

Os Desceis do

SULTÃO

Expansão

Viajantes

LIVRO DE REGRAS

Durante o grande Festival, as torcidas se surpreenderam quando viram viajantes chegando no horizonte, vindos de vilarejos vizinhos dentro do Sultanato de Cockapoo. Esses viajantes representavam os candidatos que estavam concorrendo no Festival, e traziam os mais variados presentes e relíquias para agradecer ao benevolente Sultão.



COMPONENTES



➤ 1 Trilha



➤ 6 Fichas de Humor do Sultão



➤ 4 Viajantes



➤ 1 Carta de Desejo Final



➤ 18 Fichas de Relíquia



➤ 8 Cartas de Tarefa








➤ 21 Cartas de Presente



➤ 4 Cartas de Guia Rápido



PREPARAÇÃO

- 1 Coloque a Trilha próximo ao Tabuleiro principal.
- 2 Coloque os Viajantes das respectivas cores dos jogadores em jogo na base da Trilha.
- 3 Embaralhe todas as Fichas de Relíquias com a face virada para baixo e, dessa mesma forma, adicione 1 em cada Parada da Trilha com a marcação .
- 4 Mantenha todas as Fichas de Relíquias que sobraem próximo à Trilha com a face virada para baixo.
- 5 Embaralhe as 6 Fichas de Humor do Sultão junto das demais e siga a mesma preparação do jogo base.
- 6 Embaralhe todas as 8 Cartas de Tarefa com o efeito  junto das Cartas de Tarefa do jogo base, formando uma pilha única de compras.
- 7 Embaralhe a nova Carta de Desejo Final junto das demais Cartas de Desejo Final, e siga a mesma preparação do jogo base.
- 8 Separe as Cartas de Presente em 3 pilhas, sendo uma para cada período de resolução: “imediatos” , “fim de rodada”  e “fim de jogo” . Em seguida, embaralhe-as individualmente e deixe-as no topo da Trilha.

OBJETIVO DA EXPANSÃO

Durante a partida, os jogadores devem movimentar com sabedoria seus Viajantes pela Trilha, seja para encontrar Relíquias no deserto para somar pontos ao final da partida ou para chegar aos Vilarejos vizinhos e coletar os mais variados Presentes para o Sultão, que somarão ainda mais pontos ou darão vantagens aos jogadores.

MOVIMENTANDO SEU VIAJANTE

Movimentar seu Viajante conta como uma nova Ação Obrigatória, sendo a 5ª das 4 já existentes. Portanto, se o jogador optar por movimentar seu Viajante pela Trilha, não poderá utilizar outra Ação Obrigatória, a menos que tenha a sua disposição a sua Lâmpada Mágica.

Para movimentar o Viajante da sua cor, o jogador deve colocá-lo na próxima **Parada adiante na Trilha**, em direção aos Vilarejos (**ignorando sua numeração**). Vários Viajantes podem ocupar a mesma Parada e ela pode conter ou não uma Ficha de Relíquia.

EXEMPLO

Em seu turno, Allan optou por movimentar seu Viajante na Trilha.



IMPORTANTE: É proibido retornar um Viajante para uma Parada já percorrida. Ele deve sempre seguir adiante em direção aos Vilarejos.

EXEMPLO

Akemi **NÃO** pode fazer o movimento **A** ou **B**. Para movimentar seu Viajante, ela deverá fazer o movimento **C** ou **D**.

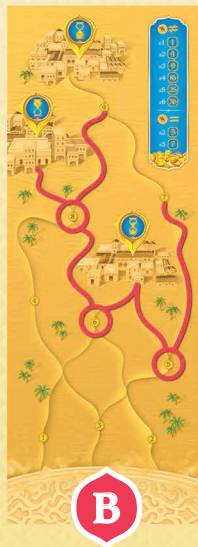
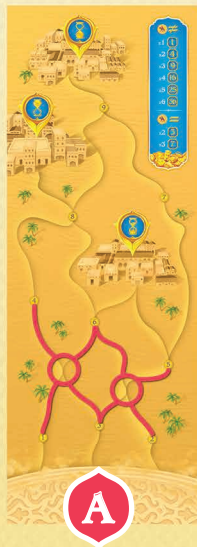


CAMINHOS OPCIONAIS

Ao se deparar com regiões marcadas nos exemplos abaixo com **C** na Trilha, quando o jogador fizer seu próximo movimento ele poderá decidir qual dos caminhos seguirá com seu Viajante até chegar à próxima Parada.

A Trilha pode se dividir antes mesmo de chegar a uma Parada **A** ou pode se dividir em dois caminhos a partir de uma Parada **B**.

Para não restar dúvidas, movimente o seu Viajante sempre seguindo um caminho até a próxima Parada.



VISITANDO UM VILAREJO

Ao chegar em uma Parada mais próxima a um Vilarejo, quando fizer seu movimento seguinte, o jogador poderá visitar o Vilarejo colocando seu Viajante em cima dele **C**.

Então, o jogador deve pegar 1 Carta de Presente do topo da pilha com o mesmo símbolo do Vilarejo. Se preferir e apenas uma única vez, o jogador pode pagar **1 Pedra Preciosa** para olhar uma Carta de Presente adicional do topo da mesma pilha e então decidir com qual ficará. A carta não escolhida deve ser colocada no fundo da pilha. *Saiba mais sobre os efeitos e períodos de ativação das Cartas de Presente na página seguinte.*

Para finalizar sua jogada, o jogador deve retornar seu Viajante para o espaço inicial.

EXEMPLO

Em sua jogada, Pedro optou por movimentar seu Viajante na Trilha, chegando ao Vilarejo **C**.

