TERRA NOVA

Para 2 a 4 jogadores
14 anos ou mais

OBJETIVO DO JOGO

Expanda sua facção pelo mapa. Mas antes de poder construir em diferentes terrenos, você precisa torná-los habitáveis para sua facção. Escolha diferentes prioridades de ação nas rodadas individuais e receba cada vez mais pontos. Ao final da partida, a maior área contínua também traz pontos.

Use as habilidades de sua facção de forma inteligente. Obtenha mais pontos e domine Terra Nova! A cada nova partida, você pode escolher entre 10 diferentes facções, cada uma com suas próprias habilidades. Adapte sua estratégia à sua facção e aos objetivos de cada rodada.

COMPONENTES

1 tabuleiro dupla face
(verso para a variante de 2 jogadores)



5 cartões de facção dupla face



8 fichas bônus



verso

8 fichas de pontuação da rodada



verso

103 moedas
(73 × 1, 30 × 5)



40 fichas de terreno dupla face



12 marcadores X



40 marcadores de poder



2 resumos de ações



1 ficha de palácio
(para facção dos Felinos da Areia)

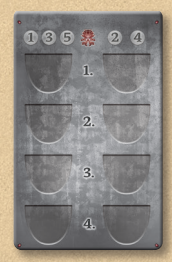


1 marcador de jogador inicial



Para a variante de ordem de turno

1 tabuleiro de ordem de turno



5 fichas de facção



Componentes nas 5 cores das facções (preto, azul, verde, vermelho e amarelo)

5× 2 palácios

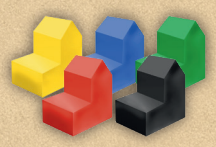


5× 4 fichas de cidade



verso

5× 4 casas de comércio



5× 2 marcadores de facção



5× 8 habitações



5× 3 pontes



5× 1 ficha de 80 pontos
(se um jogador conseguir mais de 80 pontos durante a partida, ele recebe uma destas fichas).



5× 1 resumo da facção



PREPARAÇÃO

Preparação Geral

1. Posicione o **tabuleiro** com o ícone para 2 a 4 jogadores (canto inferior esquerdo) no centro da mesa.



2. Misture as **fichas de pontuação da rodada** e posicione uma, com a frente para cima, em cada um dos 5 espaços numerados de rodadas na base do tabuleiro. Devolva os demais para a caixa. Você não precisará mais deles nesta partida.

1ª partida : *em sua primeira partida, recomendamos a preparação pré-definida, que está detalhada em caixas como esta.*
Utilize as seguintes fichas de pontuação da rodada, nesta ordem:



PREPARAÇÃO (CONTINUAÇÃO)

Preparação Geral (continuação)

3. Posicione 1 **marcador X** ao lado de cada uma das 6 ações de poder, no lado esquerdo do tabuleiro. Deixe os demais próximo ao tabuleiro.
4. Deixe as **moedas** e as **fichas de terreno** próximo ao tabuleiro.
5. Misture as **fichas bônus** e posicione 3, com a frente para cima, ao lado do tabuleiro. Adicione 1 a mais para cada jogador. Devolva as demais para a caixa. Você não precisará mais delas nesta partida. (Por exemplo, em uma partida em 3 jogadores, use 6 fichas bônus.)

> ***1ª partida:*** *com 4 jogadores, use as fichas bônus A-G mostradas abaixo. Com 3 jogadores, use as fichas bônus A-F. Com 2 jogadores, use as fichas bônus A-E.*

6. Determine o jogador inicial aleatoriamente e entregue a ele o **marcador de jogador inicial**.
7. Na ordem de turno (começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário), escolha um **cartão de facção** e pegue os **componentes da facção** correspondente à cor de fundo desse cartão de facção. Devolva os cartões de facção e componentes de facção não escolhidos para a caixa. Você não precisará mais deles nesta partida.

> ***1ª partida:*** *use as seguintes facções:*
> *4 jogadores:* ***Fadas****,* ***Golens****,* ***Duendes****,* ***Gênios***
> *3 jogadores:* ***Golens****,* ***Filhas do Deserto****,* ***Gênios***
> *2 jogadores:* ***Fadas****,* ***Duendes***





8. Posicione 1 **marcador de facção** de cada jogador no espaço 0 da **trilha de pontuação** presente no tabuleiro.
9. Agora siga para a **preparação pessoal** de cada jogador (pág. 3).
10. Cada jogador: posicione 2 de suas **habitações** em espaços livres de seu **terreno natal** da seguinte forma: pegue as habitações, da esquerda para a direita, de seu cartão de facção. O jogador inicial posiciona 1 habitação, seguido pelos demais jogadores, na ordem de turno. Quando todos os jogadores tiverem posicionado 1 habitação cada, prossiga com o posicionamento da segunda habitação na ordem inversa do turno (começando com o último jogador e terminando com o primeiro). Caso as Filhas do Deserto estejam em jogo, elas posicionam sua terceira habitação agora.

Dica: é importante posicionar pelo menos 1 habitação adjacente a habitação de uma outra facção.

> ***1ª partida:*** *posicione suas habitações da forma mostrada nas ilustrações desta página. O exemplo da esquerda é para 4 jogadores. O local das habitações para 2 e 3 jogadores estão mostrados à direita.*

11. Na ordem inversa de turno, escolha 1 **ficha bônus** e posicione-a ao lado de seu cartão de facção. Posicione 1 moeda em cada uma das fichas bônus remanescentes.

> ***1ª partida:*** *pegue as seguintes fichas bônus para sua facção:*
> *4 jogadores:* ***Fadas G****,* ***Golens F****,* ***Duendes A****,* ***Gênios B***
> *3 jogadores:* ***Golens A****,* ***Filhas do Deserto D****,* ***Gênios C***
> *2 jogadores:* ***Fadas C****,* ***Duendes E***

12. **Comece a partida** com a Fase 1: Renda. Em seguida, o jogador inicial realiza sua primeira ação e começa a Fase 2 da primeira rodada.

Localização das habitações para a primeira partida com 3 jogadores



Localização das habitações para a primeira partida com 2 jogadores



O Cartão de Facção

A Este é o **ciclo de transformação**. Ele mostra todos os tipos de terreno (neste exemplo, em sentido horário, começando do topo: lago, floresta, devastação, deserto e pântano). O **terreno natal** de sua facção é o superior, ilustrado em formato maior. Ele possui a mesma cor que os componentes de sua facção e o fundo de seu cartão de facção. O ciclo de transformação mostra o custo necessário para tornar um determinado terreno habitável para a sua facção. Para saber mais a respeito, veja a ação *Transformar e Construir* na pág. 5.

B O **livro** no topo mostra as **habilidades** especiais de sua **facção**. Estas habilidades estão ativas para sua facção durante toda a partida. As habilidades das facções são explicadas em detalhes nas páginas 11 e 12.

C Abaixo das habilidades da facção encontra-se a **trilha de navegação**. Ela mostra seu alcance através dos espaços de rio e, desta forma, quais terrenos estão ao seu alcance. Para saber mais, veja a caixa *Adjacência e Alcance* na pág. 5.

D No canto superior direito está o **ciclo de poder**. Ele é composto por três diferentes alguidares, nos quais seu poder é carregado. Você precisa de poder para realizar ações de poder (pág. 8, *Ação de Poder*) ou para ganhar moedas. O funcionamento do ciclo de poder é explicado na caixa *O Ciclo de Poder* na pág. 4.

