



TERRA CONCORDIA

CIVILIZAÇÕES EM HARMONIA



MANUAL DO JOGO

Regras completas da versão 2.0

VERSÃO 2.0 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



SUMÁRIO

- 1  VISÃO GERAL
 - 2  MODOS DE JOGO E VARIANTES PARA A PARTIDA
 - 3  CIVILIZAÇÕES (RECURSOS INICIAIS E SUAS HABILIDADES ÚNICAS)
 - 4  TIPOS DE HEXÁGONOS/TERRENOS NO MAPA (PRODUÇÃO, COLETA, CONSTRUÇÕES PERMITIDAS)
 - 5  TIPOS DE RECURSOS (PARA QUE SERVEM, COMO SÃO COLETADOS E USADOS)
 - 6  CARTAS DO JOGO (FORMAÇÃO DE DECKS, COMPRANDO E REVELANDO CARTAS)
 - 7  PREPARAÇÃO INICIAL (ANTES DA PRIMEIRA RODADA)
 - 8  BARRA DE SUSTENTABILIDADE GLOBAL E DE CADA CIVILIZAÇÃO
 - 9  FLUXO DA PARTIDA — AS 4 FASES DA RODADA
 - 10  AÇÕES PRINCIPAIS E AÇÕES LIVRES
 - 11  LIMITES DURANTE A PARTIDA E REGRAS
 - 12  PONTUAÇÃO FINAL
 - 13  INFORMAÇÕES IMPORTANTES E DICAS
 - 14  COMPORTAMENTO DA AUTOMA (IA)
 - 15  INTERFACE DO JOGO (BARRA, PAINÉIS, BOTÕES E MAPA)
 - 16  COMPÊNDIO DAS CARTAS
-



Terra Concordia é um indie game estilo euro game estratégico para 1 a 4 jogadores (40 a 120 minutos, depende do modo de jogo). Os jogadores escolhem uma civilização, cada civilização tem uma vantagem exclusiva. Um mapa aleatório é revelado a cada partida, onde cada tipo de terreno é um hexágono que será revelado conforme forem sendo explorados, cartas de diferentes decks (de categorias distintas: tecnologias, construções, exploração, comércio, projetos, influência, trabalhadores especiais, legados, eventos, objetivos públicos e objetivos secretos) são reveladas ou compradas a cada rodada. Os jogadores competem para controlar os terrenos conforme os exploram, constroem, coletam recursos alocando trabalhadores, pesquisam tecnologias, influenciam um local (para roubar VPs e controlar o hexágono), restauram a natureza para manter a sustentabilidade alta (de forma cooperativa).

Para vencer, os jogadores devem conquistar pontos de vitória, através das ações do jogo e jogando cartas. Quem conquistar mais pontos de vitória do final do jogo vence, mas para haver um vencedor, a sustentabilidade global nunca deve atingir o valor 0, senão todos os jogadores perdem juntos. Se a sustentabilidade de uma civilização atingir 0, este jogador perde a partida.

Pontos de Vitória (VP) são obtidos jogando cartas de construções, tecnologias, maravilhas, exploração, influência e outras, cumprindo os condições das cartas de objetivos públicos e secretos, explorando hexágonos, recursos acumulados no final do jogo, mantendo a sustentabilidade alta e através dos bônus e efeitos de cartas jogadas.



Modo Single Player (1 jogador humano contra até 3 oponentes automa - IA)

Também é possível jogar com até 4 jogadores humanos no mesmo pc ou notebook, ou somente com um jogador controlando 2 a 4 civilizações, ou até mesmo com 2 jogadores humanos no mesmo computador contra 2 oponentes automa.

Modo Multiplayer (2 a 4 jogadores humanos em rede Steam P2P ou LAN)

Também é possível jogar com 2 jogadores humanos + 1 ou 2 jogadores automa, ou 3 jogadores humanos + 1 jogador automa em rede internet ou localmente.

Nos modos de jogo Single-Player ou Multiplayer as partidas podem ser jogadas com as variantes.

Escolha a variante na configuração da partida (nos modos single-player ou multiplayer):

Rápido (6 rodadas) — para partidas curtas. Apenas 3 maravilhas podem ser construídas, 2 objetivos públicos ao invés de 3, 1 objetivo secreto por jogador. Tempo estimado de 40 a 60 minutos. Recomendado para jogar contra a Automa no Nível de Dificuldade Fácil ou partidas com apenas 2 jogadores.

Padrão (9 rodadas) — modo recomendado para partidas multiplayer e single-player com mais de 1 oponente. Até 5 maravilhas podem ser construídas, 3 objetivos públicos, 1 objetivo secreto por jogador. Tempo estimado de 50 a 80 minutos. Recomendado para jogar também contra 1 ou 2 jogadores Automa no Nível de Dificuldade Médio.

Épico (12 rodadas) — Até 8 maravilhas podem ser construídas, 4 objetivos públicos, 2 objetivos secretos por jogador. 2 Cartas de Eventos (positivos ou negativos) são reveladas nas rodadas 2, 4, 6 e 8 que pode beneficiar ou atrapalhar os jogadores. Recomendado para ganhar mais VPs no final do jogo, porém é mais desafiador. Recomendado também para jogar contra a automa em Nível de Dificuldade Difícil, contra 3 oponentes Automa ou partida com 4 jogadores. 70 a 120 minutos.

Iniciantes (8 rodadas) — Sem cartas de eventos negativos. Até 4 maravilhas podem ser construídas, 2 objetivos públicos, 2 objetivos secretos por jogador. Tempo estimado de 45 a 70 minutos. Recomendado para 2 jogadores e para jogar contra a Automa (IA).

Diplomacia (8 rodadas, 2 a 4 humanos) — recomendado para ser jogado com 4 jogadores humanos. Possível fazer alianças entre jogadores para ganhar ouro nas rodadas. Até 4 maravilhas podem ser construídas, 3 objetivos públicos, 1 objetivo secreto por jogador. Tempo estimado de 50 a 80 minutos. Não pode ser jogado contra a Automa (IA). Sistema de alianças bilaterais: um jogador propõe, outro aceita ou rejeita. Cada jogador pode ter somente 1 aliança ativa por vez. Quando uma aliança é formada, ambos os jogadores ganham +3 de ouro imediatamente. Alianças duram 2 rodadas, depois expira e pode ser ou não refeita. Botão "Diplomacia" disponível no jogo para formar alianças.

Modo Solo (Sem oponentes, jogue em 10 cenários — cada cenário tem múltiplos objetivos distintos)

Com apenas um jogador humano em um cenário em mapa aleatório com vários objetivos a serem cumpridos. Você escolhe um cenário. Cada cenário tem OBJETIVOS COMPOSTOS — é preciso cumprir TODOS para vencer a partida; se faltar qualquer objetivo para cumprir, o jogador sofre a derrota. Os 10 cenários são:

O Primeiro Império (6 rodadas, joga com a civilização Solaris) — Objetivos: tenha 4 construções (incluindo maravilhas) + 6 tecnologias pesquisadas + tenha jogado pelo menos 7 cartas que não seja de construção ou maravilha ou pesquisa. Cenário considerado como nível muito fácil.

O Segundo Império (6 rodadas, joga com a civilização Mariteia) — Objetivos: tenha 5 construções (incluindo maravilhas) + 9 tecnologias pesquisadas + 8 trabalhadores + tenha feito pelo menos 3 ações de influenciar. Cenário considerado como nível fácil.

Guardião da Floresta (7 rodadas, joga com a civilização Verdantis) — Objetivos: construir o Jardim Botânico + controlar 3 hexágonos/terrenos de floresta + construir 1 maravilha + pesquisar 8 tecnologias + terminar o jogo com sustentabilidade da civilização em 7 ou mais. Cenário considerado como nível fácil.

Mercador Lendário (9 rodadas, joga com a civilização Aurífera) — Objetivos: construir o Mercado + pesquisar 14 tecnologias + fazer a ação de Comerciar 6 vezes trocando qualquer recurso por Ouro + construir 3 maravilhas. Cenário considerado como nível médio.

Conquistador de Pontos (9 rodadas, joga com a civilização Solaris) — Objetivos: terminar o jogo com no mínimo 230 pontos de vitória + 7 construções + 12 pesquisas + tenha jogado pelo menos 12 cartas que não seja de construção ou maravilha ou pesquisa. Cenário considerado como nível médio.

Almirante Solitário (9 rodadas, joga com a civilização Mariteia) — construir o Porto ou o Estaleiro + pesquisar 15 tecnologias + controlar 4 hexágonos/terrenos de oceano ou ilha + construir 2 maravilhas. Cenário considerado como nível médio.

O Explorador Global (9 rodadas, joga com a civilização Mariteia) — explore todos os hexágonos do mapa + pesquisar 11 tecnologias + 8 construções (incluindo maravilhas) + tenha jogado pelo menos 5 cartas de exploração. Cenário considerado como nível difícil.

O Arquiteto Visionário (12 rodadas, joga com a civilização Solaris) — tenha 9 construções (incluindo maravilhas), sendo a Oficina obrigatório + pesquisar 17 tecnologias + construir 2 maravilhas. Cenário considerado como nível difícil.

O Pesquisador Sábio (12 rodadas, joga com a civilização Aurífera) — pesquisar 18 tecnologias, sendo pelo menos 3 de nível 4 e tenha 6 construções (incluindo maravilhas) + 3 maravilhas + tenha jogado pelo menos 15 cartas que não seja de construção ou maravilha ou pesquisa. Cenário considerado como nível difícil.

