

Um jogo de
Orlando Sá

CELTAE

Ilustrado por
Mihajlo Dimitrievski



Livro de Regras



Celtae, plural de Celta em Latim, foram dos primeiros povos Indo-Europeus que, desde o milénio II a.C. até ao século I a.C., se espalharam por grande parte da Europa. As suas tribos acabaram por chegar desde as Ilhas Britânicas e Portugal até ao ocidente como a Transilvânia, as costas do Mar Negro e Galácia em Anatólia. As suas tribos - Britanos, Gauleses, Boios, Gálatas, Celtiberos e Lusitanos - foram eventualmente absorvidas pelo Império Romano.

Neste jogo, vais liderar uma tribo de Celtas a reunir recursos (cartas) para construir e expandir cidadelas ou para recrutar soldados, construir fortalezas e montar armadilhas para usares nas batalhas contra os invasores Romanos. Vais ter oportunidade de expandir a tua tribo, recrutando novos trabalhadores que, à medida que o jogo avança, vão executar ações cada vez mais poderosas.

Por vezes, vais enviar trabalhadores em direção à ordem dos Druidas para que um possa regressar, ele próprio, como poderoso Druida. Apenas gerindo habilmente os teus trabalhadores vais ser capaz de levar a tua tribo à glória!



1 Tabuleiro de jogo



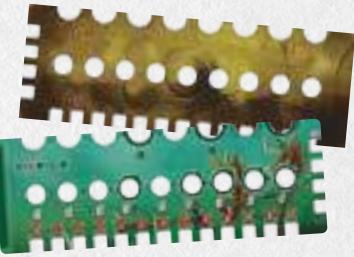
60 Cartas de jogador



8 Cartas de líder



26 Cartas de progresso



4 Tabuleiros de jogador



10 Peças de Exército Romano



10 Peças de Druida



36 Discos de madeira
9 de cada cor



66 Trabalhadores

8 Nobres • 10 Druidas • 16 Agricultores • 16 Construtores • 16 Soldados



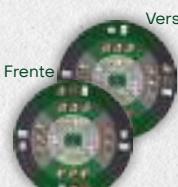
20 Cubos de madeira
5 de cada cor



16 Marcadores de progresso



1 Marcador de ação



1 Peça para solo



1 Peça de Teutates



8 Peças de bónus



10 Fichas de bónus
Dupla face



1 Bloco de pontuação



1 Saco de tecido

PREPARAÇÃO

1 Coloca o **tabuleiro de jogo** no centro da mesa.

2 Coloca o **marcador de ação** no espaço reservado junto à margem inferior direita da área central do tabuleiro.



3 Cada jogador escolhe uma cor e recebe **1 tabuleiro de jogador**, **9 discos de madeira** e **5 cubos de madeira** dessa cor. Depois, os jogadores colocam todos os seus discos nos buracos no centro do seu tabuleiro, 4 dos seus cubos nos espaços ao longo da margem direita (guarnição) do seu tabuleiro e 1 último cubo no primeiro espaço da trilha na margem inferior (força) do seu tabuleiro.

4 Num jogo com 2 jogadores, **coloca discos** de uma cor não utilizada nos espaços das cidadelas com os símbolos **3/4** e **4**.

Num jogo com 3 jogadores, **coloca discos** de uma cor não utilizada nos espaços das cidadelas com o símbolo **4**.

5 Coloca **marcadores de progresso** na trilha de progresso.

Num jogo com 2 jogadores, **não coloques marcadores de progresso** nos espaços com os símbolos **3/4** e **4**.

Num jogo com 3 jogadores, **não coloques marcadores de progresso** nos espaços com o símbolo **4**.

Coloca marcadores de progresso nos espaços indicados junto às peças de Exército Romano e junto às peças de Druida.

6 Coloca **1 druida** em cada espaço das trilhas de druida. Depois, retorna à caixa de jogo os restantes druidas.

Num jogo com 2 jogadores, **não coloques druidas** nos espaços com os símbolos **3/4** e **4**.

Num jogo com 3 jogadores, **não coloques druidas** nos espaços com o símbolo **4**.

7 Entrega a cada jogador **1 agricultor**, **1 construtor** e **1 soldado**. Depois, retorna à caixa de jogo **1 agricultor**, **1 construtor** e **1 soldado** por cada jogador que não vai jogar.

8 Coloca **trabalhadores** nos espaços de ação à volta da área central do tabuleiro de jogo de acordo com os tipos indicados (**agricultores**, **construtores**, **soldados** e **nobres**), incluindo na área central do tabuleiro **9**. Adiciona os restantes trabalhadores no saco e retira aleatoriamente trabalhadores para colocar nos espaços ainda vazios. Deixa o saco próximo do tabuleiro de jogo **10**.

11 Separa as **peças de Druida** por valor. Mistura separadamente as “peças de 1 ponto” e as “peças de 2 pontos” em 2 pilhas distintas, de face para baixo. Mantendo as peças de face para baixo e, sem voltar a misturar, forma 2 pilhas distintas contendo:

2		+	
3		+	
4		+	

Vira ambas as pilhas de face para cima de modo a que as “peças de 1 ponto” estejam no topo. Coloca uma pilha na região do Norte e a outra pilha na região do Sul nos espaços apropriados. Se for o caso, retorna à caixa de jogo as peças que sobrarem.



12 Segue o mesmo procedimento descrito em **11** para as **peças de Exército Romano** e coloca uma pilha na região do Norte e a outra pilha na região do Sul nos espaços apropriados. Se for o caso, retorna à caixa de jogo as peças que sobrarem.

13 Separa as **peças de bónus** por região (representada no verso de cada peça), mistura-as e coloca aleatoriamente uma peça em cada um dos 8 espaços de bónus no tabuleiro.

14 Entrega a cada jogador **uma ficha de bónus de dupla face** e coloca as restantes fichas próximo do tabuleiro.

15 Baralha as **cartas de jogador** e forma um baralho de face para baixo.

16 Revela 6 cartas desse baralho e coloca-as acima do tabuleiro no mercado da região do Norte. Faz o mesmo para o mercado da região do Sul.



17 Separa as **cartas de progresso** por valor. Baralha separadamente as “cartas de 2 pontos” e as “cartas de 3 pontos” e forma dois baralhos distintos de face para baixo. Revela um certo número de “cartas de 2 pontos” e de “cartas de 3 pontos” e coloca-as nos espaços apropriados ao longo da margem direita do tabuleiro, de acordo com o indicado para o número de jogadores.

18 Num jogo com 3 jogadores, **coloca cubos** de uma cor não utilizada **nos espaços de guarnição** assinalados com o símbolo **1** 4. Num jogo com 2 jogadores, coloca os cubos nos espaços de guarnição assinalados com os símbolos **1** 3/4 e **1** 4.

19 Determina o jogador inicial e entrega-lhe a **peça de Teutates**.

20 Baralha as **cartas de líder** e revela na mesa um número **igual à quantidade de jogadores mais 1** (3 num jogo a 2, 4 num jogo a 3, 5 num jogo a 4). Entrega a cada jogador 5 cartas de jogador do baralho. A começar pelo último jogador, cada jogador escolhe um líder que coloca do lado esquerdo do seu tabuleiro com o lado **A** voltado para cima e descarta **duas cartas de jogador** da sua mão para a pilha de descarte.



RONDA DO JOGO

Cada jogador executa uma ação por ronda, a começar pelo jogador inicial e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio. **Sempre que o marcador de ação atravessa o rio** do lado direito do tabuleiro, significando que o marcador de ação retornou ou passou pela sua posição original, **o jogador que possui a peça de Teutates coloca um marcador de progresso numa carta de progresso** e passa a peça de Teutates para o jogador à sua esquerda. **Quando o último marcador de progresso é removido do tabuleiro**, os jogadores terminam a ronda atual e **jogam uma última ronda em que cada jogador executa duas ações seguidas**. Depois disso os jogadores procedem para a pontuação final.

TURNO DO JOGADOR

No teu turno, **tens de mover o marcador de ação 1** no sentido dos ponteiros do relógio. Depois, **tens de escolher uma ação** de entre as disponíveis nos espaços adjacentes ao marcador e **podes trocar um dos teus trabalhadores ativos 2** com um trabalhador nessa área de ação. Por fim, **tens de executar a ação escolhida 3**.

Mover o marcador de ação (obrigatório)

Tens de mover o marcador de ação de 1 a 3 espaços no sentido dos ponteiros do relógio. Se apenas te moveres 1 espaço, ganhas 1 ponto de força. Para te moveres 3 espaços, tens de perder 3 pontos de força. Ao moveres-te 2 espaços, não ganhas nem perdes pontos de força. A iconografia abaixo está apresentada no tabuleiro como lembrete:



É o turno da Joana e ela tem de mover o marcador de ação 1. Como a Joana pretende executar uma ação na região do Norte no tabuleiro, ela move o marcador de ação 2 espaços no sentido dos ponteiros do relógio 2, não ganhando nem perdendo quaisquer pontos de força. A Joana pode então executar uma das ações adjacentes ao marcador de ação, estando disponível a ação de Recrutar A ou a ação de Cultivar/Construir B.

Trocar um trabalhador (opcional)

Tens de escolher uma ação adjacente ao marcador de ação e podes trocar 1 dos teus trabalhadores ativos com 1 trabalhador na área de ação que escolhestes. Antes de executares a troca opcional, **podes perder 1 ponto de força para retornar os 3 trabalhadores nessa área de ação** para o saco e preencheres esses espaços com os 3 trabalhadores no centro do tabuleiro. Se o fizeres, repõe de novo o centro do tabuleiro com 3 trabalhadores do saco. A iconografia abaixo está apresentada no tabuleiro como lembrete:



É o turno da Joana e ela quer executar a ação de Recrutar 1 mas não existe nenhum trabalhador nobre nessa área, apenas 2 agricultores 2 e 1 soldado 3. Ela decide perder 1 ponto de força 4 para retornar esses 3 trabalhadores para o saco 5. Depois, a Joana move os 3 trabalhadores no centro do tabuleiro para o espaço de ação de Recrutar 6. Assim, a Joana pode trocar o soldado no seu conjunto de trabalhadores ativos com o nobre no espaço de ação de Recrutar 7.

TRABALHADORES ATIVOS ou TRABALHADORES NA TRIBO

O teu conjunto de **trabalhadores ativos** A consiste sempre em 3 trabalhadores, nem mais, nem menos. Contudo, podes recrutar trabalhadores extra para a tua tribo B de modo a melhorar as tuas ações. Isto será descrito com mais detalhe na ação de Recrutar.



3 Executar a ação (obrigatório)

Tens de executar a ação que escolhestes, que será uma de 4 diferentes: **Cultivar**, **Construir**, **Batalhar** ou **Recrutar**.

Cada espaço de ação está conectado a uma ou a ambas as regiões: Norte e/ou Sul. Vais **executar a ação na região do Norte ou na região do Sul** dependendo de onde o marcador de ação se encontra. Tomando como exemplo a imagem abaixo: se quisesses Recrutar e o marcador de ação estivesse no espaço A, irias executar a ação de Recrutar na região Norte, mas se o marcador de ação estivesse no espaço B irias antes executar a ação de Recrutar na região Sul.

Nota: As ações de Cultivar e de Construir partilham os mesmos 2 espaços de ação, então de cada vez que escolheres um espaço de ação que permite Cultivar/Construir tens de anunciar aos outros jogadores qual das ações vais executar.



Nota: Os tipos de trabalhadores apresentados nas áreas de ação do tabuleiro são apenas para efeitos de preparação do jogo. Durante o jogo, esses espaços podem conter qualquer tipo de trabalhador sem restrição (**agricultores**, **construtores**, **soldados** e **nobres**).

Cultivar

Quando executas a ação de **Cultivar**, recolhes imediatamente a carta mais à esquerda do mercado da região em que estás a executar a ação, sem custos. Depois, dependendo de quantos agricultores tens no teu conjunto de trabalhadores ativos e/ou na tua tribo, vais poder recolher cartas extra. O número necessário de agricultores para recolher uma carta em específico está apresentado no tabuleiro, junto de cada carta. O mesmo agricultor não pode ser utilizado para recolher diferentes cartas. Não existe limite para o número de cartas que podes ter na mão.

Depois de recolheres todas as cartas que pretendes e podes pagar, as restantes cartas deslizam para a esquerda no mercado, ocupando quaisquer espaços vazios, e o mercado é reposto com novas cartas, da esquerda para a direita.



É o turno da Inês e ela move o marcador de ação 1 espaço 1, ficando disponível a ação de Cultivar/Construir 2 ou a ação de Batalhar 3. Ela decide executar a ação de Cultivar e troca um **soldado** 4 do seu conjunto de trabalhadores ativos com um **agricultor** do espaço de ação 5. Depois, a Inês executa a ação, começando por recolher a carta mais à esquerda do mercado dessa região, que é grátis 6. A Inês tem 2 **agricultores** (2 no seu conjunto de trabalhadores ativos + 0 na sua tribo) 7, podendo recolher duas cartas de entre a 2^a, 3^a e 4^a, considerando que cada uma delas apenas requer 1 **agricultor**, ou podendo recolher uma das duas cartas mais à direita, considerando que cada uma delas requer 2 **agricultores**. A Inês decide pelas cartas mais baratas, recolhendo a 2^a 8 e a 3^a 9 cartas mais à esquerda para a sua mão.



Construir

Quando executas a ação de **Construir**, tens de descartar da tua mão um determinado número de cartas da cor da cidadela onde pretendes construir. Este custo é determinado pelo **número indicado por baixo do disco mais à esquerda disponível** no teu tabuleiro de jogador:



Para construir o seu disco mais à esquerda numa cidadela, a Inês tem de usar 5 cartas da cor da cidadela pretendida.

Da quantidade de cartas que deves descartar, vais **descartar uma carta a menos por cada construtor que tens** no teu conjunto de trabalhadores ativos e/ou na tua tribo. Contudo, **tens de descartar no mínimo uma carta** para determinar a cor da cidadela, mesmo que conseguisses reduzir o seu custo para 0. Depois de descartares, pega no disco disponível no espaço mais à esquerda do teu tabuleiro e **coloca-o na cidadela escolhida** da região onde estás a executar a ação de Construir, desde que esta tenha um espaço disponível para o colocares. Depois, **ganhas o bónus associado a essa cidadela** (vê a página 16 para uma descrição de todos os bónus).

Importante: Apenas podes construir 1 disco quando executas esta ação.



A Inês coloca o seu disco na cidadela cor-de-rosa da região do Norte e ganha o bónus associado a essa cidadela: ela pode, sem custos, recolher duas cartas do mercado da região do Norte (onde está a executar a sua ação).

Quando constróis o último disco de uma cidadela, depois de ganhares o bónus, viras a peça de bónus de face para baixo e coloca-la junto do teu tabuleiro de jogador. Este lado apresenta **1 ponto que vais ganhar** por completar a construção dessa cidadela. No final do jogo, **cada jogador com 1 disco nessa cidadela**, vai receber **1 ponto por cada disco** que aí tenha.



A Joana constrói o último disco na mesma cidadela cor-de-rosa. Ela ganha o bónus correspondente e recolhe essa peça de bónus, voltando-a de face para baixo, passando a apresentar 1 ponto. No final do jogo, como indicado no tabuleiro, cada disco nessa cidadela vai atribuir 1 ponto a quem o possuir.



É o turno do Afonso e ele move o marcador de ação 1 espaço **1**, ficando disponível a ação de Cultivar/Construir **2** ou a ação de Recrutar **3**. O Afonso decide construir e troca um **agricultor** do seu conjunto de trabalhadores ativos com um **construtor** do espaço de ação **4** de modo a ter vários **construtores**. Para construir o seu próximo disco, o Afonso deve descartar 4 cartas **5** mas como ele tem 2 **construtores** nos seus trabalhadores ativos **6** + 1 **construtor** na sua tribo **7**, o Afonso tem um desconto de 3. O Afonso quer construir numa cidadela cor-de-laranja, então tem de descartar uma carta cor-de-laranja **8**. Depois de descartar a carta e colocar o seu disco na cidadela **9**, o Afonso ganha o bónus da cidadela que lhe permite ganhar uma ficha de bónus de dupla face da reserva geral, colocando-a junto dos seus trabalhadores **10**. Num turno futuro, ele pode descartar essa ficha de bónus para executar uma ação em qualquer parte do tabuleiro em vez de onde está o marcador de ação, ou pode executar uma ação como se tivesse 1 trabalhador extra à sua escolha. Por completar a cidadela, o Afonso recolhe a peça de bónus e vira-a de face para baixo, mostrando que ele vai ganhar 1 ponto no final do jogo **11**.

Batalhar

Quando executas a ação de **Batalhar**, podes des-
cartar da tua mão um determinado número de car-
tas com o mesmo símbolo militar. Existem **3 tipos de**
símbolos militares:



Guerreiros



Armadilhas



Fortalezas

Dependendo de **quantos soldados tens** no teu conjunto de trabalhadores ativos e/ou na tua tribo, vais **ganhar pontos de força por cada carta descartada**.



Este símbolo significa que se tiveres **1 soldado** no total, ganhas **1 ponto de força** por cada carta des-
cartada com o mesmo símbolo. Se tiveres **2 soldados**, ganhas **2 pontos de força** por cada carta. Se tiveres **3 soldados**, ganhas **3 pontos de força** por cada carta. Se tiveres **4 ou mais soldados**, ganhas **4 pontos de força** por cada carta. Nunca podes ganhar mais do que 4 pontos de for-
ça por carta.

Depois de descartares, **podes batalhar contra o Exército Ro-
mano** no topo da pilha de peças de Exército Romano da região em que estás a executar a ação. Para batalhar, **tens de perder
pontos de força em número igual à força apresentada na peça de Exército Romano**. De cada vez que usares pontos de ação, deslizes para a esquerda o teu cubo na trilha de pontos de força um número igual à quantidade de força que estás a usar. Depois, **recolhes a peça de Exército Romano** que colocas de face para baixo junto do teu tabuleiro. Esse lado apresenta **1 ou 2 pontos ganhos** que vais receber no final do jogo por teres derrotado o exército.

Importante: *Não é obrigatório descartares cartas para poderes executar esta ação. Se tiveres pontos de força suficientes para derrotar o Exército Romano, podes fazê-lo sem descartares quaisquer cartas.*

Se derrotares um Exército Romano com sucesso, **podes co-
locar o teu cubo de guarnição mais acima** no teu tabuleiro na área de guarnição da região onde estás a executar a ação. Para isso, **tens de descartar uma carta da mão com o símbolo mili-
tar correspondente ao do espaço** onde pretendes colocar o teu cubo. Estes cubos podem providenciar pontos extra no final do jogo. Contudo, se não puderdes ou não quisereis descartar uma carta, não podes colocar um cubo de guarnição.

Quando derrotas o último Exército Romano da pilha, **move o marcador de progresso** dessa zona para **qualquer carta de progresso**.

Importante:

**Apenas podes batalhar com 1 Exército
Romano quando executas esta ação.**



É o turno do Afonso e ele move o marcador de ação 1 espaço **1** (gan-
hando 1 ponto de força **2**), ficando disponível a ação de Cultivar/
Construir **3** ou a ação de Batalhar **4**. O Afonso decide Batalhar e
não troca nenhum dos seus trabalhadores, considerando que ele tem
2 soldados e não existe mais nenhum **soldado** no espaço de ação de
Batalhar. Ele pode descartar cartas da sua mão com o mesmo símbolo
militar para ganhar pontos de força. Atualmente, o Afonso tem **2 solda-
dos** no seu conjunto de trabalhadores ativos + **0 soldados** na sua tri-
bo **5**, então cada carta que ele descartar vai valer 2 pontos de força.
O Afonso descarta 3 cartas de Guerreiro **6** para ganhar 6 pontos de
força, ficando com um total de 10 pontos de força **7**. Ele pode batalhar
contra o Exército Romano da região Norte, onde está a executar a ação.
Esse Exército Romano tem uma força de 10, então o Afonso usa toda a
sua força **8** para batalhar contra esse exército **9**, recolhendo de-
pois a peça de exército, voltada para baixo, apresentando 2 pontos **10**.
O Afonso pode colocar um dos seus cubos de guarnição no espaço de
guarnição dessa região, descartando da sua mão uma carta de Guerre-
iro **11** ou de Fortaleza **12**. Ele descarta uma carta de Fortaleza **13** para
colocar o seu cubo de guarnição mais no topo do seu tabuleiro no es-
paço de guarnição da região com o símbolo de Fortaleza **14**.



Recrutar

Quando executas a ação de Recrutar, **recrutas imediatamente 1 dos teus trabalhadores ativos para a tua tribo**, movendo esse trabalhador do teu conjunto de trabalhadores ativos para o primeiro espaço disponível mais à esquerda da tua tribo, na margem superior do teu tabuleiro.

Depois, **por cada nobre que tens** no teu conjunto de trabalhadores ativos e/ou na tua tribo, **podes recrutar 1 trabalhador extra do teu conjunto de trabalhadores ativos** para a tua tribo. Não podes recrutar mais do que 3 trabalhadores durante uma ação de Recrutar, considerando que apenas podes recrutar trabalhadores do teu conjunto de trabalhadores ativos e que nunca podes ter mais do que 3 trabalhadores ativos. Enquanto estás a recrutar podes ter mais do que 8 trabalhadores na tua tribo mas, **no final da tua ação de Recrutar, tens de escolher de modo a ficar com um máximo de 8 trabalhadores na tribo**.



A Joana pode recrutar 2 trabalhadores durante a sua ação de Recrutar: um de base e outro porque tem um nobre na sua tribo, então ela recruta um agricultor e um soldado.

Adicionalmente, **podes enviar trabalhadores da tua tribo à Ordem dos Druidas** para que um deles regresse treinado como um druida. **Tens de devolver da tua tribo para o saco**, não do teu conjunto de trabalhadores ativos, a quantidade e tipo de trabalhadores indicados no topo da pilha de peças de druida da região onde estás a executar a ação. Desliza para a esquerda todos os trabalhadores que sobraram na tua tribo de modo a ocuparem os espaços vazios. Depois, **repõe o teu conjunto de trabalhadores ativos de volta até 3**, selecionando 1 trabalhador de cada vez **do centro do tabuleiro de jogo** e repõendo o centro imediatamente antes de seleccionar o trabalhador seguinte. Vão existir **sempre 3 trabalhadores no centro de entre os quais escolher**.

Depois, **recolhes a peça de Druida** voltada com a face para baixo para junto do teu tabuleiro. Este lado apresenta **1 ou 2 pontos ganhos** que vais receber no final do jogo por teres enviado membros da tua tribo para a Ordem dos Druidas.

