

Um jogo de:
Łukasz M.
Tempo

BASILICA

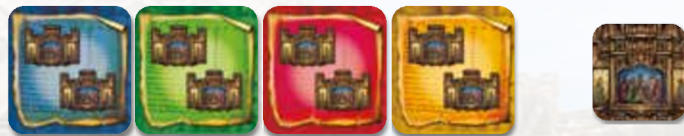
Na Florença medieval, uma basílica está sendo construída, maior e mais majestosa do que qualquer templo que os fiéis poderiam ter imaginado. Não apenas um arquiteto, mas dois a estão erguendo. Um deles recebeu mandato da rainha, o outro do bispo da diocese. A rainha gosta e respeita o bispo local e deseja evitar conflitos com a Igreja, mas não quer abrir mão de sua participação nesta grande obra. Assim, a governante decidiu que os arquitetos projetarão a basílica juntos e supervisionarão juntos a construção deste templo para a glória de Deus. Aquele que administrar melhor a obra e erguer a maior parte da basílica será generosamente recompensado, e seus artesãos poderão dormir em paz, sem se preocupar com pão e um teto sobre suas cabeças.

VISÃO GERAL DO JOGO

A cada turno, os jogadores colocam peças para expandir a basílica e criar áreas de uma única cor, além de posicionar peões que representam construtores nas peças para obter vantagens e controlar áreas.

Além disso, os jogadores executam ordens para mover ou remover construtores, aumentar habilidades, bloquear espaços ou demolir partes da basílica construídas anteriormente. Os pontos são marcados três vezes durante o jogo e, após a terceira pontuação, o jogo termina.

EXPANSÃO FESTA DOS TOLOS



8 PEÇAS DE BASÍLICA

14 FICHAS DE ALTAR

Organize as peças e os marcadores antes da sua primeira partida. Recomendamos usar a expansão depois de se familiarizar com as regras básicas.

COMPONENTES DO JOGO



58 PEÇAS DE BASÍLICA

Incluindo 4 conjuntos de 10 peças de cada cor (amarelo, azul, vermelho, verde) e 18 peças bicolores (curinga).



8 PEÇAS DE ANDAIME



12 PEÕES DE CONSTRUTOR
(6 por jogador)



16 FICHAS DE VITRAIS



6 FICHAS DE PROMOÇÃO
(4 por jogador)



1 PEÃO DA RAINHA



2 MOEDAS
(1 por jogador)



2 FICHAS DE PONTUAÇÃO
(1 por jogador)



1 PLACAR



1 TABULEIRO DE JOGO

ESTE MANUAL

ANTES DE UM JOGO

DESCRIÇÃO DOS AZULEJOS DA BASÍLICA

Cada peça da Basílica possui uma Abóbada da Basílica de um lado e um símbolo de Ordem do outro. Dependendo das decisões do jogador, uma peça pode ser usada para construir uma nova Abóbada na Basílica ou para executar uma Ordem específica (descrita posteriormente neste manual).



Fronte (abóbada da basílica)



Costas (ordem)

Além disso, o jogo possui dois tipos de peças: de cor única e de duas cores (curinga). O significado das cores das peças é descrito mais adiante neste manual.



Peça de Basílica de cor única



Peça de Basílica de duas cores

Uma peça curinga é considerada como tendo duas cores.

DESCRIÇÃO DO TABULEIRO DO JOGO



- 1 - Espaços de ordens (para 3 ordens)
- 2 - Espaços de abóbadas (para 3 abóbadas)
- 3 - A largura do tabuleiro marca a largura da área de jogo (máx. 5 peças de Basílica)

PREPARAÇÃO PARA O JOGO

1. Coloque o tabuleiro de jogo sobre a mesa.
2. Cada jogador pega uma moeda, 5 peões de construtor e 3 fichas de promoção da cor escolhida. Esses itens formam o estoque do jogador.
3. Coloque o tabuleiro de pontuação sobre a mesa. Cada jogador coloca um peão de Construtor à esquerda do primeiro espaço ("1") do tabuleiro de pontuação — este peão é usado para marcar os pontos do jogador durante o jogo.
4. Coloque também o peão da Rainha à esquerda do primeiro espaço do quadro de pontuação.
5. Misture as peças da Basílica e coloque-as com seus lados de Ordem virados para cima, formando uma pilha ao lado do tabuleiro.
6. Prepare um espaço para as peças descartadas que aparecerão ao longo do jogo.
7. Coloque os outros componentes do jogo (peças de andaime, fichas de vitral e fichas de pontuação) perto do tabuleiro.
8. Compre 3 peças de Basílica da pilha e coloque-as sobre o tabuleiro de jogo nos 3 espaços de Ordens, com os lados da Ordem voltados para cima.
9. Compre 3 peças da pilha e coloque-as nos 3 espaços de Abóbadas, com as faces de abóbada voltadas para cima.



JOGO

INÍCIO DO JOGO

O jogador que visitou por último uma basílica, catedral ou igreja medieval começa a partida. Se nenhum dos jogadores tiver visitado um desses locais, então considera-se qualquer outro tipo de templo ou lugar sagrado. Se ambos os jogadores visitaram um desses locais ao mesmo tempo, então o jogador mais jovem começa.

SEQUÊNCIA DE TURNOS

O jogo acontece ao longo de uma série de turnos, um jogador após o outro.

Cada jogador deve realizar três ações dentre as possíveis em sua vez.

AS AÇÕES POSSÍVEIS SÃO:

- COLOCAR ABÓBADA
- COLOCAR CONSTRUTOR

(somente possível imediatamente após a ação Colocar Abóbada)

- EXECUTAR ORDEM

Um jogador pode resolver qualquer combinação das três ações possíveis. A única restrição é a ação Colocar Construtor, que só pode ser resolvida imediatamente após a ação Colocar uma Abóbada.

Um jogador deve realizar exatamente três ações por turno — passar a vez ou realizar menos ações não é permitido.

Após a conclusão da terceira ação, a vez do jogador termina e a vez do próximo jogador começa.

Exemplos de turno de um jogador:

- 1 - Colocar Abóbada, 2 - Executar Ordem, 3 - Colocar Abóbada;
- 1 - Executar Ordem, 2 - Executar Ordem, 3 - Colocar Abóbada;
- 1 - Colocar Abóbada, 2 - Colocar Construtor, 3 - Executar Ordem.

Nota: Neste jogo, "adjacente" sempre significa adjacente ortogonalmente, nunca diagonalmente.

DESCRIÇÃO DAS TRÊS AÇÕES POSSÍVEIS

AÇÃO: COLOCAR ABÓBADA

O jogador escolhe 1 das 3 peças de Abóbada dos espaços de Abóbada do tabuleiro e a coloca na Basílica de acordo com as seguintes regras:

- Deve ser adjacente a outra peça (abóbada ou andaime) OU deve ser colocada na 1ª fila sob o tabuleiro de jogo — em uma das casas iniciais.
- Deve estar dentro do plano da Basílica de 5 ladrilhos de largura, indicado pela largura do tabuleiro de jogo:



Peças curinga não podem estar adjacentes a outras peças curinga.

Exemplo:

A – Peças colocadas corretamente.

B – Peça colocada incorretamente porque não é adjacente a nenhuma outra peça e não está em nenhum dos espaços iniciais.

C – Peça colocada incorretamente porque está fora do plano da basílica.

D – Peça colocada incorretamente porque 2 peças curinga estão adjacentes.



Nota: Em casos raríssimos, o jogador realizando a ação Colocar Abóbada pode não conseguir colocar uma nova peça no tabuleiro (se todas as 3 peças disponíveis forem curingas e os únicos espaços para colocá-las estiverem adjacentes a outras peças curinga). Nesse caso, os jogadores descartam todas as 3 peças de Abóbada dos espaços de Abóbada do tabuleiro e as substituem por novas peças compradas da pilha de peças ao lado do tabuleiro.

AÇÃO: COLOCAR CONSTRUTOR (

Esta ação só pode ser resolvida imediatamente após a ação Colocar Abóbada.

O jogador coloca um de seus peões de Construtor na peça de abóbada que acabou de colocar em sua ação anterior. O Construtor não pode ser colocado em nenhuma outra peça.

O jogador também deve ter um peão Construtor disponível. Se todos os 5 Construtores do jogador já estiverem na Basílica, ele não poderá realizar a ação Colocar Construtor até que tenha um Construtor disponível em sua reserva.

Nota: Uma peça de abóbada nunca pode ter mais de um construtor sobre ela.

AÇÃO: EXECUTAR ORDEM

O jogador pega uma das 3 peças de Ordem dos espaços de Ordem do tabuleiro e executa a Ordem (uma vez), descartando imediatamente a peça na pilha de descarte.

