as fichas de Wildlings , viradas para baixo, ao lado do tabuleiro. Misture as fichas para que ninguém possa diferenciá-las.
- Coloque 1 ficha de Wildling, virada para baixo, em cada espaço de aldeia em sua carta de Custo de Construção. Depois, coloque 1 de suas aldeias no topo de cada uma dessas fichas de Wildlings.
- Coloque 2 fichas de Wildlings e 1 fortaleza em cada espaço de sua carta de Custo de Construção.
- Deixe as fichas restantes, viradas para baixo, ao lado do tabuleiro, para formar uma reserva de fichas de Wildling.



## PREPARE AS CARTAS DE HERÓI

Coloque todas as cartas de herói  ao lado do tabuleiro, com o “Lado A” virado para cima, para formar um mostrador. Cada jogador pega 1 carta de Herói, da seguinte forma:



- Em uma partida com 4 jogadores:** o jogador 1 pega “A4” Yarwick, o jogador 2 pega “A3” Tarley, o jogador 3 pega “A2” Marsh e o jogador 4 pega “A1” Mormont.
- Em uma partida com 3 jogadores:** o jogador 1 pega “A3” Tarley, o jogador 2 pega “A2” Marsh e o jogador 3 pega “A1” Mormont.

## PREPARAÇÃO, BROTHERHOOD OF THE WATCH

A preparação é a mesma do jogo básico, mas com as seguintes adições:

- Pegue 7 peças de guarda da sua cor de jogador.
- A preparação de *Brotherhood of the Watch* tem 3 rodadas em vez de 2. As rodadas 1 e 2 são como no jogo básico (coloque 1 aldeia e 1 estrada). Na rodada 3, coloque 1 guarda na Muralha (começando com o jogador 1 e seguindo em sentido horário).

## RESUMO DO TURNO

Um turno em *Brotherhood of the Watch* é o mesmo do jogo básico, só que você joga 3 dados. Você deve jogar o dado de Wildling de 12 lados, além dos dados de produção. O resultado do dado de Wildling determina qual será o avanço dos Wildlings (se houver).

- Passo 1 – Jogue os 3 dados. Primeiro, resolva os dois dados de produção de 6 lados  (o resultado se aplica a todos os jogadores). Em seguida, resolva qualquer avanço de Wildling  indicado no dado de Wildling de 12 lados.
- Passo 2 – Você pode trocar  cartas de matéria-prima com outros jogadores e/ou trocar com a provisão.
- Passo 3 – Você pode construir  estradas , aldeias  e/ou fortalezas , recrutar guardas  e/ou comprar cartas de desenvolvimento .

Depois de terminar, passe os dados para o jogador à sua esquerda, que continua a partida com o passo 1.

## O TURNO DETALHADO

Comece seu turno depois de jogar os 3 dados. A soma dos 2 dados de produção determina qual hexágono de terreno produz matéria-prima. O resultado do dado do Wildling determina qual será o avanço dos Wildlings  (se houver).

### 1. JOGAR OS 3 DADOS

Utilize a produção de matéria-prima da mesma forma que no jogo básico.

*Nota: um hexágono de terreno bloqueado por um Wildling não produz nada.*

### AVANÇO DOS WIDLINGS

Uma trilha  é uma conexão numerada entre um acampamento  e uma clareira adjacente . O resultado do dado de Wildling (ex: 1 a 12) pode corresponder a um número de uma das trilhas. Se houver um Wildling no acampamento conectado a esse número de trilha, este Wildling avança pela trilha até a clareira.

*Exemplo: a área do clã Cave People tem 2 Wildlings. Esta área está conectada a duas trilhas (a trilha “4” e a trilha “5”). Você consegue um resultado de “4” no dado de Wildling. Com isso, você deve avançar o Wildling no acampamento adjacente à trilha “4” até a clareira. Não há um guarda nesta seção da Muralha que defende esta clareira. Assim, ocorre uma invasão da Muralha . Se você tivesse conseguido um “5”, o Wildling teria avançado pela trilha “5” até a clareira que é defendida por um guarda. Nenhuma invasão teria ocorrido nesse caso.*



Se houver vários Wildlings na área de clã, o Wildling no acampamento que estiver mais perto das trilhas numeradas avança. Os outros Wildlings que estão nesta área de clã se movem por 1 acampamento mais próximo das clareiras para ocupar acampamentos desocupados.