E Nestas 3 linhas você encontra suas **construções**. Os pergaminhos grandes à esquerda das linhas mostram o tipo de construção e o custo a ser pago para posicionar uma construção deste tipo no tabuleiro. Cada pergaminho à sua direita contém 1 construção daquele tipo. No extremo esquerdo de cada linha existe 1, 2 ou 3 emblemas. Eles indicam o **valor de cidade** de cada construção. As duas construções superiores, seus palácios, possuem, cada um, uma habilidade especial que se torna ativa uma vez que o palácio associado tenha sido construído. Será explicado mais sobre isto na ação *Aprimorar uma Construção* na pág. 6.

F Isto mostra o custo para a ação ***Construir uma Ponte***. Veja mais informações sobre isto na pág. 8.



Preparação do Jogador

1 Escolha um lado de seu **cartão de facção** e posicione-o à sua frente. A letra "A" ao lado do livro indica uma facção mais simples, recomendada para suas primeiras partidas.

2 Receba a quantidade de **moedas** mostrada no lado esquerdo de seu cartão de facção, abaixo de seu nome. Deixe elas em seu estoque pessoal ao lado de seu cartão de facção.

3 Pegue 8 **marcadores de poder**. Posicione 2 deles no alguidar I, 2 no alguidar II e 4 no alguidar III. Existe um lembrete destas quantidades no centro dos alguidares. Estes números não tem nenhuma importância no restante da partida.

4 Posicione seu segundo **marcador de facção** no espaço 0 de sua trilha de navegação.

5 Posicione suas 8 **habitações** nos 8 pequenos pergaminhos na linha de habitações.

6 Posicione suas 4 **casas de comércio** nos 4 pequenos pergaminhos na linha das casas de comércio.

7 Posicione seus 2 **palácios** nas 2 silhuetas presentes nos 2 pergaminhos grandes na linha dos palácios. Caso você tenha escolhido os Felinos da Areia, receba a ficha de palácio adicional e posicione-a no pergaminho da esquerda.

8 Posicione suas 3 **pontes** ao lado de seu tabuleiro de facção, em seu estoque pessoal.

9 Da mesma forma, posicione suas 4 **fichas de cidade** em seu estoque pessoal.

10 Deixe seu **resumo de facção** ao lado de seu cartão de facção. Ele funciona como um resumo das diferentes habilidades de sua facção. O jogo também possui 2 resumos de ações. Deixe-os ao alcance dos jogadores.

Fluxo do Jogo

Uma partida possui 5 rodadas. Cada rodada possui 3 diferentes fases:
Fase 1: Renda, Fase 2: Ações e Fase 3: Final da Rodada. Durante a fase de ações, diferentes ações podem ser recompensadas com pontos a cada rodada (mais sobre isto na caixa *Pontuação da Rodada* na pág. 5).

Fase 1: Renda

Na fase 1, todos os jogadores recebem uma **renda** de moedas e/ou poder. Renda é sempre identificada por uma **mão aberta** abaixo do ícone. A quantidade de renda que você recebe depende das suas **construções já posicionadas** e da **ficha bônus** escolhida nesta rodada. Você recebe tudo que está acima da mão em sua ficha bônus. Você recebe tudo que estiver sobre uma mão e visível (não coberto por um componente) em seu cartão de facção.

Se você possui a facção das ***Fadas***, você também recebe renda da habilidade de facção delas.

Deixe as moedas recebidas em seu estoque pessoal, ao lado de seu cartão de facção. Poder recebido nunca é colocado em seu estoque pessoal. Ao invés disto, quando ganhar poder, ***mova*** os marcadores de poder que já estão em seu cartão de facção (veja a caixa *O Ciclo de Poder* à direita).

Exemplo: *Sua renda é de 16 moedas e 5 de poder, da seguinte forma:*
1) Sua ficha bônus lhe traz 3 moedas e 3 de poder.
2) Seu cartão de facção lhe traz 13 moedas e 2 de poder.



O Ciclo de Poder

O ciclo de poder consiste de 3 alguidares, onde encontram-se seus marcadores de poder. O alguidar I contém poder *gasto*, o alguidar II contém poder *pouco carregado* e o alguidar III contém poder *carregado* que você poderá utilizar. Marcadores de poder nos alguidares I e II não podem ser usados até estarem carregados e, desta forma, movidos para o alguidar III.

Poder recebido é mostrado por uma **seta branca no sentido horário** sobre um marcador de poder. Caso você precise **gastar poder**, isto é mostrado por uma **seta preta no sentido anti horário** sobre um marcador de poder. A quantidade de poder recebida ou que deve ser gasta é mostrada como um número no marcador de poder.

Receber e gastar poder sempre segue as regras a seguir:

Receber Poder

Sempre que você receber poder (por exemplo, durante a renda), você pode mover marcadores de poder uma quantidade correspondente de passos ao longo das **setas brancas** entre os alguidares do ciclo de poder. 1 poder recebido permite que você mova 1 marcador de poder 1 passo para o próximo alguidar mais alto, ao longo de uma seta branca.

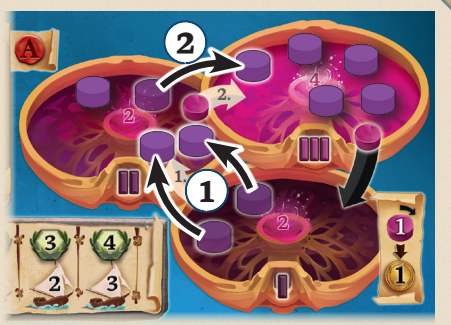
- Contudo, você **sempre** move todo o poder do alguidar I para o alguidar II **primeiro**. Isto significa que o alguidar I deve estar **vazio** para que você possa mover do alguidar II para o alguidar III. (Imagine que primeiro você coleta poder para depois, gradualmente, carregá-lo.)
- Se todos os marcadores de poder já se encontram no alguidar III (Alguidares I e II estão vazios) e você receber poder, então este poder recebido é desperdiçado (não mova nenhum marcador de poder). Tente planejar-se antecipadamente e use a *Opção Adicional: Vender Poder* (pág. 9) para evitar isso.

Gastar Poder

Você só pode usar poder que encontra-se no **alguidar III** para realizar ações de poder ou para trocar por moedas (veja *Opção Adicional: Vender Poder,* pág. 9). Poder gasto é movido através da **seta preta** do alguidar III para o alguidar I. Ele foi gasto e precisa ser recarregado.

Mesmo que existam marcadores de poder nos alguidares I e II, você ainda pode gastar os marcadores carregados que estão no alguidar III.

Exemplo: *ao receber 3 de poder, você deve (1):* ***primeiro*** *mover 2 marcadores de poder do alguidar I para o alguidar II. Como, após isso, o alguidar I está vazio, agora você pode (2): mover 1 marcador de poder para o alguidar III. Agora você pode gastar até 5 marcadores de poder do alguidar III.*



Créditos

Autor: Andreas Faul, baseado no jogo Terra Mystica, de Helge Ostertag e Jens Drögemüller.

Andreas Faul, nascido em 1958, mora próximo de Stuttgart, na Alemanha. Jogar sempre ocupou uma boa parte de seu tempo livre e ele teve apenas poucas fases sem jogos em sua vida. Terra Nova é o primeiro jogo publicado de Andreas Faul.