As Ordens permitem adicionar, mover ou remover Construtores, remover Abóbadas da Basílica, etc. Descrições detalhadas de cada Ordem aparecem nas páginas 6 e 7.

Imediatamente, retire uma nova peça de Ordem do topo da pilha próxima ao tabuleiro de jogo e coloque-a no espaço de Ordem que acabou de ficar vazio.

ORDENS PAGAS PARA O Oponente

Além disso, algumas das Ordens oferecem a opção de uma Ordem paga para o seu oponente:



Peça de Ordem com a opção de uma Ordem paga para um oponente.

Essas peças de Ordem têm um ícone de Moeda e uma caixa com símbolos que representam a Ordem paga específica.

Quando um jogador executa uma Ordem desse tipo, seu oponente pode lhe dar uma Moeda, se tiver uma, e executar imediatamente a Ordem paga correspondente à peça (fora de sua vez). A Ordem paga é sempre executada **após** a ordem principal da peça.

Observação: Executar uma Ordem paga durante o turno do seu oponente não significa que você terá menos ações no seu próximo turno.

REABASTECENDO OS ESPAÇOS DE ORDENS E ABÓBADAS

Os 3 espaços de Ordens e os 3 espaços de Abóbadas devem sempre ter uma peça cada.

Sempre que um jogador retirar uma peça de Abóbada do tabuleiro, ela deve ser imediatamente substituída por uma nova.

Para fazer isso, pegue a peça de Ordem no espaço diretamente acima, vire-a para o lado da Abóbada e coloque-a no espaço vazio da Abóbada.



Sempre que uma peça de Ordem for retirada de um espaço de Ordem (seja para executar a Ordem ou para ser virada e movida para um espaço de Abóbada), ela deverá ser imediatamente substituída por uma nova.

Os espaços de peças vazios são preenchidos desta maneira imediatamente após resolver a ação relacionada à remoção da peça.

ESGOTAMENTO DA PILHA DE PEÇAS

Se a pilha de peças acabar, embaralhe todas as peças descartadas para criar uma nova pilha.

O jogo termina imediatamente quando a pilha se esgota pela segunda vez e um espaço vazio não pode ser preenchido.

Nota: Devido a isso, o jogo pode terminar antes da terceira e última contagem de pontos. Caso isso aconteça, a terceira contagem de pontos será resolvida imediatamente após o término do jogo.

MOVIMENTO DA RAINHA AO LONGO DA TRILHA DE PONTUAÇÃO

O peão da Rainha inicia o jogo à esquerda da primeira casa do tabuleiro de pontuação. Ele avança durante a partida, indicando a passagem do tempo e iniciando a contagem de pontos.



Sempre que um jogador adicionar uma abóbada com o símbolo da Coroa na Basílica, mova o peão da Rainha uma casa para a frente.

Sempre que o peão da Rainha entra em uma casa de pontuação, marcada com um símbolo de Coroa, a vez do jogador termina imediatamente, independentemente de ele ter resolvido 3 ações, e as pontuações são calculadas.



Peça com símbolo de coroa



Marcador de espaço com o símbolo da coroa

PONTUAÇÃO

Os pontos são marcados imediatamente sempre que o peão da Rainha é movido para uma casa marcada com uma Coroa.

A pontuação encerra automaticamente a vez do jogador (mesmo que ele ainda não tenha realizado três ações).

A terceira pontuação encerra automaticamente o jogo.

Durante a pontuação, os jogadores verificam as áreas formadas pelas Abóbadas e calculam os pontos ganhos por elas.

ÁREAS

As abóbadas da Basílica são interligadas em áreas definidas pelas cores das peças.

Uma área é um grupo conectado de peças adjacentes de uma mesma cor (vermelho, amarelo, verde ou azul).

Pode haver mais de uma área da mesma cor, desde que nenhum dos ladrilhos de uma área seja ortogonalmente adjacente a qualquer ladrilho da outra área.

Uma única peça que não é adjacente a nenhuma outra peça da mesma cor é uma área em si mesma (com apenas um azulejo).

Áreas da mesma cor, mas que se tocam diagonalmente, não são adjacentes e, portanto, não estão conectadas.

ÁREAS PEÇAS CURINGA

Peças de duas cores são curingas. **Uma peça curinga é tratada como uma peça de ambas as cores ao mesmo tempo**, portanto pode pertencer simultaneamente a duas áreas diferentes.

Se uma peça curinga pertencer simultaneamente a duas áreas de cores diferentes, ela não as conectará em uma única área.