O Último Refúgio (12 rodadas, joga com a civilização Verdantis) — tenha 9 construções (incluindo maravilhas), sendo o Templo obrigatório + pesquisar 19 tecnologias + construir 3 maravilhas + manter Sustentabilidade Global e da Civilização ≥ 9 no fim da partida + tenha conquistado pelo menos 320 pontos de vitória. Cenário considerado como nível bem difícil.

3



CIVILIZAÇÕES (RECURSOS INICIAIS E SUAS HABILIDADES ÚNICAS)

Escolha da civilização

Cada jogador escolhe uma civilização na configuração da partida (cada civilização é de uma cor).

Se for jogar contra a Automa (IA) o jogador humano também escolhe a civilização da automa.



SOLARIS

COR: VERMELHO

RECURSOS INICIAIS: 1 Madeira, 3 Pedra, 4 Ouro, 1 Ferro, 1 Água, 1 Alimento, 2 Prestígio, 3 Influência

ESTILO: Inicia com mais pedra, ouro, influência e prestígio.

HABILIDADE ÚNICA: Arquitetos — construções e maravilhas custam 2 recursos a menos, sempre tirados dos recursos mais caros da carta.



MARITEIA

COR: AZUL

RECURSOS INICIAIS: 3 Madeira, 1 Pedra, 3 Ouro, 3 Água, 1 Alimento, 1 Artefato, 1 Prestígio, 2 Influência

ESTILO: Inicia com mais madeira e água e 1 artefato.

HABILIDADE ÚNICA: Senhores dos Mares — exploram oceano e ilha sem gastar trabalhador (ou navegador neste caso); a primeira exploração de oceano ou ilha de cada rodada revela +1 hexágono adicional.



VERDANTIS

COR: VERDE

RECURSOS INICIAIS: 3 Madeira, 1 Pedra, 2 Ouro, 2 Água, 4 Alimento, 1 Prestígio, 2 Influência

ESTILO: Inicia com mais alimento e madeira.

HABILIDADE ÚNICA: Guardiões da Floresta — a ação de restaurar não gasta trabalhador e faz ganhar +1 sustentabilidade da civilização e +1 VP adicional (ou seja, restaurar dá +1 sustentabilidade global, +2 sustentabilidade da civilização e +2 VPs imediatos).



AURÍFERA

COR: AMARELO

RECURSOS INICIAIS: 1 Madeira, 1 Pedra, 6 Ouro, 1 Ferro, 1 Água, 1 Alimento, 1 Energia, 1 Prestígio, 2 Influência

ESTILO: Inicia com mais ouro e diversidade de recursos.

HABILIDADE ÚNICA: Mercadores — +1 ouro em cada ação de comerciar e +1 ação de Comerciar por rodada (2 ações em ao invés de 1 ação). A taxa de conversão é 1 unidade de qualquer recurso não-ouro por 2 ouro (ao invés de 3 das outras civilizações).

4 TIPOS DE HEXÁGONOS/TERRENOS NO MAPA (PRODUÇÃO, COLETA, CONSTRUÇÕES PERMITIDAS)

FLORESTA

Produção/Coleta: Madeira ×2. Construções permitidas: Serraria, Jardim Botânico, Laboratório, Observatório, Torre de Vigia, Torre de Transmissão, Usina de Energia.

MONTANHA

Produção/Coleta: Pedra ×2, Ferro ×1. Construções permitidas: Laboratório, Observatório, Torre de Vigia, Torre de Transmissão, Usina de Energia, Mina, e as Maravilhas Grande Aqueduto, Torre de Cristal e Jardins Suspensos.

LAGO

Produção/Coleta: Água ×3. Construções permitidas: Reservatório e a Maravilha Grande Aqueduto.

CAMPO

Produção/Coleta: Alimento ×2. Construções permitidas: Celeiro, Fazenda, Torre de Transmissão.

RUÍNAS

Produção/Coleta: Artefato ×1, Ouro ×1, Influência ×1. Construções permitidas: Templo, Coliseu, todas as Maravilhas (exceto o Farol do Fim do Mundo).

VULCÂNICO

Produção/Coleta: Energia ×2, Pedra ×1. Construções permitidas: Mina, Usina de Energia, Torre de Transmissão e a Maravilha Torre de Cristal.

OCEANO

Produção/Coleta: Ouro ×2. Requer construir o Estaleiro para produção múltipla. Construções permitidas: Porto, Estaleiro e a Maravilha Farol do Fim do Mundo.

ILHA

Produção/Coleta: Madeira ×1, Alimento ×1, Ouro ×1, Influência ×1. Construções permitidas: Templo, Fortaleza, Observatório, Laboratório, Torre de Vigia, Celeiro, e as Maravilhas Jardins Suspensos, Templo da Harmonia e Farol do Fim do Mundo.

INICIAL

Produção/Coleta: Hexágono Inicial do jogador — Madeira ×1, Alimento ×1. Construções permitidas: Academia, Biblioteca, Coliseu, Fortaleza, Jardim Botânico, Laboratório, Mercado, Oficina, Templo, Torre de Vigia, Torre de Transmissão, e todas as Maravilhas (exceto Farol do Fim do Mundo).



TIPOS DE RECURSOS (PARA QUE SERVEM, COMO SÃO COLETADOS E USADOS)



MADEIRA

Exigido para algumas construções e pesquisas e para manter a sustentabilidade (através da ação restaurar, juntamente com o recurso de água). Coleta no Terreno de Floresta, Ilha ou Inicial. Escassez afeta a sustentabilidade da civilização se madeira = 0.



PEDRA

Exigido como custo para algumas construções, maravilhas e pesquisas. Coleta no Terreno de Montanha, ou Vulcânico.



OURO

Moeda do jogo — usado em comércio, como custo para jogar cartas, para pesquisar, recrutar trabalhadores ou construir. Coleta em Terreno de Ruínas, em Ilha e Oceano. Ganha +1 ouro o jogador que passar primeiro na rodada. O ouro pode ficar negativo (uma "dívida", por exemplo ao pagar impostos); isso NÃO afeta a sustentabilidade, mas impede o jogador de pagar custos até o saldo voltar a ficar positivo.



FERRO

Necessário como custo para algumas tecnologias, construções e maravilhas. Coleta no Terreno de Montanha.



ÁGUA

Fundamental para manter a sustentabilidade (através da ação restaurar, juntamente com o recurso de madeira). Necessário para algumas construções hídricas e pesquisas. Coleta no Terreno de Lago. Escassez afeta a sustentabilidade da civilização se água = 0.



ENERGIA

Exigido para o custo de algumas construções, maravilhas e pesquisas. Coleta no Terreno Vulcânico.



ALIMENTO

Exigido para para fazer ação de navegar e como custo de algumas cartas, construção, pesquisa. Se ganha alimento com bônus coletivos (com sustentabilidade alta). Coleta em Terreno de Campo. Escassez afeta a sustentabilidade da civilização se alimento = 0.



ARTEFATO

Mais raros. Coleta no Terreno de Ruínas. Necessário para pesquisar algumas tecnologias exclusivas, construir algumas maravilhas, e para jogar algumas cartas (como custo).



PRESTÍGIO

Usado como um dos critérios de desempate no final do jogo. Gerado por construções (cada construção no mapa gera +1 prestígio na fase de produção). Obtido também como bônus de sustentabilidade da civilização se valor ≥ 7 . Usado como custo de algumas maravilhas, tecnologias e outras cartas.

Usado como custo para fazer a ação de Diplomacia (alianças) e para ação de influenciar. Exigido para cumprir certos objetivos de final de jogo e como custo de algumas cartas. Coleta no Terreno de Ruínas e Ilhas.

OS RECURSOS QUE O JOGADOR POSSUI É MOSTRADO NO PAINEL DO JOGADOR, LOCALIZADO NA BARRA LATERAL ESQUERDA NA TELA DO JOGO. O JOGADOR PODE CLICAR NO PAINEL PARA VER OUTRAS INFORMAÇÕES MAIS DETALHADAS ALÉM DOS RECURSOS (TECNOLOGIAS PESQUISADAS, CONSTRUÇÕES NO MAPA, CARTAS JOGADAS, CARTAS NA MÃO, OBJETIVO SECRETO, HEXÁGONOS/TERRENOS QUE CONTROLA).

6



CARTAS DO JOGO (FORMAÇÃO DE DECKS, COMPRANDO E REVELANDO CARTAS)

Cartas (142 cartas únicas no total, sem as repetidas de tecnologia)

São 12 Decks de Cartas:

20 Cartas de Construções

24 Cartas de Tecnologias (sendo 4 cartas de nível 1 para cada categoria, 4 de nível 2 para cada categoria, 4 de nível 3 para cada categoria, 4 de nível 4 para cada categoria, divididas em 6 categorias: agricultura, engenharia, navegação, ciência, energia e cultura) – formam a árvore tecnológica de pesquisa (a árvore tecnológica de pesquisa pode ser visualizada no jogo pelo jogador a qualquer momento).

15 Cartas de Projetos

10 Cartas de Exploração

8 Cartas de Comércio

8 Cartas de Influência

6 Cartas de Trabalhadores Especiais

6 Cartas de Legados

15 Cartas de Eventos

10 Cartas de Objetivos públicos

12 Cartas de Objetivos secretos

Cada tipo de carta fica em um deck separado (embaralhado na preparação inicial no início da partida), e depois ainda na preparação inicial junta-se 5 decks para formar um deck misto de 43 cartas (com as cartas de comércio, influência, trabalhadores especiais, projetos e legado).