Pedro então pegou a Carta de Presente do respectivo Vilarejo e, finalizando a sua jogada, retornou seu Viajante para o espaço inicial.

CARTAS DE PRESENTE



Conquistar essas cartas e presentear o Sultão fornece vantagens aos jogadores. Seus efeitos são revelados e aplicados em diferentes momentos do jogo. Quando um efeito dessas cartas é ativado, a Carta de Presente deve ser devolvida no fundo da respectiva pilha.



IMEDIATO: Seus efeitos devem ser aplicados assim que adquirir a carta.



Ganhe a quantidade de Pontos Extras da Ficha de Humor do Sultão ativa multiplicada por 2.



Pegue sem custo 1 Carta de Mercadoria do fundo da pilha do respectivo mercador.



Ganhe a quantidade de Pedras Preciosas mostradas na carta, sendo 1, 2 ou 3.



FIM DE RODADA: Seus efeitos devem ser aplicados no término de qualquer Rodada, após serem reveladas as Cartas de Tarefa Extra.



Troque seu Encarregado de lugar no Painel de Tarefas Extras.



Some 1 coração à Tarefa Extra escolhida.



Troque a sua posição atual na Trilha de Prioridade para a 1ª. Os demais ajudantes devem manter a ordem nas colocações abaixo.



Ganhe 1 Ponto por cada Carta de Tarefa Extra revelada com as respectivas tarefas.



FIM DE JOGO: Seus efeitos devem ser aplicados na contagem final de Pontos.



Ganhe 5 Pontos a cada duas Pedras Preciosas.



Ganhe 2 Pontos por cada Carta de Mercadoria do respectivo Período.



Ganhe 1 Ponto por cada Carta de Mercadoria do respectivo Mercador.



RELÍQUIAS



COLETANDO RELÍQUIAS

As Fichas de Reliquia que estão distribuídas nas Paradas da Trilha podem ser coletadas durante a partida.

Para coletá-las, primeiramente o jogador deve estar em uma Parada que contenha uma Ficha de Reliquia e ter uma Carta de Tarefa na mão com o efeito . Então, em seu turno, o jogador deve realizar a “**Ação**

Obrigatória 3: Utilizar um Efeito”, descartando a Carta de Tarefa citada acima.

IMPORTANTE: O jogador que recolher uma Ficha de Reliquia pode observar qual foi a Reliquia coletada, mas deve manter em segredo dos outros jogadores, deixando-a com a face virada para baixo.

REPONDO RELÍQUIAS

A cada fim de rodada, novas Fichas de Reliquia da reserva são colocadas nas Paradas que estiverem **sem ficha e sem viajantes**, priorizando sempre a Parada com a menor numeração .

No decorrer da partida, novas fichas devem ser repostas até que não haja mais Fichas de Reliquia na reserva.

EXEMPLO



PONTUANDO COLEÇÕES

Colecionar Reliquias gera uma pontuação extra no final da partida. Quanto maior a variedade de Reliquias, maior a pontuação.

Ao final da partida, os jogadores devem revelar suas Fichas de Reliquia e contabilizar seus pontos de acordo com a quantidade de Reliquias diferentes e, em seguida, contabilizar seus pontos de acordo com a quantidade de Reliquias iguais, seguindo a tabela de pontuação das coleções , também localizada no topo da Trilha.

EXEMPLOS

4 Reliquias diferentes = **16 Pontos**
 2 Reliquias iguais = **3 Pontos**
Total 19 Pontos

2 Reliquias diferentes = **4 Pontos**
 2 e 3 Reliquias iguais = **10 Pontos**
Total 14 Pontos

A



x1 **1**

x2 **4**

x3 **9**

x4 **16**

x5 **25**

x6 **36**



x2 **3**

x3 **7**



FICHAS DE HUMOR DO SULTÃO



DISTRAÍDO

Imediatamente e em sentido horário a partir do primeiro jogador, todos os jogadores **podem** realizar a “Ação Obrigatória 4: Mover o Encarregado”.

IMPORTANTE: Esta ação não conta como a ação do turno.



BRAVO

Neste turno, ao fazer a “Ação Obrigatória 1: Realizar os Desejos do Sultão”, os jogadores não receberão Pedras Preciosas como pagamento.



AGITADO

Neste turno, os jogadores que fizerem “Ação Opcional 1: Adquirir 1 Carta de Mercadoria” parágrafo 1 Pedra Preciosa a menos.



CONFUSO

Imediatamente e em sentido horário a partir do primeiro jogador, todos os jogadores podem realizar a “Ação Obrigatória 2: Realizar uma Tarefa Extra”.

IMPORTANTE: Esta ação não conta como a ação do turno.



AMIGÁVEL

Imediatamente e em sentido horário a partir do primeiro jogador, todos os jogadores devem passar 1 Carta de Tarefa da sua mão para o jogador à sua esquerda.



ORGANIZADO

Imediatamente, embaralhe as cartas da pilha de descarte junto com as cartas da pilha de compras.

CRÉDITOS

Game Design: Fábio Arraes e Bruno Viana

Ilustração e Design Gráfico: Fábio Arraes

Revisão de Texto: Bianca Melyna Filgueira

DÚVIDAS COM AS REGRAS?

Escaneie o QR Code ao lado e assista ao vídeo de regras do jogo ou acesse nosso FAQ: faq.gamehives.com.br



©2023 Gamehives. Todos os direitos reservados.

Gamehives Comércio de Brinquedos LTDA • CNPJ: 32.252.517/0001-64

Para informações adicionais ou suporte, visite nosso site: www.gamehives.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia.