



Dragon Castle™

Livro de Regras

O Castelo do Dragão—o mais antigo e importante centro de poder do Reino — está em decadência. Seu poder e influência há décadas vêm enfraquecendo, mas, agora que perdeu o apoio do poderoso Dragão Ancião, o povo está abandonando a cidade em busca de um novo lar onde possa viver uma vida longa e próspera. Vocês, os senhores dos reinos vizinhos, estão mais que dispostos a acolhê-los! É a sua oportunidade de sair da sombra do Castelo do Dragão e subir ao poder... Mas será que você consegue ganhar a confiança e o suporte dos Espíritos onipotentes? Será que você consegue ganhar o apoio do Dragão Ancião? Será que você irá construir o próximo Castelo do Dragão?

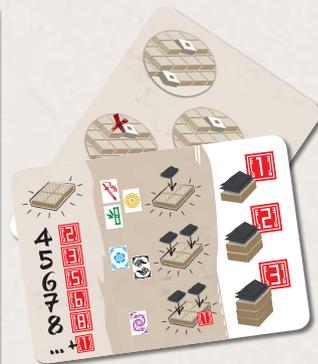
Dragon Castle™ é um jogo livremente inspirado em um tradicional jogo chinês, o Mahjong. Pegue peças do Castelo do Dragão em ruínas e use-as para construir o seu próprio castelo. Crie conjuntos de peças do mesmo tipo e construa Santuários sobre eles para ganhar pontos. Peça ajuda aos Espíritos e libere o poder deles. Mas tenha cuidado, você terá que satisfazer os pedidos do Dragão Ancião para poder obter a vitória!



Componentes



2 Tabuleiros Centrais (dupla-face)



4 Cartas de Referência de Jogador



1 Marcador de Primeiro Jogador

7 Marcadores de Contagem Regressiva



40 Santuários

85 Marcadores de Pontos de Vitória (PV)



10 Cartas de Espírito



10 Cartas de Dragão

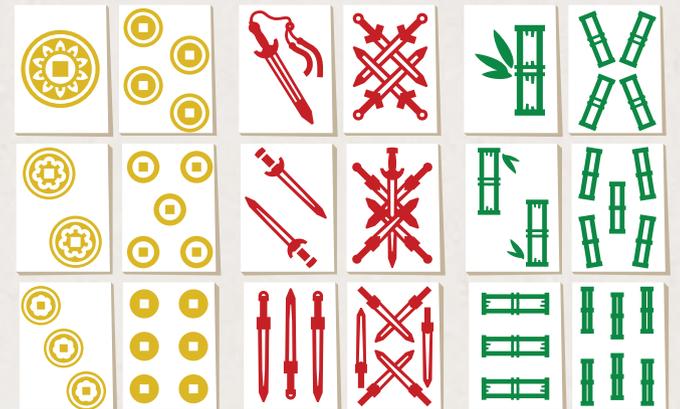


4 Tabuleiros de Reino

116 peças (em 2 categorias):

- 72 Peças de Facção (3 tipos):

As Peças de Facção são numeradas de 1 a 6.



- 24 Comerciantes

- 24 Soldados

- 24 Fazendeiros

- 44 Peças Especiais (3 tipos):

As Peças Especiais possuem outros símbolos que não contam como números.



- 16 Estações

- 16 Ventos

- 12 Dragões

Preparação

1. Coloque o **Tabuleiro Central** correspondente ao número de jogadores no centro da mesa e use todas as **116 peças** para construir o **Castelo do Dragão**. Todos os jogadores devem fazer isso **juntos**. Embaralhe todas as peças e coloque-as viradas para cima no Tabuleiro Central, usando o modelo de castelo que você escolheu (ver "Como Construir um Castelo do Dragão" na página 4).



2. Coloque todos os **Santuários** e todos os **marcadores de Pontos de Vitória (PV)** ao lado do Tabuleiro Central. Esse será o **acervo geral**.

Para as suas **primeiras partidas**, a fim de conhecer melhor as regras básicas, é recomendado que você jogue **sem** Cartas de Dragão ou de Espírito (passos 4 e 5 da Preparação).

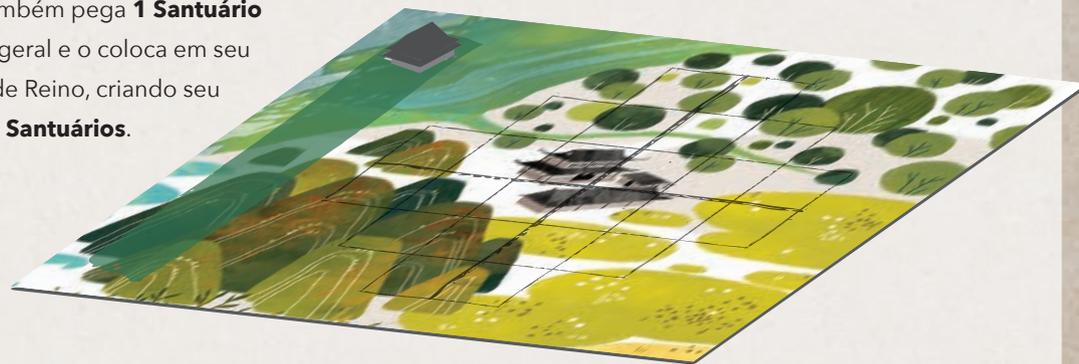
3. Pegue todos os **Marcadores de Contagem Regressiva** e coloque-os em uma pilha no espaço da **extrema esquerda** da trilha de Contagem Regressiva. Em seguida, mova **1 marcador** do topo da pilha para cada espaço à direita até que você tenha **coberto** aquele que corresponda ao **número de jogadores**.

4. Embaralhe também as **Cartas de Dragão** e, em seguida, compre aleatoriamente **1 Carta de Dragão**, colocando-a ao lado do **Tabuleiro Central** para que fique **facilmente visível** para todos os jogadores. Este será o **objetivo extra** da partida. Você pode colocar o restante das Cartas de Dragão de volta na caixa.

5. Embaralhe as **Cartas de Espírito** e, em seguida, compre aleatoriamente **1 Carta de Espírito**, colocando-a ao lado do **Tabuleiro Central** para que fique **facilmente visível** para todos os jogadores. Este será o **Poder Espiritual** disponível para a partida. Você pode colocar o restante das Cartas de Espírito de volta na caixa.

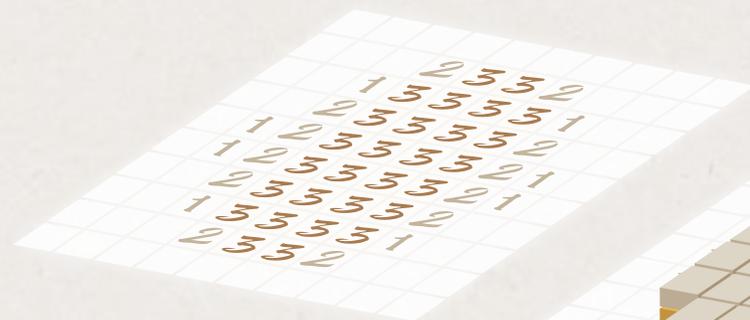
6. Cada jogador pega um **Tabuleiro de Reino** e o coloca diante de si. Cada jogador também pega **1 Santuário** do acervo geral e o coloca em seu Tabuleiro de Reino, criando seu **Acervo de Santuários**.

7. O jogador que **tiver visto um Dragão** mais recentemente (os do jogo não contam!) será o **Primeiro Jogador** e pegará o **Marcador de Primeiro Jogador**. Esse marcador será usado como um lembrete no decorrer da **rodada final** após o fim do jogo ter sido ativado.

