

TRIBES OF THE WIND

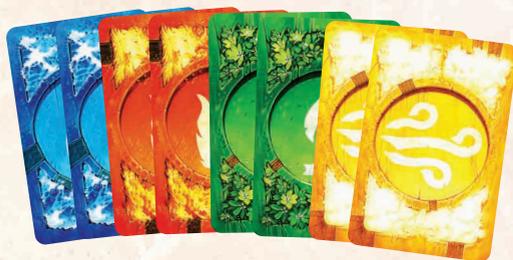
COMPONENTES



- 5 tabuleiros de Jogador



- 5 organizadores de Cartas



- 80 cartas de Elemento



- 30 cartas de Aldeia



- 20 cartas de Guia



- 39 peças de Floresta/Aldeia



- 5 peças Iniciais



- 25 Aldeias



- 20 Templos



- 35 Cavaleiros do Vento



- 90 fichas de Poluição



- 76 fichas de Água



- 6 fichas de Água x5



- 1 peça de Fim de Jogo

OBJETIVO DO JOGO

Após séculos explorando a natureza, a humanidade finalmente criou um tipo terrível de poluição que se espalhou por todo o planeta e destruiu todas as formas de vida pelo caminho.

Em pequenas florestas que, de alguma forma, permaneceram intocadas, pequenos grupos dispersos de humanos conseguiram sobreviver se refugiando em cidades elevadas construídas no dossel das árvores. Eles se autodenominam as Tribos do Vento, voando de um lugar para o outro e evitando contato com a poluição abaixo.

Neste jogo, você vai controlar um Guia que usa magia elemental para lutar contra a poluição. Faça a floresta crescer, construa novas cidades no dossel e garanta o futuro da humanidade.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- 1 Coloque a peça de Fim de Jogo na mesa ao alcance de todos os jogadores.
- 2 Coloque as fichas de Água e de Poluição na mesa para formar a reserva geral.
- 3 Embaralhe todas as cartas de Elemento e forme uma pilha de compra com a **face para baixo**. Compre as primeiras 4 cartas da pilha e arranje-as em uma linha, também com a **face para baixo**, para formar o **Painel de Elementos**. Deixe espaço ao lado da pilha de compra para a pilha de descarte (cartas descartadas devem ser colocadas com a face para cima).
- 4 Repita o processo acima para formar o **Painel de Aldeias**, cujas cartas devem ficar com a **face para cima**. A pilha de compra de Aldeias deve ficar com a **face para baixo**.

PEÇA DE FLORESTA



- 5 Repita o processo anterior mais uma vez para formar a pilha de compra de Florestas e o **Painel de Florestas**. Ambos devem estar com o lado da Floresta para cima (contendo os espaços brancos dos Cavaleiros do Vento). O outro lado da peça é chamado de "Lado da Aldeia". Confira o número no canto superior esquerdo de cada peça para ter certeza de que você está usando as peças corretas de acordo com o número de jogadores:

- **2 jogadores:** peças sem símbolo*.
- **3 jogadores:** adicione as peças com o símbolo 3+.
- **4 jogadores:** adicione as peças com os símbolos 3+ e 4+.
- **5 jogadores:** use todas as peças.

* Confira também as regras específicas para 2 jogadores no fim deste manual.

Dica: se você achar a pilha de compra de peças muito alta, você pode dividi-la em 5 pilhas de compra menores para formar o painel. O importante é que sempre tenha cinco peças disponíveis para compra.

ÁREA COMPARTILHADA



PREPARAÇÃO DO JOGADOR

- A** Escolha um tabuleiro de Jogador (cada um deve escolher seu próprio tabuleiro). Todos os tabuleiros são diferentes.
- B** Pegue as 4 cartas de Guia correspondentes ao personagem no seu tabuleiro e deixe-as próximas a você.
- C** Pegue 7 Cavaleiros do Vento e coloque-os na Capital do seu tabuleiro. Pegue 5 Aldeias e coloque-as no espaço separado para elas na parte superior do seu tabuleiro.
- D** Pegue 16 fichas de Poluição e coloque-as na área de Terrenos do seu tabuleiro de Jogador (preste atenção às quantidades indicadas em cada espaço).
- E** Pegue 4 Templos e coloque-os na área de Templos.
- F** Pegue um organizador de Cartas. Compre 5 cartas de Elemento do topo da pilha de compras e coloque-as no seu organizador com seus versos virados para os adversários. Esta é a sua mão inicial.

