



LORDS
OF
HELLAS

LIVRO DE REGRAS

Para tornar este manual fácil de usar durante o jogo, nós o configuramos de algumas maneiras diferentes. Confira estes detalhes antes de ler para que o aprendizado das regras seja uma experiência consistente!

ESQUEMA DE CORES DOS COMPONENTES

Lords of Hellas é um jogo profundo e dinâmico. Para facilitar, nós separamos cada aspecto do jogo em 4 categorias diferentes e designamos os componentes do jogo (cartas, fichas, cartelas) a cores. Cada cor representa um aspecto diferente do jogo:

Azul - tudo relacionado aos Hoplitas e ao Combate entre eles. Representa o aspecto de domínio de território do jogo. É também a cor de Atena e do Atributo relacionado a ela, a Liderança.

Vermelho - tudo relacionado aos Monstros e à Caça a eles. Representa o aspecto de aventura/caçada aos monstros do jogo. É também a cor de Zeus e do Atributo relacionado a ele, a Força.

Amarelo - tudo relacionado a movimento e ao domínio de Territórios. Representa a movimentação de Heróis e tropas. É também a cor de Hermes e do Atributo relacionado a ele, a Velocidade.

Verde - tudo relacionado ao modo de jogo solo (veja mais no Livro de Campanha - Invasão Persa).



Este é o ícone que identifica as cartas dos seguintes baralhos que são usadas no modo de jogo solo: Artefatos, Bênçãos e Cartas de Combate. O ícone aparece também no verso das Fichas de Ação Usada. Ignore este ícone no modo de jogo multi-jogador.

SÍMBOLOS E TERMOS DO JOGO

Durante a leitura das instruções e dos componentes, você encontrará palavras em **negrito** - isto significa que essa palavra é um termo, componente ou palavra-chave do jogo. As mais importantes estão descritas no glossário no verso deste manual.

Os termos de jogo possuem definições de mecânica de jogo, e sempre que houver dúvidas sobre um termo específico, você pode facilmente encontrar sua explicação no verso deste manual, juntamente com a referência de todos os lugares onde ele foi usado.

Alguns termos de jogo possuem símbolos. Eles são uma representação intuitiva de termos específicos do jogo usados em componentes.

Esperamos que você se divirta muito com *Lords of Hellas*. Pode parecer muita coisa para absorver no começo, mas temos certeza que após duas partidas você se sentirá um verdadeiro herói Grego!

CRÉDITOS:

Autor do jogo: Adam Kwapiński

Desenvolvimento do jogo: Marcin Świerkot

Ilustrações: Patryk Jędraszek, Ewa Labak

Design gráfico: Andrzej Półtoranos, Adrian Radziun, Michał Oracz

Modelos 3D: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski

Teste e desenvolvimento: Paweł Samborski, Michał Siekierski

Revisão: Dan Morley, Anthony Crooks

Agradecimentos Especiais: A todos os apoiadores do Kickstarter que nos ajudaram a tornar este jogo realidade, todos aqueles que gastaram seu tempo testando este título, e Adrian Komarski e Michał Oracz pelas sugestões criativas em cada etapa do jogo.

Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Priscilla Freitas e Matheus Farina

Diagramação: Plínio Ricca e Danilo Sardinha



WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

Conteúdo	3
CONDIÇÕES DE VITÓRIA	5
PREPARAÇÃO DO JOGO	6
MAPA	7
HERÓIS E EXÉRCITOS	8
ESCOLHENDO HERÓIS E INICIANDO O JOGO	8
DECORRER DO JOGO	9
AÇÕES NORMAIS	9
Usando Artefatos	9
Oração	9
Movimento de Heróis	9
Movimento de Hoplitas	9
AÇÕES ESPECIAIS	10
Recrutar	10
Marchar	10
Construir Templo	10
Preparar	10
Usurpar	10
Caçar	10
Construir Monumento	10
FASE DOS MONSTROS	11
FASE DE EVENTOS	11
MONSTROS	12
CARTELA DE MONSTROS	12
CAÇADA	12
RECOMPENSAS DE CAÇADA	13
BATALHA	13
MISSÕES	14
ARTEFATOS	14
CARTAS DE BÊNÇÃO	15
MODO PARA DOIS JOGADORES	15
GLOSSÁRIO DE TERMOS DO JOGO	15

Com a queda do Império Micênico, o velho poder e cultura da Grécia antiga desmoronou, e Hellas mergulhou em caos e ruína. Este se tornou um período em que nenhuma crônica jamais registraria. Em meio à desordem e à morte, alguns escolhidos buscaram restaurar a lei e a ordem ao assumirem o controle das terras em decadência. A história se lembraria deles como heróis, mas a atração pelo poder logo alimentaria suas maiores ambições. Uma grande guerra se iniciou entre os escolhidos e o vitorioso se tornaria o único governante.

Atraídos pela guerra, seres misteriosos e tecnologicamente avançados chegaram neste mundo. Eles ofereceram ajuda aos heróis, dando-lhes armas avançadas de um poder terrível, e os gregos logo começaram a venerá-los como deuses.

Você conseguiria sobreviver nesta terra hostil assolada por monstros e de conflitos intermináveis? Você está preparado para lutar e se tornar o Senhor de toda Hellas?

Em *Lords of Hellas* você guia um herói à guerra. Com exércitos sob seu comando, eles devem lutar contra heróis rivais e caçar terríveis monstros enquanto tentam satisfazer seus novos deuses.

COMPONENTES DO JOGO

MAPA



4 CARTELAS DE HERÓI



4 CARTELAS DE EXÉRCITO



4 ANÉIS DE PLÁSTICO COLORIDOS



4 CARTELAS DE AJUDA



1 TABULEIRO DE INVASÃO PERSA



7 CARTELAS DE MONSTRO



CARTAS

BARALHO DE EVENTOS (14 CARTAS DE MONSTRO, 9 CARTAS DE MISSÃO)



BARALHO DE ATAQUE DE MONSTRO (18 CARTAS)



BARALHO DE ARTEFATOS (10 CARTAS DE ARTEFATO NEUTRO, 7 CARTAS DE ARTEFATO DE RECOMPENSA DE MONSTRO, 3 CARTAS DE ARTEFATO DIVINO)



BARALHO DE CARTAS DE COMBATE (30 CARTAS)



CARTAS DE BÊNÇÃO (12 CARTAS DE ATENA, 12 CARTAS DE ZEUS, 12 CARTAS DE HERMES)



CARTAS DE TEMPLO (5 CARTAS)



CARTAS DE AJUDA (4 CARTAS)



CARTA DE ATIVAÇÃO DE MONUMENTO (1 CARTA)



MINIATURAS

4 HERÓIS (HÉRCULES, PERSEU, AQUILES, HELENA)



3 MONUMENTOS DE CINCO PARTES (ZEUS, ATENA, HERMES)



60 HOPLITAS (15 POR JOGADOR),
16 SACERDOTES (4 POR JOGADOR)



7 MONSTROS

DADO DE MONSTRO



FICHAS

60 FICHAS DE DOMÍNIO

(15 POR JOGADOR)



12 FICHAS DE ATRIBUTO

(3 POR JOGADOR)



9 FICHAS DE MISSÃO



8 FICHAS DE TEMPLO

(COM SUPORTES DE PLÁSTICO)



24 FICHAS DE AÇÃO USADA

(6 POR JOGADOR)



5 FICHAS DE GLÓRIA

(1 PARA CADA COR DE REGIÃO)



15 MARCADORES DE FERIMENTO DE MONSTRO



1 FICHA DE ORÁCULO DE DELFOS

(COM SUPORTE DE PLÁSTICO)



CONDIÇÕES DE VITÓRIA

Em *Lords of Hellas*, você decide como quer vencer. Aqueles que gostam de liderar grandes exércitos e subjugar seus oponentes podem vencer através da conquista de território. Porém, se você não se vê como um grande estrategista, você pode se concentrar em missões ou na caça aos monstros, o que pode lhe fornecer glória e artefatos poderosos. Há também uma opção para os construtores: erguer templos ou completar e defender um dos três enormes monumentos fará de você um grande paradigma dos deuses.

O jogo termina **imediatamente** quando um jogador atingir uma das seguintes condições de vitória:

1. SENHOR DA GUERRA

Domine 2 **Regiões** (uma **Região** é uma área que compreende todos os **Territórios** de uma mesma cor).



Em um **Jogo de 3 Jogadores**, o domínio da **Região azul** não vale como condição de vitória.



Em um **Jogo de 2 Jogadores**, você deve dominar 3 **Regiões**.