## WILDLINGS

Há 3 tipos de Wildlings: escaladores, gigantes e normais 🦾. Quando um Wildling avança em direção a uma clareira:

- Um **Escalador** 🦾: salta imediatamente sobre a Muralha e bloqueia o primeiro hexágono que não estiver ocupado por um Wildling, diretamente ao Sul da seção da Muralha. Isso não conta como uma invasão da Muralha 🦾 (ver abaixo).
- Um **Gigante** 🦾: retira a si próprio e o guarda 🦾 no espaço “1” da seção da Muralha que defende essa clareira. Pegue de volta seu guarda e devolva o gigante para as Frostfangs. Se sobrar guardas nessa seção da Muralha, eles são movidos para o próximo número mais baixo nessa seção da Muralha. Se um gigante avançar para uma clareira e não houver guarda na seção da Muralha, o gigante invade a Muralha (ver abaixo).
- Um Wildling **Normal** 🦾: fica na clareira se o número de Wildlings na clareira for igual ou menor ao número de guardas na seção da Muralha que defende essa clareira. Se houver mais Wildlings que guardas, os Wildlings invadem a Muralha.



## INVASÃO DA MURALHA

Quando uma invasão da Muralha 🦾: ocorre, se houver um guarda no espaço “1” da seção da Muralha, retire o guarda e devolva-o ao dono. Qualquer outro guarda que estiver na seção da Muralha (do número mais baixo ao maior) preenche o(s) espaço(s) desocupado(s) de menor número.

Em seguida, um por vez, cada Wildling na clareira salta sobre a Muralha. Cada um bloqueia o primeiro hexágono desocupado por um Wildling, diretamente ao sul da Muralha (como indicado pela seta vermelha). Um hexágono de terreno bloqueado não produz nada.

**Exemplo:** há 2 Wildlings normais em na clareira “5, 6” e 2 guardas na seção da Muralha que defende essa clareira. Você consegue “5” no dado de Wildling. Há um Wildling normal no acampamento ao lado da trilha “5”. Esse Wildling avança pela trilha até a clareira “5, 6”. Agora, temos 3 Wildlings na clareira e apenas 2 guardas defendendo. Os Wildlings invadem a Muralha. Devolva o guarda no espaço “1” da Muralha ao seu dono. Depois, move os 3 Wildlings por cima da Muralha para bloquear os primeiros 3 hexágonos ao Sul. Por último, move o guarda restante na Muralha do espaço “2” para o espaço “1”.

Depois de uma invasão da Muralha, move o marcador de invasão por 1 espaço, para baixo, no indicador de invasão. 3 invasões da Muralha terminam a partida (ver Final da Partida 🦾).



## ATAQUE DOS WILDLINGS!

Quando um quinto Wildling se move para uma área de clã 🦾 que já tem 4 Wildlings, um ataque de Wildlings ocorre. Os Wildlings nos dois acampamentos 🦾 mais próximos à trilha avançam imediatamente. O Wildling no acampamento mais baixo usa a trilha de menor número (*no exemplo, a seta vermelha*) e o Wildling no acampamento mais próximo usa a trilha de maior número (*seta azul*).



Depois, os 3 Wildlings restantes preenchem os acampamentos 🦾. Mova o Wildling no 3º acampamento para o 1º acampamento, mova o Wildling no 4º acampamento para o 2º acampamento e mova o Wildling no 5º acampamento para o 3º acampamento (*setas pretas*).

## 2. COMÉRCIO COM A PROVISÃO 🦾 (3:1)

O comércio é tratado da mesma maneira que no jogo básico, com uma única diferença: a proporção padrão para uma troca com a provisão 🦾 é de 3:1 (em vez de 4:1).

## 3. CONSTRUÇÃO 🦾

A construção é tratada da mesma maneira que no jogo básico, com as seguintes adições:

- Você pode construir guardas.
- Ao construir uma aldeia, uma fortaleza ou pegar uma carta especial de PV, você revela fichas de Wildlings. Os Wildlings correspondentes devem migrar para a área de clãs deles.
- Estrada Maior e Patrulha Maior **valem apenas 1 PV cada**.

## CRIAR NOVOS WILDLINGS COM FICHAS DE WILDLINGS

A partida começa com 1 ficha de Wildling sob cada aldeia em sua carta de Custo de Construção e 2 sob cada fortaleza. Ao construir uma aldeia, você deve revelar a ficha e fazer migrar o Wildling das Frostfangs para uma área de clã. A ficha de Wildling especifica o tipo de Wildling que migra (em azul) e para qual área de clã ele deve migrar (em vermelho). Siga esse processo duas vezes para cada fortaleza. Ao construir uma fortaleza, coloque uma ficha de Wildling da reserva sob a aldeia que é devolvida para sua carta de Custo de Construção.