Arte: Loïc Billiau, Lukas Siegmon

Design Gráfico: Christof Tisch, Inga Keutmann

Editores: Frank Heeren, Inga Keutmann

Tradução: Romir G. E. Paulino

Revisão: Pedro Vinicius

Os autores, editores e a KOSMOS agradece a todos os playtesters e avaliadores.

Muito obrigado a Jens Drögemöller e Helge Ostertag pela permissão da utilização dos mecanismos de Terra Mystica.

© 2022 KOSMOS

Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7
70184 Stuttgart, DE

Grok Games Com. de Art. Recreativos Ltda
CNPJ: 31.986.964/0001-84
R. Pedro Taques 129,
Consolação – São Paulo/SP
CEP: 01415-010 TEL: (11) 3237-2546

Todos os direitos reservados.

grokgames.com.br
sac@grokgames.com.br

MADE IN CHINA
Art.-Nr.: 683382

Fase 2: Ações

Em sentido horário, começando com o jogador que tem o marcador de jogador inicial, cada jogador realiza 1 ação em seu turno. Os jogadores continuam realizando turnos até que todos tenham escolhido passar. Você pode realizar a mesma ação repetidas vezes durante a mesma rodada (ao longo de vários turnos). **Além da sua ação**, você pode gastar poder para ganhar moedas, através da opção adicional: Vender Poder (pág. 9).

Resumo das 7 Ações

Transformar e Construir
Construa uma habitação em um hexágono de seu terreno natal ao seu alcance ou torne habitável um terreno ao seu alcance e, opcionalmente, construa uma habitação lá. A maioria das habitações traz renda na fase 1.

Aprimorar uma Construção
Através desta ação, você transforma habitações em casas de comércio ou casas de comércio em palácios. Casas de comércio trazem renda na fase 1, enquanto palácios lhe trazem uma habilidade especial. Alguns palácios também possuem renda na fase 1.

Avançar na Navegação
Seu valor de navegação indica seu alcance através do rio, tornando novos terrenos disponíveis. Com esta ação, você pode aumentar este valor.

Construir uma Ponte
Usando esta ação, você pode construir uma ponte através do rio.

Ação de Poder
Gaste marcadores de poder carregados, do alguidar III, para realizar uma ação de poder à sua escolha. Cada ação de poder pode ser realizada apenas uma vez por rodada.

Ação Especial
Ações especiais são ações que só estão disponíveis para sua facção e não possuem custo. Você pode realizar cada uma delas uma vez por rodada.

Passar
Caso não possa ou não queira realizar mais nenhuma ação nesta rodada, você passa. Devolva sua ficha bônus atual e escolha uma nova para a próxima rodada.

Opção Adicional: Vender Poder
Com esta **opção adicional** você pode trocar poder por moedas em certos momentos (pág. 9).

Pontuação da Rodada

Cada rodada possui sua própria pontuação.
A ficha de pontuação da rodada mostra como você recebe pontos na fase 2 (a fase de ações da rodada atual). Nesta rodada, sempre que você fizer o que está mostrado (por exemplo, construir habitações) você receberá pontos, conforme mostrado na ficha de pontuação. Uma explicação detalhada de cada ficha de pontuação de rodada pode ser encontrada na pág. 10.

Exemplo: *nesta rodada, você recebe 2 pontos cada vez que construir uma habitação.*



Adjacência e Alcance

Adjacência

Hexágonos de terreno e construções são considerados **adjacentes** caso tenham uma fronteira direta entre eles, através da borda de um hexágono, ou caso estejam conectados por uma ponte.

Alcance

Todos os terrenos adjacentes a uma de suas construções e todos os terrenos acessíveis a você através da navegação pelo rio são considerados **ao alcance**. Seu valor de navegação indica a quantidade máxima de espaços de rio que pode haver entre um terreno com uma construção sua e um terreno qualquer para este ser considerado ao alcance.

Exemplo: *todos os terrenos marcados em preto são considerados adjacentes a você (a devastação de baixo devido à sua ponte).*

Seu valor de navegação é 2. Todos os terrenos marcados com um navio encontram-se, adicionalmente, ao seu alcance, já que eles podem ser alcançados através de até 2 espaços de rio.



As Diferentes Ações em Detalhes

Transformar e Construir

Quando realizar esta ação, escolha **uma** das seguintes opções:

a) Construa uma habitação em um hexágono desocupado de seu terreno natal, ao seu alcance.

b) Torne 1 hexágono de terreno desocupado, ao seu alcance, habitável para sua facção. Você *pode* construir imediatamente 1 habitação neste hexágono (pagando seu custo).

a) Construa uma habitação em um hexágono desocupado de seu terreno natal, ao seu alcance.

*Seu **terreno natal** é mostrado no círculo maior, diretamente abaixo da ilustração de sua facção.*

Construa uma habitação em um hexágono desocupado (um hexágono sem nenhuma construção) de seu terreno natal, ao alcance de uma de suas construções (a definição de alcance está na caixa acima, *Adjacência e Alcance*). Pague o custo de **4 moedas** e pegue a habitação mais à esquerda de seu cartão de facção, colocando-a no hexágono escolhido. Caso você não tenha nenhuma habitação em seu cartão de facção, então você não pode realizar esta ação.

Observação: cada vez que você constrói uma habitação adjacente a quaisquer construções pertencentes a *outros jogadores*, estes outros jogadores recebem poder. Veja *Receber Poder Graças aos Outros Jogadores* na pág. 7.



Caso esta seja a atual ficha de pontuação da rodada, receba 2 pontos cada vez que você construir uma habitação.

Transformar e Construir (continuação)

b) Torne 1 hexágono de terreno desocupado, ao seu alcance, habitável para sua facção. Você pode construir imediatamente 1 habitação neste hexágono (pagando seu custo).

Para transformar um terreno em seu terreno natal, você sempre precisa de 1 ou 2 pás. A quantidade de pás que você precisa está mostrada no **ciclo de transformação** de seu cartão de facção: conte as pás entre o terreno a ser transformado e seu terreno natal. **Cada pá** custa **6 moedas**. Uma vez que você pagou os custos, posicione imediatamente uma **ficha de terreno** mostrando seu terreno natal sobre o hexágono de terreno que foi transformado.

Em seguida, durante o mesmo turno, você **pode** construir uma habitação imediatamente no hexágono que acabou de ser transformado (isto é opcional). Pague o custo de 4 moedas e pegue a habitação mais a esquerda de seu cartão de facção, colocando-a no hexágono.

Certas ações de poder (no tabuleiro e na habilidade do palácio da esquerda das ***Fadas***) e uma ação especial em uma ficha bônus, lhe permitem realizar esta ação com 1 ou 2 pás gratuitas. Para mais informações, veja as ações de poder (pág. 8), a explicação das fichas bônus (pág. 11) e as habilidades das facções (***Fadas***, pág. 12).

Observação: caso você construa uma habitação ao lado de construções de outros jogadores, estes jogadores recebem poder. Veja *Receber Poder Graças aos Outros Jogadores* na pág. 7.



Caso esta seja a atual ficha de pontuação da rodada, receba 2 pontos cada vez que você construir uma habitação.

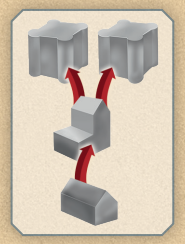


Caso esta seja a atual ficha de pontuação da rodada, receba 2 pontos para cada pá que você usar.