Na preparação inicial cada jogador compra 1 ou 2 cartas do deck de objetivos secretos (1 ou 2 porque depende da variante que vai jogar) e 2, 3 ou 4 cartas de objetivos públicos (2, 3 ou 4 porque depende da variante que vai jogar) são reveladas para todos os jogadores. 2 Cartas de Maravilhas são reveladas para serem construídas, e quando se constrói uma maravilha outra carta de maravilha é revelada, e assim sucessivamente. Ainda na preparação inicial, 6 Cartas de Tecnologia do Nível 1 (uma de cada categoria) ficam disponíveis para ação pesquisar para cada jogador. As demais cartas de tecnologia (nível 2 a 4) são desbloqueadas conforme a carta do nível anterior for jogada/pesquisada.

Os jogadores em cada rodada na fase de planejamento compram 2 cartas desse deck misto e compram 1 carta do deck de construção.

Na fase de ações, em cada rodada cada jogador, quando fizer a primeira ação de explorar, compra uma carta do deck de cartas de exploração (para as demais ações de explorar na rodada os jogadores não compram cartas).

Cartas compradas durante na rodada formam a “mão de cartas” do jogador. A mão de cartas pode ter no máximo 9 cartas até o jogador passar, e quando passar deve descartar cartas da mão para ficar com no máximo 5 cartas. Além das cartas que são compradas na fase de planejamento, outras cartas podem ser compradas nessa fase dependendo do efeitos de algumas cartas jogadas que permitem o jogador comprar mais cartas (ver os efeitos das cartas que se refere a isso no compêndio de cartas do jogo).

No início de cada rodada, as 2 tecnologias há mais tempo no mercado são descartadas e substituídas por novas do baralho de Tecnologia, mantendo o mercado sempre circulando.

Para consultas e referências, todas as cartas do jogo estão no final deste arquivo no compêndio de cartas (depois do Manual).

7 PREPARAÇÃO INICIAL (ANTES DA PRIMEIRA RODADA)

O marcador de sustentabilidade global inicia com o valor 6.

O marcador de sustentabilidade de cada civilização (para cada jogador) inicia com o valor 6.

Cada jogador inicia com 5 trabalhadores disponíveis (Pode ter até no máximo 8 durante o jogo).

Cada jogador inicia com os recursos iniciais da civilização escolhida (exceto a Automa IA que recebe recursos iniciais de acordo com nível de dificuldade escolhida pelo jogador humano).

Um mapa aleatório é revelado e cada jogador inicia com uma hexágono/terreno inicial no mapa.

11 Decks de Cartas são embaralhados separadamente: Cartas de Construção, Maravilhas, Eventos, Exploração, Projetos, Comércio, Influência, Trabalhadores, Legado, Objetivos Públicos e Objetivos Secretos.

As 24 Cartas de Tecnologias são separadas por 6 categorias (4 cartas para cada categoria).

6 Cartas de Tecnologia do Nível 1 ficam disponíveis para ação pesquisar para cada jogador. As demais cartas de tecnologia (nível 2 a 4) são desbloqueadas conforme a carta do nível anterior for jogada/pesquisada.

5 Decks são juntados e embaralhados novamente, formando um deck misto de 43 cartas (com as cartas de projetos + comércio + influência + trabalhadores + legado, embaralhados juntos).

Cada jogador recebe uma ou duas cartas de Objetivo Secreto (depende da variante que escolheu jogar).

2, 3 ou 4 Cartas de Objetivos Públicos são reveladas (depende da variante que escolher jogar).

2 Cartas de Maravilhas são reveladas (quando se joga/constroe uma maravilha, outra é revelada).

A rodada 1 se inicia com o primeiro jogador.



BARRA DE SUSTENTABILIDADE GLOBAL E DE CADA CIVILIZAÇÃO

O medidor de sustentabilidade global é uma barra que se enche ou esvazia conforme o valor dela, com valor de 0 a 10, compartilhada entre TODOS os jogadores, fica localizada na parte superior da tela no jogo, sendo que:

Se o valor estiver em ≥ 5 ao terminar a fase de ações, todos jogadores ganham +1 Alimento na Fase de Produção.

Se o valor estiver em ≥ 7 ao terminar a fase de ações, todos jogadores ganham +1 Prestígio na Fase de Produção.

Se o valor estiver em 0 no final da rodada, acontece o Colapso Ecológico Global: todos os jogadores perdem e a partida se encerra imediatamente.

O medidor de sustentabilidade de cada civilização (ou seja, de cada jogador) é uma barra que se enche ou esvazia conforme o valor dela, com valor de 0 a 10, localizada no painel da civilização/jogador (o painel de cada jogador fica localizado na barra lateral esquerda da tela), sendo que:

Se qualquer jogador atingir o valor 0 de sustentabilidade individual, ocorre o Colapso da Civilização: o jogador que controla essa civilização perde a partida.

Se qualquer jogador atingir o valor 0 de madeira ou 0 de água ou 0 de alimento, em qualquer momento da partida, perde 1 de sustentabilidade da civilização.

Para aumentar o valor da sustentabilidade global e da civilização em 1 durante a partida, o jogador deve fazer a ação de restaurar, pagando o custo em madeira e água (se jogar com a civilização Verdantis o valor da sustentabilidade da civilização aumenta em 2). Algumas cartas jogadas, construções, maravilhas e tecnologias podem fazer o valor da sustentabilidade global ou da civilização aumentar. Já cartas de eventos negativas reveladas na rodada fazem a sustentabilidade global diminuir, e a passagem de uma rodada para outra também faz a sustentabilidade global diminuir em 1 (pelas ações humanas ocorre um desgaste natural).

Ter recursos de madeira e água são essenciais para manter a sustentabilidade alta, e com a sustentabilidade alta da civilização faz o jogador ganhar mais pontos de vitória no final do jogo.



FLUXO DA PARTIDA — AS 4 FASES DA RODADA

- **Fase 1 — Planejamento e Distribuição de Cartas**

Esta Fase de Planejamento é no início da rodada nesta ordem:

Cada jogador compra 1 carta de construção (do deck de cartas de construção) + 2 cartas do deck misto (cartas de projetos + comércio + influência + trabalhadores especiais + legado, embaralhados juntos, exceto as cartas de exploração que serão distribuídas nas ações de explorar). A partir da segunda rodada, mais cartas podem ser compradas/reveladas pelos jogadores, dependendo dos efeitos de outras cartas jogadas nas rodadas anteriores.

Uma carta de Evento (positivo ou negativo) é revelada automaticamente e aplicada seus efeitos imediatos a todos os jogadores. Se jogar na variante Iniciante, somente as cartas de eventos negativos são excluídas do jogo (os eventos positivos continuam). Se jogar na variante épico, nas rodadas 2, 4, 6, 8 são reveladas 2 cartas de eventos ao invés de uma (podem ser eventos positivos ou negativos).

Renda passiva: a partir da segunda rodada, cada jogador recebe os bônus por rodada de suas cartas jogadas nas rodadas anteriores (pelos efeitos das cartas que determinam ganhar algo no início da próxima rodada – ver no compêndio de cartas quais cartas tem esses efeitos).

Trabalhadores exaustos (consumidos) retornam para "livres" (ficam disponíveis) para serem usados na próxima Fase de Ações.

Reciclagem dos decks de cartas:

Deck de Cartas de Construção: No início de cada rodada, verifica-se se todas as cartas de construção foram compradas. Se a condição for verdadeira, um novo deck deve ser montado da seguinte forma: com as cartas de construção que foram descartadas pelos jogadores quando passaram na fase de ações nas rodadas anteriores, reembaralhas. Se não houver cartas de construção descartadas para formar um novo deck na rodada, então os jogadores não compram cartas de construção na rodada atual. Importante: cartas de construção que foram jogadas/construídas pelos jogadores, não voltam para o deck, ficam "guardadas" com o jogador até o final do jogo.

A mesma regra se aplica para o Deck de Cartas Misto (com as cartas de projetos + comércio + influência + trabalhadores especiais + legado).

Deck de Cartas de Exploração: No início de cada rodada, verifica-se se todas as cartas de exploração foram compradas. Se a condição for verdadeira, um novo deck deve ser montado da seguinte forma: com as cartas de exploração que foram descartadas pelos jogadores quando passaram na fase de ações nas rodadas anteriores somadas com as cartas de exploração que foram jogadas pelos jogadores. Isso quer dizer que a mesma carta de exploração que foi jogada por um jogador pode voltar para a mão dele novamente em rodadas posteriores, fazendo com que a carta possa ser jogada mais de uma vez pelo mesmo jogador.

- **Fase 2 — Ações Principais e Ações Livres**

Esta é a Fase de Ações. Em ordem de turno, cada jogador executa UMA ação por vez em seu turno, até que todos tenham passado. Quando todos os jogadores passarem, avançam para a Fase de Produção.

Cada ação de Coletar, Construir, Explorar, Restaurar e Influenciar consome 1 trabalhador (exceto as ações de Pesquisar, Navegar, Comerciar, Recrutar, Jogar cartas da mão ou de Diplomacia – esta disponível somente na variante diplomacia).

O turno avança automaticamente para o próximo jogador após cada ação.

O Jogador pode passar a qualquer momento, tendo ou não consumido todos os seus trabalhadores nas ações, ou mesmo que ainda tenha ações disponíveis que não usam trabalhador ou que ainda possa realizar ação livre de jogar mais cartas. O primeiro a passar recebe +1 Ouro imediatamente como bônus.

A fase de ações termina quando todos os jogadores tiverem passado.

