

SHADOW THRONE

Arquivo para Imprimir e Jogar de Luxo

Conteúdo e Instruções

2 Trilha de Poder - Imprima e depois corte.

3-9 Frente das Cartas - Cada página deve ser impressa uma vez. Se você quiser imprimir o verso, imprima a página 10 no verso de cada folha antes de recortar as cartas nas linhas cinza. Você também pode usar sleeves de cartas para melhorar o embaralhamento e o jogo durar mais.

10 Verso das Cartas - Se você quiser que as suas cartas tenha verso, imprima essa página no verso das páginas 3 a 9.

11-13 Marcadores - Imprima cada página. Antes de cortar os marcadores nas linhas rosas, você pode ou dobrar a folha na metade seguindo a linha cinza e colar os dois lados ou dobrar a folha na metade e colar algo semelhante a um papel cartão. Dessa forma, as imagens ficarão dos dois lados do marcador.

14-21 Livro de Regras - Esse livro de regras foi desenvolvido de forma que as páginas alternadas devem ser impressas na frente e no verso da mesma página. Por exemplo, você deve imprimir a página 14 em um lado da folha e a página 15 no outro lado. Depois de imprimir todas as páginas, empilhe as folhas de forma que a página 14 fique na parte inferior da página do fundo, a página 16 fique na parte inferior da página seguinte, etc. E então dobre ao meio e grampeie todas as páginas juntas. Dobre os grampos e você tem um livro de regras!

22-23 Caixa - Na página 22 nós temos a parte da frente da caixa e a lateral inferior e esquerda da caixa. Na página 23 nós temos o verso da caixa e a lateral superior e direita da caixa. A caixa não é necessária para jogar, mas arquivos de Luxo vem com uma caixa.

Divirta-se!

Todos nós da Nothing Sacred Games, um pequeno estúdio de design em Oakland, na California, agradecemos a você por apoiar *Shadow Throne*! Nós realmente apreciamos seu interesse pelos nossos jogos e iríamos amar ouvir isso de você!

nothingsacredgames.com - facebook.com/NothingSacredGames - [@nothingsacredg](https://twitter.com/nothingsacredg)

Se você gostou do jogo, por favor, avalie no Board Game Geek!

boardgamegeek.com/boardgame/158812/shadow-throne

Esse não é um jogo gratuito
Jogue com seus amigos, mas não compartilhe esse arquivo!

Copyright © 2014 Nothing Sacred Games



POWER TRACK



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25



COMUM
Camponês Honrado

1
1
0
3

COMUM
Camponês Honrado

1
1
0
3

COMUM
Camponês Honrado

1
1
0
3

COMUM
Soldado Leal

1
1
1
1

Eles trabalham no campo por segurança.
As vezes eles até conseguem isso

Eles trabalham no campo por segurança.
As vezes eles até conseguem isso

Eles trabalham no campo por segurança.
As vezes eles até conseguem isso

Kyros prioriza soldados leais além
de impiedosos

COMUM
Coletor de Taxas

1
0
2
2

COMUM
Coletor de Taxas

1
0
2
2

COMUM
Coletor de Taxas

1
0
2
2

COMUM
Soldado Leal

1
1
1
1

Dê a Kyros o que é de Kyros.

Dê a Kyros o que é de Kyros.

Dê a Kyros o que é de Kyros.

Kyros prioriza soldados leais além
de impiedosos

●
COMUM
Soldado Leal

1
1
1

●●
ELITE
Guarda Real

4
2
-2

●●
ELITE
Cavaleiros Bentheon

2
1
-1

●●●
NOBRE
Capitão Khamon Phabos

6
2
-3

Kyros prioriza soldados leais além de impiedosos

"Eu protegerei a Coroa até o meu último suspiro" - Juramento da Guarda Real

Mata todos os comuns ● das outras facções nessa onda.
 "Com Poder e Autoridade" - Mote da Casa Bentheon

"Eu sou o Escudo da Coroa. Nenhuma espada irá atingi-la"

●
COMUM
Soldado Leal

1
1
1

●●
ELITE
Guarda Real

4
2
-2

●●
ELITE
Cavaleiros Bentheon

2
1
-1

●●●
NOBRE
Anna Lys, a Fazedora de Viúvas

2
3
-3

Kyros prioriza soldados leais além de impiedosos

"Eu protegerei a Coroa até o meu último suspiro" - Juramento da Guarda Real

Mata todos os comuns ● das outras facções nessa onda.
 "Com Poder e Autoridade" - Mote da Casa Bentheon

Mata todos as elites ●● das outras facções nessa onda.
 "Eu faço um favor por cada nobre que eu mato. Eu irei fazer esse favor a outros também."

••• NOBRE
Datura, o Assassino Sujo

2
3
3

★ Mata todos os nobres ••• das outras facções nessa onda.

👑 "Desculpe, pequenino. Ordens do Rei."

• COMUM
Camponês Descontente

1
1
0
3

🚩 Eles arriscam a sua vida tanto pelo amor da Rainha quando de ódio pelo Rei.

• COMUM
Camponês Descontente

1
1
0
3

🚩 Eles arriscam a sua vida tanto pelo amor da Rainha quando de ódio pelo Rei.

• COMUM
Camponês Descontente

1
1
0
3

🚩 Eles arriscam a sua vida tanto pelo amor da Rainha quando de ódio pelo Rei.

••• NOBRE
Rei Kyros

0
5
5

★ Você pode jogar outra carta de personagem do Império 👑 da sua mão.

👑 "Eu verei Aclymsia em ruínas antes de um traidor sentar no trono."