Exemplo: *você possui a facção dos* ***Gênios*** *e quer transformar a* ***devastação*** *adjacente à sua habitação em um terreno habitável para você. Você deve usar 2 pás para esta transformação, já que existem 2 pás entre seu terreno natal e o terreno escolhido, em seu ciclo de transformação. Você paga 12 moedas por estas 2 pás. (1) Você posiciona uma ficha de terreno de* ***lago*** *(seu terreno natal) no espaço e pode construir uma habitação lá imediatamente, pagando 4 moedas. (2) Após pagar o custo, você pega a habitação mais à esquerda de seu cartão de facção e a coloca no terreno.*



Aprimorar uma Construção



Através da ação *Aprimorar uma Construção*, você troca uma de suas habitações por uma casa de comércio ou uma de suas casas de comércio por um palácio. Palácios não podem ser aprimorados.

Quando aprimorar uma construção, realize os seguintes passos:

1. Escolha uma **construção** para aprimorar.
2. Pague o **custo** da nova construção. Como o terreno já está habitável para você, nenhum custo adicional para torná-lo habitável é necessário.



Se você aprimorar uma **habitação para casa de comércio**, o custo depende da habitação que será aprimorada ser ou não adjacente a 1 ou mais construções de **outros jogadores** (veja *Adjacência e Alcance* na pág. 5).

a) Se **nenhuma construção** de outro jogador é **adjacente**, o custo do aprimoramento é **10 moedas**.

b) Se 1 ou mais **construções** de outros jogadores são **adjacentes**, o custo do aprimoramento é **7 moedas**.

Exemplo: *aprimorar a habitação 1 custa 10 moedas, porque ninguém mais tem construções adjacentes a ela. Aprimorar a habitação 2 custa 7 moedas, porque o palácio vermelho é adjacente a ela.*



Se você aprimorar uma **casa de comércio para um palácio**, o custo do aprimoramento é **14 moedas** (independentemente de existirem outras construções adjacentes).

3. Pegue a **construção antiga** (aquela que está sendo aprimorada) do tabuleiro e coloque-a em seu cartão de facção, no **pergaminho desocupado mais à direita** da linha de construções correspondente.
4. Pegue a **nova construção** (aquela para a qual você está aprimorando) de seu cartão de facção e posicione-a no espaço de terreno que você acaba de liberar:

   a) Se você aprimorou uma habitação para uma **casa de comércio**, sempre pegue a casa de comércio **mais à esquerda** de seu cartão de facção.

   b) Se você aprimorou uma casa de comércio para um **palácio**, você pode **escolher** qual dos dois palácios você quer trazer ao jogo com este aprimoramento. Um palácio lhe traz uma **habilidade de palácio** adicional imediatamente após sua construção. Cada palácio possui uma habilidade diferente. Estude cuidadosamente qual habilidade você precisará primeiro. A habilidade do palácio da esquerda é diferente para cada facção. A habilidade do palácio da direita é a mesma para as facções simples (lado A) e diferente para as avançadas (lado B).
   Se a habilidade do palácio possui um octógono laranja, ela é uma ação de poder pessoal ou uma ação especial (veja *Ação de Poder* na pág. 8 e *Ação Especial* na pág. 9). Pegue um marcador X e deixe-o ao lado do octógono laranja. Você pode realizar essa ação uma vez por rodada, começando em seu próximo turno. Após ter realizado essa ação, cubra-a com o marcador X. Ela não pode ser usada novamente nesta rodada.

5. Se a ficha de pontuação da rodada atual recompensar pela construção que você acaba de posicionar, receba os pontos mostrados (veja mais sobre isto em *Pontuação da Rodada* na pág. 5).

Observação: caso você aprimore uma construção adjacente a construções de outros jogadores, os outros jogadores recebem poder. Para mais informações, veja *Receber Poder Graças aos Outros Jogadores* logo abaixo.

Observação: o aprimoramento altera sua renda para a próxima rodada. Você não receberá mais a renda da construção antiga, mas receberá a renda da nova construção.



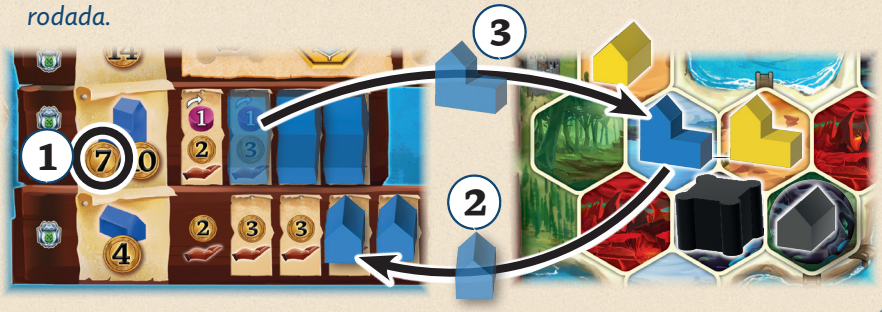
Caso esta seja a atual ficha de pontuação da rodada, receba 3 pontos cada vez que aprimorar para uma casa de comércio.



Caso esta seja a atual ficha de pontuação da rodada, receba 5 pontos cada vez que aprimorar para um palácio.

Exemplo: *uma de suas habitações está no lago. Você a aprimora para uma casa de comércio.*

1. *Você paga o custo. Neste exemplo, 7 moedas, já que 1 ou mais construções de outras facções estão adjacentes a esta habitação.*
2. *Você tira a habitação do tabuleiro e a coloca no pergaminho desocupado mais à direita da linha de habitações de seu cartão de facção. Na próxima rodada, você deixará de receber a renda de 3 moedas que você cobriu.*
3. *Você pega a casa de comércio mais à esquerda de seu cartão de facção e a posiciona no terreno liberado. Através deste aprimoramento, você desbloqueou uma renda adicional de 1 poder e 2 moedas para a próxima rodada.*



Receber Poder Graças aos Outros

Quando você constrói uma habitação ou aprimora uma construção, todos os outros jogadores que possuem construções adjacentes à uma nova construção recebem 1 poder para cada construção adjacente à esta nova construção que eles possuam (veja *O Ciclo de Poder* na pág. 4). Você nunca ganha poder por construir ou aprimorar suas próprias construções, mesmo que elas estejam adjacentes entre si.

No exemplo acima: ***Azul*** *aprimorou a habitação no lago para uma casa de comércio. Todas aqueles com construções adjacentes recebem poder.* ***Amarelo*** *possui 2 construções adjacentes à casa de comércio aprimorada, recebendo 2 de poder.* ***Preto*** *recebe 1 de poder pela sua única construção adjacente.*

Fundando uma Cidade

Durante a partida, você poderá fundar uma ou mais cidades. A fundação de uma cidade acontece **automaticamente** e não é uma ação. Cada uma de suas construções possui um **valor de cidade**, que é representado pela quantidade de **emblemas** à esquerda do custo de construção correspondente, em seu cartão de facção. Cada habitação possui um valor de cidade de 1, cada casa de comércio, um valor de cidade de 2 e cada palácio, um valor de cidade de 3. Após realizar uma ação, se **4 ou mais de suas construções forem adjacentes** (incluindo conexões através de pontes), e estas construções possuírem um **valor de cidade** combinado de **7 ou mais**, você funda uma cidade imediatamente.