3. MATADOR DE MONSTROS

Mate 3 **Monstros**.



2. FAVORITO DOS DEUSES

Domine 5 **Territórios** que contêm **Templos**.



4. REI DOS REIS

Uma quarta condição de vitória será ativada assim que a construção de um **Monumento** for completada.

Aquele que dominar um **Território** contendo um **Monumento** completo após 3 **Turnos** vence o jogo.



Em um **Jogo de 2 Jogadores**, esta condição não é válida.

Domine um **Território** contendo um **Monumento** completo 3 turnos após a finalização de sua construção. O jogador que construiu a última parte do **Monumento** pega a **Carta de Ativação de Monumento** e coloca 3 de suas **Fichas de Ação Usada** sobre ela. A partir desse momento, sempre que ele usar uma **Ação Especial**, ele pega a ficha da **Carta de Ativação de Monumento**. Quando a última ficha for removida, o jogador dominando o **Território** contendo o primeiro **Monumento** completo vence o jogo. Lembre-se que todas as outras condições de vitória ainda estão em jogo, então você também pode vencer das outras formas!



PREPARAÇÃO DO JOGO

Partir para uma jornada normalmente requer uma preparação cuidadosa. Em *Lords of Hellas* não é diferente. Complete a preparação abaixo antes de mergulhar na Idade Grega das Trevas. O que o aguarda lá? Missões lendárias. Os segredos da mitologia. Decisões difíceis. Uma horda de monstros terríveis, exigindo o uso de várias armas e táticas diferentes. Esperamos que mesmo após muitas partidas você continue descobrindo coisas novas.

1 PREPARAR O TABULEIRO PRINCIPAL

2 POSICIONAR AS FUNDAÇÕES DOS MONUMENTOS

Posicione o primeiro nível de cada **Monumento** no **Território** apropriado e sua respectiva **Carta de Artefato Divino** sob ele. O nível do **Monumento** determina quais **Poderes Divinos** estão desbloqueados. Quando um jogador envia **Sacerdotes** para orar no **Monumento**, ele usa um **Poder** correspondente ao nível atual do **Monumento**. Assim que o **Território** contendo o **Monumento** for dominado, o jogador que o conquistou assume o controle da **Carta de Artefato** sob ele.

3 EMBARALHAR OS BARALHOS

Embaralhe o **Baralho de Eventos** (**Cartas de Monstro** e de **Missão**), o **Baralho de Ataque de Monstro** e o **Baralho de Cartas de Combate**, e em seguida posicione-os em seus respectivos lugares no tabuleiro.

4 PREPARAR ARTEFATOS

Agrupe as **Cartas de Artefato** referentes a cada **Monstro**. Embaralhe as **Cartas de Artefato Neutro** restantes e posicione o baralho em seu local apropriado no tabuleiro.

5 PREPARAR BARALHO DE BÊNÇÃOS

Embaralhe as **Cartas de Bênção** dos deuses cujos **Monumentos** estejam em jogo, forme um baralho e coloque-o no mapa. (O Jogo Base contém Zeus, Atena e Hermes, mas expansões futuras do jogo introduzirão novos deuses.)

6 POSICIONAR OUTROS COMPONENTES

Posicione o **Dado de Monstro**, **Marcadores de Ferimento de Monstro**, **Fichas de Glória**, **Fichas de Missão**, miniaturas dos **Monstros**, **Partes dos Monumentos**, **Carta de Ativação de Monumento** e **Cartelas dos Monstros** perto do tabuleiro.

7 POSICIONAR TEMPLOS

Escolha uma **Carta de Templo** aleatória e posicione-a no local apropriado do tabuleiro. Coloque as fichas de **Templo** e do **Oráculo de Delfos** sobre essa **Carta de Templo**. (Em um jogo de 3 ou 2 jogadores, coloque somente os 6 primeiros **Templos**.)



8 PREPARAR EVENTOS INICIAIS

Compre 7 cartas do **Baralho de Eventos** e as resolva na seguinte ordem:

a) Coloque as **Cartas de Missão** nos **Espaços de Missão** e as **Fichas de Missão** de cada **Missão** comprada no **Território** indicado. Depois que a terceira **Carta de Missão** tiver sido colocada no espaço, ignore novas **Cartas de Missão** compradas durante a preparação (mas ainda conte-as entre as 7 cartas compradas).

b) Após comprar uma **Carta de Monstro**, posicione a miniatura correspondente no **Território** indicado pela carta e coloque a **Cartela do Monstro** (e o **Artefato** atribuído a ele) perto do tabuleiro. Se a **Carta de Monstro** comprada exibir um **Monstro** que já estiver em jogo, ignore esta carta e compre outra.

c) Reembaralhe todas as **Cartas de Evento** usadas na preparação junto ao **Baralho de Eventos** (com exceção das **Missões** que estiverem nos **Espaços de Missão**).

EXEMPLO:



1ª carta - Missão
Coloque essa **Carta de Missão** em um **Espaço de Missão** e a **Ficha de Missão** correspondente em Calcídica.



2ª carta - Monstro
Coloque a miniatura da Hidra em Calcídica e sua **Cartela de Monstro** perto do Mapa.



3ª carta - Monstro
Coloque a miniatura do Cérbero em Epiro e sua **Cartela de Monstro** perto do Mapa.



4ª carta - Missão
Coloque essa **Carta de Missão** no próximo **Espaço de Missão** e a **Ficha de Missão** correspondente em Arcádia.



5ª carta - Missão
Coloque essa **Carta de Missão** no próximo **Espaço de Missão** e a **Ficha de Missão** correspondente na Macedônia.



6ª carta - Missão
Não há mais **Espaços de Missão** disponíveis. Ignore esta carta (sem comprar uma carta substituta).



7ª carta - Monstro
A Hidra já está no Mapa. Ignore esta carta, mas compre outra em seu lugar.

compra adicional:



8ª carta - Monstro
Coloque a miniatura do Minotauro em Beócia e a **Cartela de Monstro** do Minotauro perto do Mapa.





MAPA

Seu Herói pode explorar toda a península do Peloponeso. Você pode vagar pelos verdes campos de Etólia e pelas montanhas da Macedônia. Você pode se perder pelos bosques de Fócida e visitar os extensos palácios de Creta e os vastos mausoléus de Epiro. A cada passo da jornada você encontrará monstros, missões, artefatos e outros heróis, que podem se revelar amistosos ou não.

A seguir você encontra uma explicação de tudo que há no mapa do jogo.

A TERRITÓRIO

Um **Território** é a menor área nomeada no mapa, acompanhada da **Resistência Populacional**, um número que determina a quantidade de **Hoplitas** que o jogador precisa para dominar tal **Território**.

Use as **Fichas de Domínio** para demarcar qual jogador controla o **Território**.

B REGIÃO

Uma área composta de 3 ou 4 **Territórios** da mesma cor.

C CIDADE / ESPARTA π / Α

Em alguns **Territórios** você encontrará **Cidades**. Elas permitem que você **Fortifique** suas unidades (para obter +1 de **Força de Exército** em **Batalhas**) e receba 2 **Hoplitas** durante a **Ação Especial "Recrutar"**.

Esparta é uma **Cidade** especial localizada na Lacônia. Ela fornece +2 de bônus de Fortificação (ao invés de 1), e 4 **Hoplitas** durante a **Ação Especial "Recrutar"** (ao invés de 2).

D SANTUÁRIO / ORÁCULO DE DELFOS ἱερόν

Alguns **Territórios** possuem **Santuários**. Eles indicam onde os **Templos** podem ser construídos.

O **Oráculo de Delfos** pode ser construído somente em Fócida.

E MISSÕES E ESPAÇOS DE MISSÃO

Durante a preparação e a **Fase de Eventos**, novas **Missões** podem aparecer em diferentes **Territórios**. O **Herói** de um jogador poderá completá-las para obter **Fichas de Glória** e recompensas específicas.

F MONSTROS

Durante a preparação e a **Fase de Eventos**, **Monstros** também surgirão em diferentes **Territórios**. A presença de **Monstros** pode ser perigosa para seus **Exércitos** e para seu **Herói**.

Por outro lado, caçar **Monstros** com seu **Herói** pode lhe render **Artefatos** poderosos ou **Sacerdotes**, e matar **Monstros** também pode recompensá-lo com uma **Ficha de Glória** na **Região**.

G CARTA DE TEMPLO

Uma **Carta de Templo** define quais **Templos** ativam um **Reforço Divino**. Uma **Carta de Templo** também exibe uma recompensa especial ao construir o **Oráculo de Delfos**.