Quando recolhes a última peça de Druida da pilha, **move o marcador de progresso** dessa zona para **qualquer carta de progresso**.

Por fim, **recolhe 1 trabalhador druida da reserva** dessa região e coloca-o na tua tribo. Por cada Druida que agora tenhas na tua tribo, incluindo o que acabaste de recrutar, **tens de descartar**

uma carta da tua mão, à escolha. Isto significa que o teu primeiro druida custa uma carta, o segundo druida custa duas cartas e por aí em diante. Contudo, se não puderes ou não quiseres descartar cartas da mão, não podes recolher 1 trabalhador druida.

Importante: Apenas podes ganhar uma peça de Druida e 1 trabalhador Druida quando executas esta ação.

Druidas contam como **agricultores**, **construtores** ou **soldados** para melhorares as tuas ações ao executares ações de Cultivar, Construir e Batalhar respetivamente.



A Joana tem de repor o seu conjunto de trabalhadores ativos de volta a 3. Primeiro, seleciona um **soldado** do centro do tabuleiro e repõe o espaço vazio com um **construtor**. Depois, seleciona esse **construtor** de modo a ter novamente 3 trabalhadores ativos.



É o turno da Inês e ela move o marcador de ação 1 espaço **1** (ganhando 1 ponto de força) para executar a ação de Recrutar. A Inês começa por trocar o seu **soldado** ativo **2** com o **nobre**. Depois, recruta um **agricultor** de base para a sua tribo **3** e como tem 1 **nobre** nos seus trabalhadores ativos, a Inês pode recrutar 1 trabalhador adicional, decidindo recrutar o **nobre** **4**. A peça de Druida **5** dessa região requer um **agricultor** e um **nobre** para ser preenchida, então a Inês remove o **agricultor** e o **nobre** previamente recrutados **6**, retornando-os para o saco. Ela recolhe a peça de Druida de face para baixo e apresentar 1 ponto **7** e também pode ganhar um trabalhador **druida** **8** se descartar uma carta da sua mão – considerando que a Inês não tem **druidas** na sua tribo, o primeiro custa uma carta. Por fim, ela repõe o seu conjunto de trabalhadores ativos de volta a 3, escolhendo-os, um de cada vez, do centro do tabuleiro.

PROGRESSO

Durante o jogo, sempre que um jogador move o marcador de ação da região Norte para a região Sul, significando que o rio foi atravessado do lado direito do tabuleiro e que o marcador de ação retornou ou passou pela sua posição original, despoleta-se progresso e os Celtas vão avançar a sua civilização em busca de outros interesses.



O jogador que possui a peça de Teutates **coloca o marcador de progresso do topo da trilha de progresso** em qualquer carta de progresso junto do tabuleiro. Cada carta de progresso tem espaço para um máximo de 2 ou 3 marcadores de progresso, como indicado em cada carta. O número de marcadores de progresso em cada carta no final do jogo vai determinar quantos pontos essa carta vai valer: 1, 2 ou 3 pontos por 1, 2 ou 3 marcadores. **Todos os jogadores vão pontuar as cartas que tenham pelo menos 1 marcador em cima, desde que cumpram os requisitos da carta.**

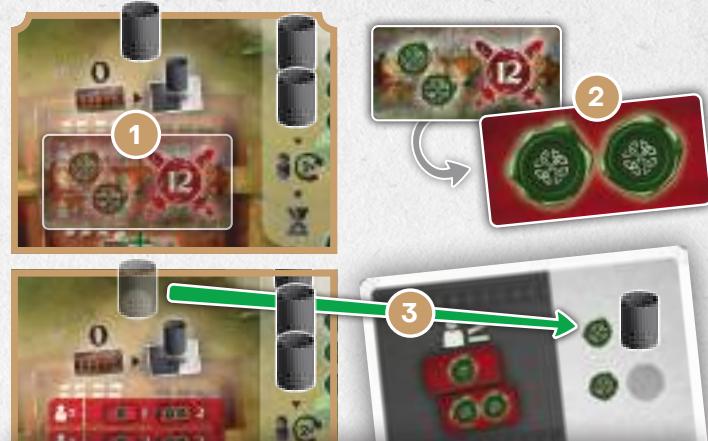
Quando apenas existirem 3 marcadores de progresso na trilha de progresso, os jogadores vão ter de decidir imediatamente se querem virar a sua carta de líder do lado A para o lado B (vê a página 14 para detalhes sobre cada um dos líderes). O símbolo na trilha de progresso serve como lembrete para isto durante o jogo.

Quando o último marcador de progresso é removido da trilha de progresso, **despoleta-se o final do jogo** (ver “Final do Jogo” à direita). **Por fim, o jogador que tem a peça de Teutates passa-a para o jogador à sua esquerda.**



É o turno da Joana e ela move o marcador de ação 1 espaço **1**, indo da região Norte para a região Sul, despoletando progresso. O Afonso, que tem atualmente a peça de Teutates, tem de colocar o marcador de progresso mais acima na trilha de progresso numa carta de progresso. Ele decide colocar o marcador de progresso numa carta que vai valer pontos no final do jogo a quem tiver a maioria de trabalhadores na sua tribo **2**, considerando que de momento é ele quem tem mais trabalhadores recrutados. Depois, o Afonso passa a peça de Teutates para a Joana que vai ser a próxima a colocar um marcador de progresso quando o marcador de ação voltar a atravessar o rio.

Nota – Última peça da pilha: Quando um jogador recolhe a última peça de Exército Romano ou a última peça de Druida de uma região, para além de ganhar o bónus indicado no final do jogo, esse jogador também move o marcador de progresso junto da pilha que se esgotou para uma carta de progresso.



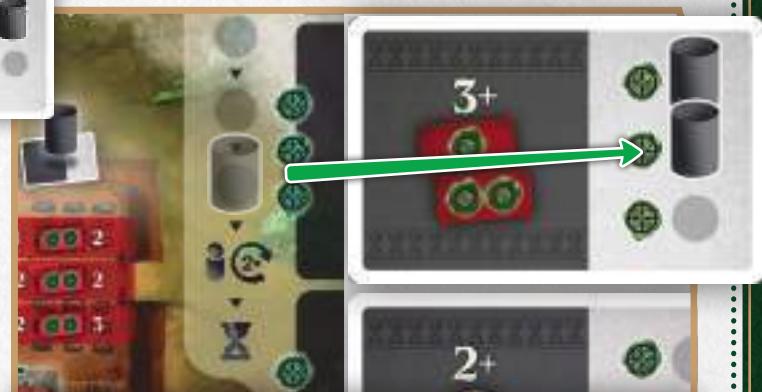
A Joana derrota o último exército da pilha na região Sul **1** mas considerando que não tem mais cartas na mão, ela não pode colocar um cubo de guarnição. Contudo, a Joana recolhe a peça de Exército Romano **2** e coloca o marcador de progresso correspondente numa carta de progresso à sua escolha **3**.

FINAL DO JOGO

Quando o último marcador de progresso da trilha de progresso é colocado numa carta de progresso, é **despoletado o final do jogo**. A peça de Teutates vai regressar ao primeiro jogador e os restantes jogadores terminam a ronda atual.

Por fim, na ordem do turno, **cada jogador executa um turno duplo**, em que cada jogador move o marcador de ação e executa uma ação, e depois volta a mover o marcador de ação e a executar outra ação antes do próximo jogador executar o seu turno duplo.

Depois de todos os jogadores completarem o seu último turno, prossegue-se para a Pontuação Final.