- **Fase 3 — Produção**

Nesta fase, após todos passarem na fase de ações, todos os hexágonos/terrenos com trabalhadores alocados produzem recursos nesta ordem:

Cada hexágono/terreno controlado por jogador, com trabalhador alocado pela ação de coletar ou navegar, produz os recursos correspondentes do seu terreno.

Cada construção nos hexágonos controlados: ganha +1 de Prestígio (um hexágono com 3 construções gera +3 de prestígio).

Bônus global: Se a barra de Sustentabilidade Global estiver com valor $\geq 5 \rightarrow$ todos ganham +1 Alimento; Se estiver com o valor $\geq 7 \rightarrow$ +1 Prestígio para todos.

Bônus da civilização: Se Sustentabilidade da Civilização estiver com valor $\geq 7 \rightarrow +1$ Prestígio para o jogador que controla a civilização.

Bônus de cartas: bônus de produção de cartas jogadas/pesquisadas/construídas ou outras (isso vem do efeitos das cartas que determinam ganhar certa quantidade de recursos na fase de produção nesta rodada – ver no compêndio de cartas quais cartas tem esses efeitos).

- **Fase 4 — Manutenção e Verificação**

Essa fase de Manutenção e Verificação é no final de cada rodada e nesta ordem:

Cada jogador que tiver o valor 0 em madeira OU 0 em água OU 0 em alimento: perde 1 de sustentabilidade da civilização (se ainda não tiver sido penalizado por essa condição nesta rodada — a penalidade também é aplicada imediatamente durante a partida, assim que qualquer um desses três recursos chega a 0).

Impostos: jogadores pagam 1 Ouro por cada 3 construções que tiverem nos hexágonos por ele controlados. O recurso de ouro pode ficar negativo (menor que zero).

A Sustentabilidade Global é reduzida em 1 (desgaste natural).

Verificação da Sustentabilidade da Civilização: se algum jogador atingiu o valor 0 em sustentabilidade da civilização, ele perde a partida.

Verificação de fim de jogo: verdadeira se atingiu o final da última rodada OU se ocorreu o colapso ecológico global (se a sustentabilidade global chegar a 0).

Se ocorreu o colapso ecológico global, todos os jogadores perdem (não é calculado e somado os VPs finais), o jogo se encerra imediatamente.

Se a condição de fim de jogo for verdadeira (chegou o fim da última rodada), os VPs finais dos jogadores são calculados e somados para determinar o vencedor.

Se a condição de fim de jogo for falsa, o marcador de Rodada avança em 1 e se inicia a próxima rodada, na fase de planejamento. O marcador de Primeiro Jogador da rodada passa para o jogador que passou primeiro na fase de ações.

O BOTÃO AVANÇAR ENTRE AS FASES FUNCIONA NA SEGUINTE FORMA:

O botão avançar, localizado no canto superior direito na tela no jogo, durante o jogo avança de uma fase para a outra.

O jogador ativo que deve clicar no botão avançar (o botão fica habilitado somente para o jogador ativo).

O último jogador a passar na fase de ações que fica ativo para clicar em avançar para a fase de produção. o mesmo jogador clica em avançar para a fase de manutenção.

No final da fase de manutenção o marcador de primeiro jogador passa para o jogador que passou primeiro na fase de ações. este jogador deve clicar em avançar para a fase de planejamento, e depois novamente em avançar para a fase de ações (vai ser o primeiro jogador a realizar as ações na rodada).

AÇÕES PRINCIPAIS E AÇÕES LIVRES

COLETAR

CUSTO: 1 trabalhador livre/disponível

Aloca um trabalhador em um hexágono/terreno revelado que não tem dono e que seja adjacente a um hexágono que você já controla, ou em um hexágono que já controla. Receba os recursos que o terreno produz imediatamente (e depois novamente na fase de produção). Você passa a controlar o hexágono (se antes não estava controlado, ou seja, se não tinha dono) e o trabalhador exausta (fica consumido). Quando um trabalhador é alocado, uma figura de trabalhador é mostrada dentro do hexágono.



EXPLORAR

CUSTO: 1 trabalhador livre/disponível

Revela um hexágono/terreno adjacente a outro que já controla, e o controla automaticamente, mas não aloca o trabalhador como na ação de coletar (na fase de produção somente os hexágonos com trabalhadores alocados que produzem recursos). Receba 1 carta de Exploração ao explorar a primeira vez em cada rodada. Se o terreno explorado for Ruínas: recebe +1 VP de bônus imediato. Alguns efeitos de cartas ou maravilhas, quando jogadas, podem fazer mais hexágonos serem revelados no mapa, mas não são controlados por quem jogou a carta (ficam sem donos, até que seja feita ação de coletar, navegar ou influenciar nesses hexágonos). No final do jogo, todos os hexágonos explorados/controlados valem 1 VP cada. Essa ação é importante para ter mais hexágonos controlados que os oponentes no final da partida.



CONSTRUIR

CUSTO: 1 trabalhador livre/disponível + o custo da carta em recursos + 1 ouro (para jogar a carta)

Ao construir, a carta de Construção ou Maravilha é jogada em um hexágono/terreno que você escolhe e já controla (a construção deve ser compatível com o tipo de terreno, exemplo Mina em Montanhas, Serraria em Florestas, Templo em hexágono Inicial ou em Ruínas, Porto ou Estaleiro em Oceanos, Reservatório em Lagos, Fazenda em Campos, etc – ver na descrição dos tipos de terrenos e nas cartas de construção o que e onde podem ser construídos). Máximo de 2 usos da ação construir por rodada. Máximo de 4 construções permitidas por hexágono na partida (incluindo as maravilhas), máximo de 9 construções no total permitidas por jogador na partida (incluindo as maravilhas). Você ganha imediatamente os VPs das cartas construídas ao jogar e os efeitos delas. Quando algo é construído, uma figura de construção é mostrada dentro do hexágono, se tiver mais de uma construção no hexágono, é mostrado também a quantidade de construções que tem no hexágono.



PESQUISAR

CUSTO: Apenas o custo da carta em recursos, não custa trabalhador

Adquira uma tecnologia jogando uma carta de tecnologia disponível para pesquisar. 6 Cartas de Tecnologia do Nível 1 (uma de cada categoria de pesquisa: agricultura, engenharia, navegação, ciência, energia e cultura) ficam disponíveis no início do jogo para ação de pesquisar. As demais cartas de tecnologia (nível 2 a 4) são desbloqueadas conforme a carta do nível anterior for jogada/pesquisada. Cartas de Nível 4 são Exclusivas (★) e só podem ser adquiridas por 1 jogador. Máximo de 2 usos por jogador da ação pesquisar por rodada. Você ganha imediatamente VPs das cartas pesquisadas ao jogar e os efeitos delas.



COMERCIAR

CUSTO: Não custa trabalhador

Cada jogador só pode usar essa ação uma vez por rodada, com exceção se estiver jogando com a civilização Aurífera, que pode realizar duas ações de comerciar por rodada.

Pode fazer até 3 trocas de recursos em uma única ação. Conversão: 3 unidades de qualquer recurso não-ouro por 1 ouro. Trocas entre recursos não-ouro = taxa 1:1. Se jogar com a civilização Aurífera, a taxa de conversão é 1 unidade de qualquer recurso não-ouro por 2 ouro. Essa ação é importante quando se precisa de ouro ou quando é preciso trocar recursos abundantes por outros que estão escassos.



INFLUENCIAR

CUSTO: 1 de Influência + 1 trabalhador livre/disponível

Cada jogador só pode usar essa ação uma vez por rodada. Reivindique o controle de um hexágono em qualquer lugar do mapa, desde que não seja um hexágono inicial de outro jogador, se o hexágono tiver maravilha construída, mais que uma construção ou ainda se tiver trabalhador alocado. O hexágono passa a ser do jogador que influenciou. Além disso, cada hexágono só pode ser influenciado uma vez por rodada (por qualquer jogador). Se outro jogador já influenciou o hexágono nesta rodada, terá que escolher outro, mas o hexágono que não pode ser influenciado nesta rodada volta a ficar disponível nas rodadas seguintes para ser influenciado novamente. Quando um hexágono é influenciado, um disco de influência com uma estrela é mostrado no hexágono. Essa ação é importante para “roubar” um hexágono de um oponente e garantir mais VPs no final do jogo, já que os VPs que estão dentro do hexágono passa a ser do jogador que “rouba o hexágono” e passa a ter seu controle.



RESTAURAR

CUSTO: 1 de madeira + 1 de água + 1 trabalhador livre/disponível (Verdantis não gasta trabalhador).

Cada jogador só pode usar essa ação uma vez por rodada. Essa ação garante +1 sustentabilidade global e +1 sustentabilidade da civilização e +1 ponto de vitória (VP) imediato. Essa ação deve ser utilizada principalmente se a sustentabilidade estiver baixa, tanto a individual quanto a global, para que o jogadores não percam o jogo por colapso ecológico, além de garantir mais pontos de vitória para o jogador que a realizou. Se jogar com a civilização Verdantis, garante +1 sustentabilidade global, +2 sustentabilidade da civilização e +2 pontos de vitória (VP) imediatos.



RECRUTAR

CUSTO: 2 de ouro

Contrate/recrute +1 trabalhador. O trabalhador fica disponível imediatamente no painel do jogador. Cada jogador pode recrutar no máximo 3 trabalhadores por partida, até atingir o limite de 8 trabalhadores (cada jogador já começa a partida com 5 trabalhadores disponíveis). Apenas 1 trabalhador pode ser recrutado na mesma rodada. Recrutar trabalhadores é importante para o jogador realizar mais ações que exigem trabalhadores para serem realizadas durante a rodada.