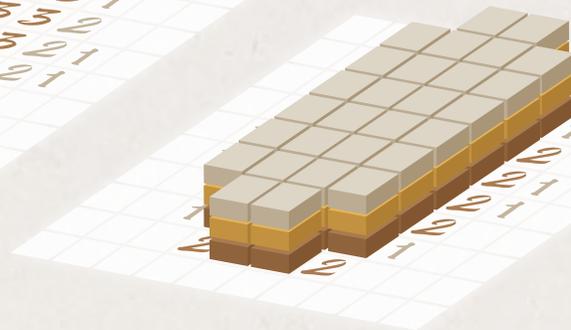


Como Construir um Castelo do Dragão

A primeira coisa que você sempre terá que fazer antes de jogar uma partida de **Dragon Castle** é... bem, **construir** o Castelo do Dragão! Para garantir que você tenha uma **experiência de jogo agradável e equilibrada**, pelo menos nas suas primeiras partidas, é altamente recomendado que você use uma das nossas **configurações básicas**. Coloque no centro da mesa o **Tabuleiro Central** correspondente ao número de jogadores de forma que ele fique facilmente visível para todos, **embaralhe aleatoriamente** todas as peças e **siga as instruções** de como construir o **Castelo do Dragão**. O exemplo abaixo é de uma partida com **4 jogadores**, mas o processo é similar para todo tipo de castelo (ver "*Exemplos de Castelo do Dragão*", página 10).



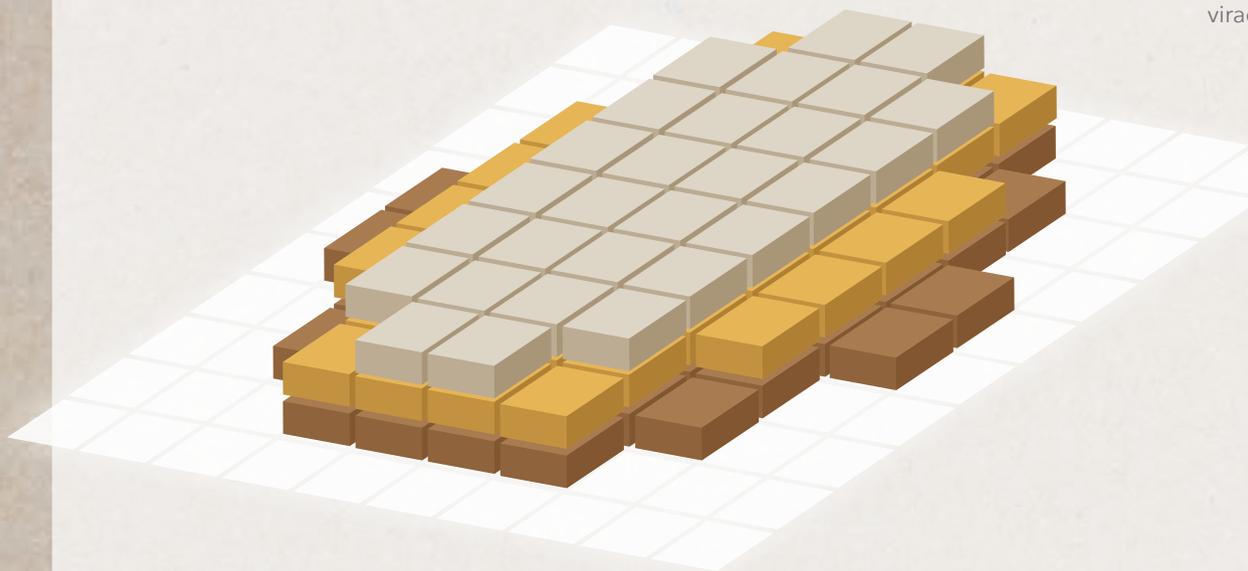
1. Prepare 3 pilhas de peças aleatórias viradas para cima e posicione-as nos espaços marcados com um 3.



2. Em seguida, prepare 2 pilhas de peças aleatórias viradas para cima e posicione-as nos espaços marcados com um 2.



3. Por fim, posicione peças individuais aleatórias viradas para cima nos espaços marcados com um 1.

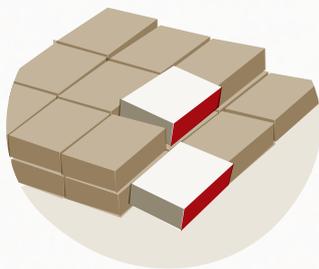


4. É assim que seu castelo deve ficar!

Sinta-se à Vontade para Criar Seu Próprio Castelo!

Quando tiver adquirido um pouco de **experiência** no jogo, sinta-se à vontade para soltar sua **criatividade** e experimentar **novas construções de castelos**! Ver "*Exemplos de Castelo do Dragão*", na página 10, para uma lista de castelos alternativos. É possível modificar consideravelmente o **ritmo** e **a sensação** de cada partida **alterando o modelo** do Castelo do Dragão!

Peças Disponíveis



Sempre que pegar uma peça do Castelo do Dragão, você **DEVE** pegar uma **peça "Disponível"**.

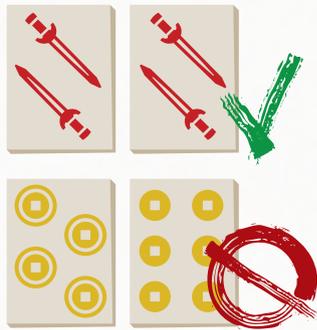


Uma peça estará Disponível se **pelo menos 1 dos seus lados comprimidos estiver livre**, sem que haja outra peça adjacente a ela nesse lado.



Você não precisa se comprometer a uma das ações imediatamente: a **primeira coisa** a fazer é sempre pegar uma **Peça Disponível** do andar de cima do Castelo do Dragão. Feito isso, você pode **ver o que acontece** e escolher **como concluir** sua ação.

Peças Idênticas



Observação: quando você realiza uma ação de "Par de Peças", os símbolos das duas peças devem ser **exatamente iguais**. Ser da mesma cor/tipo não é o suficiente!

Um Turno do Jogo

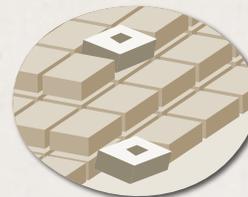
Uma partida de **Dragon Castle™** é jogada em turnos. Os jogadores realizam seus turnos em **sentido horário**. Durante o seu turno, você **DEVE** realizar 1 das **Ações** disponíveis. Em seguida, você irá **colocar** quaisquer peças que tiver coletado no seu **Tabuleiro de Reino** (ver "Colocar Peças", página 6).

Além disso, a qualquer momento durante o seu turno, você **PODE descartar peças viradas para cima** do seu Reino ou **Santuários ou do seu Acervo de Santuários** para **ativar o Poder Espiritual** (ver "Apoio dos Espíritos", página 8).

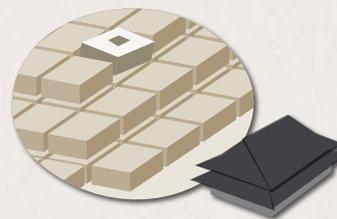
Realizar uma Ação

Durante o seu turno, você **deve** realizar **uma Ação**, escolhendo **uma das três opções** abaixo:

- **Par de Peças:** Pegue qualquer **peça Disponível** (ver "Peças Disponíveis", à esquerda) do **andar de cima** do Castelo do Dragão e então pegue uma **segunda peça Disponível** de **qualquer andar** do Castelo do Dragão que tiver **o símbolo exatamente igual** àquele da primeira peça que você pegou (ver "Peças Idênticas" abaixo à esquerda).