Quando fundar uma cidade, escolha uma **ficha de cidade** de seu **estoque** e receba imediatamente todos os bônus mostrados nela, colocando, em seguida, a ficha abaixo de uma das construções que formaram a cidade (indicando quais construções adjacentes já formaram uma cidade). Cada ficha de cidade pode ser usada apenas uma vez por partida. Cidades são explicadas na pág. 11.

Observe os seguintes detalhes sobre cidades:

- Cada construção pode ser parte de apenas **uma** cidade.
- Se você posicionar uma construção adjacente a uma cidade já fundada, você aumentará o valor de cidade dela, mas isto não lhe ajudará a fundar uma nova cidade (ou seja, a nova construção foi integrada na cidade já existente).
- Se você conectar duas cidades já fundadas ao posicionar uma construção, ambas mantém suas fichas de cidade, mas isto também não ajuda a fundar uma nova cidade.

Dica: *tente construir grupos de construções adjacentes que somem exatamente um valor de cidade de 7, já que mais valor de cidade é desperdiçado para os propósitos de fundar uma nova cidade.*



Caso esta seja a atual ficha de pontuação de rodada, receba 5 pontos cada vez que fundar uma cidade.

Exemplo: *você construiu uma ponte e agora possui 4 construções adjacentes, com um valor de cidade total de 7, automaticamente fundando uma cidade. Você escolhe, entre as fichas de cidade de seu estoque, a que mostra 6 moedas e 5 pontos, o que você recebe imediatamente. Em seguida você posiciona a ficha de cidade sob uma de suas construções, indicando que as construções adjacentes pertencem àquela cidade.*



Avançar na Navegação

Pague **8 moedas** e avance seu marcador de facção na trilha de navegação em **1 espaço** para a direita. Você recebe imediatamente os pontos mostrados no novo espaço.
O valor de navegação indica quais terrenos dois estão **ao alcance** para você tornar habitáveis e construir através do rio (veja *Adjacência e Alcance* na pág. 5). O ponto inicial deve sempre ser uma de suas próprias construções.



Caso esta seja a atual ficha de pontuação da rodada, receba 2 pontos cada vez que você avançar na navegação.

Exemplo: *você paga 8 moedas e avança 1 espaço na trilha de navegação. Você recebe 3 pontos por isto. Espaços de terreno conectados a uma de suas construções por até 2 espaços de rio são considerados ao seu alcance a partir de agora.*



Construir uma Ponte

Pague **10 moedas** para construir **1 ponte**. Pegue uma ponte de seu estoque e posicione-a em um espaço de ponte desocupado (representado por 2 cabeceiras de ponte opostas) adjacente a um terreno onde você possua uma construção. Caso não exista uma cabeceira de ponte mostrada em um local do rio, então você não pode construir uma ponte lá.

Exemplo: *estes são espaços de ponte desocupados. Já que o superior e o central são adjacentes a sua habitação, você pode construir uma ponte lá.*



Ação de Poder

Você pode encontrar ações de poder no tabuleiro e em alguns cartões de facção. Elas possuem um octógono laranja em uma placa de madeira. Para ativar uma ação de poder e receber seus benefícios: **gaste poder** (pág. 4) conforme mostrado à esquerda da seta e receba os benefícios mostrados à direita da seta, cobrindo o benefício com um marcador X em seguida. **Caso já exista um marcador X sobre um benefício, você não poderá ativá-lo** (cada ação de poder só pode ser ativada uma vez por rodada). Ações de poder nos cartões de facção só podem ser usadas pelas facções correspondentes. As diferentes ações de poder são:



Construir uma Ponte

Gaste, respectivamente, 3 ou 4 de poder para construir uma ponte sem pagar moedas por ela.
Estas ações de poder funcionam da mesma forma que a ação *Construir uma ponte* mostrada acima. Contudo, você gasta poder ao invés de pagar moedas. Estas ações de poder (assim como todas as demais) só podem ser usadas uma vez por rodada. Contudo, a *ação de* **Construir uma Ponte** pode ser usada diversas vezes por rodada (ao longo de diversos turnos).



Avançar na Navegação

Gaste 4 de poder para avançar seu valor de navegação em 1 espaço, sem pagar moedas por isto. Avance seu marcador de facção 1 espaço na trilha de navegação e receba os pontos mostrados no novo espaço.

Esta ação de poder funciona da mesma forma que a ação *Avançar na Navegação* explicada ao lado. Contudo, você gasta poder ao invés de pagar moedas. Esta ação de poder (assim como todas as demais) só pode ser usada uma vez por rodada. Contudo, a ação de *Avançar na Navegação* pode ser usada diversas vezes por rodada (ao longo de diversos turnos).



Caso esta seja a atual ficha de pontuação da rodada, receba 2 pontos cada vez que você avançar na navegação.



7 moedas

Gaste 4 de poder para receber imediatamente 7 moedas.



Transforme e Construa com 1 pá gratuita

Gaste 4 de poder para realizar uma ação *Transformar e Construir* (pág. 5) com 1 pá gratuita. As regras normais de *Transformar e Construir* se aplicam (incluindo pontos por fichas de pontuação da rodada). Caso você queira transformar um terreno para o qual você precisa de 2 pás, você deve comprar a segunda pá pagando moedas.



Transforme e Construa com 2 pás gratuitas

Gaste 6 de poder para realizar uma ação *Transformar e Construir* (pág. 5) com 2 pás gratuitas.

Com isto você pode:

a) Tornar **1 espaço de terreno**, que precise de 1 ou 2 pás, habitável para você.

b) Tornar **2 espaços de terreno**, cada um precisando de 1 pá, habitáveis para você. **Ambos** os espaços de terreno precisam estar ao alcance de qualquer construção sua existente **antes** de você começar a realizar esta ação.

Você não pode comprar pás adicionais. Você deve posicionar fichas de terreno de seu terreno natal imediatamente nos terrenos transformados. Em ambas as opções acima, você *pode* construir imediatamente **uma** habitação em **um** espaço de terreno que você acaba de tornar habitável, pagando o custo usual (mesmo que você tenha transformado 2 terrenos, você só pode construir uma habitação).

As regras normais de *Transformar e Construir* se aplicam (incluindo pontos por fichas de pontuação da rodada).

Observação*: o seguinte se aplica a ambas as ações de poder* ***Transformar e Construir com pás gratuitas****:*



Caso esta seja a atual ficha de pontuação da rodada, receba 2 pontos cada vez que você construir uma habitação.



Caso esta seja a atual ficha de pontuação da rodada, receba 2 pontos para cada pá que você usar.

Ação Especial

Você pode encontrar ações especiais em uma **ficha bônus** e em algumas **habilidades de palácios**. Assim como ações de poder, elas mostram um octógono laranja, mas diferente daquelas, elas não possuem um custo de poder. Ações especiais também só podem ser realizadas uma vez por rodada. Após ativar uma ação especial, posicione um marcador X sobre o octógono laranja correspondente. Ações especiais nos cartões de facção só podem ser usadas pelas facções correspondentes. Detalhes das ações especiais são listados junto das facções correspondentes (pág. 11 e 12) e das fichas bônus (pág. 11).