Sempre que pegar uma carta especial de Estrada Maior 🦾 ou Patrulha Maior 🦾, você deve pegar uma ficha Wildling aleatória da reserva ao lado do tabuleiro, para fazer um Wildling migrar.

Coloque qualquer ficha(s) de Wildling usada, virada para cima, ao lado do tabuleiro. Se a reserva de fichas de Wildlings, viradas para baixo, estiver vazia, misture as fichas que estão viradas para cima e forme uma nova reserva.

### TIPOS DE WILDLINGS



Escalador



Gigante



Normal

### ÁREAS DE CLÃ



Clã Ice River



Clã Cave People



Clã Hornfoot

**CONSTRUIR UM GUARDA-REQUER: 1 TIJOLO, 1 LÃ & 1 MADEIRA**



Depois de pagar por um guarda, coloque-o no espaço desocupado de menor número numa seção da Muralha de sua preferência.

Enquanto tiver 3 guardas em qualquer lugar da Muralha, você recebe 1 ficha de PV. E enquanto tiver 5+ guardas em qualquer lugar da Muralha, recebe 1 ficha de PV adicional (2 PV, no total). Se o número de seus guardas na Muralha ficar abaixo dos limites estabelecidos, devolva a ficha de PV para a provisão.

CARTAS DE HERÓI

Sua carta de herói  fornece uma vantagem específica, como é descrito na carta. No primeiro uso da vantagem de seu herói, você tem 2 opções:

- Devolver a carta para o mostrador de carta de herói. Depois, você pega 1 outra carta de herói, de sua preferência, do mostrador. Coloque o novo herói com o “Lado A”, virado para cima, à sua frente.
  - Virar sua carta de herói para o “Lado B”. Isso permite usar a habilidade do herói novamente em um turno subsequente. Depois de usar sua carta de herói pela segunda vez, você **deve** devolver a carta para o mostrador de carta de herói (com o “Lado A” para cima). Depois, pegue 1 outra carta de herói, de sua preferência, do mostrador.

Há um resumo de todos os heróis no verso da Referência de Regras.

**Importante:** não é permitido usar uma carta de herói durante o mesmo turno em que se pegou a carta. Você não pode trocar, dar ou roubar cartas de herói.

## FINAL DA PARTIDA

Em *Brotherhood of the Watch* é possível ter 3 finais:

1. Se a Muralha foi invadida 3 vezes, a partida termina imediatamente. Se você tem a maioria dos guardas na Muralha no momento, você vence. Se ocorrer empate, veja abaixo.
  2. Se o número de Wildlings no Gift ultrapassar 7 (8 ou mais), a partida termina imediatamente. Se você tem a maioria dos guardas na Muralha nesse momento, você vence. Se ocorrer empate, veja abaixo.
  3. Se você tem 10 PV no FINAL de seu turno, você vence.

3. Se você tem 10 PV no FINAL de seu turno, você vence.

**Importante:** diferentemente das partidas de Catan, você somente ganha no FINAL de seu turno. Você ainda deve avançar os Wildlings como de costume, durante seu turno inteiro. Isso pode fazer a partida terminar imediatamente (ver 1 ou 2 acima).

**Exemplo para Brotherhood of the Watch:** o vermelho tem 2 aldeias (2 pontos), 2 fortalezas (4 pontos), a carta especial de PV “Estrada Maior” (1 ponto), 2 cartas de ponto de vitória (2 pontos) e 3 guardas na Muralha (1 ponto). Em seu turno, ele pode revelar 2 cartas de ponto de vitória, o que lhe dá 10 PV e a vitória!



EMPATE

- O jogador empatado com a maior quantidade de PV vence.
  - Se o empate persistir, o jogador empatado com o guarda mais velho na Muralha vence (o guarda no menor número de qualquer seção da Muralha).
  - Se o empate persistir mesmo assim, o jogador empatado com o guarda no local que está mais à esquerda vence (mais perto das Frostfangs).

## **PREPARAÇÃO PADRÃO PARA BROTHERHOOD OF THE WATCH**

## **PREPARAÇÃO PARA 4 JOGADORES**



## **PREPARAÇÃO PARA 3 JOGADORES**