- **Peça e Santuário:** Pegue qualquer **Peça Disponível** do **andar de cima** do Castelo do Dragão e então pegue **1 Santuário** do **acervo geral**, adicionando-o ao seu **Acervo de Santuários**.



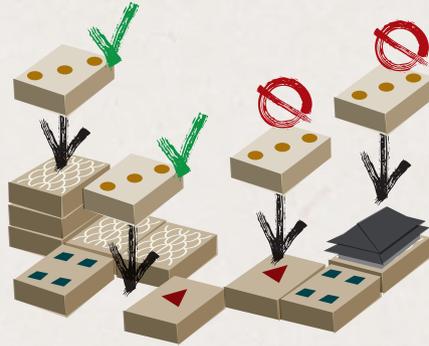
- **Descartar Peça:** Pegue qualquer **Peça Disponível** do **andar de cima** do Castelo do Dragão, **descartando** essa peça em seguida, e então pegue **1 PV** do **acervo geral** e adicione-o ao seu **Acervo de PVs**.



Observação: mantenha todas as peças que descartar **viradas para baixo** ao lado do seu **Tabuleiro de Reino**.

Colocar Peças

Depois que concluir sua **Ação** do turno, você **deve** colocar quaisquer peças que tiver coletado nesse turno **em qualquer lugar que desejar** no seu Tabuleiro de Reino, **viradas para cima**. Você só pode colocar peças em **espaços vazios** e/ou em cima de **peças viradas para baixo**.



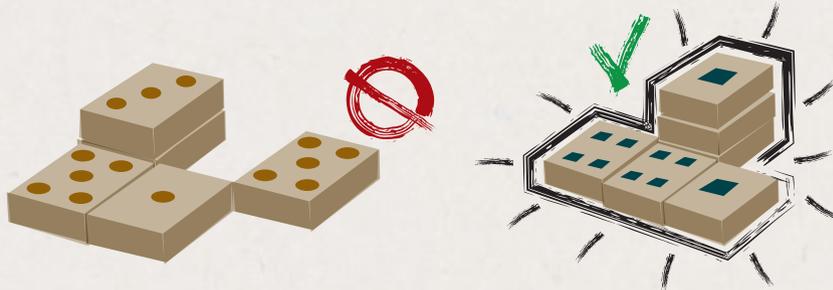
Em contrapartida, você nunca pode colocar peças em cima de **peças viradas para cima** ou em peças viradas para baixo onde você já tiver colocado um **Santuário** (ver "Construir Santuários", página 7).

Observação: Você não precisa colocar suas peças adjacentes uma à outra, mesmo que, em muitos casos, faça sentido fazer dessa forma.

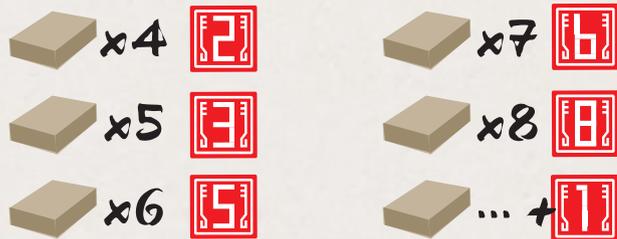
Consolidar um Conjunto de Peças

Há seis tipos de peças (ver "Tipos de Peças" à direita). Depois que tiver colocado todas as peças que coletou durante o seu turno, se tiver criado um conjunto de **pelo menos 4 peças adjacentes do mesmo tipo**, você **DEVE "Consolidar" as peças**. Ao consolidar peças, você deve virar todas as peças Consolidadas **para baixo**.

Observação: As peças devem ser do mesmo *tipo*, mas podem ter *números* ou *símbolos* diferentes. Para serem consideradas parte de um conjunto, as peças devem ser **ortogonalmente adjacentes** (e não diagonalmente), mas **podem** estar em **andares diferentes**.



Ao Consolidar um conjunto de peças, você **ganha PVs** dependendo do número de peças incluídas no conjunto (ver abaixo). Pegue os PVs obtidos do **acervo geral** e adicione-os ao seu **Acervo de PVs**, colocando-os ao lado do seu Tabuleiro de Reino.



Observação: Para cada peça extra que **exceder a quantidade de 8**, você ganha **1 PV extra**.

Tipos de Peças

Há seis tipos de peças:

Peças de Facção



Comerciantes Fazendeiros Soldados

A menos que seja indicado por uma carta de **Espírito** ou de **Dragão**, os **números das Peças de Facção** são usados apenas para **diferenciá-las**.

Peças Especiais



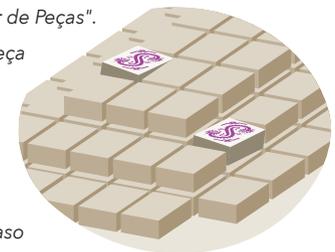
Estações Ventos Dragões

As **Peças Especiais** possuem outros símbolos que **não contam como números**.

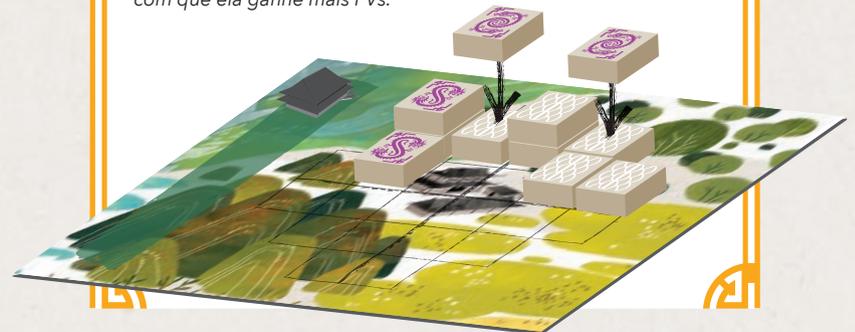
Exemplo (parte 1)

Janet realiza uma Ação de "Par de Peças".

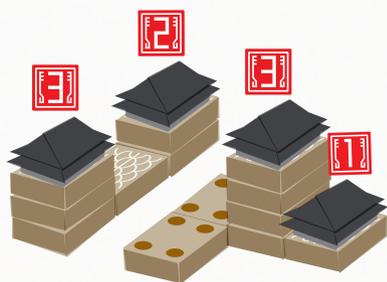
Ela deve pegar sua primeira peça do andar de cima do Castelo do Dragão. Em seguida, ela opta por pegar uma segunda peça de Dragão, Disponível e idêntica, do segundo andar (caso houvesse uma peça de Dragão idêntica no andar de cima, ela poderia tê-la pegado se desejasse).



Janet poderia colocar as peças no seu Reino para completar um Conjunto, mas ela decide não fazer isso—ela possui apenas 1 Santuário em seu Acervo de Santuários, e consolidar um conjunto de peças de Dragão permitiria que ela colocasse 2 Santuários, portanto ela deseja aguardar até ter mais um Santuário. Além disso, se ela puder Consolidar mais peças de Dragão, isso fará com que ela ganhe mais PVs.



Pontuar Santuários

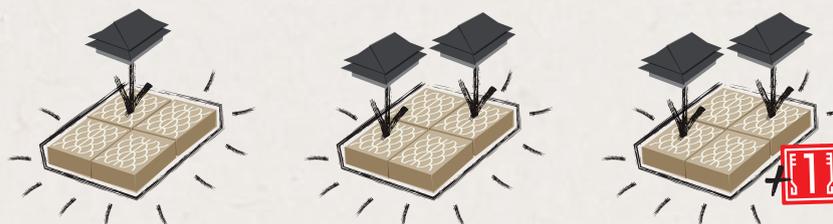


No fim do jogo, Santuários presentes no primeiro andar valem 1 PV. Santuários no segundo andar valem 2 PVs. Por fim, Santuários no terceiro andar (ou acima) valem 3 PVs.