NAVEGAR

CUSTO: 1 de alimento, não custa trabalhador

Essa ação exige que já se tenha um trabalhador alocado em oceano, lago ou ilha e exista um hexágono revelado adjacente do tipo oceano, lago ou ilha para fazer a navegação. Só pode ser usada 2 vezes na rodada.

Move o trabalhador para o hexágono adjacente revelado de oceano, lago ou ilha. O novo hexágono (se não possui dono) passa ao controle do jogador. O trabalhador não é consumido, já que foi alocado anteriormente, o trabalhador (neste caso navegador) apenas se move. Essa ação garante +2 ouro quando é realizada, e é importante quando se precisa de ouro e quando se tem um hexágono sem dono adjacente a outro que você já controla. No mapa, trabalhadores alocados em oceano ou lago aparecem como uma figura de barco.



PASSAR E DESCARTE DE CARTAS DA MÃO

CUSTO: Nenhum.

Encerra o turno do jogador na Fase de Ações. O primeiro jogador a passar recebe +1 Ouro. Quando todos passarem, a fase de ações termina. O primeiro jogador que passar inicia a próxima rodada. O jogador pode passar a qualquer momento em seu turno, mesmo que ainda tenha ações ou trabalhadores disponíveis. Ao passar, se o jogador tiver mais do que 5 cartas na mão, deve escolher cartas para descartar até ficar com 5 na mão para o final da rodada (exemplo: se tiver 8 cartas na mão, deve descartar 3 cartas).



AÇÃO LIVRE DE JOGAR CARTAS DA MÃO

CUSTO: apenas o custo em recursos da própria carta; não custa trabalhador, com exceção das cartas de construção, que custam 1 trabalhador e +1 ouro cada (pela ação Construir).

Cada jogador pode jogar até 2 cartas da mão por rodada (cartas de construção, tecnologia e maravilha não contam para esse limite). Jogar cartas é uma ação livre, não encerra o turno do jogador, no mesmo turno ainda pode realizar outra ação principal (exemplo pode jogar cartas e depois fazer ação de coletar, ou vice-versa). Jogar cartas da mão é importante, pois cartas jogadas garantem VPs imediatos e os efeitos das cartas jogadas podem trazer benefícios (como ganhar recursos imediatos, na fase de produção da rodada, no início da próxima rodada ou pontos de vitória no final do jogo). Cartas de tecnologia e maravilha não ficam na mão do jogador, as de tecnologia ficam no painel de tecnologias, e as de maravilha no painel de maravilhas.



AÇÃO LIVRE DE DIPLOMACIA (DISPONÍVEL SOMENTE NA VARIANTE DIPLOMACIA)

CUSTO: 1 de influência; não custa trabalhador

Ação de diplomacia — recomendado para ser jogado com 4 jogadores humanos. Ao fazer alianças entre jogadores, isso proporciona ganhar ouro nas rodadas entre eles (cooperação). Um jogador propõe a aliança, outro aceita ou rejeita. Cada jogador pode ter somente 1 aliança ativa por vez. Quando uma aliança é formada, ambos os jogadores ganham +3 de ouro imediatamente. As alianças duram 2 rodadas, depois expira e pode ser ou não feita novamente. Botão "Diplomacia" fica disponível no jogo para formar alianças.

OS BOTÕES DE AÇÕES FICAM LOCALIZADOS NA PARTE INFERIOR DA TELA DURANTE O JOGO, UM AO LADO DO OUTRO. TAMBÉM É POSSÍVEL USAR OS BOTÕES PARA VISUALIZAR A ÁRVORE DE TECNOLOGIAS, OS OBJETIVOS PÚBLICOS E SECRETO DO JOGO, MÃO DE CARTAS DO JOGADOR, ALÉM DO BOTÃO DE DIPLOMACIA (este fica habilitado somente no modo variante diplomacia).

QUANDO UM BOTÃO ESTÁ APAGADO, A AÇÃO NÃO PODE SER FEITA AGORA (FASE ERRADA, LIMITE DA RODADA, FALTA DE TRABALHADOR OU DE RECURSO): AO CLICAR NELE, O MOTIVO APARECE NA TELA.



LIMITES DURANTE A PARTIDA E REGRAS

LIMITES E REGRAS POR JOGADOR NA PARTIDA

Máximo de 9 construções (incluindo as maravilhas).

Máximo de 8 trabalhadores (5 iniciais + 3 que podem ser recrutados).

Máximo de 9 cartas na mão (depois de passar descarta cartas para ficar com no máximo 5 cartas no final da rodada).

Máximo de 3 maravilhas construídas (exceto na variante épico, que pode construir 4).

Máximo de 4 construções por hexágono/terreno (incluindo maravilhas).

Tecnologias: as cartas de tecnologias de nível 4 são exclusivas (somente um jogador pode pesquisar/jogar).

Não há limites de recursos acumulados, e nenhum recurso pode ficar abaixo de 0, exceto ouro que pode ficar negativo.

Se qualquer jogador atingir o valor 0 de madeira ou 0 de água ou 0 de alimento, perde 1 de sustentabilidade da civilização imediatamente, em qualquer momento da partida.

LIMITES E REGRAS POR RODADA

Ação de Influenciar: 1 uso por jogador por rodada. Cada hexágono só pode ser influenciado 1× por rodada (por qualquer jogador): outro jogador não pode influenciar o mesmo hexágono na mesma rodada. Mas o hexágono que foi influenciado pode ser novamente influenciado em rodadas seguintes, desde que não tenha maravilhas, trabalhadores alocados ou mais de uma construção.

Ação Restaurar: 1 uso por jogador por rodada.

Ação Comerciar: 1 uso por jogador por rodada (2 para a civilização Aurífera).

Ação Construir: 2 usos por jogador por rodada.

Ação Pesquisar: 2 usos por jogador por rodada.

Ação Recrutar: 1 uso por jogador na rodada

Ação Navegar: 2 usos por jogador na rodada

Cartas jogadas da mão (cartas de exploração, comércio, influência, projeto, trabalhador, legado): limite de 2 cartas por rodada. (Cartas de Construção, Maravilhas e Tecnologias não contam para este limite — pois usam a ação de Construir e Pesquisar.)

- **Jogar cartas da mão** — ação LIVRE

Jogar uma carta da mão que NÃO seja Construção, Maravilha ou Tecnologia é uma AÇÃO LIVRE — não consome o turno do jogador (você pode jogar a carta e em seguida realizar uma ação principal, ou jogar uma carta depois de fazer uma ação principal). Custo para jogar: Custo próprio da carta em recursos. Construções, Maravilhas e Tecnologias, são jogadas com a ação Construir e Pesquisar respectivamente, e consomem o turno normalmente. O efeitos de algumas cartas jogadas, podem fazer exceção a alguma regra (ver a descrição nos efeitos das cartas no compêndio das cartas).

- **Comerciar** — taxa de conversão

Conversão: 3 unidades de qualquer recurso não-ouro = 1 Ouro. Trocas entre recursos não-ouro são 1:1. Numa única ação de Comerciar, você pode encadear até 3 trocas; as 3 trocas são confirmadas juntas — pode remover uma troca da fila antes de confirmar as trocas.

- **Eventos negativos** — imunidade

Jogadores que constroem a Fortaleza, ou a maravilha Muralha dos Reinos, são imunes a eventos negativos. Eventos positivos continuam afetando TODOS os jogadores.

12 PONTUAÇÃO FINAL

Ao final da partida (da última rodada), cada jogador terá seus pontos de vitória (VPs) somados de todas as categorias abaixo. O jogador com o Maior total de pontos de vitória vence. Abaixo é mostrado como são calculados e exibidos os VPs na tela de final de jogo, separado por jogador, e mostrando quem venceu:

Categorias de pontuação

VPs durante o jogo:

- **Exploração** — 1 VP por hexágono/terreno explorado/controlado.
- VPs conquistados durante o jogo são acumulados durante a partida, explorando terreno de ruínas, ações de restaurar, VPs das cartas jogadas (cada carta dão uma quantidade específica de VPs) e os VPs imediatos pelos seus efeitos, se houver. VPs das cartas jogadas são:
- **Construções** — VPs de cada carta de construção construída/jogada.
- **Tecnologias** — VPs de cada carta de tecnologia pesquisada/jogada.
- **Maravilhas** — VPs de cada carta de maravilha construída/jogada.

VPs das demais cartas jogadas (de Exploração, Projetos, Comércio, Influência, Trabalhadores, Legado).

VPs no final do jogo:

- **Influência** — 1 VP por cada 2 de Influência acumulados.
- **Cartas de Objetivos Públicos** — VPs por colocação (1º/2º/3º colocados).
- **Carta de Objetivo Secreto** — VPs do objetivo se a condição for cumprida.
- **Sustentabilidade da Civilização (e não Global)** — bônus por nível final: Se o valor for $\geq 5 \rightarrow$ ganha +2 VP, Se o valor for $\geq 8 \rightarrow$ ganha +5 VP, Se o valor for $\geq 10 \rightarrow$ ganha +8 VP.
- **Recursos** — Prestígio acumulado + 1 VP por cada 3 Ouros acumulados.
- **Bônus de Fim de Jogo** — pontos de bônus de cartas no final do jogo se os seus efeitos condicionais foram cumpridos (para saber quantos VPs foram ganhos, deve-se consultar os efeitos para final do jogo das cartas jogadas, cada cartas dão uma quantidade específica de VPs – ver no compêndio de cartas quais cartas tem esses efeitos).