• COMUM
Fora da Lei

1
0
2

🚩 Qualquer um pode se juntar a rebelião. Nenhuma pergunta será feita

• COMUM
Fora da Lei

1
0
2

🚩 Qualquer um pode se juntar a rebelião. Nenhuma pergunta será feita

• COMUM
Fora da Lei

1
0
2

🚩 Qualquer um pode se juntar a rebelião. Nenhuma pergunta será feita

●
COMUM
Soldado Amotinado

1
1
1

●
COMUM
Soldado Amotinado

1
1
1

●●
ELITE
Guarda da Rainha

3
1
1

2

●●
ELITE
Guarda da Rainha

3
1
1

2

✎ Eles não retrocederão por ameaças nem fé cega. Eles exigem justiça.

✎ Eles não retrocederão por ameaças nem fé cega. Eles exigem justiça.

✎ Eles são pobres e estrangeiros, mas a sua habilidade é incomparável

✎ Eles são pobres e estrangeiros, mas a sua habilidade é incomparável

●
COMUM
Soldado Amotinado

1
1
1

●
COMUM
Soldado Amotinado

1
1
1

●●
ELITE
Batedores

2
2
2

1

●●
ELITE
Batedores

2
2
2

1

✎ Eles não retrocederão por ameaças nem fé cega. Eles exigem justiça.

✎ Eles não retrocederão por ameaças nem fé cega. Eles exigem justiça.

★ Cada Rebelde ✎ nessa onda recebe +1 de poder ✎.

✎ Eles usam o treinamento de Phabos para guerrilha: rapidez, imprudência e crueldade.

★ Cada Rebelde ✎ nessa onda recebe +1 de poder ✎.

✎ Eles usam o treinamento de Phabos para guerrilha: rapidez, imprudência e crueldade.

NOBRE
Picureas, o Filho das Rosas




3
3
-3

★ Cada Rebelde ♣ na próxima onda recebe +1 de poder ♣.

♣ "Conquistar um coração requer paixão. Vencer uma guerra exige planejamento"

NOBRE
Langman, o Espinho na Coroa



4
2
-2

★ Se os Rebeldes ♣ perderem essa batalha, Langman continua sob seu controle na próxima batalha.

♣ "Paciência, Picureas. Uma derrota pode significar uma vitória tardia."

COMUM
Monge Guerreiro



1
1
+1

♣ Força no corpo e na fé.

COMUM
Monge Guerreiro



1
1
+1

♣ Força no corpo e na fé.

NOBRE
Sythera, a Sussuradora



3
3
-3

★ Os personagens das outras facções **nessa** onda não usam as suas habilidades especiais ★ e ★.

♣ "Você diz 'sabotador' como se fosse uma coisa ruim"

NOBRE
Rainha Eletheria



0
5
-5

★ Cada Rebelde ♣ comum • nessa ou em ondas anteriores recebe +1 de poder ♣.

♣ "O Rei perdeu o coração do povo. Assim como perdeu o meu."

COMUM
Monge Guerreiro



1
1
+1

♣ Força no corpo e na fé.

COMUM
Monge Guerreiro



1
1
+1

♣ Força no corpo e na fé.

COMUM
Dizimista

1
0
2

COMUM
Dizimista

1
0
2

COMUM
Dizimista

1
0
2

ELITE
Pastor dos Perdidos

Com a Deusa e moedas suficientes, tudo é possível.

Com a Deusa e moedas suficientes, tudo é possível.

Com a Deusa e moedas suficientes, tudo é possível.

Convertê todos os comuns • das outras facções nessa onda para a Igreja .

São muitos os saem do Caminho. Nós os lembramos da verdade superior.

COMUM
Camponês Religioso

1
1
0
3

COMUM
Camponês Religioso

1
1
0
3

COMUM
Camponês Religioso

1
1
0
3

ELITE
Pastor dos Perdidos

Você acha que ela ouve a suas orações?

Você acha que ela ouve a suas orações?

Você acha que ela ouve a suas orações?

Convertê todos os comuns • das outras facções nessa onda para a Igreja .

São muitos os saem do Caminho. Nós os lembramos da verdade superior.

●● ELITE
Cavaleiros de Godesea

3
 1
 0

●●● NOBRE
Protis, o Perdoador de Pecados

0
 3
 -3

●●● NOBRE
Simone, a Sofredora

4
 2
 -2
 1

"A Deusa nos Guia"
 - Mote da Casa Godesea

★ 3 Converte todos as elites ●● das outras facções nessa onda para a Igreja .

"A fé do meu irmão é fraca. Eu sou o Bentheon certo para sentar no trono."

★ Quando Simone morrer , receba 5 pontos de influência .

"Eu vivi e morrerei pela Fé"

●● ELITE
Cavaleiros de Godesea

3
 1
 0

●●● NOBRE
Thavma, o Revelador

1
 3
 -3

●●● NOBRE
Princesa Beatriz

0
 5
 -5

"A Deusa nos Guia"
 - Mote da Casa Godesea

★ 2 Se você possuir uma ou nenhuma moeda , Thavma recebe +3 de poder .

"Minha força vem da Deusa, e não de um saco de moedas."

★ 3 Converte todos os comuns ● das outras facções nessa onda para a Igreja . Eles recebem +1 de poder .

"Aclymisia sofre pelos pecados dos reis. Reinar sob o nome da Deusa será minha penitência."