Observação: Diferentemente das Abóbadas comuns, uma única peça curinga não forma uma área por si só e só pode fazer parte de uma área se for ortogonalmente adjacente a uma peça da mesma cor.

Exemplo: A ilustração mostra três áreas: verde (A) com 2 espaços, azul (B) com 5 espaços e vermelha (C) com 1 espaço. A peça curinga (D) pertence às áreas verde (A) e azul (B). A área verde (A) com a peça curinga (D) tem 2 espaços, e a área azul (B) com as peças curinga (D) e (E) tem 5 espaços. A peça curinga (E) conecta duas áreas azuis adjacentes em uma área azul (B), porque azul é uma das duas cores da peça curinga (E). A área vermelha (C) tem 1 espaço, sem peças curinga. A peça curinga (E) não pertence à área vermelha (C), porque não corresponde à cor. A peça curinga (E) não é uma área amarela, porque uma única peça curinga não cria uma área de uma única peça. A peça curinga (F) é verde e amarela, mas não faz parte de nenhuma área amarela ou verde. A peça curinga (F) não está conectada à área verde (A) porque não é adjacente a nenhuma peça dessa área.



VERIFICANDO MAIORIAS

Ao marcar pontos em cada área, os jogadores verificam quem tem a maioria e quantos pontos a área vale.

O jogador que tiver mais Construtores na área recebe 1 ponto para cada peça na área.

O jogador que tiver menos Construtores na área recebe 1 ponto para cada um de seus Construtores na área.

Se os jogadores tiverem o mesmo número de Construtores na área, ambos receberão zero pontos.

Nota: Ao verificar os valores e a maioria das áreas, os jogadores levam em consideração as Promoções e os Vitrais (descritos mais adiante nas páginas 6 e 7).

Ignore as áreas sem construtores.

TRILHA DE PONTUAÇÃO

Os jogadores marcam os pontos que ganham avançando seu peão no tabuleiro de pontuação, em uma quantidade igual aos pontos obtidos.

Se o peão de um jogador ultrapassar a casa 30, coloque a ficha "30+" do jogador em um dos espaços do lado esquerdo do tabuleiro de pontuação e continue marcando sua pontuação com o peão do jogador a partir do início do tabuleiro de pontuação. Se o peão de um jogador passar novamente pela casa 30, o peão do jogador retorna ao início do tabuleiro de pontuação no tabuleiro, e sua ficha é virada para o lado "+60" com a face para cima.

CONTINUANDO O JOGO APÓS MARCAR PONTOS

1. **Remova peões de construtores e fichas de promoção.** Após a pontuação, os jogadores removem todos os seus marcadores de Construtores e de Promoção da Basílica — estes retornam aos estoques dos jogadores.
2. **Remova as peças da Basílica.** Após a pontuação, parte da Basílica é considerada concluída. Portanto, antes de continuar o jogo, descarte as duas fileiras de peças da Basílica mais próximas do tabuleiro (e remova quaisquer vitrais dessas peças descartadas). Em seguida, deslize as peças restantes, sem alterar sua disposição relativa até que toquem o tabuleiro. Remova também todas as peças de Andaime, independentemente de sua localização. Os marcadores de Vitral não são removidos — eles permanecem em todas as peças que não foram descartadas.
3. **Continue o jogo.** Após concluir essas etapas, a próxima rodada pertence ao oponente do jogador cuja vez iniciou a pontuação.

FIM DE JOGO

O jogo termina imediatamente de uma das duas maneiras a seguir, o que ocorrer primeiro: após a terceira pontuação OU após a segunda vez que a pilha de peças se esgota e uma nova peça precisa ser colocada. Neste último caso, os pontos são contabilizados uma última vez.

O vencedor é o jogador com mais pontos ao final da partida.

Em caso de empate, os jogadores dividem a vitória.

DESCRIÇÃO DAS ORDENS

ORDEN: PROMOVER



O jogador pode promover um de seus Construtores que já esteja na Basílica. Para indicar isso, o jogador pega uma de suas fichas de Promoção, vira o lado desejado para cima para mostrar o novo ofício do Construtor e a coloca sob o Construtor. Uma descrição de cada ofício é mostrada na página. 7.

Um Construtor que já tenha sido Promovido pode ser promovido para outro ofício ao substituir sua ficha de Promoção por uma nova do estoque do jogador.