Desempate

Em caso de empate na pontuação total, decidir nesta ordem o jogador que tiver mais:

- (1) sustentabilidade individual
- (2) maravilhas construídas
- (3) influência acumulada
- (4) total de tecnologias pesquisadas.

13



INFORMAÇÕES IMPORTANTES E DICAS

Quando se refere a hexágono ou terreno ou hexágono/terreno, os dois são a mesma coisa, um terreno é um hexágono no mapa do jogo.

Quando se diz controlar um hexágono, um hexágono controlado já pertence ao jogador, sendo porque foi explorado por ele (quando é feita a ação de explorar, o hexágono já é controlado pelo jogador), ou porque foi alocado um trabalhador para coletar recursos (o jogador pode coletar recursos em um hexágono sem dono, então o hexágono passa a ser controlado pelo jogador). A ação navegar funciona da mesma forma (neste caso o trabalhador que é representado por uma figura de um barco, se move de um hexágono para outro adjacente, que já pertencia a esse jogador ou estava sem dono) e a ação influenciar também (um jogador “rouba” um hexágono de outro jogador, ou influencia um hexágono que estava sem dono).

Hexágonos que são revelados no mapa por efeito de cartas jogadas (construções, maravilhas ou outras cartas) a princípio não tem dono. Um jogador deve fazer ação de coletar, ação de navegar para esse hexágono ou fazer ação de influenciar para controlar estes hexágonos.

Quando se diz trabalhadores alocados, trabalhadores são alocados em um hexágono pela ação de coletar, ou um hexágono de oceano e lago pode ter um trabalhador alocado (um barco) através da ação de navegar (o hexágono para o qual o trabalhador se moveu fica “alocado”). Quando um trabalhador é alocado, ele é “consumido” e fica exausto, não podendo mais ser utilizado na rodada, com excessão da ação de navegar, que o move de um hexágono (já alocado) para outro.

Ações de construir e influenciar não “alocam” os trabalhadores no hexágono onde foi colocado a construção ou o disco de influência, apenas “consome” o trabalhador, o deixando exausto.

Trabalhadores “livres ou disponíveis” são trabalhadores que ainda podem ser utilizados na rodada, através de ações ainda disponíveis que exigem trabalhador para serem realizadas.

Não confundir “coletar recursos de um hexágono” com “recursos produzidos na fase de produção”. Através da ação coletar (na fase de ações), os recursos são coletados imediatamente (exemplo um trabalhador foi alocado em um hexágono de floresta e coletou 2 madeira). Já na fase de produção (e não na fase de ações), somente os hexágonos que possuem trabalhadores alocados irão coletar novamente os recursos (exemplo o trabalhador que foi alocado em um hexágono de floresta na fase de ações e coletou 2 madeira, na fase de produção irá coletar novamente 2 madeira).

Quando se diz carta “jogada”, “construída” ou “pesquisada” se referem que a carta construída ou pesquisada foi jogada, ou simplesmente só jogada (no caso de não ser uma carta de construção, de maravilha ou de tecnologia), ou seja, ganha-se imediatamente os VPs da carta jogada e os seus efeitos que são imediatos.

Alguns efeitos de cartas não acontecem imediatamente, e sim durante o jogo ou somente no final do jogo, conforme a condição do efeito for sendo ou foi / não foi cumprida.

Não confundir “Sustentabilidade Global” com “Sustentabilidade da Civilização”. Sustentabilidade global é compartilhada entre todos os jogadores, e sustentabilidade da civilização é individual para cada jogador que controla a civilização que escolheu jogar. Durante as fases do jogo, ou pela ação restaurar ou ainda pelo efeitos de cartas, se ganha ou perde sustentabilidade global ou da civilização, sempre está explícito qual tipo de sustentabilidade que se ganha ou perde.



COMPORTAMENTO DA IA (AUTOMA)

A IA avalia, a cada turno, todas as jogadas possíveis (coletar, explorar, construir, pesquisar, comerciar, influenciar, restaurar, recrutar, navegar, jogar cartas da mão ou passar) e escolhe a que deixa a melhor posição: os pontos que ela já garantiu, a renda das próximas rodadas, os recursos que servem para as cartas que tem à vista e os riscos de sustentabilidade (dela e global).

Ela segue as mesmas regras e os mesmos limites dos jogadores humanos: mesmos trabalhadores, mesmas ações por rodada, mesmo custo das cartas.

Dificuldade da IA (escolhida antes da partida)

Todos os níveis começam com os mesmos recursos iniciais da civilização e 0 VP, igual a um jogador humano. O nível muda só o quanto a IA erra nas escolhas:

- **Iniciante** — erra bastante, ideal para aprender o jogo.
- **Fácil** — erra com frequência.

- **Normal** — joga bem, com alguns deslizes.
- **Difícil** — erra pouco.
- **Divindade** — sempre escolhe a jogada que avalia como a melhor.

A IA é determinística: a mesma partida (mesma semente e mesmas jogadas) leva às mesmas decisões.

15



INTERFACE DO JOGO (BARRA, PAINÉIS, BOTÕES E MAPA)

Os recursos que o jogador possui, pontos de vitória conquistados, sustentabilidade da civilização, trabalhadores livres / disponíveis e exaustos são mostrados no PAINEL DO JOGADOR, localizado na barra lateral esquerda na tela do jogo. O jogador pode clicar no painel para ver outras informações mais detalhadas (PAINEL COMPLETO DO JOGADOR) além dos recursos (tecnologias pesquisadas, construções no mapa, cartas jogadas, cartas que tem na mão para jogar, objetivo secreto, hexágonos que foram explorados / controlados).

Os BOTÕES DE AÇÕES ficam localizados na parte inferior da tela do jogo, um ao lado do outro. também é possível usar os botões para visualizar a árvore de tecnologias, os objetivos públicos e secreto do jogo, mão de cartas do jogador, além do botão de diplomacia (este fica habilitado somente no modo variante diplomacia). Quando um botão está apagado, a ação não pode ser feita agora; ao clicar nele, o jogo mostra o motivo (fase errada, limite da rodada, falta de trabalhador ou de recurso). Os botões Menu (Esc) e Guia (F1) ficam na barra de cima.

O botão AVANÇAR é utilizado para passar de fase funciona na seguinte forma:

O botão avançar, fica localizado no canto superior direito na tela no jogo, e funciona durante o jogo para avançar de uma fase para a outra.

Quando o jogo inicia, é realizada a preparação inicial do jogo e a fase de planejamento da primeira rodada automaticamente. O primeiro jogador deve clicar em avançar na Fase de Planejamento para ir a próxima fase, que é a Fase de Ações.

Sempre o jogador ativo que deve clicar no botão avançar (o botão fica habilitado somente para o jogador que está ativo).

O último jogador a passar na fase de ações fica ativo para clicar em avançar para a próxima fase, que é a Fase de produção. O mesmo jogador clica em avançar para a próxima fase, que é para a Fase de Manutenção e Verificação.

No final da fase de manutenção o marcador de primeiro jogador passa para o jogador que passou primeiro na fase de ações. Este jogador deve clicar em avançar para passar para a próxima fase, que é a Fase de Planejamento (se inicia a próxima rodada), e depois novamente em avançar para a fase de ações (vai ser o primeiro jogador a realizar as ações na rodada), e assim sucessivamente até o final da última rodada. No final da última rodada é mostrado a tela de final de jogo.

O MEDIDOR DE SUSTENTABILIDADE GLOBAL é uma barra que se enche ou esvazia conforme o valor dela, com valores na faixa de 0 a 10, compartilhada entre TODOS os jogadores, e fica localizada na parte superior da tela no jogo. Um MAPA DE JOGO aleatório é revelado a cada partida, onde cada tipo de terreno é um hexágono que será revelado conforme forem sendo explorados. Cada jogador inicia a partida em um hexágono inicial posicionado aleatoriamente no mapa. Os hexágonos ainda ocultos aparecem como placas de pedra com uma rosa dos ventos dourada sob uma névoa; na sua vez, a rosa brilha nos hexágonos que você pode explorar. Clique num hexágono (sem ação escolhida) para abrir o inspetor, com o modelo girando e todas as informações do lugar.

Os DECKS DE CARTAS são embaralhados separadamente. Ex: Cartas de Construção, Tecnologia, Evento, Exploração, Projeto, Comércio, Influência, Trabalhadores, Legado.

A ÁRVORE DE TECNOLOGIAS mostra as cartas de tecnologia separadas por categorias e níveis (1 a 4), as que foram pesquisadas, as que estão disponíveis para pesquisa e as que estão ainda bloqueadas (desbloqueia quando uma tecnologia de nível anterior for pesquisada).

A MÃO DE CARTAS do jogador mostra as cartas que estão em sua mão, podendo elas ser jogadas (pagando o custo da carta) ou não.

Os OBJETIVOS mostram o objetivo secreto (único para cada jogador cumprir) e os objetivos públicos (compartilhados entre todos os jogadores) para serem cumpridos, garantindo ponto de vitória no final do jogo.