ÁREA DO JOGADOR



- G** Determine, aleatoriamente, o primeiro jogador. Começando com ele e seguindo em sentido horário, distribua as peças Iniciais (com o símbolo ): o primeiro jogador recebe a peça "1", o segundo recebe a peça "2", e assim por diante. Coloque a peça que você recebeu no espaço marcado com uma bandeira, presente na área de Terrenos do seu tabuleiro. A peça deve ser colocada com o lado colorido para cima.



- H** Ganhe os Bônus Iniciais indicados no canto superior direito da sua peça Inicial:

-  Remova X fichas de Poluição de qualquer lugar da sua área de Terrenos.
-  Pegue X fichas de Água e coloque-as na sua reserva particular.
-  Mova X Cavaleiros do Vento da sua Capital para a sua peça Inicial.
- I** Compre uma carta de Aldeia da pilha de compra, e deixe apenas seu lado esquerdo visível sob o canto superior esquerdo do seu tabuleiro. Este é o seu primeiro objetivo do jogo.



COMO JOGAR

Toda rodada, cada jogador irá jogar seu turno em sentido horário começando com o primeiro jogador. A rodada termina quando todos tiverem tido seu turno.

Uma nova rodada se inicia e o jogo prossegue dessa forma até que um jogador acione o fim de jogo ao construir sua 5ª Aldeia. Quando isto acontecer, termine a rodada atual para que todos os jogadores tenham jogado o mesmo número de turnos. Então, jogue uma rodada final (todos os jogadores têm mais um turno).

Cada turno consiste em duas fases:

1. Executar uma ação
2. Repor cartas da mão

Você deve realizar as duas fases no seu turno. Então, é o turno do próximo jogador, e assim por diante.

1. EXECUTAR UMA AÇÃO

Você deve executar UMA das três ações a seguir:

- Jogar uma carta de Elemento
- Colocar um Templo
- Construir uma Aldeia

Jogar uma Carta de Elemento

Esta é a ação mais comum do jogo. Ela permite ativar efeitos específicos usando os elementos da sua mão e/ou das mãos dos seus vizinhos (jogadores à sua esquerda e à sua direita). Os versos das cartas dos seus vizinhos indicarão quais elementos eles têm.



Cartas de Elemento têm uma ou duas linhas de símbolos.



UMA LINHA

← LINHA SUPERIOR

← LINHA INFERIOR

Os símbolos à esquerda são os **requisitos** que você deve cumprir para jogar a carta; os símbolos à direita são os **efeitos** resultantes após você jogar a carta.

Se a carta tem duas linhas, você deve cumprir o requisito menor (linha superior) ou o requisito maior (linha inferior).

Veja o Glossário das cartas de Elemento na pág. 11 para as explicações de todos os requisitos e seus efeitos.

Após uma carta ter sido jogada, seu requisito cumprido e seus efeitos resolvidos, coloque-a virada para cima na pilha de descarte.

Colocar um Templo



Descarte 3 cartas de Elemento da sua mão para colocar um Templo. Você não precisa cumprir os requisitos das cartas e seus efeitos devem ser ignorados.

Dica: esta ação pode ser útil (mesmo no início do jogo) se todos os requisitos das suas cartas são difíceis ou impossíveis de cumprir, ou ainda se você quiser repor suas cartas mais rápido.

Escolha um Templo da Área de Templos do seu tabuleiro. Você pode construí-los em qualquer ordem.

Coloque o Templo em uma **peça** da sua Área de Terrenos que ainda não tenha um Templo (é permitido apenas um por peça). Você pode colocar um Templo em uma peça que já tenha uma Aldeia (veja "Construir uma Aldeia").

O lugar onde você decidir colocar um Templo pode ser importante para completar os objetivos de algumas cartas de Aldeia.



O efeito do Templo escolhido deve ser executado imediatamente após você colocá-lo sobre a peça.

Você não pode executar novamente um efeito de um Templo que você construiu em uma rodada anterior.

Exemplo: Diego descarta 3 cartas da sua mão e coloca um Templo sobre uma peça na sua Área de Terrenos. Este Templo permite que ele, imediatamente, faça 2 movimentos com seus Cavaleiros do Vento.