SHADOW
THRONE

SHADOW
THRONE

SHADOW
THRONE

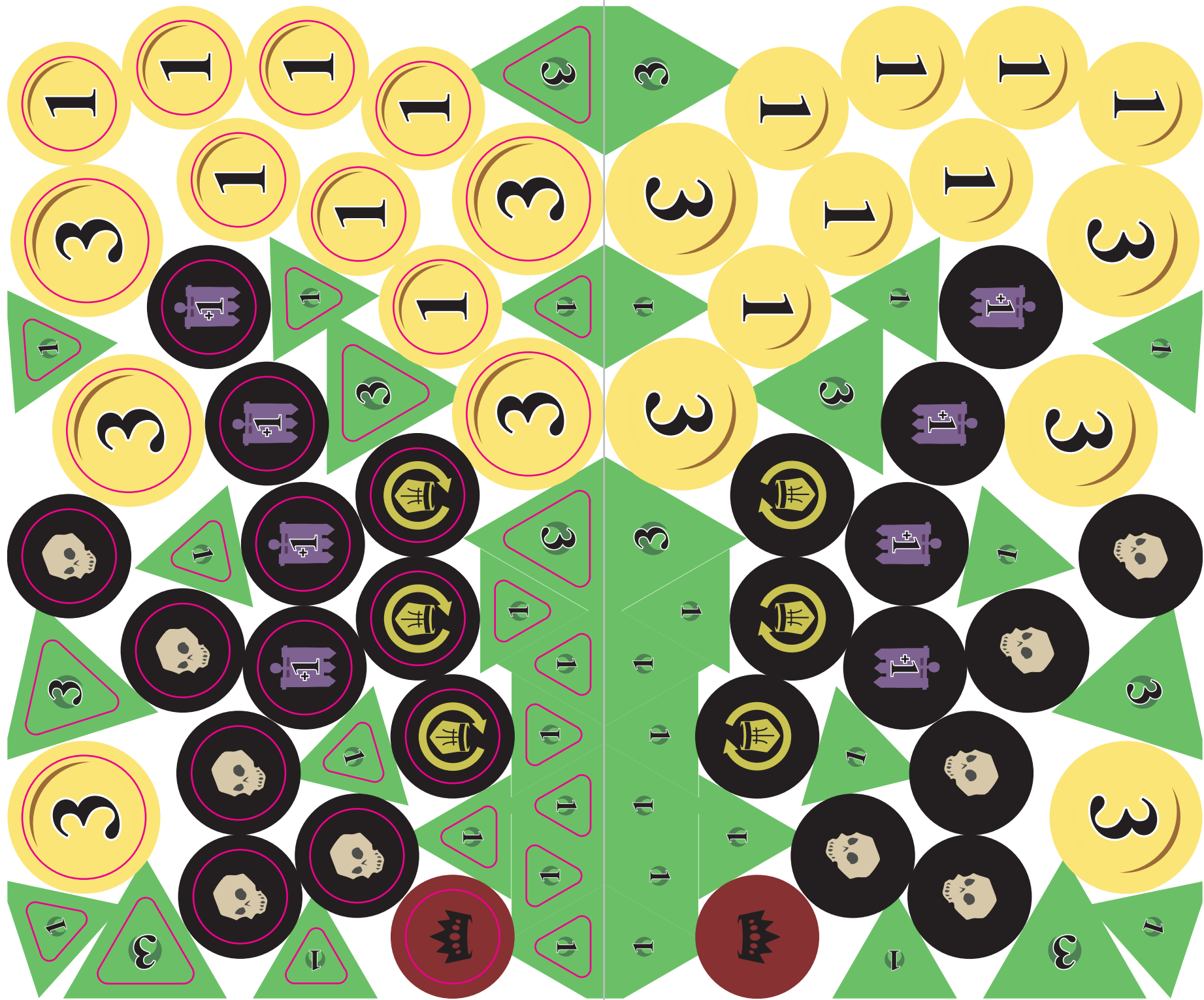
SHADOW
THRONE

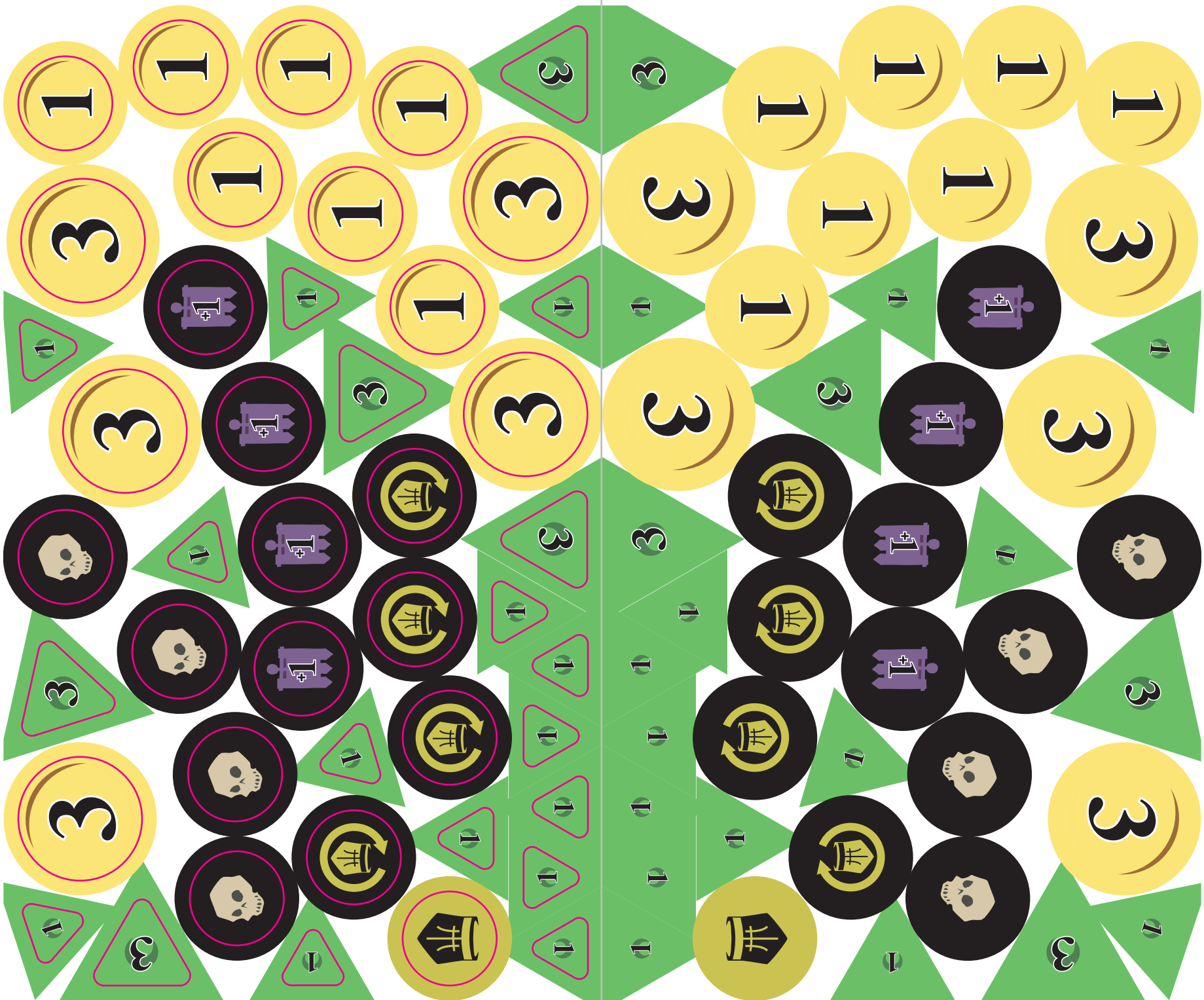
SHADOW
THRONE

SHADOW
THRONE

SHADOW
THRONE

SHADOW
THRONE





SHADOW THRONE

REFERÊNCIA RÁPIDA

PREPARAÇÃO

1. Embaralhe as cartas de personagens das três facções e crie uma pilha.
2. Dê a cada jogador 3 moedas ●.

FASE DE INTRIGA

1. Coloque os marcadores de Facção na Trilha de Poder.
2. Embaralhe as cartas de personagem.
3. Dê a cada jogador 6 cartas viradas para baixo.
4. Cada jogador olha essas cartas, pega uma para si (que fica separada) e passa as restantes para o jogador da esquerda.
5. Repita o passo 4 até que todas as 6 cartas tenham sido passadas e separadas.

FASE DE CONFLITO

1. Os jogadores simultaneamente e secretamente escolhem personagens para adicionar a batalha.
2. Os jogadores revelam seus personagens.
3. Os jogadores coletam ● ou pagam moedas ●.
4. Resolvam as habilidades especiais.
5. Atualize a Trilha de Poder.
6. Repita o passo 5 mais três vezes, para um total de quatro ondas.

PERSONAGENS MORTOS

- Não contribuem com poder ☞.
- Só dão meia influência ▼ (arredonda para baixo).
- Dão moedas ● de consolação normalmente.

SUBORNO

- Se você jogou dois personagens da mesma facção em duas ondas consecutivas, o segundo personagens custa 1 moeda extra ●.

FASE DE RESOLUÇÃO

1. Atualize a Trilha de Poder
2. Determine qual facção ganhou a batalha.
3. Colete influência ▼ pelos personagens que você jogou da facção vencedora.
4. Colete moedas de consolação ● pelos personagens que você jogou da facção perdedora.
5. Se você possuir 15 ou mais influência ▼, o jogo acabou.
6. Mantenha uma carta na sua mão para a próxima batalha e descarte o restante.
7. Coloque todas as cartas jogadas e descartadas na pilha.
8. A fase de Intriga recomeça.