O Afonso move o marcador de ação da região Norte para a região Sul, despoletando progresso. A Inês coloca o último marcador de progresso numa carta de progresso, despoletando o final do jogo. Como o Afonso foi o jogador inicial, a Inês e a Joana executam o seu turno final para terminar a ronda. Depois, todos os jogadores executam um turno duplo composto por duas ações.

PONTUAÇÃO FINAL

Para calculares a tua pontuação final, vais somar pontos por:

A Todas as **cidadelas completas** no tabuleiro de jogo: 1 ponto por cada 1 dos teus discos;



B Todas as **peças de bónus** que recolhestes;



C Todas as **peças de Druida** que recolhestes: 1 ou 2 pontos por peça;



D Todas as **peças de Exército Romano** que derrotaste: 1 ou 2 pontos por peça;



E Cada região onde tens **a maioria, ou empate pela maioria, de cubos de guarnição**: 1 ponto por cada 1 dos teus cubos;



Adiciona pontos pelo seguinte no teu **tabuleiro de jogador**:



F Todos os **espacos de tribo com símbolo de 1 ponto** abaixo que tenham um trabalhador atribuído;



G Todos os **espacos vazios de disco com símbolo de 1 ponto** abaixo;



H Se colocaste **todos os teus cubos de guarnição**, 1 ponto;



I Soma os teus pontos de força restantes e as cartas com que ficaste na mão e, $(\text{X} - \text{C}) : 5$ - 1 por cada 5, ganha 1 ponto.



Avalia os pontos nas **cartas de progresso**:



J Por cada carta cujos requisitos completaste ganhas 1, 2 ou 3 pontos (se tem 1, 2 ou 3 marcadores em cima). Cartas de progresso sem marcadores de progresso nunca vão pontuar, mesmo que os seus requisitos tenham sido cumpridos por algum jogador.



Por fim, pontua de acordo com o teu **Líder**

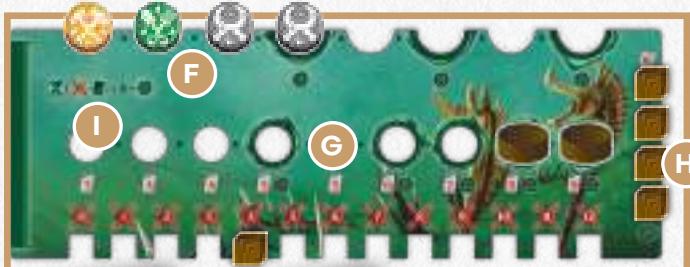


(vê a página 14 para mais detalhes sobre os Líderes):

K 1 ponto se completaste a condição do lado A do líder e não viraste a carta, ou 3 pontos se viraste a carta e completaste a condição do lado B. Contudo, se tens a carta no lado B mas não completaste a condição, o teu Líder não vai pontuar quaisquer pontos.



Em caso de empate, o vencedor é o jogador que, de entre os empatados, tem um maior total ao somar a quantidade de discos nas cidadelas com o número de trabalhadores na sua tribo. Se ainda existir empate, soma o número de peças de Exército Romano com as peças de Druida. Se o empate ainda permanecer, vence o jogador que conseguir dizer mais depressa o nome dos 8 Líderes!



O Afonso vai calcular a sua pontuação final:

Ele ganha **6 pontos** pelas cidadelas completas onde tem discos **A**, 1 ponto por disco. Depois, ele ganha **3 pontos** pelas peças de bónus que recolheu **B**, 1 ponto por peça. O Afonso recolheu duas peças de Druida com um valor total de **3 pontos** **C** e derrotou um Exército Romano com o valor de **2 pontos** **D**. Como não tem maioria nem empate por maioria nas guarnições de ambas as regiões, o Afonso pontua **0 pontos** por elas **E**. Ele ganha **1 ponto** por ter 4 trabalhadores na sua tribo **F** e **3 pontos** por ter colocado 7 discos nas cidadelas **G**. Adicionalmente, o Afonso não colocou todos os seus cubos de guarnição, pontuando **0 pontos** por isso **H**. Por fim, o Afonso tem 4 pontos de força e duas cartas na mão, somando um total de 6 que ao dividir por 5 lhe dá **1 ponto** **I**.

O Afonso pontua pelas cartas de progresso **J**: ele poderia pontuar a primeira carta por ter a maioria de peças de bónus **1**, mas a carta não tem nenhum marcador de progresso, então não pontua. O Afonso ganha **2 pontos** pela segunda carta porque está empatado com a Joana pela maioria de trabalhadores recrutados (ambos têm 4) **2**, depois ganha **1 ponto** pela terceira carta porque tem a maioria de discos em cidadelas na região do Norte **3**. Como ele tem mais de 2 discos em cidadelas cor-de-laranja, o Afonso ganha **2 pontos** pela quinta carta **5** mas pontua **0 pontos** pelas cartas **4**, **6** e **7** porque, apesar de existirem marcadores de progresso nas cartas, o Afonso não cumpriu as suas condições.

Por fim, o Afonso pontua pela sua carta de Líder **K** que está virada para o lado heróico e da qual preencheu a condição no lado B (ter 7 discos nas cidadelas), ganhando **3 pontos** **8**. A pontuação final do Afonso é de **27 pontos**.

SOLITAIRIX modo solitário



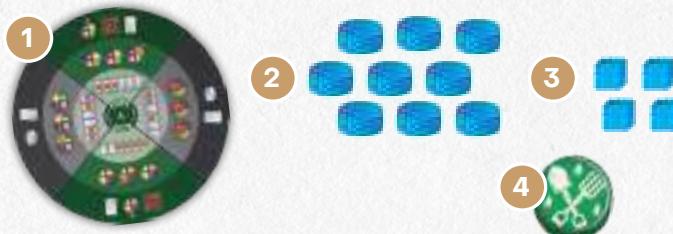
No modo solitário, **competes contra o Solitairix**, um **traidor da causa Celta**, aliado a Julius Caesar. O Solitairix não pontua, não mantém uma mão de cartas, nem recruta trabalhadores (vamos enfrentar a verdade: ninguém quer trabalhar para um traidor), mas vai tentar dificultar o teu progresso em nome de Julius Caesar. Dependendo do nível de dificuldade que escolheres, terás de atingir um certo número de pontos no final do jogo para conseguires vencer. No turno do Solitairix, vais usar uma peça para o modo solo **1** para determinar a ação que ele vai executar. **És sempre tu quem decide onde colocar os marcadores de progresso** mas por todas as cartas com marcadores de progresso que não consigas cumprir os requisitos, vais pontuar de forma negativa esses pontos no final do jogo.

Preparação

A) Prepara o jogo como se fosse para 2 jogadores. Revela 3 cartas de Líder, escolhe uma e descarta as duas restantes. Escolhe uma cor para o Solitairix, que não recebe um tabuleiro de jogador, mas recebe:

- 1** 1 Peça para o modo solitário, com um lado aleatório virado para cima;
- 2** 9 Discos de madeira da cor escolhida;
- 3** 4 Cubos de madeira da cor escolhida;
- 4** 1 Trabalhador aleatório de entre **1 agricultor, 1 construtor e 1 soldado**, retornando os 2 restantes trabalhadores para o saco.

B) Deixa a peça de Teutates na caixa de jogo; não será necessária, uma vez que serás sempre tu a colocar os marcadores de progresso.



Ronda do Jogo

Tu és o primeiro jogador e vais alternar turnos com o Solitairix, executando o teu turno como habitual. No turno do Solitairix, vais fazer o seguinte:

A) Move o marcador de ação, revelando a carta de jogador do topo do baralho e colocando-a junto da área de jogo do Solitairix:

- Se a cor dessa carta é igual à cor da carta no topo da pilha de descarte, **avança o marcador de ação 2 espaços**;
- Se a cor dessa carta é diferente da cor da carta no topo da pilha de descarte, **avança o marcador de ação apenas 1 espaço**.