Uma ficha de promoção é sempre colocada junto com um Construtor. Se um Construtor Promovido é removido do tabuleiro, seu marcador de promoção também é removido — esses marcadores retornam ao estoque do jogador.

O número de fichas de promoção é limitado — se um jogador não tiver fichas de promoção em sua reserva, ele não poderá promover mais Construtores.

Ordem paga para o oponente (Custo: 1 moeda): O oponente também pode promover um de seus construtores, mas deve escolher um tipo de promoção diferente do jogador que executou a Ordem de Promoção.

ORDEN: MOVER CONSTRUTOR



O jogador move um de seus Construtores de uma peça para outra peça de abóbada adjacente.

Nota: Cada peça pode ter no máximo um Construtor.

ORDEN: RECRUTAR



O jogador coloca um Construtor em qualquer espaço desocupado de abóbada na Basílica.

Ordem paga para o oponente (Custo: 1 moeda): O oponente pode colocar um Construtor em um espaço desocupado adjacente a um espaço onde ele já tenha um Construtor.

ORDENS E OFÍCIOS

ORDEN: CONFUNDIR



O jogador remove um de seus Construtores de um espaço e o devolve à sua reserva.

Em seguida, o jogador deve mover um dos Construtores do oponente para um espaço adjacente desocupado de Abóbada, como em uma Ordem de

Movimento de Construtor. Se o oponente não tiver nenhum Construtor no tabuleiro (ou Se todos os Construtores do oponente não puderem ser movidos) esta ordem não poderá ser selecionada.

Ordem paga para o oponente (Custo: 1 moeda): O oponente (em vez do jogador ativo) pode decidir qual de seus Construtores será movido e para onde (como uma Ordem de Movimento de Construtor). O oponente não pode cancelar o movimento de seus Construtores — ele apenas seleciona qual de seus Construtores será movido e para onde.

ORDEN: VITRAL



O jogador coloca uma ficha de Vitral em qualquer espaço onde eles têm um construtor.

Ao marcar pontos, cada ficha de Vitral adiciona um valor 2 pontos para o valor de sua área,

independentemente de qual o jogador tem a maioria.

O valor do Vitral é adicionado ao valor da área APÓS considerar outros modificadores (ex.: duplicação do arquiteto).

Cada peça pode conter, no máximo, uma ficha de Vitral.

As fichas de Vitral permanecem em jogo enquanto as peças em que estão localizadas também permanecerem em jogo.

Nota: O estoque de fichas de Vitral é considerado ilimitado — caso elas se esgotem durante o jogo, fichas adicionais podem ser usadas como substitutas.

ORDEN: ANDAIMES



O jogador coloca 2 peças de Andaime na Basílica de acordo com as regras da ação Colocar Abóbada (ignorando as regras de cor). As peças de Andaime servem como obstáculos para a colocação de peças de Abóbada.

O andaime não tem cor e não pertence a nenhuma área. Abóbadas e Construtores não podem ser colocadas sobre os andaimes, e os andaimes não podem ser descartados ou movidos. As peças de andaime permanecem em jogo até a próxima pontuação, após a qual são todas removidas.

Nota: O fornecimento de peças de andaime é considerado ilimitado; caso elas se esgotem durante o jogo, peças adicionais podem ser usadas como substitutas.

ORDEN: DESASTRE



O jogador descarta uma Abóbada da Basílica. Uma Abóbada só pode ser descartada se não possuir um Construtor.

OFÍCIOS



ARQUITETO — ao marcar pontos em uma área com um Arquiteto, a recompensa do jogador com maioria é dobrada. Isso é válido mesmo que o dono do Arquiteto não esteja recebendo os pontos. (Um Arquiteto mal posicionado pode beneficiar o oponente!) Se uma área tiver vários Arquitetos, seus efeitos não são cumulativos — o valor da área é dobrado apenas uma vez.



MESTRE DE OBRAS — um Mestre de Obras conta como dois Construtores ao calcular maiorias.



HOMEM FORTE — se houver empate ao verificar a maioria de uma área, o jogador que tiver um Homem Forte na área vence o empate. Dois Homens Fortes na mesma área se anulam.



BOBO DA CORTE — durante a pontuação, uma peça de Abóbada com um Construtor promovido a Bobo da Corte torna-se uma peça curinga com uma cor adicional. Assim, o Bobo pode transformar uma peça de uma única cor em uma curinga, e uma peça curinga em uma peça de três cores. Uma peça de Abóbada com um Bobo da Corte pode estar adjacente a peças curingas.