SHADOW THRONE

REGRAS DO JOGO





HISTÓRIA

O império está ruindo. O Rei Kyros Benthon luta pelo poder e usa qualquer meio necessário. A Rainha Eletheria abandonou seu marido, liderando a Rebelião composta por camponeses e soldados descontentes que desejam destrona-lo. A Princesa Beatriz abandonou seus pais ajuntando-se á Igreja.

Você e os outros jogadores são membros de uma sociedade secreta que trabalha nos bastidores. Você quer ter certeza que estará do lado vencedor quando a guerra acabar. Tecendo alianças maquiavélicas e influenciando o resultado de batalhas cruciais, você adquire influência para quando a guerra acabar. No final das contas, o rei, a rainha ou a princesa podem usar a coroa, mas é você que governará o Shadow Throne.

VISÃO GERAL E OBJETIVO

Você e os outros jogadores influenciam os personagens de diferentes facções, determinando o resultado das batalhas até a guerra terminar. Depois da guerra, quem possuir mais influência ▼ vence.

O jogo é formado por várias *batalhas*. Cada batalha começa com a *fase de intriga*, onde os jogadores controlam diferentes personagens. A batalha acontece na *fase de conflito* e é lutada em 4 ondas. Em cada onda, os jogadores adicionam personagens á batalha. Finalmente, na *fase de resolução*, os jogadores associados com a facção que vence a batalha recebem pontos de *influência* ▼.

O jogo termina quando um jogador coleta 15 pontos de influência ou mais ▼, geralmente depois de três a cinco batalhas.

CRÉDITOS

Desenvolvimento do jogo: Teale Fristoe

Desenvolvimento Gráfico : SlimMittens

Arte: Jesse Parrotti

História: Benjamin Huffman

Tradução: Paulo Ricardo

(paulotecario@outlook.com)

2



© 2015

Nothing Sacred Games
nothingsacredgames.com

PERSONAGENS DA IGREJA

Pastor dos Perdidos. Ele converte ☞ todos os comuns ○ nessa onda.