B) Determina quantas vezes deves rodar a peça do modo solitário:

- Se o símbolo militar dessa carta é igual ao símbolo militar na carta no topo da pilha de descarte, **roda a peça duas vezes**;
- Se o símbolo militar dessa carta é diferente do símbolo militar na carta no topo da pilha de descarte, **roda a peça apenas uma vez**.

C) O Solitairix escolhe uma ação para executar:

Olha para o quarto da peça que está no topo (secção ativa). O Solitairix tenta executar a ação mais à esquerda apresentada na linha de cima da secção ativa. Se não for possível, o Solitairix vai tentar executar a próxima ação apresentada e por aí em diante, até ser capaz de executar uma ação (vê a página seguinte para detalhes sobre as ações do Solitairix).

D) O Solitairix troca um trabalhador:

Depois de determinares qual a ação que ele vai executar, verifica na linha do meio da secção ativa do Solitairix qual é o trabalhador indicado para troca no espaço de ação em questão:



Retorna os 3 trabalhadores do espaço de ação para o saco e repõe esse espaço de ação com os 3 trabalhadores do centro do tabuleiro. Depois, repõe o centro do tabuleiro com 3 trabalhadores do saco.



Troca o trabalhador do Solitairix com o trabalhador mais à esquerda ou mais acima no espaço de ação.



Troca o trabalhador do Solitairix com o trabalhador do centro no espaço de ação.



Troca o trabalhador do Solitairix com o trabalhador mais à direita ou mais abaixo no espaço de ação.

E) O Solitairix executa a ação escolhida e termina o seu turno colocando a sua carta na pilha de descarte.



Este é o aspeto da peça de modo solitário depois de ser rodada, com a seguinte informação na secção ativa **1**:

- 2 Linha de cima:** A ação que o Solitairix vai tentar executar. A primeira opção é executar uma ação de Construir e, se não for possível, a segunda opção é executar uma ação de Cultivar (que é sempre possível);
- 3 Linha do meio:** O trabalhador do espaço de ação que vai ser trocado com o trabalhador do Solitairix;
- 4 Linha de baixo:** Se o Solitairix executar a ação de Cultivar, estas são as cartas do mercado que vão ser descartadas.

Ações do Solitairix

CULTIVAR

O Solitairix descarta do mercado da região onde está a executar a ação as cartas nas posições indicadas na linha de baixo da secção ativa da peça de modo solitário. Depois, o mercado é reposto como habitualmente. Esta ação pode ser sempre executada.

CONSTRUIR

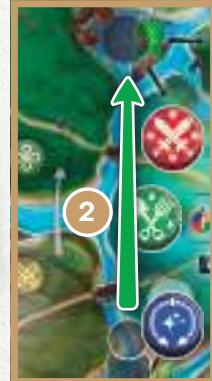
Verifica a cor da carta do Solitairix e coloca 1 dos seus discos na cidadela da mesma cor na região onde está a executar a ação. O Solitairix não recebe o bónus da peça de bónus. Se o Solitairix colocar o último disco numa cidadela, coloca a peça de bónus na sua área de jogo (que pode ser usada mais tarde ao pontuar certas cartas de progresso). Se o Solitairix não pode colocar 1 disco porque a cidadela está completa, ele não realiza a ação de Construir, realizando a ação seguinte indicada na secção ativa da peça de modo solitário.

BATALHAR

O Solitairix ganha a peça de Exército Romano do topo da pilha da região onde está a executar a ação. Coloca a peça de Exército Romano na sua área de jogo (que pode ser usada mais tarde ao pontuar certas cartas de progresso). Verifica o símbolo militar da carta do Solitairix e coloca 1 dos seus cubos de guarnição no espaço correspondente da zona de guarnição da região onde está a executar a ação. Se esse espaço já estiver ocupado, o Solitairix não coloca 1 cubo. Se o Solitairix não pode ganhar 1 peça de Exército Romano porque a pilha já está vazia, ele não realiza a ação de Batalhar, realizando a ação seguinte indicada na secção ativa da peça de modo solitário.

RECRUTAR

O Solitairix ganha a peça de Druida do topo da pilha da região onde está a executar a ação. Coloca a peça de Druida na sua área de jogo (que pode ser usada mais tarde ao pontuar certas cartas de progresso). Depois, coloca um trabalhador druida dessa região na área de jogo do Solitairix (que pode ser usado mais tarde ao pontuar certas cartas de progresso). Se o Solitairix não pode ganhar 1 peça de Druida porque a pilha já está vazia, ele não realiza a ação de Recrutar, realizando a ação seguinte indicada na secção ativa da peça de modo solitário.



É o turno do Solitairix. A Joana revela a carta de jogador do topo do balralho e é uma carta verde-azulada com um símbolo de Guerreiro 1. No topo da pilha de descarte está uma carta roxa com um símbolo de Guerreiro, como a cor é diferente da cor da carta do Solitairix o marcador de ação move-se apenas 1 espaço 2. Contudo, o símbolo militar é igual, então a peça do Solitairix é rodada duas vezes 3, apresentando esta secção ativa 4. O Solitairix tenta executar uma ação de Construir 5 mas a cidadela verde-azulada da região Norte está completa, então essa ação não pode ser executada. Em vez disso, o Solitairix executa a ação seguinte na secção ativa, sendo a ação de Cultivar 6, que é sempre possível de executar. Primeiro, trocas o trabalhador do Solitairix com o trabalhador mais à esquerda no espaço de ação onde a ação está a ser executada 7 e depois o Solitairix descarta do mercado da região Norte a 1^a, 2^a, 5^a e 6^a cartas 8.

Progresso e Final do Jogo

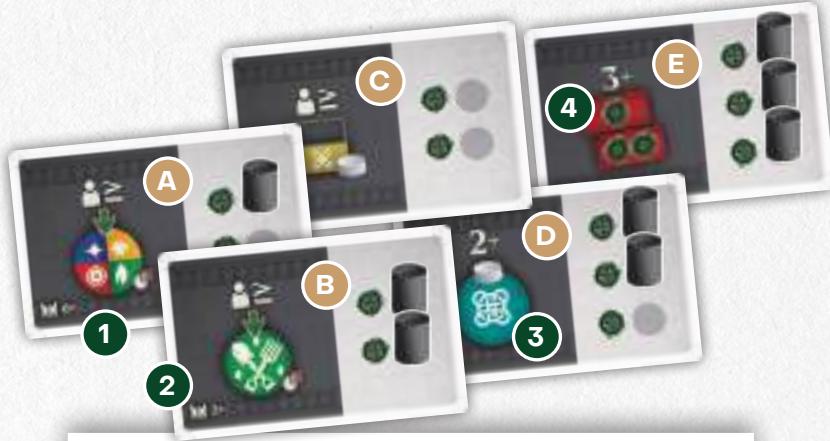
Quando o marcador de ação se move da região Norte para a região Sul, é despoletado progresso. Tu decides sempre em que carta de progresso vais colocar os marcadores de progresso. Contudo, quando o *Solitairix* esgota uma pilha de peças de Exército Romano ou uma pilha de peças de Druida, remove esse marcador de progresso do jogo em vez de o colocares.

O jogo termina da mesma forma que o modo multijogador e na ronda final também executas duas ações seguidas, seguindo-se do *Solitairix* a fazer o mesmo.