Construir Santuários

Ao **Consolidar** um conjunto de peças, se tiver quaisquer Santuários no seu **Acervo de Santuários**, você **pode construir Santuários** em cima de uma ou mais peças que tiver **acabado de Consolidar**.

O **número** de Santuários que você pode construir depende do **tipo** das peças que você estiver Consolidando. Consolidar um conjunto de **Peças de Fação** permite que você construa **1 Santuário**. Por outro lado, consolidar um conjunto de **Peças Especiais** permite que você construa **2 Santuários**. **Além disso**, consolidar um conjunto de **Dragões** também permite que você **pegue 1 PV** do acervo geral e adicione-o ao seu Acervo de PVs, **além** dos PVs normais que você ganha por Consolidar um conjunto de peças.

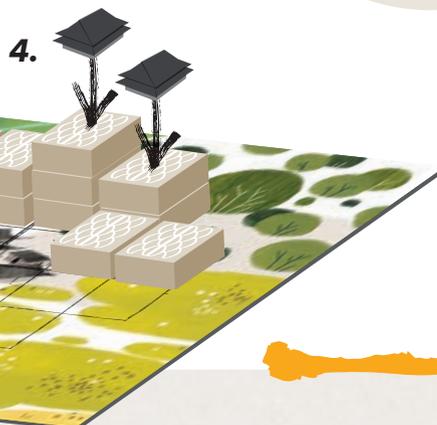
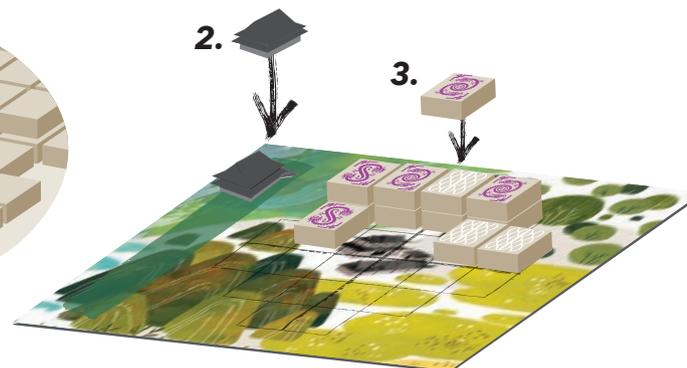
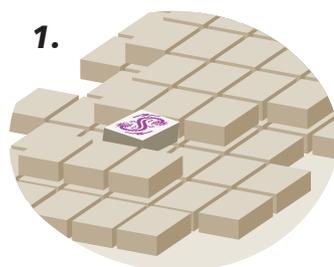


No **fim do jogo**, cada Santuário em seu Reino valerá uma certa quantidade de pontos **dependendo do andar em que ele estiver colocado!** Como foi dito, no entanto, quando tiver **colocado um Santuário** em uma peça virada para baixo, você **não poderá colocar mais peças** sobre ele.

Nunca pode haver **mais de 1 Santuário** em cada peça. Além disso, você não pode colocar Santuários em cima de peças viradas para baixo que você tenha Consolidado durante um dos seus **turnos anteriores**—você deve construir o Santuário **imediatamente** após Consolidar a peça na qual você deseja construí-lo.

Exemplo (parte 2)

Em seu próximo turno, Janet realiza uma Ação de "Peça e Santuário". Ela pega uma peça de Dragão Disponível do andar de cima do Castelo do Dragão (1) e então pega um Santuário do acervo geral e o adiciona ao seu Acervo de Santuários (2).



Agora que finalmente possui 2 Santuários em seu Acervo, ela decide que está na hora de Consolidar. Ela coloca a peça que acabou de pegar para completar seu conjunto de Dragões (3). Ela ganha 3 PVs pelo Conjunto de 5 peças + 1 PV por elas serem peças de Dragão, totalizando 4 PVs. Ela também constrói 2 Santuários, um no segundo e um no terceiro andar (4). Eles irão conceder muitos PVs a ela no fim do jogo. Boa jogada!

Espíritos e Dragões

Depois de algumas partidas, quando se sentir confiante em relação às regras básicas do jogo, você pode começar a jogar com cartas de **Espírito** e de **Dragão**. No entanto, ainda é recomendado que você comece com as cartas de nível **"iniciante"**. Elas são marcadas com .

Apoio dos Espíritos

A **Carta de Espírito** oferece a todos os jogadores uma **habilidade especial** para ser usada durante o jogo. A qualquer momento durante o seu turno, você pode pedir o apoio dos Espíritos—isto é, **ativar a Carta de Espírito** para ativar seu **Poder Espiritual**. Para ativar o Espírito, você deve **descartar 1 peça virada para cima** do seu Tabuleiro de Reino ou **1 Santuário** do seu Acervo de Santuários. Um Espírito só pode ser ativado **uma vez por turno**.

Observação: não é permitido pagar o custo de ativação de um Poder Espiritual para **se livrar de uma peça do seu Reino** sem aplicar os efeitos do Poder Espiritual.

Observação: graças à ativação de certos Poderes Espirituais, talvez você possa criar mais de 1 conjunto de pelo menos 4 peças durante um único turno; esses conjuntos devem ser Consolidados ao serem criados. Isso significa que talvez você possa ativar Consolidações extras!

Uma descrição de todos os **Poderes Espirituais** do jogo encontra-se na página 12.

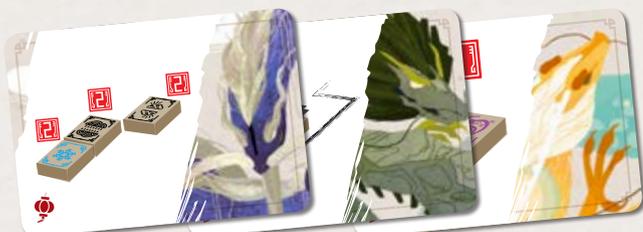


Agradar os Dragões

A **Carta de Dragão** te mostra **outra forma de ganhar pontos**—se você **construir seu castelo** de um modo que agrade os dragões. Por exemplo, construir um castelo simétrico ou deixar certas peças viradas para cima no fim do jogo.

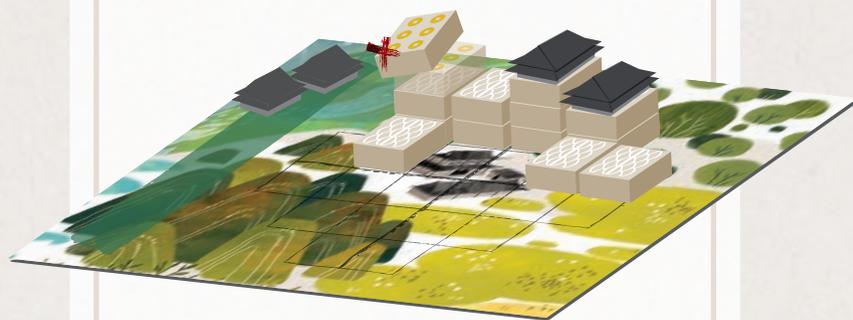
Esses **pontos extras** são concedidos, quando for o caso, **após o fim do jogo**. Eles podem te ajudar bastante a **ganhar uma vantagem** sobre os seus adversários, então nunca se esqueça deles ao construir seu castelo!

Uma descrição de todas as **Cartas de Dragão** do jogo encontra-se na página 14.