H CAMINHOS MARÍTIMOS

Os **Caminhos Marítimos** demarcam as conexões entre os **Territórios** pelo mar. **Territórios** conectados por **Caminhos Marítimos** são considerados adjacentes.

J MONUMENTOS

Em alguns **Territórios** há **Monumentos** aos **Deuses**. Ao dominar tais **Territórios**, seu **Herói** toma a posse do **Artefato Divino** correspondente.

Há também um espaço vazio no mapa para um novo **Monumento**. Este espaço não é utilizado no Jogo Base. Ele será usado em futuras expansões de **Lords of Hellas**.

HERÓIS E EXÉRCITOS

A escolha do seu herói pode afetar muito o seu estilo de jogo, já que cada um tem suas próprias habilidades especiais e bônus. Algumas habilidades simplesmente o tornam melhor em uma tarefa específica, como os talentos de liderança de Aquiles que tornam suas tropas mais perigosas. Outras habilitam estratégias totalmente diferentes, como a mobilidade excepcional do caçador de monstros Perseu, que é capaz de cruzar o mapa rapidamente, ou a habilidade de dominação da bela Helena, capaz de interromper a movimentação de legiões inteiras.

Há quatro **Heróis** e **Exércitos** para escolher no Jogo Base: Helena, Aquiles, Hércules e Perseu. **Os Heróis** são assimétricos (possuem bônus iniciais e habilidades especiais distintas).

A Bônus Inicial: uma característica especial que deve ser ativada ao posicionar o **Herói** no tabuleiro.

B Habilidade Especial: habilidade passiva de um **Herói** que é ativada sempre que condições específicas são atingidas.

Os Exércitos funcionam de maneira idêntica uns dos outros, diferenciando-se apenas no visual. Os jogadores unem suas **Cartelas de Herói** e de **Exército** formando uma só.

Os Heróis podem se desenvolver em áreas diferentes, baseado nas escolhas do jogador durante o jogo. Um jogador pode aumentar **Atributos**, e receber **Bênçãos** e **Artefatos**.

Cada **Herói** possui três **Atributos**:

1 LIDERANÇA

A **Liderança** determina a quantidade de **Hoplitas** que um jogador pode movimentar em cada turno durante a **Ação Normal de Movimento de Hoplita**.

2 FORÇA

A **Força** determina quantas **Cartas de Combate** um jogador compra no início de uma **Caçada**.

3 VELOCIDADE

A **Velocidade** determina a quantidade de **Territórios** que um **Herói** pode atravessar durante a **Ação Normal de Movimento de Herói**.

Os Atributos também são úteis ao tentar **Missões**. Uma vez aumentado, um **Atributo** não pode ser reduzido, exceto como resultado de uma instrução especial (por exemplo, **Ataques de Monstros**).

Os jogadores também possuem uma **Reserva de Sacerdotes** e **Ações Especiais** idênticas em suas cartelas.

4 RESERVA DE SACERDOTES

Quando um jogador recebe um **Sacerdote** ele o coloca em sua **Reserva de Sacerdotes**. Apenas **Sacerdotes** que estiverem na **Reserva de Sacerdotes** são considerados propriedade do jogador (por exemplo, para tentar uma **Missão**).

5 AÇÕES ESPECIAIS

Essa seção mostra quais **Ações Especiais** um jogador pode realizar durante seu turno. Após escolher uma ação, o jogador coloca uma **Ficha de Ação Usada** sobre ela, que permanecerá lá até que algum jogador realize a **Ação Especial "Construir Monumento"**. Essas ações permanecem bloqueadas enquanto tiverem uma **Ficha de Ação Usada** sobre elas.

ESCOLHENDO HERÓIS E INICIANDO O JOGO

Os jogadores são inseridos imediatamente no fervor de um conflito que abalou toda a Grécia. A Idade das Trevas impera: novos e estranhos deuses vindos dos céus acompanhados de bestas ainda mais estranhas. Os **Heróis** se ergueram de diferentes cantos da terra, cada um com seus planos, aliados e inimigos. Porém, antes de você mergulhar nessa trama, é necessário completar as últimas etapas.

A seguir há um detalhamento dos passos a serem tomados quando o jogo iniciar. Observação: selecionar e posicionar um **Herói** no **Mapa** é uma decisão muito importante!

1. Cada jogador compra uma **Carta de Combate** do topo do baralho. **As Cartas de Combate** são mantidas em segredo, mas a quantidade de cartas na mão dos jogadores não.
2. Cada jogador pega uma **Cartela de Ajuda** (contém a descrição dos **Poderes Divinos**).
3. Os jogadores decidem quem será o jogador inicial.
4. O jogador inicial escolhe um **Herói**, pega a **Cartela de Herói** correspondente, e em seguida escolhe uma **Cartela de Exército** e pega todos os componentes da cor correspondente a ela (**Hoplitas**, **Sacerdotes**, **Fichas de Domínio** e o anel colorido). O jogador encaixa o anel colorido na base de seu **Herói**, pega 6 **Fichas de Ação Usada**, e então pega 3 **Fichas de Atributo** e as coloca nos **Atributos Liderança, Força e Velocidade** sobre o número 1. Em seguida, ele resolve o bônus inicial do **Herói** escolhido.
5. O jogador inicial posiciona a miniatura do **Herói** escolhido em um **Território** junto com 2 **Hoplitas**. Se a **Resistência Populacional** do **Território** for 2 ou menor, o jogador coloca uma de suas **Fichas de Domínio** lá. Isso finaliza a preparação do primeiro jogador.
6. O próximo jogador no sentido anti-horário escolhe um dos **Heróis** e dos **Exércitos** restantes e os coloca no tabuleiro seguindo as mesmas etapas acima. Este jogador não pode colocar seu **Herói** e **Hoplitas** em um **Território** que já tenha outro **Herói**.

O último jogador a escolher e posicionar seu **Herói** no tabuleiro começa o jogo. **Os Turnos** dos jogadores prosseguem no sentido horário.

CARTELA DE HERÓI

AQUILES

HABILIDADE ESPECIAL
Adicione a **Velocidade** ou **Força** de Aquiles (o que for maior) à **Força** do seu **Exército** que estiver no mesmo **Território** que ele.

BÔNUS INICIAL
Aquiles inicia o jogo com **Velocidade 2**.

SACERDOTES 4

PREPARAR
ESCOLHA 2 OPÇÕES:
Curar 1 Dano
Comprar 1 Carta de Combate

CAÇAR

USURPAR

CONSTRUIR MONUMENTO
Os jogadores removem todos os **Sacerdotes** de todos os **Monumentos**.
Adicione o próximo nível de um **Monumento** a sua escolha.
Receba 1 **Sacerdote** para cada **Templo** sob seu domínio.

CONSTRUIR TEMPLO

RECRUTAR

MARCHAR

ENCERRAR TURNO
Os jogadores removem todas as **Fichas de Ação Usada**.
Role o **Dado de Monstro** uma vez para cada **Monstro** no **Mapa**.
Compre 1 Carta de Evento.

LIDERANÇA 5 4 3 2 1

FORÇA 5 4 3 2 1

VELOCIDADE 5 4 3 2 1



DECORRER DO JOGO

Ao iniciar o jogo, você perceberá rapidamente que muitas coisas acontecem simultaneamente no mapa. Exércitos marchando, heróis partindo para missões, bestas vagando pelo cenário. Para tornar as coisas mais interessantes, as regras do jogo impedem que a mesma ação especial seja reutilizada várias vezes, então você deve ser flexível e aprender a lidar com várias ferramentas diferentes. Escolha seus caminhos com cuidado e faça com que cada turno valha a pena!

Os **Turnos** seguem no sentido horário. Os jogadores realizam suas **Ações Normais** e finalizam seus **Turnos** com uma **Ação Especial**. Então, o jogador à esquerda (sentido horário) realiza seu **Turno**.

AÇÕES NORMAIS

Durante seu **Turno**, um jogador pode usar qualquer número de **Artefatos** que possuir e mover suas unidades (**Hoplitas**, **Herói** e **Sacerdotes**).

As **Ações Normais** podem ser realizadas em qualquer ordem, mas cada jogador pode realizar uma determinada **Ação Normal** somente uma vez. (Por exemplo, 2 **Artefatos** podem ser utilizados de uma só vez, mas um jogador não pode usar um **Artefato**, mover seus **Hoplitas** e então usar outro **Artefato**).