Protis, o Perdoador de Pecados. Ele converte ☞ todos os elites ○○ nessa onda

Princesa Beatriz. Ela converte ☞ e dá +1 de poder 📖 para os comuns ○ nessa onda.

- Ela não dá poder 📖 para os personagens comuns ○ que ja fazem parte da Igreja.
- Se um personagem comum ○ for convertido para a Igreja ☞ na mesma onda que a Princesa está convertendo, ele tambem recebe +1 de poder 📖.

Simone, a Sofredora. Se Simone morrer, ela dá pontos de especiais de influência ▼.

- Ela ainda dá pontos de especiais de influência ▼ mesmo que ela morra nas ondas seguintes.
- Se a morte de Simone fizer com que um jogador alcance 15 ou mais pontos de influência ▼, o jogo não termina até a fase de Resolução normalmente.

Thavma, o Revelador. Ela dá poder extra 📖 se o jogador que a usou tiver 0 ou 1 moeda 🟡 depois de pagar o seu custo 🟠.



IGREJA


Antes de libertar Pictureas e abandonar seu marido, Eletheria fez com que a princesa Beatriz fosse levada pela sua professora religiosa, a Irmã Simone. Ela imaginava que deixá-la com Kyros seria muito perigoso.












Kyros, é claro, ficou furioso e exigiu que a Igreja devolvesse Beatriz, mas Simone temendo pela segurança da sua aluna, negou. Mediante a recusa, o rei declarou guerra contra a Igreja.

Beatriz se sentia confusa, solitária e abandonada, pois não sabia que decisão tomar. Mas isso mudou quando o Irmão Protis apareceu. Protis, o irmão mais novo de Kyros, nunca teve chance de conseguir o trono e sabendo disso se dedicou inteiramente a Igreja. No entanto, nunca esqueceu que a coroa poderia ser dele. Enquanto a maioria dos membros da Igreja aceitaram relutantemente a guerra como necessária, Protis a apoiou abertamente, pois essa poderia ser a sua única chance de conseguir o que ele sentia que pertencia a ele.


Protis convenceu Beatriz a denunciar seus pais como pecadores e declarar a sua aliança à Igreja. Assim a Igreja se torna uma terceira via na disputa sangrenta pelo reino.

HABILIDADE ESPECIAL: CONVERSÃO

Muitos personagens da Igreja  convertem  os personagens de outras facções para a Igreja.

- Quando um personagem é convertido , coloque um marcador  sobre esse personagem. Agora ele pertence à Igreja  e não faz parte da sua facção original.
- Personagens mortos  não podem ser convertidos .
- Um personagem convertido  contribui poder  para a facção em que foi convertido, e não a sua facção original.
- Um personagem convertido  dá influência  se a facção que ele foi convertido vencer a batalha e recebe as moedas de consolação  se a facção que ele foi convertido perder a batalha.
- Quando um personagem é convertido , você deve pagar o *suborno* na onda seguinte baseando na sua facção original e *não* na nova facção (Ver Suborno na página 7).

COMPONENTES & PREPARAÇÃO

1. Embaralhe as 54 cartas de Personagens (18 de cada uma das 3 facções) em uma pilha.
2. Coloque os 3 marcadores de Facção sobre a **trilha de Poder**.
3. Coloque os marcadores restantes ao alcance de todos os jogadores.
4. Dê a cada jogador 3 moedas .



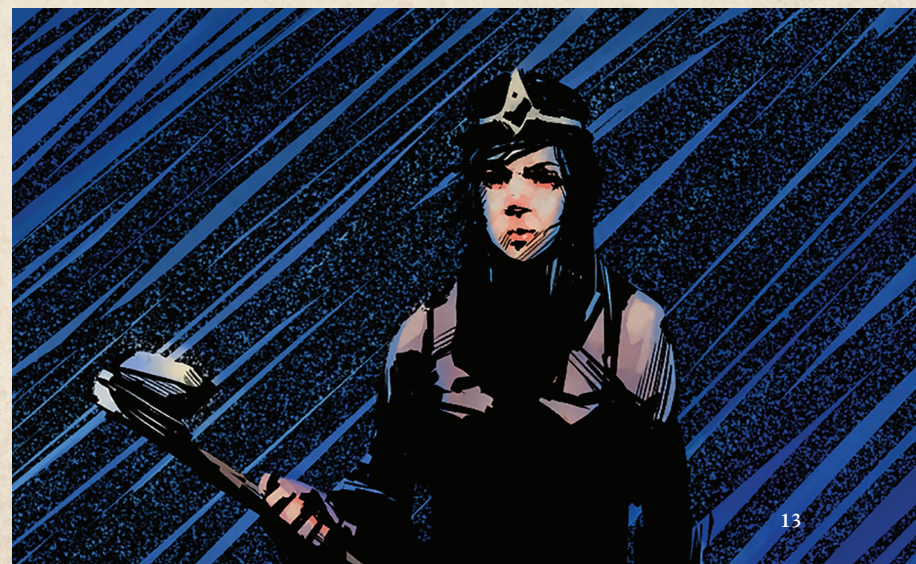
EXEMPLO DE UMA CARTA

- 1. Posição.** Algumas regras especiais se referem a Posição. A Posição também indica como usar um personagem.
 - Comuns garantem ouro 🟡. Eles são a espinha dorsal da economia.
 - Elites são poderosas 🟣 e geralmente determinam quem vence.
 - Nobres custam caro 🟡 mas também dão muita influência ▼.
- 2. Nome.** O nome do personagem.
- 3. Poder.** O quanto um personagem contribui com 🟣 para a sua facção. A facção com mais 🟣 vence a batalha.
- 3. Influência.** O quanto um personagem contribui de ▼ se sua facção vence a batalha.
- 5. Custo ou renda.** Você deve pagar essa quantia em ouro 🟡 para baixar o personagem se ele possui um custo (●) ou você coleta se o personagem possuir uma renda (●).
- 6. Prêmio de Consolação.** Colete essa quantidade em 🟡 se a facção desse personagem perder a batalha. Não são todos os personagens que dão Prêmios de Consolação.
- 7. Habilidade Especial.** Habilidades especiais ocorrem depois de pagar pelo seu personagem. Veja o passo 4 na Fase de Conflito (página 6) e a sessão de Detalhes de Facção (páginas 10 á 15) para mais informação. Não são todos os personagens que possuem habilidades especiais.
- 8. Facção.** A facção do personagem. Que também é indicada pela cor da carta. As facções são o Império 🟠, os Rebeldes 🟢, e a Igreja 🟡.