Pontuação Final

Soma a pontuação final da mesma forma que no modo multijogador com as seguintes exceções:

- Quaisquer cartas de progresso com marcadores em cima mas **para as quais não preencheste** os requisitos necessários, vais contabilizar esses **pontos como negativos**.
- Para cartas de progresso que validem a maioria de trabalhadores, tens de ter o número mínimo indicado no canto inferior esquerdo da carta, junto ao símbolo .
- Para cartas de progresso que validem outras maiorias, compara o que tens com o que está na posse do *Solitairix*.



Ao calcular a sua pontuação final, a Joana verifica quantos pontos tem nas cartas de progresso. Da primeira carta **A ganha 1 ponto** porque tem 6 ou mais trabalhadores **1**. Da segunda carta **B perde 2 pontos** porque apenas tem 2 agricultores na sua tribo em vez de 3 agricultores **2**. A terceira carta **C** não é pontuada porque não tem marcadores de progresso em cima. Da quarta carta **D ganha 2 pontos** porque tem mais de 2 discos em cidades verde-azuladas **3**. Por fim, da quinta carta **E ganha 3 pontos** porque tem pelo menos 3 peças de Exército Romano **4**.

Tu vences uma partida contra o *Solitairix* se tiveres pelo menos tantos pontos quantos os indicados no objetivo, de acordo com os seguintes níveis de dificuldade:

Modo Fácil: **25 pontos**

Modo Normal: **30 pontos**

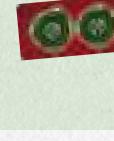
Modo Difícil: **35 pontos**



LÍDERES

Durante a preparação, cada jogador escolheu um Líder que começa no seu lado A. Quando um marcador de progresso é colocado e apenas existem 3 marcadores de progresso restantes na trilha de progresso (como indicado pelo símbolo C), os jogadores têm de decidir se querem manter o seu Líder no seu lado menos heróico A ou se querem virá-lo para o seu lado heróico B.

Tanto no lado A como no lado B, tens de completar a sua condição até ao final do jogo para ganhares os pontos apresentados. Caso contrário, não vais pontuar pelo teu Líder.

	A	B
VIRIATO	 1+ Ganha 1 ponto se tens pelo menos uma peça de Exército Romano de "1 ponto" e uma peça de Exército Romano de "2 pontos" no final do jogo.	 2+ Ganha 3 pontos se tens pelo menos duas peças de Exército Romano de "1 ponto" e duas peças de Exército Romano de "2 pontos" no final do jogo.
AVARUS	 2+ Ganha 1 ponto se tens pelo menos 2 cubos de guarnição no tabuleiro no final do jogo.	 4 Ganha 3 pontos se tens os teus 4 cubos de guarnição no tabuleiro no final do jogo.
DIVICIACUS	 1+ Ganha 1 ponto se tens pelo menos uma peça de Druida de "1 ponto" e uma peça de Druida de "2 pontos" no final do jogo.	 2+ Ganha 3 pontos se tens pelo menos duas peças de Druida de "1 ponto" e duas peças de Druida de "2 pontos" no final do jogo.
AMBIORIX	 1+ Ganha 1 ponto se tens pelo menos uma peça de Exército Romano de "2 pontos" no final do jogo.	 3+ Ganha 3 pontos se tens pelo menos três peças de Exército Romano de "2 pontos" no final do jogo.
VERCINGETORIX	 1+ Ganha 1 ponto se tens pelo menos 1 disco na região Norte e pelo menos 1 disco na região Sul no final do jogo.	 3+ Ganha 3 pontos se tens pelo menos 3 discos na região Norte e pelo menos 3 discos na região Sul no final do jogo.
CARATACUS	 3+ Ganha 1 ponto se tens pelo menos 3 trabalhadores (druidas não contam) na tua tribo no final do jogo.	 6+ Ganha 3 pontos se tens pelo menos 6 trabalhadores (druidas não contam) na tua tribo no final do jogo.
CARTIMANDUA	 1+ Ganha 1 ponto se tens pelo menos uma peça de bónus no final do jogo.	 3+ Ganha 3 pontos se tens pelo menos três peças de bónus no final do jogo.
BOUDICA	 3+ Ganha 1 ponto se tens pelo menos 3 discos em cidadelas no final do jogo.	 7+ Ganha 3 pontos se tens pelo menos 7 discos em cidadelas no final do jogo.



LUSITANI

A história começou na costa oeste da Europa, onde **VIRIATO** liderou uma revolta contra os exércitos invasores Romanos entre 147 a.C. e 139 a.C., numa região entre Portugal e Espanha à qual os Romanos chamavam de Lusitânia. Não sabemos ao certo todos os detalhes da sua vida, mas alguns dizem que era um pastor, outros dizem que pertencia à classe dos guerreiros e que, como tal, fazia parte da elite. O que sabemos é que causou alguns embaraços a Roma que enviou exército atrás de exército para lidar com a sua revolta. Viriato era descrito como um estrategista excelente e, como os Romanos tinham melhor armamento, ele organizou táticas de guerrilha e emboscadas imaginativas. Contudo, ele foi traído pelo seu povo e assassinado enquanto dormia, deixando ficar o mito de que nunca foi derrotado em campo de batalha.



CELTIBARIANS

Ainda de luto por Viriato, os Romanos começaram a montar o cerco a Numância, onde o episódio final da Guerra Numantina acabou por acontecer. Foi um dos passos finais para terem domínio completo da Península Ibérica. **AVARUS** preparou a cidade para esta batalha, reforçando fortificações e acumulando rações. Quando toda a esperança de sucesso se perdeu, em 133 a.C., ele decidiu negociar com os Romanos para salvar a vida do seu povo. Ao retornar à cidade vindo do campo Romano, foi assassinado pela população incrédula que acreditava que Avarus apenas tinha feito um acordo com os Romanos para se salvar a si próprio e à sua família. Textos romanos contam que ele tinha negociado proteção para todo o seu povo mas, à semelhança de Viriato, morreu pela mão de quem estava a tentar salvar.



AEDUI

70 anos mais tarde, um druida conhecido como **DIVICACUS** pediu uma audiência no Senado para convidar Roma a restaurar alguma paz ao seu redor. A sua tribo, velha aliada de Roma, estava em conflito com outras tribos Celtas. Julius Caesar usou isto como argumento para invadir a região da Gália, confrontando e derrotando Ariovistus, como se pode ler no seu Bellum Gallicum (A Guerra da Gália). Ele iniciou uma campanha militar que se expandiu por vários anos, terminando com a total subjugação das tribos Gálicas, podendo ser considerado em termos modernos como o Holocausto Celta.



BELGAE

Durante os anos seguintes, os líderes Gálicos tentaram reunir as suas tribos para dar a volta a essa invasão, sendo um dos mais famosos o **AMBIORIX**. Em 54 a.C., enfrentando uma grande escassez de grão, Julius Caesar foi forçado a montar um acampamento de Inverno entre as tribos rebeldes Belgas. Ambiorix conseguiu engendrar uma emboscada espetacular às tropas de Julius Caesar, levando a uma das maiores derrotas alguma vez registadas. Julius Caesar jurou destruir todas as tribos Belgas depois de Ambiorix conseguir dizer 15 coortes (cerca de 7.500 soldados). As campanhas Romanas contra os Belgas ainda duraram alguns anos, mas acabaram com as suas tribos chacinadas ou expulsas das suas terras e com os seus campos queimados.