USANDO ARTEFATOS

Os jogadores podem usar qualquer número de **Artefatos** que possuírem (se estiverem carregados). Após serem usados uma vez, os **Artefatos** devem ser recarregados. Todos os **Artefatos** são carregados sempre que algum jogador usa uma **Ação Especial "Construir Monumento"**.

ARTEFATO USADO:



ARTEFATO CARREGADO:



ORAÇÃO

Um jogador pode enviar um **Sacerdote** de sua **Reserva de Sacerdotes** (Observação: os jogadores iniciam o jogo sem **Sacerdotes**) para qualquer **Monumento**. Após posicionar o **Sacerdote**, o jogador deve aumentar imediatamente o respectivo **Atributo do Herói** em 1 e usar o **Poder Divino** correspondente ao nível indicado. O aumento no **Atributo do Herói** é permanente.

Todos os **Poderes Divinos** estão descritos na **Cartela de Ajuda**. Um **Sacerdote** pode assumir qualquer espaço livre do **Monumento** e permanece lá até que algum dos jogadores realize uma **Ação Especial "Construir Monumento"**. Se não houver espaços livres, o jogador não pode colocar o **Sacerdote** no **Monumento**. Cada jogador pode enviar no máximo 1 **Sacerdote** em seu **Turno**.



MOVIMENTO DE HERÓIS

Um jogador pode movimentar seu **Herói** por uma quantidade de **Territórios** igual ao valor de seu **Atributo Velocidade** ou 1 **Etapa de Missão** (se seu **Herói** estiver em uma **Missão**).

Os **Heróis** podem se mover através e parar em qualquer **Território** independente da presença de **Hoplitas**, **Heróis** de outros jogadores ou **Monstros**.

Se um **Herói** terminar seu movimento em um **Território** que tenha uma **Ficha de Missão**, ele pode ir imediatamente para a **Etapa de Missão** atribuída a essa **Missão** caso atenda aos requisitos descritos na **Carta de Missão** correspondente (veja **Missões**, pg. 14). Após entrar em uma **Missão**, um jogador pode mover somente 1 **Etapa de Missão** por vez, mesmo se o valor de seu **Atributo Velocidade** for maior.

Os **Heróis** não podem realizar ações em **Territórios** pelos quais eles estejam passando durante um movimento. Eles podem realizar ações apenas antes ou após a realização completa do movimento.



MOVIMENTO DE HOPLITAS

Os jogadores podem movimentar um número máximo de **Hoplitas** para um **Território** adjacente igual ao valor do **Atributo Liderança** de seu **Herói**.

- Você pode mover **Hoplitas** de um **Território** para qualquer outro **Território** adjacente.

- **Hoplitas** não podem ser movimentados duas vezes (você não pode mover um único **Hoplita** por 2 ou mais **Territórios**).

- Um jogador pode, durante seu movimento, **Fortificar** um **Hoplita** em cada **Cidade** ou em **Esparta** caso o respectivo **Território** esteja sob seu domínio. Para efeitos de movimento, considere a **Cidade** como se fosse um **Território** adjacente, mas o **Hoplita** nela participa de **Batalhas** normalmente. **Hoplitas Fortificados** recebem um bônus de +1/+2 em sua **Força de Exército** ao batalharem nesse **Território** (+1 se for uma **Cidade** / +2 se for **Esparta**). Mover **Hoplitas** de uma **Cidade/Esparta** para o **Território** no qual a **Cidade/Esparta** está localizada é considerado um movimento. **Hoplitas Fortificados** sempre são os últimos a morrer.

- Mover **Hoplitas** para um **Território** que tenha **Hoplitas** inimigos resulta em uma **Batalha** (veja **Batalha**, pg. 13).

- Mover **Hoplitas** para um **Território** que esteja sob o domínio de um inimigo, mas que não tenha **Hoplitas**, resulta na dominação desse **Território**. Isso não é considerado uma **Batalha**. Você pode dominar esse **Território** sem atingir a **Resistência Populacional** (é possível dominar esse **Território** com apenas 1 **Hoplita**).

- Um jogador deve realizar primeiro todos os movimentos com seus **Hoplitas** e só então resolver eventuais **Batalhas**. O jogador atacante decide a ordem das **Batalhas**.

- Se alguma regra especial permitir que um jogador mova seus **Hoplitas** mais de 1 **Território**, o jogador pode se mover apenas por **Territórios Neutros** ou que estejam sob seu domínio. O jogador pode terminar um movimento em um **Território** dominado por um inimigo. Durante esse movimento, o jogador não domina **Territórios** pelos quais está passando.



AÇÕES ESPECIAIS

Após a resolução de suas **Ações Normais**, um jogador deve realizar uma de suas **Ações Especiais** disponíveis.

Quando uma **Ação Especial** for usada, coloque uma **Ficha de Ação Usada** sobre ela. Tal ação fica indisponível até que a ficha seja removida.

RECRUTAR

Um jogador pode **Recrutar** até 2 **Hoplitas** em cada **Território** sob seu domínio que tenha uma **Cidade** (ou até 4 **Hoplitas** em **Esparta**).

Se houver espaço na **Cidade/Esparta**, um dos **Hoplitas** recrutados pode ser **Recrutado** diretamente **Fortificado** na **Cidade/Esparta**.



O número máximo de **Hoplitas** disponível por jogador é 15. Quando um jogador não tiver mais **Hoplitas** disponíveis, ele não pode colocar mais **Hoplitas** no Mapa de forma alguma. Um jogador não pode remover **Hoplitas** de um lugar do Mapa para realocá-los em outros lugares (por exemplo, como resultado de uma ação **Recrutar**).

MARCHAR

Um jogador pode mover qualquer número de seus **Hoplitas** de um **Território** para um único **Território** adjacente. **Hoplitas Fortificados** não podem ser realocados com esta ação.



Você pode mover **Hoplitas** que já tenham sido movimentados por uma **Ação Normal**, ou pelo resultado de habilidades ou **Poderes Divinos**.

No mais, aplique as regras da **Ação Normal de Movimento de Hoplitas**.

CONSTRUIR TEMPLO

Um jogador pode construir um **Templo** em um **Território** sob seu domínio que tenha um **Santuário**. O jogador coloca uma ficha de **Templo** sobre a ilustração do **Santuário** e adiciona um **Sacerdote** à sua **Reserva de Sacerdotes**.

Se um jogador construir o **Oráculo de Delfos**, ele recebe as recompensas adicionais listadas na **Carta de Templo**.

Se houver um contorno vermelho com a palavra-chave "**Reforço**" no espaço onde o **Templo** estava, resolve uma rodada de **Reforço Divino** (veja **Cartas de Bênção**, pg. 15).



Cada jogador pode controlar no máximo 4 **Sacerdotes**. Se um jogador já possuir um total de 4 **Sacerdotes**, seja em sua **Reserva de Sacerdotes** e/ou em **Monumentos**, ele não pode receber **Sacerdotes** adicionais.

PREPARAR

Um jogador pode escolher dois dos seguintes efeitos (uma única opção pode ser escolhida duas vezes):

- Curar um único **Dano** de seu **Herói** (veja **Caçada**).
- Comprar uma **Carta de Combate**.
- **Recrutar** um **Hoplita** no **Território** onde seu **Herói** está. Um jogador não pode realizar esta ação se seu **Herói** estiver fora do Mapa (em uma **Missão**, por exemplo) ou em um **Território** ocupado também por **Hoplitas** de outro jogador. Entretanto, você pode realizá-la em um **Território** vazio sob o controle de um inimigo e, dessa forma, dominá-lo.

USURPAR

Se um jogador tiver uma **Ficha de Glória** da cor do **Território** onde seu **Herói** está, ele pode dominar o **Território** instantaneamente e **Recrutar** 1 **Hoplita** lá (que pode, inclusive, ser **Recrutado** já **Fortificado** em uma **Cidade/Esparta**).

Todos os **Hoplitas** inimigos devem se retirar do **Território**, mas não sofrem qualquer baixa (veja mais sobre **Baixas e Retirada**, pg. 13).



O uso da ação **Usurpar** não faz com que o jogador perca a **Ficha de Glória**!

CAÇAR

Um jogador pode iniciar uma caçada a um **Monstro** que esteja no mesmo **Território** que seu **Herói** (veja **Caçada**, pg. 12).



CONSTRUIR MONUMENTO

Um jogador pode Construir um nível de um **Monumento**. O jogador escolhe o **Monumento** que quer Construir e adiciona o componente apropriado a ele.

Todos os **Sacerdotes** são removidos de todos os **Monumentos** e retornam para o suprimento de componentes de seus jogadores (eles não retornam para a **Reserva de Sacerdotes**).

