

CLAIM

O Rei está morto! O que aconteceu? Ninguém sabe ao certo, mas ele foi encontrado de ponta-cabeça num barril de vinho esta manhã. Pode ter sido um crime ou sua própria sede que o matou. De qualquer modo, o Rei está morto e não possui descendentes conhecidos, então cabe às cinco facções do reino decidirem quem será o novo rei: você ou seu oponente. Será que você consegue conquistar as facções do reino?

COMPONENTES

52 cartas de 5 facções:

14 Goblins	numerados de 0 a 9, com cinco 0's
10 Anões	numerados de 0 a 9
10 Mortos-Vivos	numerados de 0 a 9
10 Doppelgängers	numerados de 0 a 9
8 Cavaleiros	numerados de 2 a 9

2 cartas de ajuda.



PREPARAÇÃO

Embaralhe todas as cartas e coloque-as viradas para baixo numa pilha no centro da mesa.

Distribua 13 cartas a cada jogador. Cada jogador recebe suas cartas sem mostrá-las ao oponente.

VISÃO GERAL

Uma partida é jogada em duas fases distintas. Na Fase Um, cada jogador recebe uma mão de cartas que usará para recrutar Seguidores. Na Fase Dois, eles usarão os Seguidores recrutados na Fase Um para competir e conquistar as cinco facções do reino. Ao final da partida, o jogador que tiver a maioria de Seguidores de uma facção conquista o voto daquela facção. O jogador que conquistar o voto de pelo menos três facções vence o jogo!

FASE UM: RECRUTAR SEGUIDORES

Esta fase consiste em treze rodadas, uma para cada carta na mão dos jogadores. O Líder em cada rodada é o jogador que venceu a rodada anterior (ou no caso da primeira rodada, o jogador mais novo).

Cada rodada é realizada de acordo com os seguintes passos:

Revele Uma Carta

Revele a carta de cima do baralho de compras do centro da mesa e coloque-a entre os jogadores. Os jogadores competirão para ganhar esta carta.

Jogue Cartas

1. O Líder joga uma carta de sua mão.

Nota: ele pode escolher uma carta de qualquer facção, ela não precisa ser uma carta da facção pela qual os jogadores estão competindo.

2. Então o outro jogador joga uma carta de sua mão.

Importante: se possível, este jogador deve seguir a facção do Líder. Isto significa que, se ele tiver em sua mão alguma carta da mesma facção da carta jogada pelo Líder, então ele deve jogar uma das cartas desta facção que ele possui (exceção: Doppelgänger). Em outras palavras, um jogador só pode jogar uma carta de uma facção diferente se nenhuma carta em sua mão corresponder à facção daquela jogada pelo Líder.

Ganhe Cartas

1. O jogador que jogou a carta de maior valor (0 é a menor, 9 a maior) da facção jogada pelo Líder ganha a carta. Em caso de empate, o Líder vence a rodada.

Nota: se o segundo jogador jogou uma carta de uma facção diferente da jogada pelo Líder, então o Líder automaticamente vence a rodada, a menos que um poder de facção (Doppelgänger ou Cavaleiro) aconteça.

2. O vencedor coloca sua carta conquistada virada para baixo ao seu lado, formando seu baralho de Seguidores. O perdedor pega uma carta do topo do baralho de compras do centro e coloca-a virada para baixo em seu baralho de Seguidores. Este jogador pode olhar esta carta, mas não pode mostrá-la ao oponente.

Nota: as cartas em seu baralho de Seguidores formarão sua mão na Fase Dois.

3. Se um ou ambos os jogadores tiverem jogado uma carta de Morto-Vivo, o vencedor da rodada pega esta(s) carta(s) e coloca-a(s) virada(s) para cima em sua pilha de Pontuação.

Importante: uma carta de Morto-Vivo conquistada a partir do centro da mesa ainda vai para o baralho de Seguidores do vencedor.

4. Descarte todas as cartas restantes jogadas.

Importante: certifique-se de manter sua pilha de Pontuação virada para cima e seu baralho de Seguidores virado para baixo para mantê-los separados.

Continue até o baralho esgotar-se e os jogadores estarem sem cartas na mão. Agora o jogo segue para a Fase Dois.

FASE DOIS: REUNIR APOIADORES

Ambos os jogadores pegam as 13 cartas de Seguidores que ganharam durante a Fase Um para formar sua mão. Agora os jogadores jogarão outras 13 rodadas. Contudo, em vez de competir por cartas específicas do centro da mesa, desta vez os jogadores competirão pelas cartas jogadas em cada rodada.

Cada rodada é realizada seguindo-se estes dois passos:

Jogue Cartas

1. O Líder joga uma carta de sua mão.
2. Então o outro jogador joga uma carta de sua mão.

Importante: as mesmas regras de seguir a facção do Líder valem aqui!

Ganhe Cartas

1. Determine o vencedor como na Fase Um.
2. O vencedor da rodada coloca ambas as cartas jogadas viradas para cima em sua pilha de Pontuação, a menos que um poder de facção (Anões) esteja em efeito.

Após ambos os jogadores terem jogado todas as cartas de sua mão, todas as facções são pontuadas.

FINAL DO JOGO & PONTUAÇÃO

Os jogadores contam quantas cartas de cada facção eles têm em sua pilha de Pontuação. Quem tiver mais cartas de uma facção conquista o voto daquela facção. Se houver empate, quem tiver a carta de valor mais alto daquela facção conquista o voto. O jogador que tiver o voto de, ao menos, três facções vence o jogo!

PODERES ESPECIAIS DAS FACÇÕES

Cada facção tem um poder especial que afeta o jogo. Eles são os seguintes:



GOBLINS

Nenhum poder especial.



CAVALEIROS

Quando jogado após um Goblin, automaticamente derrota o Goblin, independentemente de seu valor.

Importante: O jogador ainda deve seguir a facção jogada, se possível.



MORTOS-VIVOS

Cartas de Mortos-Vivos jogadas não são descartadas na Fase Um como as cartas das outras facções. Em vez disso, elas são colocadas na pilha de Pontuação do vencedor da rodada.



ANÕES

Na Fase Dois, o jogador que perde uma rodada recebe todos os Anões jogados durante esta rodada e coloca-os em sua pilha de Pontuação. O vencedor ainda ganhará quaisquer cartas não-Anão que tiverem sido jogadas.



DOPPELGÄNGERS

Esta facção é considerada coringa. Você pode jogar um Doppelgänger em vez da facção pedida, mesmo se for capaz de seguir a facção. Quando jogada em resposta ao Líder, a carta é considerada como sendo da mesma facção da carta do Líder.

Nota: Se o Líder jogar um Doppelgänger, o outro jogador ainda deve seguir a facção jogando outro Doppelgänger, se possível.

Importante: Um Doppelgänger não recebe nenhum poder especial da facção que ele seguir. Por exemplo, se jogado na Fase Um após um Morto-Vivo, ele não é ganho pelo vencedor, nem seria ganho na Fase Dois pelo perdedor como um Anão seria.

Design do jogo: Scott Almes
Ilustrações: Mihajlo Dimitrievski
Design gráfico: Martijn Haddering
Livro de regras: Jeroen Hollander
Gerente de projeto: Jonny de Vries

Tradução: Gabriel C. Schweitzer
Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino
Edição e Produção: Eduardo Cella
Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.



Versão Original © 2017 White Goblin Games. Todos os direitos reservados.
Versão Brasileira © 2019 PaperGames. Todos os direitos reservados.



PAPERGAMES

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 – edição brasileira