Se você não estiver satisfeito com suas cartas, mas já construiu todos os seus Templos, você pode descartar 3 cartas e não construir um Templo.

Construir uma Aldeia

Importante: construir uma Aldeia é uma ação. Aldeias não são construídas automaticamente.



Este símbolo é um espaço de Cavaleiro do Vento. Cada peça de Floresta tem entre 2 e 4 espaços.

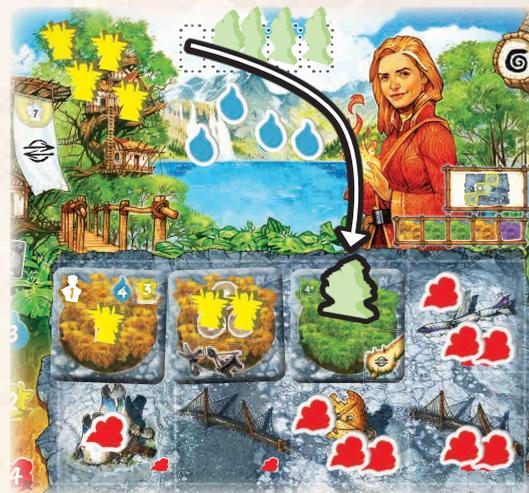
Quando todos os espaços estiverem ocupados por Cavaleiros do Vento (um por espaço), você pode virar a peça para o lado da Aldeia. **Você só pode construir uma Aldeia por turno.** Remova os Cavaleiros do Vento dos espaços da peça e

coloque-os de volta na sua Capital. Quaisquer Cavaleiros do Vento adicionais ou Templo ainda presentes sobre a peça, permanecem sobre ela (coloque-os de volta na peça depois de virá-la para o lado da Aldeia).

Coloque uma ficha de Poluição em cada espaço de Terreno ortogonalmente adjacente à peça de Aldeia recém-virada e que ainda não tenha uma peça (☹ serve como lembrete).



Então, pegue uma Aldeia da parte superior do seu tabuleiro e coloque-a sobre a peça que você acabou de virar.



Bônus de Construção

Cada peça tem um ou mais bônus de construção que são ativados quando a peça é virada para o lado da Aldeia. Enquanto a peça estiver com o lado da Floresta virado para cima, o bônus aparece acinzentado para indicar que não está ativo.

 Se a peça tiver uma **Turbina de Vento**, não coloque nenhuma ficha de Poluição ao construir a aldeia (indicado pela ausência do ).

 Se a peça tiver uma **Catapulta**, mova um dos seus Cavaleiros do Vento para qualquer outra peça ao construir a aldeia (incluindo um da Capital ou um usado para construir a Aldeia).

 Algumas peças têm um **Portal de Vento**. Este símbolo não tem efeito quando a Aldeia é construída; entretanto, uma aldeia com um Portal de Vento é considerada adjacente à Capital e a outros Portais de Vento. Para um Cavaleiro do Vento, se mover da Capital para um Portal de Vento ou entre Portais de Vento custa apenas um movimento.

Exemplo: Maria joga uma carta que permite que ela faça 2 movimentos. Ela move como mostrado abaixo:



Carta de Aldeia

Toda vez que você construir uma Aldeia, escolha uma carta de Aldeia do painel. Você pode usar imediatamente o efeito indicado no lado direito da carta, ou mantê-la e tentar completar o objetivo presente no lado esquerdo dela até o fim de jogo.



! Se você escolher o **lado direito**, resolva **imediatamente** o efeito da carta e descarte-a.

 Uma Catapulta permite que você mova um dos seus Cavaleiros do Vento para qualquer peça.

 Um Templo permite que você execute a ação *Colocar um Templo* sem descartar cartas de Elemento – você ainda ativa o efeito do Templo escolhido.