A cor de um Bobo da Corte é escolhida pelo jogador que o possui. A cor é definida imediatamente antes da contagem de pontos.

Se cada jogador promoveu um de seus Construtores a Bobo da Corte, a cor de cada Bobo da Corte é escolhida em segredo, sem que os outros jogadores saibam. Por exemplo, os jogadores podem discretamente pegar uma peça de Basílica descartada da cor desejada e revelá-las simultaneamente.

Nota: Se a escolha da cor do Bobo da Corte resultar na formação de uma área com apenas uma peça curinga, ela não pontua, pois uma única peça curinga não cria uma área de uma única peça.

EXPANSÃO E CRÉDITOS

A EXPANSÃO A FESTA DOS TOLOS

Começa a Festa dos Tolos — Festum Fatuorum — um festival medieval para os jovens! Hoje eles escolherão, dentre seus próprios cidadãos, um papa, arcebispo, bispo ou abade fictício, e parodiarão as altas cerimônias em celebrações profanas e extravagantes. Você se atreve a se juntar a eles?

Esta mini expansão para Basílica consiste em 8 novos ladrilhos de Basílica e 14 peças de Altar.

PREPARAÇÃO

Misture todas as novas peças de Basílica com as do jogo base. Antes de começar o jogo, você pode descartar 6 peças aleatórias da pilha previamente embaralhada e colocá-las de volta na caixa sem olhar.

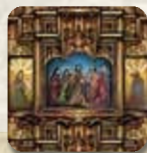
ORDEM: ALTAR

O jogador pega duas fichas de Altar e as coloca em 2 espaços de Abóbada diferentes à sua escolha na Basílica (1 Altar por espaço). Cada ficha de Vitral no espaço com um Altar vale o dobro de pontos (durante a pontuação, cada Vitral com um Altar adiciona 4 pontos ao valor da área). Cada espaço de Abóbada com um Altar está protegido dos efeitos de uma Ordem de Desastre. Cada Construtor em um espaço de Abóbada com um Altar está protegido dos efeitos da Ordem de Confusão (portanto, o oponente não pode mover esse Construtor).

Fichas de altar não podem ser colocadas em peças de andaime.



Ordem de altar



Símbolo do altar

CRÉDITOS

AUTOR DO JOGO: Łukasz M. Pogoda

DESENVOLVIMENTO: Ignacy Trzewiczek

INSTRUÇÕES: Łukasz M. Pogoda, Michał Oracz

TRADUÇÃO PARA INGLÊS: Anna Skudlarska e Russ Williams

EDIÇÃO EM INGLÊS: Vincent Salzillo, Tyler Brown

PROJETO GRÁFICO: Łukasz M. Pogoda, Michał Oracz e Rafat Szyma (edição 2022)

ILUSTRAÇÕES DA CAIXA E TABULEIRO: Juan Pablo Fuentes Ruiz

GERENTE DE PROJETO: Marek Dąbrowski

GERENTE DE PRODUÇÃO: Damian Mazur



TRADUÇÃO PT-BR

Jogos Fantásticos e Onde Habitam

Jennifer Domeneghini e Joel De Conto

jogosfantasticos.com.br

@jogosfantasticospoa

Tradução independente - feita por jogadores para jogadores. Produzida exclusivamente para uso privado e não comercial. Divirta-se!

Prezado(a) Cliente, nossos jogos são montados com o máximo cuidado. No entanto, se sua cópia estiver faltando alguma coisa, pedimos desculpas. Por favor, nos informe através do formulário de Atendimento ao Cliente em nosso site:

portalgames.pl/en/customer-service

Continuamos a dar suporte aos nossos jogos após o lançamento inicial. Embora nossos editores e colaboradores verifiquem e aprimorem cuidadosamente os materiais dos jogos, às vezes — mesmo meses ou anos após a estreia — há necessidade de introduzir correções, alterações ou melhorias. Realizamos as alterações necessárias nos materiais dos jogos com base nas opiniões da comunidade de jogadores e a experiência dos autores. O manual mais atualizado e alguns materiais adicionais (por exemplo, mini-expansões, promoções, perguntas frequentes, etc.) podem ser Encontrado em nosso site:

portalgames.pl/en/basilica



Publicado por: Portal Games Sp. z o.o.

H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów, Polônia.

© Copyright 2022 PORTAL GAMES Sp. z o.o.

Todos os direitos reservados.