PERSONAGENS REBELDES

- Batedores.** Eles dão +1 de poder 🟣 para cada personagem Rebelde 🟢 nessa onda.
- Picureas, Filho das Rosas.** Ele dá +1 de poder 🟣 para cada personagem Rebelde 🟢 na onda *seguinte* a que ele for jogado.
- Se Picureas for jogado na onda final, sua habilidade não faz efeito.
- Rainha Eletheria.** Ela dá +1 de poder 🟣 para cada personagem Rebelde 🟢 Comum ○ na onda e nessa onda e as anteriores.
- A Rainha não encoraja personagens jogados nas ondas seguintes.
- Langman, Espiço na Coroa.** Quando os Rebeldes 🟢 são derrotados, Langman fica para lutar outro dia. Se a habilidade de Langman for ativada e os Rebeldes 🟢 perderem a batalha, não embaralhe a carta de Langman no baralho. Ele entra na primeira onda da próxima batalha antes dos outros.
- Remova todos os 🟢 e qualquer marcador de Langman antes da próxima batalha.
 - Langman não fica na batalha se ele for morto ☠, mesmo que sua habilidade for ativada.
 - Se os Rebeldes 🟢 perderem uma segunda batalha, embaralhe a carta de Langman na pilha.
- Sythera, a Sussurradora.** Ela previne que os personagens de outras facções da mesma onda usem as suas habilidades ✨ e ✨. Trate esses personagens como se eles não possuíssem habilidades.



REBELDES



Vinte anos atrás, o pai do rei Kyros, Rhynus conquistou Rota, um pequeno reino ao sul, que depois de muito resistir, foi finalmente subjulgada. E mesmo depois disso, o antigo rei não conseguia apreciar a sua conquista. Isso porque o filho do governante de Rota, Langman Paneros nunca aceitou a derrota. Ele seguiu os passos dos muitos povos conquistados de Aclymisia e decidiu pegar em armas contra a coroa. E mesmo participando de muitas das missões de sabotagem feitas, ele nunca foi capturado. Alguns dizem que essa sagacidade levou Rhynus a morrer cedo.





Langman, agora conhecido como Espinho na Coroa, continuou a incomodar Kyros depois que esse conseguiu a coroa. Mas Kyros, usando estratégias diferentes do pai conseguiu capturar Picureas, o filho de Langman, um jovem audacioso. Kyros manteve Picureas preso por um longo tempo nas masmorras, esperando que o Espinho na Coroa recuasse, temendo pela morte dolorosa do seu filho...

Mas Kyros não imaginava o efeito que essa ação teria na sua esposa, a rainha Eletheria. Ela sempre foi solidária com os estrangeiros subjulgados e com suas revoltas sem fim. Depois de algum tempo, Eletheria se apaixonou por Picureas, e após libertá-lo ambos fugiram juntos.

Agora, com a liderança da Rainha, os vários povos conquistados de Aclymisia se uniram, e finalmente a Rebelião tem uma chance!

HABILIDADE ESPECIAL: ENCORAJAMENTO

Muitos personagens Rebeldes  dão poder  extra para outros personagens Rebeldes.

- Coloque um  marcador em um personagem por cada +1 de poder  que ele recebe.
- Se um personagem for morto , remova todos os marcadores  que há sobre ele.



PASSOS DE UMA RODADA

Cada rodada em *Shadow Throne* representa uma batalha com três fases:

Fase da Intriga - Fase do Conflito - Fase da Resolução.

Antes da batalha iniciar, os jogadores controlam os personagens na *fase de intriga*. Em seguida, determinam quais personagens vão lutar na *fase do Conflito*. E então a batalha se resolve e os vencedores recebem as recom-pensas na *fase da Resolução*.

FASE DE INTRIGA

Na fase de Intriga, os jogadores controlam personagens das diferentes facções baixando as cartas. Isso representa que alianças foram feitas. Ou subornos. Ou sequestros. Ou qualquer ato coercivo. Siga os seguintes passos em ordem:

1. **Zerar a Trilha de Poder.** Coloque todas os três marcadores de facções no '0' na trilha de Poder.
2. **Embaralhe as cartas de Personagens.**
3. **Entregar cartas.** Dê a cada jogador 6 cartas viradas para baixo.
4. **Draft.** Cada jogador olha as cartas recebidas, escolhe uma para a sua mão e passa as cartas restantes para o jogador da esquerda.
Uma carta da mão deve estar oculta dos outros jogadores, mas o jogador pode examinar a sua mão a qualquer momento.
5. **Continue realizando o draft.** Repita o passo 4 até que todas as cartas recebidas acabarem.

FASE DE CONFLITO

Nessa fase, os jogadores decidem que jogadores participarão da batalha.