★ Se você escolher o **lado esquerdo**, coloque a carta sob o lado esquerdo do seu tabuleiro e mantenha apenas a metade esquerda da carta visível (como abaixo). Você não pode mudar de ideia depois e usar o lado direito da carta. Você não pode ter mais de 4 cartas de Aldeia no lado esquerdo do seu tabuleiro (incluindo a carta que você colocou durante a Preparação). Se você ganhar uma 5ª carta de Aldeia e quiser usar o lado esquerdo dela, você deve descartar uma carta de Aldeia já presente no seu tabuleiro. **Você irá ganhar pontos extras no fim do jogo se você conseguir completar os objetivos que manter.**



2. REPOR CARTAS DA MÃO

No fim do seu turno, após executar sua ação, compre o número de cartas necessário para você ter 5 na sua mão novamente. Compre-as do Painel de Elementos e/ou do topo da pilha de compra de Elementos.

Se você tiver que comprar 3 cartas porque executou a ação *Colocar um Templo*, **não** olhe para as cartas à medida que você as comprar. Escolha as 3 cartas ao mesmo tempo e só depois reponha o painel, que deve ter sempre 4 cartas no fim de um turno.



PODERES DOS GUIAS

Cada tabuleiro de Jogador tem dois requisitos específicos conhecidos como "Requisitos de Guia".



Ao cumprir um Requisito de Guia, você pode escolher uma das suas cartas de Guia no fim do turno. Esta carta te dá acesso a um novo poder. Cada requisito só pode ser cumprido uma vez. Logo, se cumprir os dois Requisitos de Guia, você terá acesso a dois poderes!

REQUISITOS DOS GUIAS

Um dos requisitos consiste em colocar as peças de Floresta de forma que elas sigam uma ordem específica de cor, indicada em cada tabuleiro de Jogador.

Para cumprir este requisito, você deve criar um "caminho" que siga a ordem indicada no seu tabuleiro de Jogador usando peças ortogonalmente adjacentes. Você não pode usar a mesma peça mais de uma vez no seu caminho, e você não precisa usar a peça Inicial.

Exemplo: o esquema abaixo está de acordo com o requisito.



O outro requisito é específico de cada Guia:



Tenha 8 **espaços** de Terreno sem fichas de Poluição (o número de fichas de Poluição nos outros espaços é irrelevante). Espaços com uma peça (incluindo a peça Inicial) também contam.



Use o lado direito de duas cartas de Aldeia.



Coloque 3 cartas de Aldeia sob o seu tabuleiro (incluindo a carta colocada durante a Preparação).



Construa uma Aldeia em um dos espaços de Terreno destacados.



Coloque um Templo em um dos espaços de Terreno destacados.

No **fim do seu turno** no qual você cumprir um dos seus Requisitos de Guia, escolha uma das suas cartas de Guia e coloque-a sob o lado direito do seu tabuleiro de Jogador. Você pode usar o efeito da carta a partir do seu próximo turno em diante. É possível cumprir ambos os Requisitos de Guia no mesmo turno. Neste caso, você pode escolher 2 cartas de Guia no fim do seu turno.



FIM DO JOGO

O fim do jogo é acionado quando alguém constrói sua 5ª Aldeia. Este jogador pega a peça de Fim de Jogo e coloca ao lado do seu tabuleiro. Termine a rodada atual de forma que todos tenham jogado o mesmo número de turnos (o Jogador que possui a peça Inicial com o maior número joga por último). Então, os Jogadores fazem uma última rodada (todos jogam um último turno).

PONTUAÇÃO FINAL



Pontos de Vitória (PV) são identificados com este símbolo. Na parte inferior do seu tabuleiro, você pode checar as maneiras de se pontuar no jogo.

- Ganhe 5 PV se você tem a peça de Fim de Jogo (porque você foi o primeiro a construir sua 5ª Aldeia).
- Cada Aldeia colocada na sua área de Terrenos vale 3 PV.
- Ganhe 7 PV se você colocou os 4 Templos na sua Área de Terrenos. Ganhe 3 PV se você colocou apenas 3 Templos.
- Determine o número de **espaços** na sua Área de Terrenos que ainda contém fichas de Poluição (não importa quantas) e ganhe PV como a seguir:

Número de espaços de Terreno Poluídos	0	1	2	3 ou mais
Pontos de Vitória	12	7	3	0

- Determine o número de peças (com ou sem Aldeias e incluindo a peça Inicial) na sua área de Terrenos e ganhe PV como a seguir:

Número de peças	9 ou mais	8	7	6 ou menos
Pontos de Vitória	12	7	3	0

- Finalmente, ganhe PV pelos objetivos completados nas suas cartas de Aldeia.