ARVERNI

Apesar de os Gauleses serem extremamente corajosos, faltava-lhes união. As tribos nunca lutaram lado a lado contra os invasores e Julius Caesar conseguiu tirar melhor partido da estratégia de dividir para reinar. Finalmente, **VERCINGETORIX** foi exceção e conseguiu unir a maioria das tribos. Havendo lugar para a campanha de Julius Caesar poder colapsar, seria certamente quando ele montou o cerco a Vercingetorix e aos seus aliados em Alésia. Esta batalha foi quase um ponto de viragem onde os Romanos poderiam ter sido expulsos de Gália já que a sua frente poderia ter-se provado efetiva. Mas o génio militar de Julius Caesar foi suficiente para vencer a batalha ao construir dois muros: um à volta da cidadela em cerco e outro à volta das suas próprias tropas para as proteger do exército que chegava para libertar a cidadela em cerco.



CATUVELLAUNI

Deixando de parte a Gália por agora, chegando à paragem final: as Ilhas Britânicas, 100 anos depois da conquista de Gália. Roma já não era uma República mas sim um Império e as tribos Gálicas ainda continuavam a batalhar entre si, à medida que os Romanos expandiam as suas fronteiras. Por quase uma década, **CARATACUS** conseguiu aguentar os Romanos que vinham resgatar algumas das tribos que Caratacus tinha derrotado anteriormente. Ele liderou a defesa das Ilhas Britânicas em conjunto com o seu irmão, contra 4 poderosas Legiões Romanas, usando primariamente táticas de guerrilha. Caratacus foi derrotado na batalha Ordoviciana em 50 d.C., apesar de ter escapado para as terras de Brigantes. Contudo, a rainha Cartimandua de Brigantes entregou-o acorrentado aos Romanos.



BRIGANTES

CARTIMANDUA tinha formado uma larga aglomeração tribal que se tornou leal a Roma. Tendo oferecido ao Imperador Cláudio a maior exibição do seu triunfo ao entregar-lhe Caratacus, Cartimandua foi recompensada com grande riqueza e manteve o trono graças ao suporte militar dos Romanos. Alguns iriam vê-la como traidora da causa Celta mas, na realidade, a sua aproximação inteligente à invasão Romana e ao inevitável sucesso dos Romanos, evitou o derramar de sangue desnecessário ao seu povo. Contudo, aproveitando a instabilidade de Roma em 69 d.C., os seus inimigos ganharam poder e proclamaram novamente guerra contra Roma. Cartimandua foi evacuada e desapareceu de todas as fontes históricas.



ICENI

Por fim, voltamos os olhos para **BOUDICA**, a rainha Icena que liderou uma revolta popular gigante contra os Romanos. Quando o seu marido morreu, ela tentou resistir aos Romanos que foram para apreender a sua propriedade. Contudo, eles espancaram-na e agrediram as suas filhas. Boudica juntou forças com a tribo vizinha de Trinobantes para vingar esta humilhação. Primeiro fixaram-se em Camuloduno, destruindo o Templo de Cláudio e matando todos os habitantes. Os Romanos enviaram a legião IX de 4.000 homens para confrontar os rebeldes, mas caíram numa emboscada da qual só escaparam os cavaleiros. Os rebeldes atacaram depois as cidades de Londrino e Verulâmio, queimando-as. Por fim, os rebeldes foram derrotados por Paulinus que escolheu o campo de batalha perfeito, onde apesar de os Romanos estarem massivamente em menor número, o seu armamento e treino superiores permitiram-lhes infligir uma derrota esmagadora aos Britanos.

CARTAS DE PROGRESSO

Uma carta de progresso apenas será pontuada se tiver marcadores de progresso em cima e pontua **1 ponto** se tiver 1 marcador de progresso, **2 pontos** se tiver 2 marcadores de progresso ou **3 pontos** se tiver 3 marcadores de progresso. Todos os jogadores que completarem a condição numa carta de progresso vão poder pontuar por essa carta.

-  Requer a maioria, ou empate pela maioria, de **discos colocados em cidadelas da cor** indicada.
-  Requer a maioria, ou empate pela maioria, de **discos colocados em cidadelas na região** (Norte ou Sul) indicada.
-  Requer a maioria, ou empate pela maioria, de **trabalhadores recrutados** do tipo indicado. Os **druidas não contam** para cartas que requerem um tipo específico de trabalhador.
-  Requer a maioria, ou empate pela maioria, de **trabalhadores recrutados**. Os **druidas não se incluem**.
-  Requer a maioria, ou empate pela maioria, de **peças de bónus recolhidas**.
-  Requer a maioria, ou empate pela maioria, de **peças de Druida recolhidas**.
-  Requer a maioria, ou empate pela maioria, de **peças de Exército Romano recolhidas**.

-  Requer 2 ou mais **discos colocados em cidadelas da cor** indicada.
-  Requer duas ou mais **peças de bónus**.
-  Requer 2 ou mais **trabalhadores druidas recrutados**.
-  Requer 5 ou mais **trabalhadores recrutados**. Os **druidas não se incluem**.
-  Requer 3 ou mais **peças de Druida**.
-  Requer 3 ou mais **peças de Exército Romano**.
-  Requer 2 ou mais **cubos de guarnição na região** indicada (Norte ou Sul).

PEÇAS DE BÓNUS

De cada vez que executas uma ação de Construir no tabuleiro, seja na região Norte ou na região Sul, recebes um bónus associado a essa ação.

 **Ganha uma ficha de bónus de dupla face.**
Quando executas uma ação podes descartar esta ficha para realizar essa ação como se tivesses 1 trabalhador adicional à tua escolha **ou** podes escolher executar qualquer ação do tabuleiro como se esta estivesse adjacente ao marcador de ação (sem mover o marcador de ação).

 **Recruta 1 trabalhador do teu conjunto de trabalhadores ativos.**
Depois, repõe do centro do tabuleiro de jogo, os teus trabalhadores ativos até teres novamente 3.

 **Recolhe, sem custos, quaisquer duas cartas do mercado da região onde está esta peça.**

 **Ganha 3 pontos de força.**

Autoria: **Orlando Sá**
Ilustração: **Mihajlo Dimitrievski**
Design Gráfico: **André Santos**
Edição: **David M Santos-Mendes**

Edição e Tradução de Regras:
Rita Jesus, Hugo Marinho
Revisão de Regras: **Inês Ribeiro**

Agradecimentos: O autor quer agradecer à sua mulher Joana e aos seus filhos Afonso e Inês por serem quem são – fantásticos e inspiradores. Sem eles, este jogo não seria possível. O autor também quer agradecer ao grupo sensacional de pessoas envolvida no desenvolvimento do jogo, especificamente Costa, Rôla, David Mendes, Rita Jesus, Hugo Marinho, Andreia Domingues, André Santos, Carlos Meinedo, Pedro Dominguez, Emmanuel Tavares, César Maciel, Fernanda Castelo, Diogo Barros, Pedro Santos, Maria Mota, João Pimentel, Tiago Nunes, Sara Guerreiro, Isabel Couto, Rui Couto, Aurora Coelho, João Jotta, Carlos Ramos, Inês Freitas, Marlene Cunha, Luís Moita Flores, Fábio Castro, Sara Moriano, Rui Gonçalves, Joana Bastardo, Kamila Koprowska, Iga Turek, Samuel Cadima, Nuno Rebelo, Luís Romudas, Ana Pimpão, Carlos Sousa, Ricardo Simões, Fernando Oliveira, Pedro Pacheco, Daniel Correia, Carolina Quinaz, Malte Frieg, Humberto Pestana e Flor Romero. Por fim, o autor quer agradecer à Pythagoras Games pelo seu apoio durante todo o processo (que começou em 2019) e pela sua paciência e confiança de que um dia este jogo iria ganhar forma.

Produzido e
publicado por:

www.pythagoras.pt

Segue-nos:
 facebook.com/pythagoras.games
 twitter.com/gamespythagoras
 instagram.com/pythagoras_games

Para qualquer questão sobre este jogo: info@pythagoras.pt