Cada fase de Conflito possui quatro ondas. Para cada onda:

- Escolha personagens.** Cada jogador escolhe uma carta de personagem da sua mão e coloca virado para baixo na sua frente. Todos os jogadores fazem essa ação simultaneamente.
 - Coloque os personagens das ondas seguintes à direita do personagem das ondas anteriores.
- Revele os personagens.** Todos os jogadores os personagens escolhidos.
- Colete ou pague moedas** ●. Cada jogador tanto coleta moedas ● se a sua carta escolhida tem alguma renda (●) ou paga se sua carta escolhida tem um custo (●).
 - Coloque os personagens das ondas seguintes à direita do personagem das ondas anteriores.
- Resolva habilidades especiais.** Ative todas as habilidades especiais para personagens nessa onda.
 - Habilidades especiais são ativadas em ordem ascendente. Todas as habilidades 1 são ativadas, em seguida todas as 2, e então todas as 3.
 - Algumas habilidades podem ocorrer ao mesmo tempo. O exemplo na página 8 detalha como resolver habilidades especiais simultâneas.
 - A sessão de Detalhes da Facção (página 10 a 15) possui detalhes de como as habilidades funcionam.
- Atualize a trilha de Poder.** Para cada facção, é somado o total de poder ■ de todos os personagens usados na batalha de uma cada facção e colocado na trilha de Poder.
 - Nota: Personagens mortos ☠ não contribuem com poder ■.
 - Nota: Atualizar a Trilha de Poder mostra para os personagens qual facção está se dando bem. Geralmente, a contagem final na fase de Resolução determina qual facção vence a batalha.

Siga os passos 1 a 5 da Fase de Conflito **quatro vezes** para cada onda.



PERSONAGENS DO IMPÉRIO

Cavaleiros Bentheon. Um Cavaleiro Bentheon mata ☠ todos os comuns ○ na onda. Eles não matam personagens do Império 🏰.

Anna Lys, A Fazedora de Viúvas. Anna Lys mata ☠ todos os elites ○○ na onda. Ela não mata personagens do Império 🏰.

Datura, o Assassino Sujo. Datura mata ☠ todos os nobres ○○○ na onda. Ele não mata personagens do Império 🏰.

Rei Kyros. O Rei Kyros permite que você jogue uma carta extra de Império 🏰.

- Colete sua renda ● ou pague seu custo ● normalmente.
- Você não precisa pagar o *suborno* pela carta extra.
- Se você não possuir personagens do Império 🏰 na mão, não quiser ou não puder baixar, não jogue outra carta. Você não precisa se explicar para os seus oponentes.
- A carta extra é considerada parte da mesma onda do Rei Kyros. Habilidades que ocorrem antes da habilidade do Rei não afetam a carta extra. Entretanto, habilidades que ocorram ao mesmo tempo que a carta do rei afetam essa carta extra.
- A habilidade da carta extra será ativada, mesmo que ela possua habilidade 1 ou 2.



IMPÉRIO

Por muitas gerações, os Benthions governaram as terras de Aclymysia. Seu longo reinado, regido tanto por direito e dever é feito com autoridade.



Liderando uma série de guerras expansionistas para ajudar a manter o seu reinado, eles mantiveram o povo alimentado e contente, criando um exercito sofisticado e demonstrando a sua efetividade como lideres. Mas eles fizeram varios inimigos em diversos assuntos.



Recentemente, o Rei Kyros Benthion testemunhou um evento crítico. Pequenas rebeliões se formaram e foram rapidamente esmagadas, no entanto, a rebelião mais recente trouxe um desafio diferente, pois agora a Rainha lidera a facção inimiga.



Kyros não ficará parado enquanto é desafiado. Ele considera sua coroa um dever e direito de nascença, e não cederá sem luta. Ele tem se tornado cada vez mais impiedoso ao manter o controle sobre o reino, com os seus soldados treinados usando de brutalidade desmedida.



HABILIDADE ESPECIAL : MATAR

Muitos personagens do Império  podem matar  membros de outras facções.


- Quando um personagem for morto, coloque um  sobre ele.
- Um personagem morto não contribui poder  para a sua facção.
- Se um personagem for morto antes da sua habilidade ser ativada, ela não é ativada.




Por exemplo: Se a habilidade  matar um personagem, então a habilidade  do personagem não será ativada.




Nota: Apesar de todas as habilidades do mesmo número serem ativadas simultaneamente, se um personagem com a com a habilidade  matar outro personagem, então a habilidade  desse personagem ainda será ativada.


- Um personagem morto só dá metade de sua influencia , arredondado para baixo.
- Um personagem morto dá moedas de consolação  normalmente.
- Quando um personagem morre, você não precisa pagar o Suborno na onda seguinte (Veja Suborno na pagina 7).



FASE DE CONFLITO: REGRAS ESPECIAIS



Suborno. Os jogadores não querem estar associados nominalmente a nenhuma facção. Depois da primeira onda, se um jogador jogar um personagem de uma facção que ele jogou na **onda anterior**, custará 1  a mais.


Por exemplo: o Camponês Descontente geralmente custa 0 , mas custará 1  se você jogou um personagem do Império  na onda anterior.

Por exemplo: o Fora da Lei geralmente recebe 2 , mas se você jogou um personagem Rebelde  na onda anterior, você recebe só 1 . Você não paga 1 moeda e então recebe 2.

- Quando seu personagem é convertido  (veja Igreja na sessão Detalhes das Facções na página 14), você deve pagar Suborno pela sua facção original, não pela sua nova facção.

- O Suborno não é cumulativo. Se você jogar três personagens Rebeldes  de uma vez, o terceiro custará 1  extra, e não 2.

Jogadores Pobres. Se um jogador não puder pagar o custo  da carta (ou se essa jogada for ilegal por alguma razão), ele revela, deixa virado para baixo e recebe 1 . O personagem não é considerado parte da batalha. O jogador não precisa pagar o Suborno na próxima onda.