O PAINEL COMPLETO DO JOGADOR mostra informações com mais detalhes, pontos de vitória (VP), sustentabilidade da civilização, hexágonos controlados, construções e tecnologias, recursos, trabalhadores disponíveis e exaustos, mão de cartas e as cartas que já foram jogadas. O PAINEL DE COMÉRCIO mostra informações dos recursos que podem ser trocados no mercado (através da ação comercial). Em cada ação de comerciar é possível fazer até 3 trocas de recursos. O PAINEL DE PESQUISA mostra as cartas de pesquisa que podem ser jogadas/pesquisadas (pagando o custo da carta) na ação de pesquisar (mostra também as que ainda estão bloqueadas). O PAINEL DE CONSTRUIR mostra as cartas de construção e de maravilhas que podem ser jogadas/construídas (pagando o custo da carta) na ação de construir. Mostra também as que ainda não podem ser jogadas (recursos em vermelho), pois os recursos são insuficientes. Os GUIAS DE REFERÊNCIA mostram tudo do jogo, dividido por abas, onde em cada aba tem informações para consulta do que for preciso para o jogador se lembrar, para se planejar e fazer estratégias.

16



COMPÊNDIO DAS CARTAS

MARAVILHA · 8

Coliseu Terra Concordia

12 VP

8 6 6 Ruínas, Inicial

+4 prestígio no início da próxima rodada; +3 VP por cada objetivo público em que ficar em 1º no final do jogo.

Grande Aqueduto

11 VP

7 4 6 Ruínas, Montanha, Lago, Inicial

+4 água no início da próxima rodada; +3 sustentabilidade global imediato.

Torre de Cristal

12 VP

5 8 5 Ruínas, Montanha, Vulcânico, Inicial

+4 energia no início da próxima rodada; +2 VP por tecnologia de nível 4 pesquisada no final do jogo.

Jardins Suspensos

10 VP

7 7 5 Ruínas, Montanha, Ilha, Inicial

+3 alimento e +2 prestígio no início da próxima rodada; +4 sustentabilidade global imediato.

Farol do Fim do Mundo

11 VP

8 2 6 6 Ilha, Oceano

Revela o mapa em raio 3; +2 artefato no início da próxima rodada; +1 VP por hexágono de oceano e ilha controlado no final do jogo.

Templo da Harmonia

13 VP

9 6 6 Ruínas, Ilha, Inicial

+5 sustentabilidade global imediato; +4 VP se sustentabilidade da civilização ≥ 7 no final do jogo.

Grande Biblioteca

10 VP

4 7 6 Ruínas, Inicial

+1 VP por tecnologia pesquisada no final do jogo.

Muralha dos Reinos

9 VP

6 6 8 Ruínas, Inicial

Imune a eventos negativos; +2 VP no final do jogo por evento negativo ocorrido na partida.

CONSTRUÇÃO · 20

Serraria

2 VP

 2  3 Floresta

+5 madeira na produção desta rodada neste hexágono.

Mina

2 VP

 2  2  2 Montanha, Vulcânico

+2 pedra e +5 ferro na produção desta rodada neste hexágono.

Celeiro

2 VP

 2  3 Campo, Ilha

+4 alimento na produção desta rodada neste hexágono.

Porto

3 VP

 3  3 Oceano

Coleta em oceano dá +3 ouro (em vez de +2) nas próximas 3 ações de coletar.

Mercado

2 VP

 3  2 Inicial

+1 ouro ao confirmar as próximas 2 ações de comerciar.

Oficina

2 VP

 2  3 Inicial

+2 ferro na produção desta rodada nos hexágonos de montanha adjacentes.

Reservatório

3 VP

 3  3 Lago

+5 água na produção desta rodada neste hexágono; +1 sustentabilidade da civilização imediato.

Torre de Vigia

2 VP

 3  3 Floresta, Montanha, Ilha, Inicial

Revela todos os hexágonos em raio 2.

Academia

4 VP

 4 Inicial

+1 VP por tecnologia de nível 3 ou 4 pesquisada no final do jogo.

Templo

4 VP

 2  4 Inicial, Ruínas, Ilha

+2 VP imediatos; +2 influência no início da próxima rodada; +1 sustentabilidade da civilização imediato.

Usina de Energia

3 VP

 2  2  3 Floresta, Montanha, Vulcânico

+5 energia na produção desta rodada neste hexágono.

Biblioteca

3 VP

 2  3 Inicial

+2 VP por carta de projeto jogada no final do jogo; compra 1 carta extra do deck misto no próximo planejamento.

Estaleiro

4 VP

 2  2  5 Oceano

+1 artefato imediato por ilha explorada; revela 2 hexágonos extras na próxima exploração de oceano.

Coliseu

5 VP

 4  5 Inicial, Ruínas

+3 prestígio no início da próxima rodada; +2 VP no final do jogo se influência acumulada > 10.

Fazenda Modelo

3 VP

 2  3  3 Campo

+5 alimento na produção desta rodada neste hexágono; +2 sustentabilidade da civilização imediato.

Laboratório

3 VP

 2  2  3 Inicial, Floresta, Montanha, Ilha

Tecnologias de nível 4 custam 1 recurso aleatório a menos; +1 VP por tecnologia de nível 4 no final do jogo.

Fortaleza

4 VP

 4  6 Inicial, Ilha

Imune a eventos negativos até o fim do jogo; +4 VP no final do jogo.

Jardim Botânico

4 VP

 2  3  2  3 Inicial, Floresta

+3 sustentabilidade global imediato; +1 VP por hexágono de floresta controlado no final do jogo.

Torre de Transmissão

3 VP

 3  3  3

Inicial, Floresta, Montanha, Campo, Vulcânico

+4 influência imediato.

Observatório

4 VP

 3  2  5 Floresta, Montanha, Ilha

Revela 1 hexágono aleatório no início das próximas rodadas; compra 1 carta de exploração extra na próxima rodada; +1 VP por hexágono vulcânico e ilha explorado no final do jogo.

Irrigação

1 VP

🌊 2 🌾 2 Agricultura ●○○○

+1 alimento em hexágonos de campo na produção desta rodada.

Rotação de Culturas

2 VP

🌾 2 🌾 3 Agricultura ●●○○

+2 alimento imediato; campos produzem sem trabalhador alocado nesta rodada.

Agricultura Intensiva

4 VP

🌾 4 🏠 2 Agricultura ●●●○

+3 alimento na produção desta rodada; -1 sustentabilidade global imediato.

Agrofloresta

6 VP

🌾 5 🌊 3 Agricultura ●●●●

+2 alimento imediato; +2 madeira na produção desta rodada; +2 sustentabilidade global imediato.

Maquinária Básica

1 VP

🏠 2 🌾 2 Engenharia ●○○○

Ação extra de construir nesta rodada (3 em vez de 2).

Metalurgia

2 VP

🔥 2 🏠 3 Engenharia ●●○○

+2 ferro na produção desta rodada.

Engenharia Hidráulica

4 VP

🌾 2 🏠 3 🌊 2 Engenharia ●●●○

+2 água de lagos na produção desta rodada.

Arquitetura Monumental

8 VP

🌾 4 🏠 3 🏠 5 Engenharia ●●●●

+2 VP por construção no final do jogo; maravilhas custam 2 recursos aleatórios a menos.

Navegação Costeira

1 VP

🌊 2 🌾 3 Navegação ●○○○

Explorar oceano e ilha não custa trabalhador nesta rodada.

Cartografia

2 VP

🗺️ 2 🌾 3 Navegação ●●○○

A próxima exploração revela 2 hexágonos adicionais.

Astronomia

4 VP

🔭 2 🌾 4 Navegação ●●●○

Revela 1 hexágono aleatório no início de cada rodada; +1 VP por hexágono de oceano explorado no final do jogo.

Rotas Comerciais

6 VP

🌾 6 🏠 4 Navegação ●●●●

+4 ouro em cada ação de comerciar concluída nas próximas rodadas.

Alquimia

1 VP

🗺️ 2 🌾 2 Ciência ●○○○

Na próxima ação de pesquisar, ganhe +2 energia.

Medicina

2 VP

🌾 2 🌾 2 🌊 3 Ciência ●●○○

Na próxima ação de pesquisar, ganhe +3 alimento.

Filosofia Natural

4 VP

🌾 4 🏠 3 Ciência ●●●○

+5 VP se o objetivo secreto for cumprido no final do jogo.

Física Experimental

10 VP

🗺️ 4 🔥 4 🌾 6 Ciência ●●●●

+3 VP imediatos; tecnologias de nível 3 ou 4 valem +1 VP; +3 sustentabilidade global imediato.

Moinhos de Vento

1 VP

🏠 2 🌾 3 Energia ●○○○

+1 energia por hexágono de campo explorado nas próximas rodadas.

Energia Vulcânica

2 VP

🏠 2 🏠 3 Energia ●●○○

+1 energia por hexágono vulcânico explorado nas próximas rodadas; -1 sustentabilidade da civilização imediato.

Geração Solar

4 VP

🌾 3 🏠 2 🏠 2 Energia ●●●○

+3 energia no início da próxima rodada; +1 sustentabilidade global imediato.

Cristais de Energia

10 VP

🗺️ 3 🔥 5 🌾 6 Energia ●●●●

+4 energia na produção desta rodada; +2 sustentabilidade global imediato.

Tradições Orais

1 VP

🌾 2 🏠 2 Cultura ●○○○

+2 influência e +1 prestígio no início da próxima rodada.

Escrita

2 VP

🌾 3 🏠 2 Cultura ●●○○

+1 prestígio e +3 influência no início da próxima rodada.

Filosofia Civil

4 VP

🏆 3 🧑 2 🌱 3 Cultura ●●●○

+3 influência no início da próxima rodada.

Escola de Civilização

12 VP

🏆 6 🧑 3 🌱 4 Cultura ●●●●

+3 VP imediatos; +2 VP por jogador com menos influência no final do jogo; +2 sustentabilidade global imediato.