Ativar um Poder Espiritual

Para ativar um Poder Espiritual, você pode **descartar uma peça virada para cima do seu Reino...**



...ou descartar um Santuário do seu Acervo de Santuários.



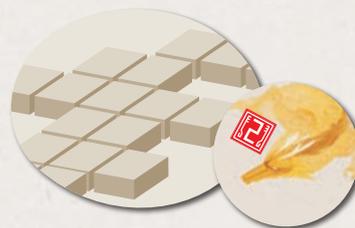
Quando estiver se sentindo **bem confiante** quanto ao jogo, você pode até mesmo tentar jogar com **mais de 1 Carta de Espírito e/ou de Dragão**. Mais **Espíritos** concederão mais **opções estratégicas**, ao passo que mais **Dragões**, se você tentar agradar a todos eles, oferecerão uma experiência de jogo **mais desafiadora!** Experimente... se tiver coragem.



O Fim do Jogo

Se, no início do **turno de qualquer jogador**, o Castelo do Dragão tiver apenas **peças restantes no andar térreo**, o fim do jogo estará próximo. Uma nova opção se tornará possível para todos os jogadores: *como uma Ação*, qualquer jogador poderá realizar uma Ação de "**Invocar o Dragão**".

- **Invocar o Dragão:** Pegue **1 marcador** do **espaço à extrema direita** da **Trilha de Contagem Regressiva**. Cada marcador **vale 2 PVs** no fim do jogo.



Ativar a Rodada Final



Quando o **ponto de exclamação** é revelado, a **rodada final** é ativada.

Você ainda pode optar por realizar **qualquer uma das Ações "normais"** em vez disso, é claro. Porém, se **não houver mais peças** no Castelo do Dragão, você **DEVERÁ** Invocar o Dragão.

Quando o **símbolo de ponto de exclamação** for revelado na Trilha de Contagem Regressiva, o **Dragão Ancião** terá sido **invocado** e o jogo **acabará** em breve (ver "**Ativar a Rodada Final**" à esquerda). O jogo ainda prossegue com os jogadores realizando seus turnos até que o jogador à **direita** do Primeiro Jogador complete seu próximo turno (de forma que todos os jogadores tenham realizado a mesma quantidade de turnos durante o jogo). Os jogadores ainda podem realizar a Ação de "Invocar o Dragão" se desejarem, comprando marcadores da pilha restante no espaço final da trilha.

Depois que todos os jogadores tiverem concluído seu turno final, cada jogador **soma os pontos** que ganhou dos **marcadores de PV** que coletaram, os **Santuários** que construíram, os **marcadores de Contagem Regressiva** que coletaram (se tiverem coletado) e o objetivo da **Carta de Dragão**.

O jogador com o **maior número de pontos** é o **vencedor!**

Se houver um **empate**, o vencedor será o jogador empatado que tiver **mais pilhas de peças** com uma **peça virada para baixo** no topo. Se o empate persistir, o vencedor será o jogador empatado que tiver **mais Santuários** em seu Reino. Se, apesar de tudo, ainda houver empate, a **vitória será compartilhada**.



Se não houver peças nas quais você tiver **interesse**, mas você não quiser fazer com que o fim do jogo fique **mais próximo**, você ainda pode realizar uma **Ação de "Descartar Peça"**. Dessa forma, você ainda **ganhará pontos**, mas não avançará a partida rumo ao seu fim! Você também pode usar essa ação para **remover uma peça** que um dos jogadores estiver precisando!

Créditos

Design: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Luca Ricci

Arte: Cinyee Chiu

Design Gráfico: Heiko Günther, Noa Vassalli

Modelo 3D de Santuário: Paolo Lamanna

Diretor de Projetos: Lorenzo Silva

Diretor de Produção: Alessandro Pra'

Livro de Regras: Alessandro Pra'

Revisão de inglês: William Niebling

Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução: Bárbara Coelho

Revisão: Priscilla Freitas e Matheus Farina

Diagramação BR: Danilo Sardinha

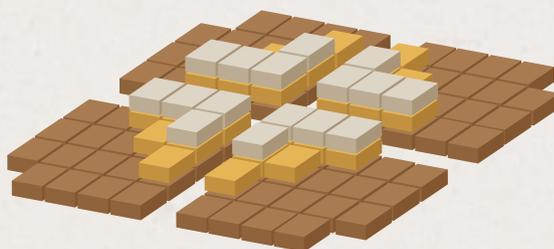
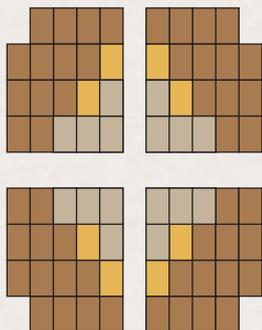
Agradecimento Especial: Heiko Eller, Valentina Adduci, Armin Silva, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Francesca Cerutti, David Preti, Renato Sasdelli, Pietro Righi Riva, Carlo Burelli, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Lucaricci, Flavio Mortarino, Fabio Leva, Alessio Vallese, Michele Marotta, Franchino Barone, Andrea Genchi, Alessandro Bressanelli, Osiride Cascioli, Giuliano Acquati, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari, Giovanni Bernardis, Lorenzo Cudicio, Mattia Pellegrini Miani, Marta Ballestrero, Edoardo Chiesa, Flavio Franzone, Matteo Barbano e muitos outros!



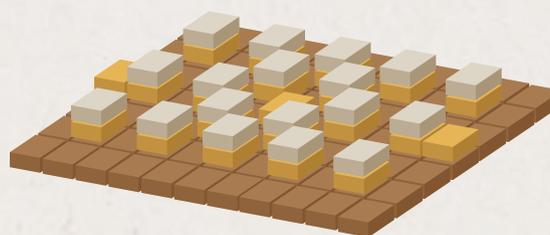
www.GalapagosJogos.com.br

Exemplos de Castelo do Dragão

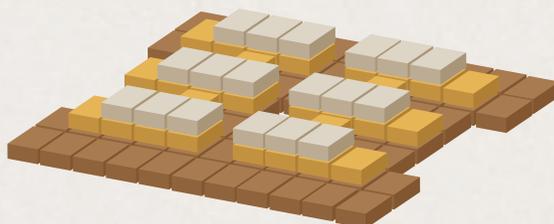
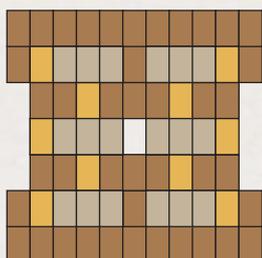
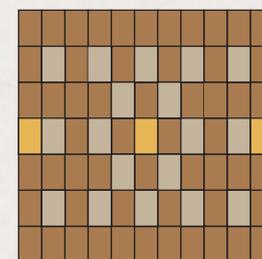
Aqui estão alguns **exemplos** de modelos de Castelo do Dragão. Para construí-los, você pode usar o **Tabuleiro Central "vazio"**. Todavia, também é recomendado que você use a **criatividade** e **construa seus próprios modelos!** Como uma orientação geral, castelos para **2 jogadores** funcionam melhor se tiverem **entre 65 e 80 peças** no **andar térreo**. Castelos para **3 jogadores** devem ter de **50-70 peças** no **andar térreo**. Por fim, castelos para **4 jogadores** precisam de aproximadamente **40-55 peças** no **andar térreo**. Além disso, a respeito dos **dois andares de cima**, é altamente recomendado que você evite ter **muitas fileiras** de peças com **várias peças adjacentes (6 peças ou mais)**. Com muitas fileiras assim, existe o risco de você **não ter peças Disponíveis suficientes** nos andares de cima durante o jogo.