O jogador usando esta **Ação Especial** (e apenas ele) recebe uma quantidade de **Sacerdotes** igual ao número de **Templos** que ele controla (o **Oráculo de Delfos** conta como um **Templo**).



- Após a realização da **Ação Especial "Construir Monumento"**:
1. Todos os jogadores removem suas **Fichas de Ação Usada** e recarregam seus **Artefatos**.
 2. Realize a **Fase dos Monstros** e em seguida a **Fase de Eventos**.

Um jogador pode usar a ação "**Construir Monumento**" mesmo se nenhuma outra **Ação Especial** tiver sido usada ainda.

Se o 5º nível de um **Monumento** for construído, coloque a **Carta de Ativação de Monumento** em jogo (veja **Rei dos Reis**, pg. 5).

FASE DOS MONSTROS

O jogador que realizou a **Ação Especial "Construir Monumento"** rola o **Dado de Monstro** uma vez para cada **Monstro** no **Mapa** (na ordem que desejar). O **Dado de Monstro** tem 4 resultados:

 **Nada:** Nada acontece. Vá para o próximo **Monstro**.

 **Ataque a Território:** O **Monstro** realiza um **Ataque a Território** conforme descrito em sua **Cartela de Monstro**.

 **Movimento:** O jogador que realizou a **Ação Especial "Construir Monumento"** deve mover o **Monstro** para um **Território** adjacente de sua escolha.

 **Movimento de Ataque a Território:** O jogador que realizou a **Ação Especial "Construir Monumento"** decide se o **Monstro** realiza um **Ataque a Território** ou um **Movimento** (para um Território de sua escolha).

Se houver alguma outra decisão a ser tomada (por exemplo, dois monumentos da mesma altura durante um **Ataque a Território** de Quimera) o jogador ativo decide.

Após a **Fase dos Monstros**, vá para a **Fase de Eventos**.



FASE DE EVENTOS

O jogador que realizou a **Ação Especial "Construir Monumento"** compra a carta do topo do **Baralho de Eventos** e a resolve imediatamente.

Há dois tipos de cartas no **Baralho de Eventos**:

AJ Missão: Uma nova **Missão** aparece! Se houver espaço nos **Espaços de Missão**, coloque a **Ficha de Missão** correspondente no **Território** indicado na carta e coloque a **Carta de Evento da Missão** em um dos espaços vazios dos **Espaços de Missão**.

Se já houver 3 **Missões** nos **Espaços de Missão**, coloque esta carta na pilha de descarte sem causar nenhum efeito.



BJ Monstro: o efeito da carta dependerá da situação do **Monstro**:

- Se o **Monstro** já estiver no **Mapa**, ele **Evolui** - coloque a carta perto de sua **Cartela de Monstro**. O efeito da **Evolução** dura até o final do jogo (ou até que o **Monstro** seja morto).
- Se o **Monstro** não estiver no **Mapa**, coloque sua miniatura no **Território** indicado na carta que foi comprada. Coloque a **Cartela de Monstro** e **Artefato** correspondentes a ele perto do **Mapa**.
- Se o **Monstro** já tiver sido morto, descarte a carta de eventos sem efeito nenhum e compre outra.

Após a **Fase de Eventos**, o próximo jogador inicia seu **Turno de Jogador**.



MONSTROS

Um jogo sobre a Grécia antiga simplesmente não faria o menor sentido sem ícones como Hidra, Medusa, Ciclope ou Cérbero. Entretanto, estas não são as mesmas criaturas da mitologia que você conhece. Com estranhas tecnologias e energia alienígena ampliando seus corpos de várias maneiras, elas podem ser derrotadas apenas por heróis de poder equivalente. E como se isso não bastasse, o movimento e as ações dos monstros são semi-aleatórios, transformando-os em uma força terrível e imprevisível.

Os **Monstros** aparecem no **Mapa** como resultado de **Eventos**. Eles têm como característica a capacidade de suportar de 4 a 7 **Ferimentos** de vários tipos (o número de ferimentos determina o poder de um **Monstro**), seu **Ataque Especial**, local de surgimento no **Mapa** e seu **Ataque a Território** durante a **Fase de Eventos**.

Eles podem **Evoluir** (se já estiverem no tabuleiro e sua **Carta de Evento** for comprada novamente) e, assim, aumentar o número de **Ferimentos** que podem suportar ou receber características adicionais que torna caçá-los ainda mais difícil.

CARTELA DE MONSTROS

1 SÍMBOLOS DE FERIMENTO

Indicam quais **Cartas de Combate** um **Herói** deve usar para matar determinado **Monstro**. Alguns símbolos de **Ferimento** são os de um **Sacerdote** (☺) ou **Artefato** (⦿) - eles dão recompensas adicionais, mesmo após uma **Caçada** mal-sucedida (veja **Caçada**).

CAUSANDO FERIMENTOS

Para causar um **Ferimento** a um **Monstro**, o jogador deve descartar uma **Carta de Combate** contendo o símbolo de **Ferimento** correspondente ao exibido na **Cartela do Monstro**. Então, o jogador coloca um marcador de **Ferimento** no local apropriado da **Cartela do Monstro**.

Algumas cartas permitem que um marcador de **Ferimento** seja colocado sobre qualquer tipo de **Ferimento** (por exemplo, ao descartar 2 maçãs, um jogador pode causar **qualquer** tipo de **Ferimento**).

2 ATAQUE ESPECIAL

Indica qual ataque o **Monstro** realiza após comprar a **Carta de Monstro 'Ataque Especial'**.

3 ATAQUE A TERRITÓRIO

Descreve o que acontece quando um resultado de **Ataque a Território** é rolado no **Dado de Monstro**. Ainda pode haver uma habilidade passiva que pode afetar o **Território** onde o **Monstro** está.

4 CARTA DE EVOLUÇÃO

Descreve como **Evoluir** um **Monstro** - aumenta seu número de **Ferimentos** ou dá novas habilidades passivas.



CAÇADA

Para ter a chance de derrotar tais monstruosidades, você terá que usar uma combinação apropriada de armas, artefatos e muita habilidade. E mesmo assim, acabar com um monstro pode levar vários turnos, portanto fique de olho em heróis oportunistas que podem aparecer no último momento para roubar sua glória. E cuidado com os ataques especiais devastadores ou habilidades passivas que muitas bestas possuem.

Para iniciar uma **Caçada**, um **Herói** deve estar no mesmo **Território** que o **Monstro** que deseja atacar. O **Combate** começa quando um jogador usa a **Ação Especial "Caçar"**. O jogador escolhe um dos **Monstros** localizados no mesmo **Território** que seu **Herói** (às vezes mais de 1 **Monstro** pode estar presente) e compra um número de **Cartas de Combate** igual ao valor do **Atributo Força de seu Herói**. A **Caçada** de um **Monstro** segue os seguintes estágios:

1. HERÓI ATACA O MONSTRO

O jogador **deve** causar ao menos um **Ferimento** no **Monstro**. Se o **Herói** falhar em fazer isso, a **Caçada** termina imediatamente.

O jogador pode causar mais de um **Ferimento** ao mesmo tempo e até mesmo matar o **Monstro** na primeira tentativa ao usar as **Cartas de Combate** certas.

2. MONSTRO ATACA O HERÓI

A pessoa à esquerda do jogador que estiver enfrentando o **Monstro** compra duas cartas do **Baralho de Ataque do Monstro** e escolhe uma delas. O caçador pode:

a) Defender

Jogar um número de **Cartas de Combate** cuja soma dos valores seja igual ou maior que o valor do **Ataque do Monstro** para defender-se do ataque. Em seguida, comprar 2 **Cartas de Combate**.

b) Não Defender

Resolver os efeitos da **Carta de Ataque do Monstro** (sofrer Danos, encerrar a **Caçada**, etc.) e em seguida comprar 1 **Carta de Combate**.

Então, essa sequência é repetida até que a **Caçada** termine.

A **Caçada** pode terminar:

a) Bem-sucedida

● se o **Monstro** sofrer o último **Ferimento**.

b) Mal-sucedida

● se o jogador que está caçando não conseguir causar nenhum **Ferimento** no **Monstro** durante o estágio de ataque do jogador.

● se uma carta jogada durante o ataque do **Monstro** tem como efeito o término da **Caçada** e o jogador falhar ao defender-se dessa carta.

● se o **Herói** receber quatro **Danos**.

Após uma **Caçada** mal-sucedida, o **Herói** recebe um **Dano** adicional (se possível).