Nota: Isso não é uma escolha. Se você quer jogar um personagem escolhido, você deve pagar por ele e coloca-lo em jogo; se não puder, colete 1  e deixe virado para baixo.



FASE DE CONFLITO:

RESOLVENDO HABILIDADES ESPECIAIS

Exemplo: Em uma onda, uma Fora da Lei (um Rebelde ♠ Comum ○), o Pastor dos Perdidos (um Elite ○○ da Igreja 🏰 com a ✨ habilidade especial de converter comuns ○), e a Rainha Eletheria (Nobre ○○○ Rebelde ♠ com um ✨ e a habilidade especial que aumenta o poder 🏰 dos Rebeldes ♠ Comuns ○) foram jogados. Como as duas regras especiais são resolvidas?

- Primeiro, baixe a carta extra pela habilidade especial. Nota: Somente a habilidade especial do Rei Kyros requer uma carta extra, então nesse caso, não é necessário jogar nenhuma carta.



- A seguir, determine quais personagens serão afetados por cada habilidade especial. Nesse caso, o Pastor dos Perdidos afeta o Fora da Lei e a Rainha Eletheria também afeta o Fora da Lei.
- Finalmente, a habilidade especial tem efeito. Se a habilidade afeta personagens, isso deve ser determinado no passo anterior. Nesse caso, o Pastor dos Perdidos converte o Fora da Lei enquanto a Rainha aumenta o poder do Fora da Lei ao mesmo tempo.



- No final, o Fora da Lei possui +1 poder 🏰 e agora faz parte da facção da Igreja 🏰.

FASE DE RESOLUÇÃO

Na fase de Resolução, o resultado da batalha é determinado e os espólios de vitória são recebidos. Siga os seguintes passos:

1. **Poder total.** Para cada facção, some o total de poder 🏰 de todos os personagens em todas as ondas. Lembre-se: Personagens mortos não contribuem com poder.
2. **Determine a facção vencedora.** A facção com o maior poder total 🏰 vence a batalha! - Se houver empate, as facções com o maior poder 🏰 são consideradas vencedoras.
3. **Colete Influência.** Cada jogador coleta pontos de influência ▼ pelos personagens que ele jogou da facção vencedora.
4. **Receba as moedas de consolação.** Cada jogador recebe as moedas de consolação 🟡 pelos personagens que ele jogou das facções que não ganharam.

Se por exemplo um jogador jogou um Camponês Descontente durante a batalha, mas o Império 🏰 não ganhou, esse jogador irá receber 3 moedas 🟡.

5. **Fim do jogo?** Se ao menos um jogador tiver 15 pontos de influência ▼ ou mais, o jogo termina! Veja a sessão "Fim de Jogo" abaixo.
6. **Mantenha uma carta para a próxima batalha.** Cada jogador mantém uma carta não jogada na mão para a próxima batalha e descarta o restante.
 - As cartas mantidas começam na mão do jogador na próxima fase de intriga. Elas não participam do draft.
 - Depois da primeira batalha, os jogadores irão guardar 1 carta e irão fazer draft mais 6 vezes, para que tenham 7 cartas na mão no começo da fase de Conflito.
7. **Formar pilha.** Cartas descartadas e usadas em batalha são embaralhadas de volta na pilha. É hora de lutar em outra batalha!

FINALIZANDO O JOGO

O jogo termina na fase de Resolução quando ao menos um jogador tenha 15 ou mais pontos de influência ▼. Quando o jogo termina, quem possuir mais pontos de influência ▼ vence!

Em caso de empate, aquele que possuir mais moedas 🟡 entre os que possuem mais influência ▼ vence.

Se ainda persistir o empate, o reino fica em ruínas e ninguém vence.

VARIANTE

Para um jogo mais épico, encerre o jogo com 20 ou até 25 pontos de influência ▼!



SHADOW THRONE

3 A 5 JOGADORES



30 A 45 MIN.



PARA
MAYORES
DE 14 ANOS



NOTHING SACRED GAMES APRESENTA
UM JOGO DE TEALE FRISTOE

SHADOW THRONE



SHADOW THRONE

SHADOW THRONE

SHADOW THRONE

O império está ruindo. O Rei Kyros Benthon luta pelo poder e usa qualquer meio necessário. A Rainha Eletheria abandonou seu marido, liderando a Rebelião composta por camponeses e soldados descontentes que desejam destrona-lo. A Princesa Beatriz abandonou seus pais juntando-se á Igreja.

Você e os outros jogadores são membros de uma sociedade secreta que trabalha nos bastidores. Você quer ter certeza que estará do lado vencedor quando a guerra acabar. Tecendo alianças maquiavélicas e influenciando o resultado de batalhas cruciais, você adquire influência para quando a guerra acabar. No final das contas, o rei, a rainha ou a princesa podem usar a coroa, mas é você que governará o Shadow Throne.



Conteúdo:
54 cartas de personagens
132 Marcadores
1 Tabuleiro
1 Livro de Regras

Créditos

Desenvolvimento do jogo: Teale Fristoe
Desenvolvimento Gráfico : SlimMittens
Arte: Jesse Parrotti
História: Benjamin Huffman
Tradução: Paulo Ricardo
(paulotecario@outlook.com)



3 a 5
jogadores



30 a 45
minutos



Acima de
14 anos.

Para mais informações, como reviews e tutoriais visite shadowthronegame.com

nothingsacredgames@gmail.com | nothingsacredgames.com

© 2015 Nothing Sacred Games. Todos os direitos reservados.



Esse jogo contém peças pequenas que podem ser perigosas para crianças menores de 3 anos de idade.



SHADOW THRONE

3 A 5 JOGADORES



30 A 45 MIN.



PARA
MAIORES
DE 14 ANOS