Exemplo: *você possui a facção dos Gênios e já construiu seu palácio da esquerda. Sua habilidade, adicionalmente à renda de 2 de poder na fase 1, é uma ação especial. Em seu turno, você ativa esta ação especial como sua ação, posicionando um marcador X nela para indicar que já foi usada.*



Passar

Caso você não possa ou não queira realizar nenhuma outra ação nesta rodada, você escolhe a ação de passar em seu turno, saindo da rodada atual e sendo pulado nos próximos turnos, até o final da fase 2. Contudo, você **ainda pode receber poder** quando outros jogadores construírem ou aprimorarem em locais adjacentes a suas construções (veja *Receber Poder Graças aos Outros Jogadores* na pág. 7) e as habilidades das Inventoras e dos Felinos da Areia ainda estão ativas.

Realize os passos da ação passar da seguinte forma:

1. Caso seja o primeiro a passar nesta rodada, pegue o **marcador de jogador inicial**. Você realizará a primeira ação na próxima rodada (ignore isto na quinta rodada).
2. Verifique se existe uma ***condição*** "**quando passar**" (representada por um pergaminho enrolado) em sua ficha bônus, habilidade de facção ou habilidades de palácio ativas. Caso exista, receba o bônus correspondente neste momento.
3. Em seguida escolha uma das **fichas bônus** disponíveis ao lado do tabuleiro, **trocando-a** pela ficha bônus que você tinha nesta rodada. **Você não pode manter a mesma ficha bônus para a próxima rodada.** Você pode escolher uma ficha bônus que outro jogador já tenha devolvido nesta rodada. Caso a ficha bônus possua moedas nela, traga-as para o seu estoque.
4. **Vire** sua nova ficha bônus, deixando-a com o verso para cima. Isto é um lembrete para os demais jogadores de que você já saiu desta rodada.
5. Caso você seja o **último jogador** a passar nesta rodada, então a Fase 3: *Final da Rodada* começa.

Exemplo: *você possui a ficha bônus mostrada e passa. Você possui 2 casas de comércio no tabuleiro e, assim, recebe 4 pontos. Você escolhe uma nova ficha bônus para trocar por esta.*



Opção Adicional: Vender Poder

Através desta opção adicional, você pode **gastar** tanto **poder** quanto você quiser, do alguidar III, para receber moedas. Você recebe **1 moeda por poder** gasto.

Você pode realizar esta opção adicional nestes momentos:

- **Fase 2**: A qualquer momento durante seu turno, **antes** ou **depois** de sua **ação**, mesmo quando sua ação for *passar*. Esta opção é adicional à sua ação!
- Durante a **fase 3** (Final da Rodada).
- No **final da partida**.

Dica estratégica: considere a *Venda de Poder* quando você *passar* ou ao final da rodada, particularmente se você espera alguma renda e a maioria de seus marcadores de poder já está no alguidar III. (Para maiores detalhes sobre o ciclo de poder, veja *O Ciclo de Poder* na pág. 4.)

Fase 3: Final da Rodada

Assim que todos os jogadores tiverem passado, começa a fase 3. Ela é uma preparação para a próxima rodada. Desta forma, você pode pular ela durante a Rodada 5 (a rodada final do jogo).

Antes de começar a próxima rodada:

- Remova todos os **marcadores X** de todas as ações de poder e especiais, deixando estes marcadores ao lado das respectivas ações.
- **Posicione 1 moeda** em cada **ficha bônus** que está ao lado do tabuleiro, mesmo que ela já possua alguma moeda sobre ela.
- Vire a **ficha de pontuação da rodada** usada na atual rodada, de modo a deixar apenas as fichas de pontuação das próximas rodadas com a frente para cima. Isto também lhe ajudará a contar as rodadas.

Fim da Partida

A partida termina ao final da rodada 5, após todos os jogadores terem realizado a ação de passar. Agora siga para a **pontuação final**, que consiste na **pontuação das moedas** e na **pontuação dos territórios**. Se você possui mais pontos após a pontuação final, você venceu esta partida de **Terra Nova**! Em caso de empate, jogue uma partida de Terra Mystica para determinar o vencedor!

Pontuação de Moedas

Troque todos os marcadores de poder no alguidar III por moedas, usando a opção adicional *Vender Poder* (veja acima). Receba 1 ponto por cada 3 moedas em seu estoque.



Pontuação de Territórios

Conte a quantidade de construções em seu maior grupo de construções conectadas pelo seu alcance (veja *Adjacência e Alcance*, pág. 5). Receba pontos de acordo com sua posição.

1. Se você possui a maior quantidade de construções conectadas, receba 12 pontos.
2. Se você for o segundo em quantidade de construções conectadas, receba 8 pontos.
3. Se você for o terceiro em quantidade de construções conectadas, receba 4 pontos.
4. Se você for o quarto em quantidade de construções conectadas, receba 0 pontos.

Se diversos jogadores empatarem, some as pontuações do nível empatado e dos níveis inferiores (dependendo da quantidade de jogadores empatados), dividindo este total pela quantidade de jogadores empatados. Cada jogador empatado recebe, desta forma, a mesma quantidade de pontos.

Exemplo: *todos os jogadores possuem valor de navegação 2. O maior grupo de construções, tanto para o* ***Azul*** *quanto para o* ***Vermelho*** *é de 10 construções.* ***Amarelo*** *possui apenas 5 construções em seu maior grupo.* ***Azul*** *e* ***Vermelho*** *dividem as recompensas para primeiro e segundo lugar, recebendo 10 pontos cada.*
(12 + 8 = 20 → 20 ÷ 2 = 10).
Amarelo *recebe apenas 4 pontos pelo terceiro lugar.*



VARIANTE DE ORDEM DE TURNO

Ao invés de realizar seus turnos no sentido horário, você também pode jogar na ordem na qual os jogadores passaram na fase 2 da rodada anterior. Em 2 jogadores esta variante não difere em nada do jogo normal.

Mudanças na Preparação

1. No passo 1) da preparação geral, coloque o tabuleiro na mesa e, ao lado dele, o tabuleiro de ordem de turno.
7. Adicione ao passo 7) da preparação geral (escolher a facção) o seguinte: imediatamente após escolher uma facção, posicione a ficha de facção correspondente no espaço vazio mais alto da coluna da esquerda do tabuleiro de ordem de turno.

Alterações no Jogo

Fase 2: Ações

Os jogadores não realizam turnos no sentido horário. No lugar disto, eles jogam seus turnos conforme mostrado no tabuleiro da ordem de turno, de cima para baixo.

Na primeira, terceira e quinta rodada, a ordem do turno será a mostrada na coluna da esquerda, ao passo que na segunda e quarta rodada, será a mostrada na coluna da direita. Os números sobre as colunas servem como lembrete disto.

Ação *Passar*

Se você decidir usar a ação *passar*, mova sua ficha de facção para o espaço vazio mais acima na outra coluna do tabuleiro da ordem de turno (ela possui o número da *próxima* rodada em seu topo). Realize os demais passos da ação *passar* conforme o usual. Durante a próxima rodada, jogue de acordo com a nova ordem indicada no tabuleiro da ordem de turno, na coluna abaixo do número da rodada.