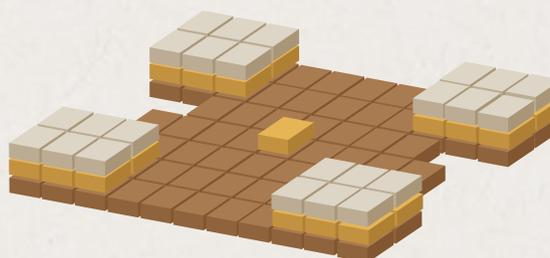
AS QUATRO ESTAÇÕES - MAIS INDICADO
PARA 2 JOGADORES



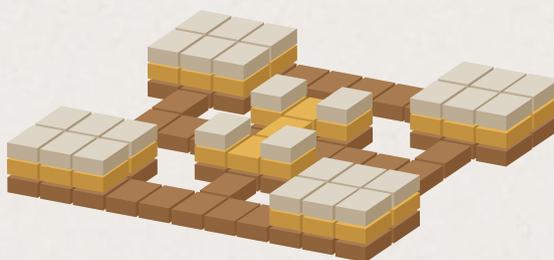
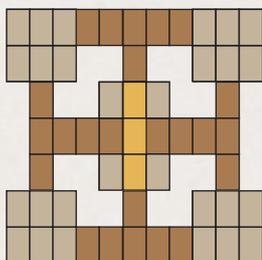
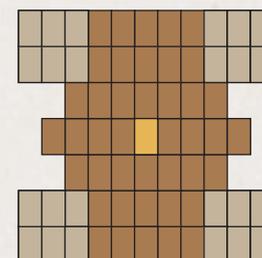
MIL TORRES - MAIS INDICADO
PARA 2 JOGADORES



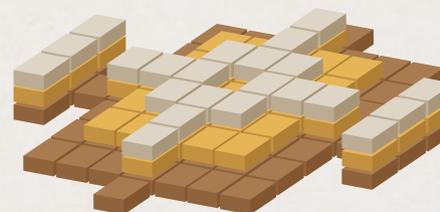
O QUARTEL - MAIS INDICADO
PARA 2 JOGADORES



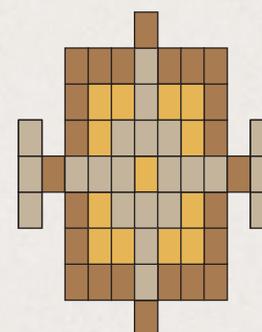
OS PILARES DA CRIAÇÃO - MAIS INDICADO
PARA 2/3 JOGADORES

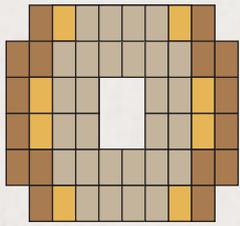


O FORTE - MAIS INDICADO
PARA 3 JOGADORES

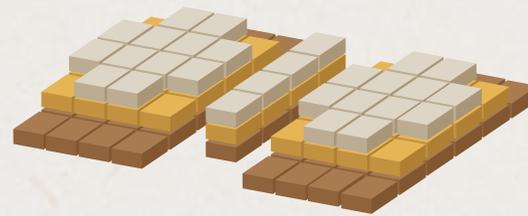
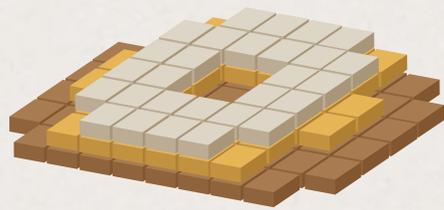


O FORTIM - MAIS INDICADO
PARA 3 JOGADORES

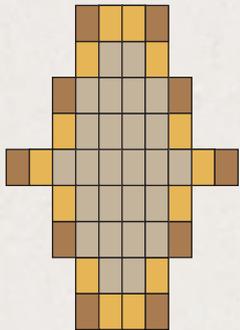
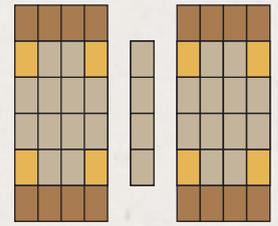




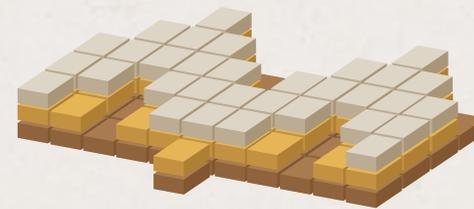
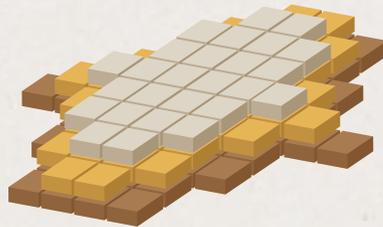
**CAMPO DE MANOBRAS - MAIS INDICADO
PARA 3 JOGADORES**



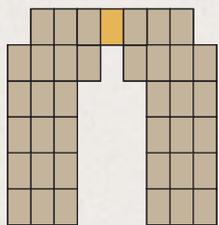
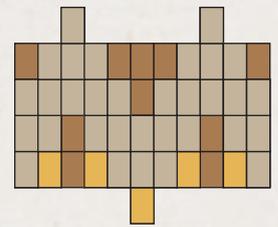
**A FORTALEZA - MAIS INDICADO
PARA 3/4 JOGADORES**



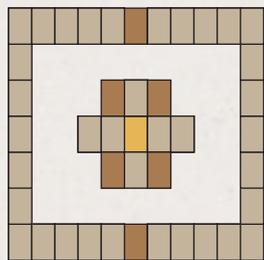
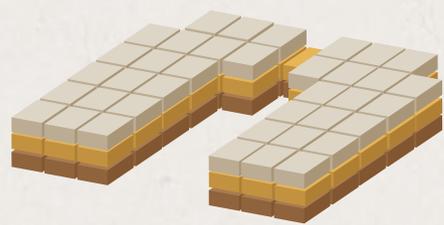
**A CABEÇA DO DRAGÃO - MAIS INDICADO
PARA 4 JOGADORES**



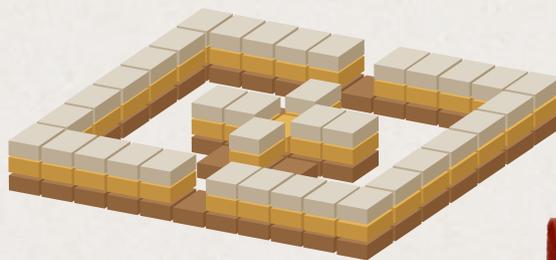
**MONASTÉRIO DO ABISMO - MAIS INDICADO
PARA 4 JOGADORES**



**OS PORTÕES DO DESTINO - MAIS INDICADO
PARA 4 JOGADORES**



**A CIDADE PROIBIDA - MAIS INDICADO
PARA 4 JOGADORES**



Poderes de Cartas de Espírito



ESPÍRITO DA BELEZA

Consolide um conjunto de 4 ou mais Peças de Fação com o mesmo número (em vez de 4 ou mais peças do mesmo tipo como de costume); você pode construir até 2 Santuários em cima delas e ganha 1 PV (como se fossem um conjunto de Dragões).