Todos os **Ferimentos** causados a **Monstros** permanecem neles, portanto o próximo jogador a caçá-lo terá uma tarefa mais fácil!

DANO

Ao lutar contra **Monstros**, um **Herói** pode receber dano. Para indicar um Dano em um **Herói**, escolha e vire uma **Ficha de Atributo** - a partir de agora, este **Atributo** terá valor 1 até que o **Herói** se cure deste **Dano**. Um **Herói** pode receber três **Danos** durante uma **Caçada** (um em cada um de seus **Atributos**). Se o **Herói** receber um quarto **Dano**, a **Caçada** termina. Os **Danos** podem ser curados ao realizar uma **Ação Especial "Preparar"** ou usando **Artefatos** (por exemplo, Ambrosia).



RECOMPENSAS DE CAÇADA

As **Caçadas** podem ser muito lucrativas - até mesmo aquelas que forem mal-sucedidas!

Sempre que você terminar uma **Caçada** de maneira mal-sucedida, você ainda pode escolher uma recompensa pelos **Ferimentos** que causou que contenham um símbolo de **Artefato** ou de **Sacerdote**.

Porém, se a **Caçada** terminou bem-sucedida (o jogador conseguiu causar o último **Ferimento** ao **Monstro**), o jogador:

- recebe uma **Ficha de Glória** da cor do **Território** onde ocorreu a **Caçada**. Se a ficha estiver com outro jogador, ela é tomada dele.



- escolhe 1 **Artefato** relacionado ao **Monstro** derrotado ou 1 **Sacerdote/Artefato Neutro** dos **Ferimentos** que tiver causado (apenas durante esta **Caçada**).



- coloca a miniatura do **Monstro** perto de sua **Cartela de Herói** - uma vez que ele totalizar 3 miniaturas de **Monstro** dessa forma, ele vence o jogo.

Se um jogador causar um **Ferimento** a um **Monstro** sem tê-lo **Caçado** (com uma **Bênção** ou **Artefato**), ele não recebe recompensas. Entretanto, se ele matar o **Monstro** desta forma (ao causar o último **Ferimento**), ele recebe a **Ficha de Glória** e o **Monstro** é colocado perto de sua **Cartela de Herói** e contabilizado na condição de vitória.

BATALHA

A guerra se alastra por toda a Grécia. Espadas e lanças de bronze se despedaçam em peitorais encouraçados. Enormes falanges se movem debaixo de uma chuva de flechas. Bigas atropelam fileiras de soldados. Para representar isso, nós escolhemos uma combinação de regras simples porém profundas. Você precisará de muita habilidade para superar os líderes inimigos do mapa. Tenha em mente que a vitória (ou a derrota) nunca é garantida. Se os deuses sorrirem para você, até mesmo uma força minúscula poderá exercer uma resistência tão feroz quanto a dos lendários 300 Espartanos nas Termópilas.

Se um movimento de **Hoplita** - seja originado de uma **Ação Normal** ou de qualquer outra forma - resultar no encontro de **Hoplitas** de dois jogadores no mesmo **Território**, uma **Batalha** é iniciada. Se um movimento de **Hoplita** iniciar mais de uma **Batalha**, o jogador ativo escolhe a ordem na qual as **Batalhas** acontecem. Todos os **Hoplitas** no **Território** participam da **Batalha**. As **Batalhas** são resolvidas seguindo esta sequência:

1 CARTAS DE COMBATE

- O jogador defensor pode jogar uma **Carta de Combate** de sua mão. Se ele fizer isso, ele resolve o efeito da carta e adiciona seu valor à **Força de seu Exército**.
- Se ele passar a vez, ele não pode mais jogar **Cartas de Combate** durante esta **Batalha**.
- O jogador atacante pode então jogar uma **Carta de Combate** usando o mesmo processo.
- Se ele passar a vez, ele também não pode mais jogar cartas.
- Esta sequência se repete até que ambos tenham passado a vez.

SÍMBOLOS DE BAIXAS

Ao serem jogadas, algumas das cartas mais poderosas farão com que um jogador mate suas próprias tropas após a **Batalha**. Elas exibem **Símbolos de Baixas** que indicam quantos **Hoplitas** devem ser mortos. Um jogador não pode jogar **Cartas de Combate** totalizando um número de **Símbolos de Baixas** maior que a quantidade de seus próprios **Hoplitas** em uma **Batalha**.

LIMITE DE CARTAS DE COMBATE

Os jogadores não podem possuir mais de 4 **Cartas de Combate** em mãos durante o jogo. Um jogador pode comprar cartas adicionais, mas deve então descartar as cartas excedentes até ficar com 4. Este limite não é aplicado durante uma **Caçada**. Porém, quando uma **Caçada** terminar, o jogador deve reduzir imediatamente o número de **Cartas de Combate** em sua mão para 4.

2 COMPARANDO A FORÇA DOS EXÉRCITOS

Os jogadores comparam a **Força de seus Exércitos**. Cada **Hoplita** vale 1 ponto de **Força de Exército**. Adicione a esse número o valor das **Cartas de Combate** jogadas e quaisquer bônus provenientes da **Fortificação** do defensor, de **Bênçãos**, de **Artefatos** e de habilidades especiais do **Herói**.

O jogador com a **Força de Exército** mais alta vence. Se a **Força dos Exércitos** for a mesma, o jogador *defensor* vence.



3 BAIIXAS E RETIRADA

Os jogadores (perdedores e vencedores) matam uma quantidade própria de **Hoplitas** que participaram da **Batalha** igual ao número de **Símbolos de Baixas** presentes nas próprias **Cartas de Combate** que jogaram.

LEMBRE-SE! Essas mortes são resultado das **Cartas de Combate** que VOCÊ jogou e não das **Cartas de Combate** que seu adversário jogou.

O perdedor da **Batalha** mata um **Hoplita** adicional e deve retirar seus **Hoplitas** restantes para um **Território** adjacente de sua escolha.

Entretanto, ele não pode se retirar para um **Território** sob o domínio de outro jogador ou que contenha **Hoplitas** de outro jogador. Se um jogador não puder retirar suas unidades, todas elas são mortas.

Se o atacante perder a **Batalha**, ele deve se retirar para o **Território** de onde veio.

Hoplitas Fortificados sempre são mortos por último.

4 DOMÍNIO

O vencedor da **Batalha** assume o controle do **Território** onde ocorreu a **Batalha**.

VITÓRIA PÍRRICA

Se o atacante sofrer baixas ao ponto de não restarem **Hoplitas** no **Território**, mesmo tendo vencido a **Batalha**, ele não pode dominar o **Território**.

1 Força da Carta

Indica quanto a **Carta de Combate** adiciona à **Força do Exército** durante a **Batalha** ou ao valor de defesa durante uma **Caçada**.

2 Efeito da Carta

Regras especiais que são aplicadas ao usar a carta em uma **Batalha**.

3 Símbolos de Baixas

Indica quantos de seus próprios **Hoplitas** você deve matar após uma **Batalha** em que jogou a carta. Você deve matar 1 **Hoplita** por símbolo.



MISSÕES

Assim como a caça aos monstros, as missões são acontecimentos mais demorados e que podem levar vários turnos para serem completadas se você não se preparar adequadamente. As recompensas, porém, fazem o investimento de tempo valer a pena. Por exemplo, uma missão bem-sucedida lhe dá imediatamente uma ficha de glória, que pode ser usada para usurpar o poder de territórios próximos. Além disso, há recompensas específicas, como artefatos, tropas adicionais ou habilidades raras de uso único que você pode usar para virar o jogo.

CARTA DE MISSÃO

- 1 Etapas da Missão:** Os requisitos que um Herói deve atender para ser colocado em uma determinada etapa ao iniciar uma Missão. Elas indicam a progressão da Missão - ela é completada assim que um Herói chegar na terceira Etapa da Missão.
- 2 Recompensa:** O efeito resolvido por um jogador quando seu Herói chega na terceira Etapa da Missão.
- 3 Território da Missão:** O Território onde uma Ficha de Missão deve ser colocada quando sua carta for comprada do Baralho de Eventos.



INICIANDO MISSÕES

Para começar uma Missão, um jogador deve terminar o Movimento de seu Herói em um Território que tenha uma Ficha de Missão e atender todos os requisitos para iniciar a Missão em alguma Etapa.



Durante o próximo Turno de um jogador, ao invés de realizar um Movimento de Herói, o jogador pode avançar seu Herói pelas Etapas da Missão em uma posição (a Velocidade do Herói não tem efeito aqui). Observe que assim que um jogador posicionar seu Herói na Carta de Missão, ele não precisa mais atender aos requisitos das Etapas seguintes da Missão

Mesmo se você já estiver em uma Missão, jogadores inimigos podem iniciá-la em uma Etapa mais avançada e completá-la antes de você.