Exemplo: *você possui a facção dos Gênios. Em seu turno você escolhe a ação* passar. *Você move sua ficha de facção para o espaço vazio mais acima na coluna da direita. Como você foi o primeiro a* passar *nesta rodada, você realizará a primeira ação da fase 2 da próxima rodada.*



VARIANTES DE 2 JOGADORES

Se você está familiarizado com o jogo normal e está jogando em 2 jogadores, recomendamos as variantes a seguir para um desafio maior. Escolha entre uma variante mais estratégica (*Planejador*) e uma mais baseada em sorte (*Cavador*). Em ambas as variantes, habitações neutras entram em jogo.

Regras para Ambas as Variantes

- Durante a preparação, use o lado do **tabuleiro** com o ícone para 2 jogadores no canto inferior esquerdo do tabuleiro.
- As habitações neutras contam como habitações de uma facção diferente quando pagar o custo para casas de comércio.
- O posicionamento de habitações neutras não aciona nenhum efeito (nem mesmo recebimento de poder por construções adjacentes ou habilidades de facções).

Regras para a Variante Planejador

- Após posicionar o tabuleiro mas antes de realizar outros passos da preparação, escolha aleatoriamente uma cor para a **facção neutra**. Cada jogador pega 1 habitação desta cor e a posiciona em um espaço desocupado do terreno natal correspondente, marcado com uma habitação na sua base (existem 4 espaços aplicáveis). Em seguida continue com a preparação. Você não pode escolher a facção neutra como sua facção.
- Na **Fase 3** da **terceira rodada** (e apenas neste momento) são colocadas habitações da cor neutra nos outros dois terrenos natais dela, marcados com o símbolo da habitação, caso eles ainda estejam disponíveis.

Regras para a Variante Cavador

Antes da Fase de Renda de **cada rodada** (incluindo na primeira rodada):

1. O jogador inicial pega 1 habitação de cada uma das 3 cores das facções não escolhidas pelos jogadores e compra 1 delas, aleatoriamente. Ele posiciona a habitação em um hexágono desocupado do terreno natal correspondente, marcado com um símbolo de habitação. Caso nenhum hexágono corresponda a esta especificação, descarte a habitação.
2. O outro jogador compra 1 habitação aleatória entre as 2 remanescentes e posiciona a mesma em um hexágono desocupado do terreno natal correspondente, marcado com um símbolo de habitação. Caso nenhum hexágono corresponda a esta especificação, descarte a habitação. Descarte a habitação remanescente.

APÊNDICE

Aqui você encontrará explicações das fichas de pontuação da rodada, fichas de cidade, fichas bônus e as diferentes facções.

Fichas de Pontuação da Rodada

A ficha de pontuação da rodada mostra com o que você recebe pontos na fase de ações da rodada atual. Aqui estão os detalhes delas:



Cada vez que você construir uma habitação nesta rodada, receba 2 pontos.



Cada vez que você aprimorar uma habitação para casa de comércio nesta rodada, receba 3 pontos.



Cada vez que você aprimorar uma casa de comércio para palácio nesta rodada, receba 5 pontos.



Cada vez que você fundar uma cidade nesta rodada, receba 5 pontos (adicionalmente ao que a ficha de cidade fornecer).



Cada vez que você avançar seu marcador de facção na trilha de navegação nesta rodada, receba 2 pontos (adicionalmente aos pontos da trilha de navegação). Não importa a forma como você aumentar seu valor de navegação.



Receba 2 pontos por pá que você **usar** nesta rodada para tornar um terreno habitável. Não importa se você pagou o custo normal por estas pás ou se elas foram gratuitas (por exemplo, ganhas através de ações de poder).

Fichas de Cidade

Você pode usar estas fichas de cidade quando fundar uma cidade. Seus bônus são:



Receba 6 moedas e 5 pontos.



Receba 8 de poder e 6 pontos.



Receba 9 pontos.



Aumente seu valor de navegação em 1 e receba 4 pontos (adicionalmente aos pontos da trilha de navegação).

Exemplo da ficha de pontuação da rodada das pás: *nesta rodada, a ficha de pontuação é a que traz 2 pontos por pá usada. Você usa a ação de poder de Transformar e Construir com 1 pá gratuita e paga 6 moedas por outra pá. Com estas 2 pás, você transforma um deserto adjacente em um lago. Como você usou 2 pás, você recebe 4 pontos pela ficha de pontuação.*

Fichas Bônus

Sua ficha bônus só é válida por uma rodada. Ela sempre traz uma renda adicional na fase 1. Algumas também lhe trazem pontos quando você passa ou outras vantagens.



Na fase 1: *Renda* receba 6 moedas.



Na fase 1: *Renda* receba 3 moedas e 3 de poder.



Na fase 1: *Renda* receba 3 de poder.

Na fase 2: *Ações*, seu valor de navegação é considerado 1 a mais. Isto não se aplica para a pontuação final. *(Não mova o marcador na sua trilha de navegação! Apenas adicione 1 ao valor quando verificar se um terreno está ao alcance.)*



Na fase 1: *Renda* receba 2 moedas.

Na fase 2: *Ações*, você pode realizar uma ação *Transformar e Construir* completa com 1 pá gratuita como uma ação especial. As regras normais da ação *Transformar e Construir* ainda se aplicam (incluindo quaisquer pontos recebidos por fichas de pontuação da rodada. Caso você queira transformar um terreno para o qual você precisa de 2 pás, você deve comprar a segunda pá pagando 6 moedas.



Na fase 1: *Renda* receba 2 moedas.

Na fase 2: *Ações*, quando passar, receba 1 ponto por cada habitação que você tenha no tabuleiro.



Na fase 1: *Renda* receba 2 de poder.

Na fase 2: *Ações*, quando passar, receba 2 pontos por cada casa de comércio que você tenha no tabuleiro.



Na fase 1: *Renda* receba 4 de poder.

Na fase 2: *Ações*, quando passar, receba 4 pontos por cada palácio que você tenha no tabuleiro.



Na fase 1: *Renda* receba 3 de poder.

Na fase 2: *Ações*, quando passar, receba 3 pontos para cada passo que você avançou na trilha de navegação durante a partida (ou seja, seu valor de navegação x3).

Facções

Gênios



Habilidade da facção: cada vez que você fundar uma cidade, receba 4 pontos adicionais.

Palácio esquerdo: uma vez construído, receba 2 de poder em cada fase de renda. Adicionalmente, agora você possui uma ação especial pessoal. Com ela, você pode construir 1 habitação em qualquer espaço de lago gratuitamente uma vez por rodada. Esse espaço de lago não precisa ser adjacente ou ao alcance. A ação especial conta como construir uma habitação. Você não pode gastar pás para construir a habitação em um espaço que não seja do seu terreno natal durante esta ação.

Palácio direito: uma vez construído, você pode fundar uma cidade com valor 6 ao invés de 7. Contudo, a cidade ainda precisa consistir de pelo menos 4 construções. ***Observação:*** *construir este palácio pode causar a fundação imediata de uma ou mais cidades.*

Ursos do Mar



Habilidade da facção: você pode fundar cidades divididas por um espaço de rio sem a necessidade de construir uma ponte. Fica a seu critério escolher quando e se usará esta habilidade. Quando fundar uma cidade desta forma, posicione a ficha de cidade no espaço de rio para deixar a conexão clara. Você ainda pode construir pontes da forma normal. ***Observação:*** *isso pode ser feito em espaços de rio com ou sem cabeceiras de ponte.*

Palácio esquerdo: uma vez construído, receba 4 de poder em cada fase de renda. Quando construir este palácio, aumente imediatamente e apenas uma vez seu valor de navegação em 1 passo gratuitamente. Você recebe os pontos pelo novo espaço da trilha da forma usual, bem como da ficha de pontuação da rodada, se aplicável.