Vence o jogador com mais PV. Em caso de empate, o jogador com mais fichas de Água é o vencedor. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Exemplo

Podemos ver o tabuleiro de Diego na imagem abaixo.

Ele não tem a peça de Fim de Jogo (0 PV).

Ele construiu 5 Aldeias (5 x 3 = 15PV).

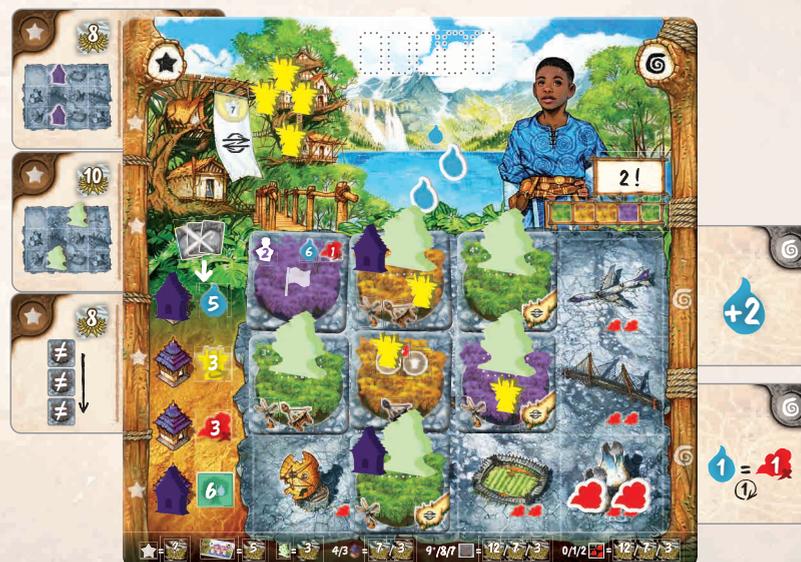
Ele só colocou 2 Templos (0 PV).

Seu tabuleiro tem 7 peças (3 PV).

Ele tem apenas 1 espaço de Terreno com ficha de Poluição (7 PV).

Ele completou o objetivo da sua primeira carta de Aldeia (8 PV) e o da sua segunda carta de Aldeia (10 PV). Entretanto, ele não completou o seu terceiro objetivo (0 PV).

Ele terminou o jogo com 43 PV.



MODO 2 JOGADORES

Todas as regras permanecem as mesmas, exceto pelos requisitos das cartas de Elemento. Considere o painel de Elementos + o verso da pilha de Compra de Elementos como o seu segundo vizinho.



NÃO SE ESQUEÇA

Não confunda os ícones dos versos das cartas com os ícones referentes aos componentes do jogo. Requisitos das cartas sempre se referem aos versos das cartas, enquanto os efeitos das cartas sempre se referem a outros componentes do jogo, como fichas e peças.

Apenas leve em consideração suas próprias cartas e as cartas dos seus vizinhos (esquerdo e direito). Se tiver mais de 3 jogadores, não considere as cartas da pessoa que não está sentada próxima a você.

A carta que você joga sempre conta para cumprir seu próprio requisito. Confira toda a sua mão para saber se você cumpre o requisito desejado ANTES de jogar a carta.

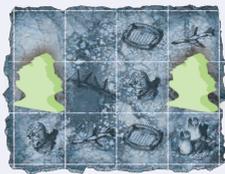
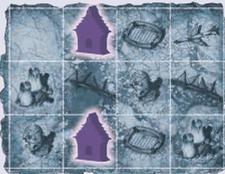
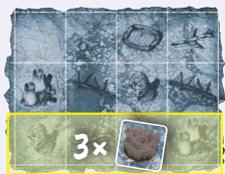
Os Templos te ajudam a não ficar travado. Se os requisitos das suas cartas estão muito difíceis, colocar um Templo irá lhe permitir repor parte da mão.

O jogo é uma corrida: o primeiro jogador a construir sua 5ª Aldeia ganha um bônus e aciona o fim do jogo! Observe seus adversários. Fique de olho nas Aldeias deles e tente construir as suas. O jogo pode terminar mais cedo do que você pensa.

GLOSSÁRIO

CARTAS DE ALDEIA

Estes são os objetivos existentes no jogo (tipos, espaços, quantidades, regiões e bônus podem variar). O requerimento de cor pode ser "da mesma cor" ou "de cores diferentes". Observe que todos os objetivos se aplicam à sua Área de Terrenos:

	Ambos os espaços com este símbolo devem estar cobertos por uma peça.
	Cada espaço indicado deve ter uma Aldeia.
	Cada espaço indicado deve ter um Templo.
	Você deve colocar, no mínimo, X peças na região destacada (no caso, 3 peças na linha inferior).
	Você deve ter uma linha com 3 peças adjacentes da mesma cor.
	Você deve ter uma coluna com 3 peças adjacentes da mesma cor.
	Você deve ter uma diagonal (pode ser na direção contrária) de 3 peças com as quinas adjacentes da mesma cor.



Você deve ter um padrão em L (orientado da forma que desejar) de 3 peças adjacentes da mesma cor.



Você deve ter, no mínimo, X peças de Aldeia com o mesmo bônus de construção (no caso, 3 peças com uma Aldeia e um Portal de Vento).



Você deve ter 9 bônus de construção nas suas peças com uma Aldeia.

CARTAS DE GUIA

Estes são os diferentes poderes que podem ser obtidos (cartas podem ter diferentes símbolos ou valores que os mostrados abaixo, mas o efeito geral é o mesmo):



Sempre que você jogar uma carta específica, ganhe o benefício indicado (no caso, jogue uma carta vermelha e ganhe 3 movimentos). Este poder não ativa se a carta for descartada como parte da ação *Colocar um Templo*. Ele só funciona com a ação *Jogar uma carta de Elemento*.



No seu turno, você pode descartar um determinado número de fichas de Água para ganhar o benefício indicado (no caso, descarte 2 Águas para remover 3 Poluições). Você só pode fazer isso uma vez por turno.



Sempre que você adicionar uma peça de Floresta à sua Área de Terrenos, ganhe o benefício indicado (no caso, pegue 4 fichas de Água).



Sempre que uma carta de Elemento, Templo ou carta de Aldeia te der o efeito indicado aqui, aumente o efeito de acordo com o número mostrado (no caso, remova uma ficha de Poluição adicional quando você remover Poluição).



No seu turno, você pode descartar 2 fichas de Água para mover um Cavaleiro do Vento para qualquer lugar. Você só pode fazer isso uma vez por turno.



Sempre que você adicionar uma peça de Floresta à sua Área de Terrenos, mova um Cavaleiro do Vento para qualquer lugar.



Sempre que você adicionar uma peça de Floresta à sua Área de Terrenos, você pode remover **todas as fichas de Poluição** de um dos seus espaços de Terreno.



Gaste uma ficha de Água a menos para colocar suas peças de Floresta. Além disso, remova uma ficha de Poluição quando colocar uma peça. Você ainda deve gastar, pelo menos, 1 ficha de Água.



Ganhe 2 fichas de Água para cada ficha de Poluição que você remover.



Uma vez por turno, você pode gastar 6 fichas de Água para colocar uma peça de Floresta (não conta como a ação do seu turno).

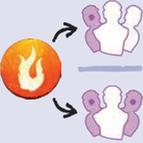
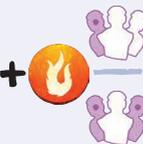
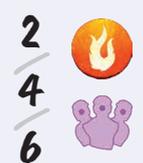


Gaste duas fichas de Água a menos para colocar suas peças de Floresta. Você ainda deve gastar, pelo menos, 1 ficha de Água.



CARTAS DE ELEMENTO

Estes são os diferentes **requisitos** do jogo (os exemplos usam o elemento Fogo, mas os requisitos podem envolver os outros elementos). O "Seu Vizinho" se refere ao jogador imediatamente à sua esquerda ou à sua direita.

	Você deve ter, pelo menos , o número de cartas indicado deste elemento.
	Você não deve ter cartas deste elemento.
	Você deve ter, pelo menos , 1 carta de cada elemento.
	Conte o número de cartas deste elemento que você e seus vizinhos têm para determinar a força do efeito desta carta.
	Um ou os seus dois vizinhos devem ter, pelo menos , uma carta de Elemento para cumprir o requisito menor ou o maior, respectivamente.
	Você deve ter mais cartas deste elemento do que um, ou do que seus dois vizinhos, para cumprir o requisito menor ou o maior, respectivamente.
	Você deve ter menos cartas deste elemento do que um, ou do que seus dois vizinhos, para cumprir o requisito menor ou o maior, respectivamente. Você não pode ter menos cartas do que um vizinho que tem o cartas deste elemento.
	Conte o número de cartas deste elemento que você e seus vizinhos possuem. A força do efeito desta carta vai depender do número total de cartas que vocês, juntos, têm: 2-3, 4-5, ou 6 ou mais.

IMPORTANTE: a carta que você joga sempre conta para cumprir o requisito dela. Confira toda a sua mão para saber se você cumpre o requisito desejado ANTES de jogar a carta.

Após jogar a carta, resolva seu **efeito**. Estes são os possíveis efeitos:

-  Pegue o número indicado de fichas de Água (no caso, 4) da reserva geral e coloque-as na sua reserva pessoal.
-  Remova o número indicado de fichas de Poluição (no caso, 2) da sua Área de Terrenos e coloque-as de volta na reserva geral. Fichas de Poluição podem ser removidas de qualquer lugar, e de um mesmo espaço ou de espaços diferentes.
-  Gaste fichas de Água (no caso, 4) da sua reserva pessoal para pegar uma peça do Painel de Florestas, ou do topo da pilha de compra de Florestas. Coloque a peça escolhida, lado da Floresta para cima, em qualquer espaço **vazio** (sem peça ou ficha de Poluição) da sua Área de Terrenos, e **adjacente** a qualquer peça já colocada previamente. Então, reponha o Painel de Florestas para que ele sempre tenha 4 peças visíveis.
Exemplo: com sua carta de Elemento, Bia pode gastar 4 fichas de Água para pegar uma peça do Painel de Florestas. Ela coloca a peça em um espaço vazio da sua Área de Terrenos, se certificando que o espaço escolhido é adjacente a uma peça que ela colocou em um turno anterior. Então, ela repõe a peça comprada do Painel para que ele sempre tenha 4 peças visíveis.



5 Execute o número indicado de movimentos de Cavaleiros do Vento (no caso, 5). Mover **um** Cavaleiro do Vento para qualquer peça ortogonalmente adjacente conta como um movimento. A **Capital** é considerada adjacente à peça Inicial. Mover um Cavaleiro do Vento da Capital para a peça Inicial custa um movimento.

Exemplo: Bia tem 5 movimentos. Ela decide mover 2 Cavaleiros 2 espaços a partir da Capital. Depois, ela move um outro Cavaleiro um espaço.



6 Pegue o número indicado de fichas de Água e/ou mova seus Cavaleiros do Vento (no caso, 6). Você pode fazer os dois. Por exemplo, pegar 2 Águas e mover 4 vezes.

X Se em um efeito constar um X, entenda como o número definido como X no requisito.

8-x Este é outro exemplo onde X é o número definido como X no requisito. O custo final não pode ser menor que 1 Água.

Exemplo: se você e seus vizinhos têm 6 cartas, você pode comprar uma peça de Floresta por $8 - 6 = 2$ fichas de Água.



1+5 e **3/6** Se o efeito tiver diferentes ícones, preste atenção aos sinais. O "+" quer dizer E, e você deve resolver todos os efeitos. O "/" quer dizer OU, e você deve escolher **um** efeito dentre os possíveis.

1
2
3 Se dois ou três ícones estiverem empilhados em uma coluna e separados por "/", resolva o efeito que corresponde ao requisito cumprido.



Exemplo: Diego joga esta carta. Ele tem 3 cartas na sua mão. Seu vizinho da esquerda tem 1 carta e seu vizinho da direita não tem cartas de fogo. Como eles têm um total de 4 cartas, Diego remove 2 da sua Área de Terrenos.



Agradecimentos: Joachim Thôme gostaria de agradecer calorosamente seu time de Cavaleiros do Vento que tornaram este jogo possível: Yann, Jérôme, Marie, Charlot, Pieter, Luc, Arthur, Xavier, Elisa, Benoit, Aline e Achille.

O designer também deseja agradecer a La Boite de Jeu pela sua confiança e trabalho excepcional

Crédito Edição Brasileira:

Tradução: Marcos Franco

Revisão: Diego Oliveira e Marcos Franco

Design Gráfico: Marcelo Groo