COMPLETANDO MISSÕES

Quando um jogador move um Herói para a Etapa final de uma Missão, ela é completada (portanto se um jogador atender os requisitos da terceira Etapa da Missão, ele pode entrar na Missão e completá-la imediatamente).

O jogador coloca seu Herói no Mapa no Território contendo a Ficha de Missão. O Herói não pode se mover nesse turno.

- Receba uma recompensa por ter completado a Missão (listada na Carta da Missão).
- Receba uma Ficha de Glória da cor do Território onde a Missão foi completada.
- Remova a Ficha de Missão do Mapa.

Quando um jogador entra em uma Missão, ele não pode abandoná-la!



ARTEFATOS

Artefatos permitem que um jogador utilize uma habilidade especial cujo efeito é descrito na Carta do Artefato. Após ser usado, o Artefato não pode ser usado novamente até ser recarregado durante uma Ação Especial "Construir Monumento" realizada por qualquer jogador. Quando um jogador obtém um Artefato, ele fica com o item durante todo o resto do jogo. Artefatos são visíveis aos outros jogadores.



Um Artefato Divino é um tipo especial de Artefato. Esses Artefatos podem ser obtidos ao dominar um Território que contém um Monumento. Os Artefatos Divinos funcionam da mesma maneira que os outros Artefatos, com uma única diferença: quando outro jogador domina o Território com um Monumento de um determinado Artefato, esse outro jogador toma imediatamente para si os Artefatos Divinos relacionados a esse Território. Este Artefato é recarregado antes de ir para o novo jogador.



CARTAS DE BÊNÇÃO

A construção de um **Templo** que estava sobre um espaço de contorno vermelho contendo a palavra-chave "**Reforço**" na **Carta de Templo** inicia uma rodada de distribuição de **Cartas de Bênção**. **Cartas de Bênção** são melhorias especiais em forma de bônus permanentes para seu **Herói** e **Exército**.



O jogador que construiu o **Templo** que ativou o **Reforço Divino** compra uma quantidade de **Cartas de Bênção** igual ao número de jogadores +1, escolhe uma e passa o restante para o jogador à sua direita (sentido anti-horário). Repita este processo até que todos os jogadores tenham escolhido uma carta e descarte a carta que restar.

As **Cartas de Bênção** são permanentes e ficam visíveis aos outros jogadores.



MODO PARA DOIS JOGADORES

Em uma partida com dois jogadores, os seguintes elementos são alterados:

- **Duas condições de vitória:**

Senhor da Guerra: Você deve dominar três **Regiões** ao invés de duas.

Rei dos Reis: Ignore esta condição de vitória.

- **Ação Especial "Construir Monumento":**

Antes de realizar a **Ação Especial "Construir Monumento"**, um jogador pode escolher uma de suas **Ações Especiais** já usadas (ou seja, que contiver uma **Ficha de Ação Usada**), e realizá-la imediatamente antes da **Ação Especial "Construir Monumento"**.

Se todos os **Monumentos** forem construídos desta forma, você ainda pode usar a **Ação Especial "Construir Monumento"** normalmente, exceto que agora você não adicionará mais níveis ao **Monumento**.

GLOSSÁRIO DE TERMOS DO JOGO

MAPA

CAMINHO MARÍTIMO - Conexão entre dois Territórios que permite viajar entre eles como se fossem adjacentes.

pg. 7 (*Caminhos Marítimos*)

CARTELA DE MONSTRO - Cartela detalhando os Ataques Especiais, Ataques a Territórios, Ferimentos e Recompensas do Monstro.

pg. 12 (*Monstros, Caçada*)

CIDADE - Presente em alguns Territórios. Permite o Recrutamento de 2 Hoplitas e Fortifica Hoplitas.

pg. 7 (*Cidade/Esparta*)

ESPAÇO DE MISSÃO - Local do mapa onde se coloca uma Carta de Missão.

pg. 7 (*Missões e Espaços de Missão*) pg. 14 (*Missões*)

ESPARTA - Cidade. Permite o Recrutamento de 4 Hoplitas e Fortifica Hoplitas com um bônus adicional.

pg. 7 (*Cidade/Esparta*)

ETAPA DE MISSÃO - Local onde se coloca um Herói para indicar sua progressão na Missão.

EXÉRCITO - Todos os Hoplitas em um mesmo Território pertencentes ao mesmo jogador.

pg. 10 (*Marchar*), pg. 13 (*Batalha*)

pg. 7 (*Missões e Espaços de Missão*) pg. 14 (*Missões*)

FICHA DE DOMÍNIO - Indica o domínio de um Território.

pg. 7 (*Território*)

FICHA DE MISSÃO - Indica um Território onde há uma Missão.

pg. 7 (*Missões e Espaços de Missão*) pg. 14 (*Missões*)

HERÓI - Representados por uma miniatura e Cartela de Herói. Podem Caçar Monstros, completar Missões, Usurpar Territórios e auxiliar Hoplitas em Batalhas.

pg. 8 (*Heróis e Exércitos*)

HOPLITA - Unidade básica de um Exército com 1 de Força de Exército e 1 de Movimento.

pg. 9 (*Movimento de Hoplitas*), pg. 13 (*Batalha*)

MONSTRO - Criatura representada por uma miniatura. Pode se mover através dos Territórios e realizar Ataques a Territórios. Heróis podem Caçá-los.

pg. 11 (*Fase dos Monstros*), pg. 12 (*Monstros, Caçada*)

MONUMENTO - Envie Sacerdotes aqui para usar Poderes Divinos. Pode ser expandido com a Ação Especial "Construir Monumento".

pg. 6 (*Posicionar as Fundações dos Monumentos*), pg. 9 (*Sacerdotes*)

ORÁCULO DE DELFOS - Templo. Dá um bônus especial ao ser construído.

pg. 7 (*Santuário / Oráculo de Delfos*)

REGIÃO - Unidade de terreno. É composta de alguns Territórios da mesma cor.

pg. 7 (*Região*)

RESISTÊNCIA POPULACIONAL - Valor que define quantos Hoplitas você precisa mover para um Território Neutro para dominá-lo. (Igual ao hoplita)

pg. 7 (*Território*)

SANTUÁRIO - Um local presente em alguns Territórios que indica onde um Templo pode ser construído.

pg. 7 (*Santuário / Oráculo de Delfos*)

TEMPLO - Pode ser construído em Territórios com Santuários. Fornece Sacerdotes aos jogadores.

pg. 7 (*Santuário / Oráculo de Delfos*)

TERRITÓRIO - A menor unidade de terreno. Cada um tem uma determinada Resistência Populacional.

pg. 7 (*Território*)

TERRITÓRIO NEUTRO - Um território que não está sob o domínio de nenhum jogador.

pg. 7 (*Território*)

TERRITÓRIO SOB DOMÍNIO - Território contendo uma Ficha de Domínio de um jogador.

pg. 7 (*Território*)

EVENTOS E CARTAS

ARTEFATO DIVINO - Artefato que pode ser obtido ao dominar um Território que contém um Monumento. (O mesmo que Carta de Artefato)

pg. 6 (*Posicionar as Fundações dos Monumentos*), pg. 14 (*Artefatos*)

ARTEFATO DE MONSTRO - Artefato relacionado a um Monstro. Pode ser obtido somente através de uma Caçada bem-sucedida. (O mesmo que Carta de Artefato)

pg. 9 (*Usando Artefatos*), pg. 13 (*Recompensas de Caçada*), pg. 14 (*Artefatos*)

ARTEFATOS NEUTROS - Artefatos não relacionados a Monstros ou Deuses e que podem ser obtidos de várias formas. (O mesmo que Carta de Artefato)

pg. 9 (*Usando Artefatos*), pg. 13 (*Recompensas de Caçada*), pg. 14 (*Artefatos*)

BARALHO DE ATAQUE DO MONSTRO - Contém todos os ataques que um Monstro pode usar contra um Herói durante uma Caçada.

pg. 12 (*Caçada*)

BARALHO DE CARTAS DE COMBATE - Contém todas as cartas que um jogador pode jogar durante uma Batalha ou Caçada.

pg. 12 (*Caçada*), pg. 13 (*Batalha*)

BARALHO DE EVENTOS - Baralho usado durante a Fase de Eventos. É composto de Cartas de Missão e Cartas de Monstro.

pg. 6 (*Preparar Eventos Iniciais*)