ESPÍRITO DA ELEGÂNCIA

Durante o restante deste turno, sempre que Pegar uma peça do Castelo do Dragão, você poderá pegar peças que estiverem com um dos seus lados curtos livres (mesmo se não estiverem Disponíveis); você deve fazer isso pelo menos uma vez.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Posso pegar uma primeira peça tirando vantagem do poder do Espírito e depois pegar, como a minha segunda peça, uma peça que eu acabei de liberar e que só tem 1 lado curto livre? **Sim, você pode. Depois de ativado, o poder desse Espírito permanece ativo durante todo o turno.**



ESPÍRITO DO VENTO

Você pode virar uma peça para baixo (isso não conta como Consolidação). Em seguida, mova 1 Santuário que já tenha construído para qualquer outra peça virada para baixo em seu Reino (você ainda precisa seguir as regras de construção de Santuários).

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Posso construir um Santuário sobre a peça que eu virei para baixo? **Não, não pode.**
- Posso mover um Santuário para a peça que eu virei para baixo? **Sim, você pode.**



ESPÍRITO DA ENGAÇÃO

Ao realizar uma Ação de "Par de Peças", pegue, como sua segunda peça, 1 das peças adjacentes à primeira peça que você Pegou (mesmo se não for idêntica e/ou não estiver Disponível).



ESPÍRITO DA FORÇA

Mova até 2 peças no seu castelo (viradas para cima ou para baixo) para qualquer outro espaço em seu Reino (você ainda precisa seguir as regras de colocação de peças). Somente procure conjuntos para Consolidar após terminar de usar esse poder.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Posso mover uma peça para um espaço vazio do meu Reino? **Sim, você pode.**
- Posso mover uma peça para cima de uma peça virada para cima? **Não, pois você ainda precisa seguir as regras normais de colocação de peças.**
- Posso mover minha segunda peça para cima da primeira que eu já movi? **Se a primeira peça que você moveu estiver virada para baixo, então sim, você pode. Se ela estiver virada para cima, então, é claro, a resposta é não.**
- Posso mover uma peça que possui um Santuário sobre ela? **Não, não pode.**

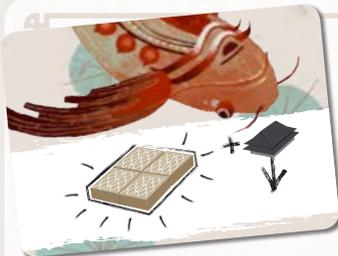


ESPÍRITO DA MUDANÇA

Considere 1 Peça Especial (Ventos, Estações ou Dragões) como se fosse de qualquer tipo para Consolidar um conjunto.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Posso considerar uma peça Especial como outra coisa para impedir que um conjunto de peças seja Consolidado? **Não, você só pode usar esse poder se, ao fazer isso, você for capaz de Consolidar um conjunto.**
- E se eu Consolidar um conjunto e só desejar impedir que 1 peça específica faça parte desse conjunto? **A resposta é a mesma acima: não, você não pode. A peça que você "transforma" com esse Espírito deve ser parte de um conjunto que está sendo Consolidado.**



ESPÍRITO DA FÉ

Construa 1 Santuário extra quando Consolidar um conjunto de peças (você ainda precisa seguir as regras de construção de Santuários).

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Posso construir esse Santuário extra em peças viradas para baixo que eu tenha Consolidado em um turno anterior? **Não, o Santuário deve ser construído sobre o conjunto que você estiver Consolidando ao ativar esse poder.**
- E se eu estiver Consolidando mais de 1 conjunto nesse turno? **Nesse caso, você pode escolher qualquer 1 peça que faça parte de 1 desses conjuntos.**
- Se eu estiver Consolidando um conjunto de peças Especiais, posso construir um terceiro Santuário além do Santuário extra que normalmente posso construir? **Sim, você pode. Esse Espírito permite que você construa 1 Santuário a mais além de qualquer Santuário que você normalmente poderia construir.**



ESPÍRITO DAS PROFUNDEZAS

Ao realizar uma Ação de "Par de Peças", pegue, como a sua segunda peça, uma peça que seja de mesmo tipo que a primeira que você pegou (mesmo se não forem idênticas).

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Posso ativar esse poder para pegar uma segunda peça que seja idêntica à primeira apenas para me livrar de uma peça do meu reino? **Sim, você pode. Mas é um caso muito específico!**



ESPÍRITO DA DESTRUIÇÃO

Descarte 1 peça Disponível do Castelo do Dragão.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Posso descartar uma peça do Castelo do Dragão para ganhar acesso a uma peça anteriormente indisponível? **Sim, você pode! Esse é um dos principais usos desse poder.**
- Posso descartar a última peça de um andar do Castelo do Dragão para acessar o andar abaixo? **Sim, você pode.**
- Se o Castelo do Dragão for reduzido a apenas 1 andar após eu ter usado esse poder, posso realizar uma Ação de "Invocar o Dragão" nesse turno? **Sim, você pode.**



ESPÍRITO DA ASTÚCIA

Você pode Consolidar um conjunto de apenas 3 peças do mesmo tipo em vez de 4. Você ganha 2 PVs. A quantidade de Santuários que você pode construir depende do tipo das peças Consolidadas como de costume.

Descrições de Cartas de Dragão



DRAGÃO DA HUMILDADE

Você ganha 1 PV para cada Santuário construído em uma pilha de peças que estiver adjacente a pelo menos 1 pilha de peças mais alta (sem contar na diagonal).

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Se um Santuário for construído em cima de uma pilha com mais de uma pilha mais alta ao lado dele, eu ganho mais pontos? **Não, cada Santuário só pode valer 1 PV extra para o propósito desse objetivo.**
- Uma pilha mais alta pode "ativar" mais de 1 Santuário para o propósito desse objetivo? **Sim, cada Santuário construído sobre uma pilha com pelo menos 1 pilha mais alta ao seu lado vale 1 PV extra independentemente se a pilha mais alta é "compartilhada" com outros Santuários.**
- Mesmo a pilha adjacente sendo mais alta que a pilha na qual o Santuário foi construído, a ponta do pico é ainda mais alta: esse Santuário conta? **Sim, apenas a altura das pilhas de peças é que importa.**



DRAGÃO DA JUSTIÇA

Escolha uma fileira e uma coluna em seu Reino. Você ganha 1 PV para cada Santuário nessas linhas. Para cada uma dessas linhas que estiver totalmente repleta de Santuários, você também ganha 2 PVs extras.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Os Santuários precisam estar todos adjacentes uns aos outros para servirem ao propósito desse objetivo? **Não, você só conta quantos estão na mesma fileira/coluna.**
- Um Santuário pode ser "compartilhado" entre a fileira e a coluna e ainda contar para ambos? **Sim, não importa se um Santuário está presente tanto na fileira quanto na coluna que você escolheu. Ele conta para ambos.**

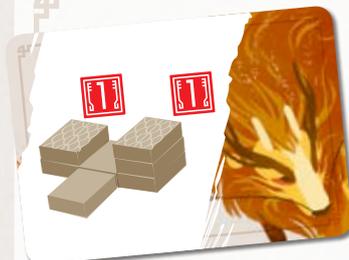


DRAGÃO DA TRANQUILIDADE

Você ganha 1 PV para cada grupo separado de peças adjacentes viradas para baixo (composto de pelo menos 1 peça) em seu Reino.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Duas peças diagonalmente adjacentes são consideradas do mesmo grupo? **Não, diagonalmente não conta.**
- Se as peças estiverem adjacentes, mas em andares diferentes, elas ainda contam como sendo adjacentes para o propósito desse objetivo? **Sim, elas contam.**
- Peças viradas para cima podem separar grupos de peças viradas para baixo? **Sim. Você pode até colocar uma peça em cima de outras peças para separar um único grupo em dois.**



DRAGÃO DA BRAVURA

Você ganha 1 PV para cada pilha de peças em seu Reino que não estiver adjacente a pilhas com a mesma altura ou mais altas.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Pode haver um Santuário sobre uma pilha de peças potencialmente válida para esse objetivo? **Sim, contanto que a pilha de peças seja mais alta que todas as pilhas adjacentes.**
- O Santuário conta na altura da pilha de peças? **Não, não conta. Apenas peças contam.**



DRAGÃO DA GRANDEZA

Para cada Facção (Soldados, Comerciantes e Fazendeiros), escolha 1 peça virada para cima colocada no terceiro andar ou acima. Você ganha PVs equivalentes à soma dos números nessas peças.