PROJETO · 15

Grande Canal

5 VP

🏆 3 🏠 4 💧 3

+5 água no início da próxima rodada; +2 sustentabilidade da civilização imediato.

Estrada Real

4 VP

🏆 3 🏠 3

+6 ouro imediato.

Programa de Reflorestamento

4 VP

🌳 3 🏆 3 💧 3

+2 sustentabilidade da civilização imediato; +2 madeira no início da próxima rodada.

Expedição Vulcânica

5 VP

🔥 3 🏠 3 🌱 2

+2 artefato e +5 energia imediatos; revela todos os hexágonos vulcânicos.

Rede de Comércio

5 VP

🏆 5 🌱 2

+1 ouro em cada troca no mercado nas próximas rodadas.

Tratado de Paz

4 VP

🧑 4 🌱 3

+2 VP imediatos; +6 influência; imune ao Boicote Cultural.

Festival Cultural

4 VP

🌳 4 🏆 2 🌱 3

+2 influência, +1 prestígio e +1 sustentabilidade da civilização imediatos.

Pesquisa Arqueológica

6 VP

🏠 3 🏆 4 🌱 3

+5 artefato imediato; revela todas as ruínas; compra 1 carta de exploração extra na próxima exploração.

Plano de Energia Limpa

7 VP

🔥 4 🏆 6 🌱 2

+2 sustentabilidade da civilização e +1 global imediatos; +5 energia no início da próxima rodada.

Colônia Insular

5 VP

🏆 3 💧 2 🍪 4

+1 artefato e +2 alimento por ilha controlada imediatos; revela todas as ilhas.

Aliança Militar

4 VP

🏆 3 🧑 2 🏠 3

+4 prestígio imediato.

Campanha de Saúde

4 VP

🏠 3 🏆 2 💧 3

+1 trabalhador permanente (até 8); +1 sustentabilidade da civilização imediato.

Reforma Agrária

5 VP

🌳 4 🏆 3 🧑 2

+4 alimento no início da próxima rodada; +1 VP por hexágono de campo controlado no final do jogo.

Missão Diplomática

5 VP

🏆 4 🧑 3 🌱 3

+4 influência imediato; +2 VP por jogador com menos influência no final do jogo.

Plano Diretor

6 VP

🏆 5 🌱 3 🏠 3

+1 VP por construção no final do jogo; 1 construção extra na próxima rodada sem trabalhador.

EXPLORAÇÃO · 10

Mapa Antigo

1 VP

Revela 2 hexágonos aleatórios.

Cristal Geomagnético

1 VP

+2 energia imediato.

Diário de Expedição

1 VP

Compra 1 carta de exploração extra na primeira exploração da próxima rodada.

Relíquia Sagrada

2 VP

+1 prestígio e +1 influência imediato.

Planta Medicinal Rara

+1 trabalhador permanente (até 8).

1 VP**Tesouro Submerso**

+2 ouro e +1 artefato imediato.

2 VP**Inscrições Ancestrais**

+2 artefato imediato.

2 VP**Fonte Natural**

+2 água imediato.

1 VP**Mina Abandonada**

+2 ferro +1 pedra imediatos.

2 VP**Artefato Tecnológico**

Pesquise grátis 1 tecnologia de nível 1 ou 2 nesta rodada.

3 VP**COMÉRCIO · 8****Contrato de Fornecimento**

 2

+2 madeira +2 pedra imediatos.

1 VP**Câmbio Favorável**

 1

Receba 3 ouro imediato.

1 VP**Embargo Comercial**

 2

1 jogador à sua escolha não pode comerciar nesta rodada.

1 VP**Monopólio**

 2  1

+4 ouro no início da próxima rodada.

2 VP**Leilão de Artefatos**

 1

+4 ouro imediato.

1 VP**Parceria Estratégica**

 2  1

+4 ouro imediato.

1 VP**Rota da Seda**

 2  1

+4 ouro e +3 prestígio no início da próxima rodada se tiver construído o Porto.

2 VP**Especulação de Mercado**

 4

Receba 6 ouro imediato.

1 VP**INFLUÊNCIA · 8****Discurso Inspirador**

 1

+2 influência imediato.

1 VP**Propaganda**

 2

+2 influência imediato; 1 rival perde 2 influência.

1 VP**Embaixada**

 3  2

+2 influência e +4 ouro no início da próxima rodada.

2 VP**Casamento Real**

 3  2

+3 influência imediato; +3 VP se tiver aliança no final da partida (modo Diplomacia).

2 VP**Boicote Cultural**

 2

1 rival não pode influenciar nesta rodada.

1 VP**Conselho de Sábios**

 2  1

Compre 1 carta extra do deck misto no próximo planejamento; +2 influência por carta de influência na mão.

1 VP**Monumento à Glória**

 2  3

+2 influência +3 prestígio imediato.

2 VP**Rede de Espiões**

 2  1

Roube 1 carta aleatória da mão de um rival.

1 VP

TRABALHADOR · 6

Mestre Arquiteto

1 VP

🏠 2 🏠 1

1 construção sem custo de trabalhador na próxima rodada.

Comerciante Viajante

1 VP

🏠 2

2 ações de comerciar nesta rodada.

Explorador Intrépido

1 VP

🏠 1 🏠 2

Próxima exploração revela +1 hexágono adjacente extra.

Cientista Pesquisador

1 VP

🏠 1 🏠 3

1 ação de pesquisar extra nesta rodada.

Diplomata Habilidade

1 VP

🏠 2 🏠 2

+3 influência imediato.

Engenheiro Hidráulico

1 VP

🏠 3 💧 2

+4 água na produção desta rodada.

LEGADO · 6

Código de Leis

2 VP

+2 VP no final; +1 VP por objetivo público em que ficar em 1º.

Biblioteca de Alexandria

2 VP

+2 VP no final; +1 VP por tecnologia de nível 3 ou 4.

Tradição Oral

2 VP

+2 VP no final; +1 VP por trabalhador recrutado.

Pacto Eterno

2 VP

+2 VP no final; +3 VP por aliança ativa (modo Diplomacia).

Rota Marítima

2 VP

+1 VP no final; +1 VP por hexágono de oceano explorado.

Manifesto Verde

2 VP

+2 VP no final se sustentabilidade da civilização ≥ 8 ; +1 VP se sustentabilidade global ≥ 6 .

EVENTO · 15

Tempestade Vulcânica

Todos perdem 2 energia; -1 sustentabilidade global.

Chuvas Abundantes

Todos ganham +2 água +2 alimento; +1 sustentabilidade global.

Seca

Todos perdem 2 água e 2 alimento; -1 sustentabilidade global.

Comerciantes Estrangeiros

Todos ganham +2 ouro.

Praga

Todos perdem 2 alimento; -1 sustentabilidade da civilização.

Era de Ouro

Todos ganham +2 ouro.

Terremoto

Todos perdem 2 pedra e 2 madeira; -1 sustentabilidade global.

Migração de Artesãos

Todos ganham +1 ouro +1 prestígio.

Colapso do Mercado

Todos perdem 2 ouro.

Festival de Colheitas

Todos ganham +3 alimento +1 prestígio; +1 sustentabilidade global.

Conflito Fronteiriço

Todos perdem 2 influência e 1 ouro; -1 sustentabilidade global; -1 sustentabilidade da civilização.

Descoberta Científica

Todos ganham +2 artefato.

Inverno Rigoroso

Todos perdem 2 madeira e 2 alimento.

Renascimento Cultural

Todos ganham +2 prestígio +2 influência.

Crise Energética

Todos perdem 2 energia; -1 sustentabilidade global.

OBJETIVO PÚBLICO · 10

Civilização Sustentável

8 / 4 / 2 VP

Maior sustentabilidade da civilização.

Expansão Territorial

8 / 5 / 3 VP

Mais hexágonos controlados.

Grande Comerciante

8 / 4 / 2 VP

Mais ouro acumulado.

Dominância Tecnológica

10 / 6 / 3 VP

Mais tecnologias de nível 3 e 4.

Guardião da Natureza

8 / 4 / 2 VP

Maior contribuição de sustentabilidade global com restaurar.

Império Tecnológico

10 / 6 / 3 VP

Mais tecnologias pesquisadas.

Mestre Construtor

9 / 5 / 2 VP

Mais construções (incluindo maravilhas).

Diplomata Supremo

9 / 5 / 2 VP

Mais influência acumulada.

Explorador Lendário

10 / 5 / 2 VP

Mais hexágonos de ilha e oceano.

Senhor da Produção

9 / 5 / 2 VP

Maior produção total acumulada.

OBJETIVO SECRETO · 12

Filho das Florestas

Controlar 4+ florestas.

8 VP

Almirante

5+ hexágonos de oceano.

9 VP

Construtor de Impérios

6+ construções (incluindo maravilhas).

10 VP

Pacifista

Sustentabilidade da civilização $\geq$ 8.

9 VP

Herdeiro da Maravilha

Construir uma maravilha até o fim da rodada 4.

8 VP

Mestre do Equilíbrio

Pelo menos 1 de cada recurso.

6 VP

Senhor das Montanhas

3+ construções em montanhas.

8 VP

Cientista Prodígio

Tecnologias em 5+ categorias.

8 VP

Guardião das Ruínas

6+ cartas de exploração jogadas.

8 VP

Magnata

15+ ouro.

8 VP

Conquistador Pacífico

Ter a maior influência.

10 VP

Legado Eterno

3+ cartas de legado jogadas.

9 VP