CARTA DE ARTEFATO - Item especial que um Herói pode possuir. São recarregados durante a Ação Especial "Construir Monumento".

pg. 9 (*Usando Artefatos*), pg. 9

CARTA DE MISSÃO - Carta contendo as regras e recompensas de uma missão. É colocada em um Espaço de Missão e está conectada a uma Ficha de Missão no mapa.

pg. 6 (*Preparar Eventos Iniciais*), pg. 7 (*Ficha de Missão*) pg. 14 (*Missões*)

CARTA DE MONSTRO - Carta que invoca um Monstro em um determinado Território ou o faz Evoluir se já estiver no mapa.

pg. 6 (*Preparar Eventos Iniciais*), pg. 11 (*Fase de Eventos*), pg. 11 (*Fase dos Monstros*), pg. 12 (*Monstros, Caçada*)

CARTA DE TEMPLO - Carta onde Templos ainda não construídos são colocados. Lista o bônus adicional de se construir o Oráculo de Delfos e determina quando ocorrem os Reforços Divinos.

pg. 6 (*Posicionar Templos*), pg. 14 (*Cartas de Bênção*)

DADO DE MONSTRO - Dado que determina o que cada Monstro no mapa faz durante a Fase dos Monstros.

pg. 11 (*Fase dos Monstros*)

FICHA DE GLÓRIA - Ficha que os Heróis coletam após matar um Monstro ou completar uma Missão. Permite que seu Herói use a Ação Especial "Usurpar" em um Território.

pg. 10 (*Usurpar*), pg. 13 (*Recompensas de Caçada*), pg. 14 (*Missões*)

BATALHA E CAÇADA

BATALHA  - Combate entre Hoplitas de 2 jogadores em um mesmo Território.

pg. 13 (Batalha)

DANO  - Dano sofrido por um Herói. Afeta um único Atributo.

pg. 12 (Caçada)

FERIMENTO - Local da Cartela do Monstro que indica qual símbolo de Carta de Combate é necessário para causar determinado ferimento no Monstro.

pg. 12 (Monstros, Caçada)

FORÇA DA CARTA DE COMBATE - Valor de uma Carta de Combate usada em uma Batalha ou Caçada.

pg. 13 (Batalha)

FORÇA DE EXÉRCITO  - Força dos Hoplitas participantes de uma Batalha incluindo todos os bônus de Cartas de Combate, etc.

pg. 13 (Batalha)

HOPLITA FORTIFICADO - Hoplita em uma Cidade/Esparta. Recebe +1/+2 de bônus em sua Força de Exército.

pg. 7 (Cidade/Esparta), pg. 13 (Batalha)

MATAR HOPLITAS - Remover Hoplitas do mapa como resultado de Batalhas, Ataques de Monstros a Territórios, etc.

pg. 13 (Batalha)

SÍMBOLO DE BAIXAS  - Símbolos presentes em algumas Cartas de Combate que definem quantos Hoplitas devem ser sacrificados após uma Batalha.

pg. 13 (Batalha)

RECOMPENSAS DE CAÇADA - Recompensas que um jogador recebe após uma Caçada (até mesmo mal-sucedida).

pg. 13 (Recompensas de Caçada)

TURNO E AÇÕES

AÇÃO ESPECIAL “CAÇAR” - Se seu Herói estiver no mesmo Território que um Monstro, você pode tentar matá-lo.

pg. 10 (Caçada), pg. 12 (Caçada)

AÇÃO ESPECIAL - Ação jogada no final do Turno de um Jogador. Após ser usada, ela é marcada com uma Ficha de Ação Usada.

pg. 10 (Ações Especiais)

AÇÃO ESPECIAL “CONSTRUIR MONUMENTO” - Escolha um Monumento e construa o próximo nível. Os jogadores removem todos os Sacerdotes de todos os Monumentos e todas as Fichas de Ação Usada. Colete Sacerdotes de Templos sob seu domínio e em seguida vá para a Fase dos Monstros e Fase de Eventos.

pg. 10 (Construir Monumento)

AÇÃO ESPECIAL “CONSTRUIR TEMPLO” - Construa um Templo em um Território sob seu domínio que possua um Santuário. Adicione 1 Sacerdote à sua Reserva de Sacerdotes.

pg. 7 (Santuário / Oráculo de Delfos), pg. 10 (Construir Templo)

AÇÃO ESPECIAL “MARCHAR” - Mova seu Exército, ou parte dele, para um Território adjacente.

pg. 9 (Movimento de Hoplitas), pg. 10 (Marchar)

AÇÃO ESPECIAL “PREPARAR” - Escolha 2 das seguintes opções: Comprar uma Carta de Combate, Recrutar um Hoplita no mesmo Território de seu Herói, Curar um Dano de seu Herói.

pg. 10 (Preparar)

AÇÃO ESPECIAL “RECRUTAR” - Recrute 2 Hoplitas em cada Território sob seu domínio que contém uma Cidade (4 no caso de Esparta).

pg. 10 (Recrutar)

AÇÃO ESPECIAL “USURPAR” - Pode ser usada se você tiver uma Ficha de Glória da mesma cor do Território onde seu Herói está. Domine o Território e Recrute 1 Hoplita nele.

10 (Usurpar)

AÇÃO NORMAL - Mover Hoplitas, enviar Sacerdotes para Monumentos, mover Heróis, usar Artefatos.

pg. 9 (Ações Normais)

FASE DOS MONSTROS - Acontece após a Ação Especial "Construir Monumento". O jogador que usou esta ação rola o Dado de Monstro para cada Monstro no mapa.

pg. 11 (Fase dos Monstros)

FASE DE EVENTOS - Acontece após a Ação Especial "Construir Monumento". Nesta fase você compra e joga uma Carta de Evento.

pg. 11 (Fase de Eventos)

FICHA DE AÇÃO USADA  - Indica que uma Ação Especial foi usada. Os jogadores não podem usar Ações Especiais que possuem essas fichas.

pg. 10 (Ações Especiais, Construir Monumento)

FORÇA  - Atributo de Herói que define quantas Cartas de Combate você compra no início de uma Caçada.

pg. 8 (Força)

LIDERANÇA  - Atributo de Herói que define quantos Hoplitas você pode mover com uma Ação Normal em cada Turno.

pg. 8 (Liderança)

MOVIMENTO DE HOPLITA - Mova uma quantidade de Hoplitas igual ao valor do Atributo Liderança de seu Herói.

pg. 9 (Movimento de Hoplitas)

MOVIMENTO DE HERÓI - Mova seu Herói uma quantidade de Territórios igual ou menor que o Atributo Velocidade de seu Herói.

pg. 9 (Movimento de Heróis)

ORAÇÃO - Envie um Sacerdote de sua Reserva de Sacerdotes para um Monumento de sua escolha para receber um Poder Divino.

pg. 9 (Oração)

RECRUTAR - Coloca um número de Hoplitas em um determinado Território como resultado de uma Ação Especial, Artefatos, Bênçãos, etc. Se você domina esse Território, um Hoplita pode ser recrutado já Fortificado.

TURNO DO JOGADOR - Todas as Ações Normais usadas por um único jogador. Termina com o uso de uma Ação Especial.

pg. 9 (Decorrer do Jogo)

VELOCIDADE  - Atributo de Herói que define quantos Territórios você pode mover seu Herói com uma Ação de Movimento.

pg. 8 (Velocidade)

SACERDOTE E MONUMENTOS

CARTAS DE BÊNÇÃO - Carta de bônus passivo recebida em um Reforço Divino.

pg. 15 (Cartas de Bênção)

PODER DIVINO - Bônus listado na Cartela de Ajuda que pode ser obtido ao colocar um Sacerdote em um Monumento. É resolvido imediatamente.

pg. 9 (Sacerdote), pg. 10 (Construir Monumento)

REFORÇO DIVINO - Etapa especial na qual os jogadores recebem novas Cartas de Bênção. Inicia imediatamente após a construção de Templos com esta identificação na Carta de Templo.

pg. 15 (Cartas de Bênção)

RESERVA DE SACERDOTES - Sacerdotes que você possui (máximo de 4 na reserva).

pg. 8 (Reserva de Sacerdotes)

SACERDOTE  - Miniaturas que você pode enviar para Orar obtendo assim Poderes Divinos.

pg. 8 (Reserva de Sacerdotes), pg. 9 (Sacerdote)

SACRIFICAR UM SACERDOTE - Remover um Sacerdote de uma Reserva de Sacerdotes.

pg. 8 (Reserva de Sacerdotes), pg. 9 (Sacerdote)