DRAGÃO DO PODER

Para cada Facção (Comerciantes, Soldados e Fazendeiros), escolha 1 grupo de Peças de Facção desse tipo, adjacentes e viradas para cima em seu Reino, e some os números nelas indicados.

Compare os totais com os totais dos jogadores à sua esquerda e à sua direita. Você ganha 2 PVs para cada Facção para a qual você tiver um total mais alto que o seu vizinho ou 1 PV para cada Facção empatada. Por exemplo, se você tiver um total de 10 em Comerciantes e o jogador à sua esquerda tiver um total de 9 em Comerciantes, você ganha 2 PVs. Se o jogador à sua direita também tiver um valor de 10 em Comerciantes, você ganha 1 PV extra, totalizando 3 PVs.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Se houver apenas 2 jogadores, eu ganho pontos pela maioria duas vezes? **Não, nesse caso, você verifica seus valores em relação ao outro jogador apenas uma vez.**
- Preciso somar todas as peças viradas para cima de cada Facção e comparar esse valor com os jogadores à minha esquerda e à minha direita? **Não, conta apenas 1 grupo à sua escolha de peças adjacentes viradas para cima para cada Facção.**
- Se eu não tiver peça alguma de certa Facção, ainda posso competir por um empate com outros jogadores que não tiverem peças dessa Facção? **Não, você deve ter pelo menos 1 peça virada para cima de uma Facção para competir por uma maioria.**
- Se eu tiver um valor mais alto que o jogador à minha direita, mas perder contra o jogador à minha esquerda (ou vice-versa), eu ainda ganho pontos? **Sim, 2 pontos.**

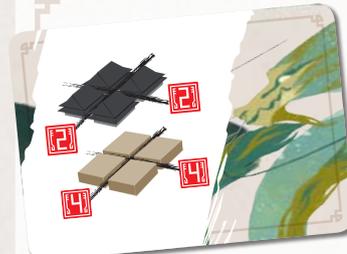


DRAGÃO DO CONHECIMENTO

Você ganha 2 PVs para cada Peça Especial diferente virada para cima em seu Reino.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Se eu tiver duas Peças Especiais viradas para cima do mesmo tipo (ex: Ventos), mas com símbolos diferentes (ex: Chuvoso e Tempestuoso), quantos PVs elas valem? **4 PVs, já que possuem 2 símbolos diferentes, mesmo que as peças sejam o mesmo tipo.**
- Qual é a quantidade máxima de PVs que eu posso ganhar com esse objetivo? **Há 3 tipos de Peças Especiais com 11 símbolos diferentes no total (4 Ventos, 4 Estações e 3 Dragões). Portanto, você pode ganhar até 22 PVs.**



DRAGÃO DA HARMONIA

Você ganha 4 PVs para cada direção em que a sua disposição de peças for simétrica em ambos os lados das linhas pretas grossas no centro do seu Reino, além de +2 PVs para cada direção de simetria da sua disposição de Santuários.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Tem importância se as minhas peças estão viradas para cima ou para baixo? **Não, não importa. O que importa é a posição das peças no seu Reino, independentemente se estão viradas para cima ou para baixo.**
- E Santuários? Eles precisam estar na mesma altura para serem simétricos ou podem simplesmente estar em um padrão simétrico quando vistos de cima? **Eles precisam estar na mesma altura.**
- Posso construir uma estrutura simétrica em um lado do meu Reino? **Não, ao considerar simetrias, é necessário considerar a cruz de linhas mais grossas no centro do seu Reino.**



DRAGÃO DA DEVOÇÃO

Você ganha 1 PV para cada Santuário em seu Reino que tiver pelo menos 1 peça de Dragão adjacente virada para cima.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Se um Santuário tiver mais de 1 peça de Dragão ao seu lado, eu ganho mais pontos? **Não, cada Santuário só pode valer 1 PV para o propósito desse objetivo.**
- Uma peça de Dragão pode "ativar" mais de 1 Santuário para o propósito desse objetivo? **Sim, cada Santuário com pelo menos 1 peça de Dragão ao seu lado vale 1 PV extra, independentemente se a peça de Dragão é "compartilhada" com outros Santuários.**



DRAGÃO DA CORAGEM

Você ganha 1 PV para cada Santuário colocado na borda do seu Reino.

PERGUNTAS FREQUENTES:

- Os Santuários precisam ser construídos sobre uma peça no primeiro andar assim como é mostrado na carta? **Não, eles só precisam ser construídos na borda do seu Reino.**

Guia de Referência

Referência de Turnos

1. DURANTE O SEU TURNO, VOCÊ DEVE:

- REALIZAR 1 AÇÃO
 - A - Par de Peças
 - B - Peça e Santuário
 - C - Descartar Peça
 - D - Invocar o Dragão (somente com 1 andar restante)
- COLOQUE AS PEÇAS QUE COLETOU NO SEU REINO

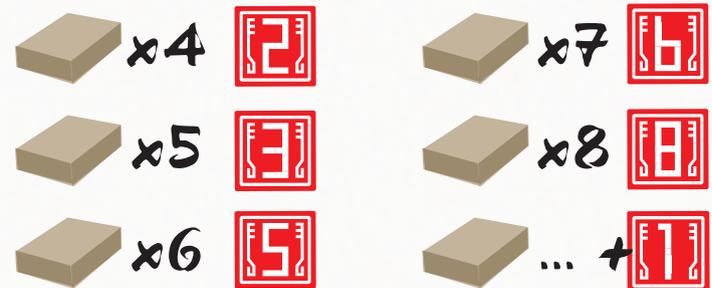
2. SE CRIOU UM CONJUNTO DE PELO MENOS 4 PEÇAS:

- VOCÊ DEVE CONSOLIDAR ESSAS PEÇAS E ENTÃO
- VOCÊ PODE CONSTRUIR SANTUÁRIOS

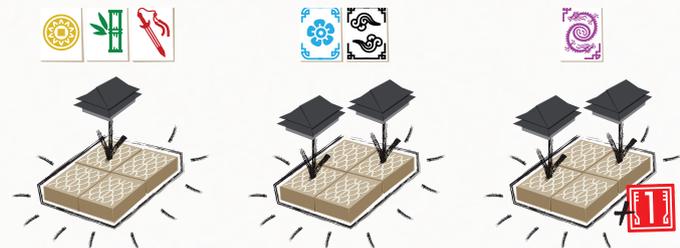
SEMPRE QUE QUISER, DURANTE O SEU TURNO, VOCÊ PODE:

- ATIVAR O PODER DE UMA CARTA DE ESPÍRITO (PODE ATIVAR 2)

Pontuação de Conjuntos

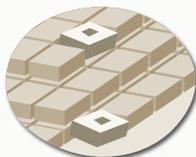


Construir Santuários (dependendo do tipo das peças)

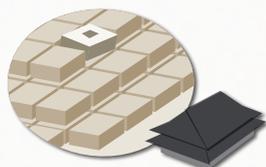


Referência de Ações

A - Par de Peças



B - Peça e Santuário



C - Descartar Peça



D - Invocar o Dragão (somente com 1 andar restante)



Pontuação no Fim do Jogo