Palácio direito: uma vez construído, você pode aprimorar 1 habitação para 1 casa de comércio uma vez por rodada gratuitamente como uma ação especial.

Golens



Habilidade da facção: quando passar, ganhe pontos pelas suas próprias casas de comércio presentes no tabuleiro. Para 1 ou 2 casas de comércio, receba 2 pontos, para 3, receba 3 pontos e para 4, receba 4 pontos.

Palácio esquerdo: uma vez construído, receba 4 de poder em cada fase de renda. Para cada transformação de terreno que custe 2 pás, você só precisará de 1 pá.

Palácio direito: uma vez construído, você pode fundar uma cidade com valor 6 ao invés de 7. Contudo, a cidade ainda precisa consistir de pelo menos 4 construções.
Observação: *Construir este palácio pode causar a fundação imediata de uma ou mais cidades.*

Ifrites



Habilidade da facção: toda ação de poder lhe custa 1 de poder a menos. Isto não se aplica a opção adicional *Vender Poder* (trocar poder por moedas, pág. 9).

Palácio esquerdo: uma vez construído, receba 4 de poder em cada fase de renda. Quando construir este palácio, você pode, imediatamente e apenas uma vez, tornar um terreno desocupado qualquer na borda do tabuleiro habitável para você de forma gratuita e construir uma habitação lá, também de forma gratuita. O terreno não precisa estar ao seu alcance. Isto não conta como utilização de pás, mas conta como construção de uma habitação. Você pode escolher um hexágono que já seja habitável e dispensar a parte de transformar desta habilidade.

Palácio direito: uma vez construído, quando passar, receba 1 ponto para cada assentamento seu que possua pelo menos uma construção na borda do tabuleiro. Um assentamento é uma série de construções suas, **adjacentes** entre si, ou uma construção sua isolada. Uma cidade conta como um assentamento.

Exemplo: *você possui 3 assentamentos na borda.*



Duendes



Habilidade da facção: receba 2 de poder para cada pá que você usar para tornar um terreno habitável. Pás gratuitas também contam.

Palácio esquerdo: uma vez construído, receba 2 de poder e 5 moedas em cada fase de renda. Quando construir este palácio, você ganha imediatamente e apenas uma vez 6 de poder.

Palácio direito: uma vez construído, você pode fundar uma cidade com valor 6 ao invés de 7. Contudo, a cidade ainda precisa consistir de pelo menos 4 construções.
Observação: *construir este palácio pode causar a fundação imediata de uma ou mais cidades.*

Inventoras



Habilidade da facção: cada vez que outra facção construir uma habitação (mesmo que você já tenha passado), você ganha poder imediatamente. Quando jogar em 2 jogadores, receba 2 de poder. Quando jogar em 3 ou 4 jogadores, receba 1 de poder. "Receber Poder Através de Outros Jogadores", na pág. 7, ainda se aplica.

Palácio esquerdo: uma vez construído, receba 2 de poder em cada fase de renda. Adicionalmente, agora você possui uma ação especial pessoal. Com ela, você pode gastar 6 de poder para tornar um terreno ao seu alcance habitável para você, de forma gratuita, e imediatamente construir uma casa de comércio neste terreno, também de forma gratuita.
Isto não conta como usar pás, mas conta como um aprimoramento para casa de comércio. Você pode utilizar esta ação múltiplas vezes por rodada. Você pode escolher um hexágono que já seja habitável e dispensar a parte de transformar desta habilidade.

Palácio direito: cada vez que você construir uma habitação, receba 2 pontos.

Fadas



Habilidade da facção: receba 2 de poder em cada fase de renda.

Palácio esquerdo: uma vez construído, receba 3 de poder e 2 moedas em cada fase de renda. Adicionalmente, agora você possui uma ação especial pessoal. Com ela, uma vez por rodada, você pode gastar 2 de poder para realizar uma ação Transformar e Construir (pág. 5) com 1 pá gratuita. As regras normais de *Transformar e Construir* se aplicam (incluindo pontos por fichas de pontuação da rodada). Caso você queira transformar um terreno para o qual você precisa de 2 pás, você deve comprar a segunda pá pagando moedas. Caso você construa imediatamente uma habitação, você deve pagar os custos
de construção usuais (4 moedas).

Palácio direito: uma vez construído, você pode fundar uma cidade com valor 6 ao invés de 7. Contudo, a cidade ainda precisa consistir de pelo menos 4 construções.
Observação: *construir este palácio pode causar a fundação imediata de uma ou mais cidades.*

Druidas



Habilidade da facção: você possui uma possibilidade a mais na opção adicional *Vender Poder*. Você pode gastar 3 de poder do alguidar III tantas vezes quanto quiser para receber 2 pontos. Você pode usar esta habilidade nos mesmos momentos
que a opção adicional *Vender Poder* (veja a pág. 9).

Palácio esquerdo: uma vez construído, receba 4 de poder em cada fase de renda. Adicionalmente, quando passar, receba 2 de poder para cada um de seus assentamentos. Um assentamento é uma série de construções suas, adjacentes entre si, ou uma construção sua isolada. Uma cidade conta como um assentamento. (Para um exemplo de assentamento, veja os *Ifrites* à direita)

Palácio direito: uma vez construído, receba 3 pontos cada vez que você aprimorar uma habitação para uma casa de comércio.

Filhas do Deserto



Habilidade da facção: comece a partida com 3 habitações. Posicione sua terceira habitação após todos os jogadores terem posicionado suas segundas habitações iniciais.

Palácio esquerdo: uma vez construído, receba 2 de poder em cada fase de renda. Adicionalmente, agora você possui uma ação especial pessoal. Com ela, uma vez por rodada, você pode tornar um espaço de terreno adjacente no **mesmo continente** habitável para sua facção. Você pode construir uma habitação lá pagando o custo normal. Isto não conta como utilização de pás, mas conta como construção de uma habitação. **No mesmo continente** significa que você deve **ignorar pontes** para considerar a adjacência (ou seja, adjacência sem cruzar o rio).

Palácio direito: uma vez construído, você pode fundar uma cidade com valor 6 ao invés de 7. Contudo, a cidade ainda precisa consistir de pelo menos 4 construções.
Observação: *construir este palácio pode causar a fundação imediata de uma ou mais cidades.*

Felinos da Areia



Habilidade da facção: cada vez que outra facção aprimorar uma construção (mesmo que você já tenha passado), você recebe moedas. Quando jogar em 2 jogadores, receba 2 moedas. Quando jogar em 3 ou 4 jogadores, receba 1 moeda. "Receber Poder Através de Outros Jogadores", na pág. 7, ainda se aplica.

Palácio esquerdo: uma vez construído, receba 2 de poder em cada fase de renda. Adicionalmente, quando aprimorar para uma casa de comércio, você paga apenas 5 moedas (com adjacência a uma construção de outra facção) ou 7 moedas (sem adjacência a uma construção de outra facção). Use a ficha de palácio para cobrir os custos normais da casa de comércio em seu cartão de facção.

Palácio direito: uma vez construído, quando você passar, receba 1 ponto para cada uma de suas construções no tabuleiro que não seja adjacente a um espaço de rio.