

GEORGE R. R. MARTIN

# A GUERRA DOS TRONOS

CARD GAME

## PRÍNCIPES DO SOL

### Guerra Civil

“E por que não? Favorece-o, sempre foi assim. Ele se parece com você, pensa como você, que pretende lhe dar Dorne, não se incomode em negá-lo. Eu li sua carta.” As palavras ainda ardiam brilhantes como fogo em sua memória. “‘Um dia ocupará o meu lugar e governará Dorne inteira’, escreveu a ele. Diga-me, pai, quando foi que decidiu me deserdar? Foi no dia em que Quentyn nasceu, ou quando eu nasci? O que lhe fiz para fazer que me odiasse tanto?”

—George R.R. Martin, *O Festim dos Corvos*

### Variante da Guerra Civil

*Guerra Civil* é uma variante do jogo para 2-6 jogadores que pode ser jogada com as cartas de *A Guerra dos Tronos: Card Game*. *Guerra Civil* pode ser jogada como “Luta pelo Poder” (multi-player) ou como “Duelo” (2 jogadores). Esta variante não tem a intenção de substituir regras oficiais do Jogo Base. Ao invés disso, a variante *Guerra Civil* é oferecida como uma história onde os jogadores poderão experimentar as minúcias das políticas internas de cada Casa e a luta pelo poder, influência e supremacia que ocorre no mundo de fantasia de George R. R. Martin. *Guerra Civil* pode ser jogada com qualquer uma das casas de *A Guerra dos Tronos: Card Game*.

### Resumo do Jogo

Em uma partida de *Guerra Civil*, todos os jogadores dividem uma única pilha de compras, mas cada um joga com uma pilha de planos diferente. Os jogadores também compartilham uma pilha de descartes e de mortos, que juntas formam uma só pilha ao lado da pilha de compras, aqui chamada de pilha de “descartes/mortos”.

O jogo segue como as versões “Duelo” ou “Luta pelo poder”, presentes no Livro de Regras de *A Guerra dos Tronos: Card Game*. O primeiro jogador a atingir 15 Poderes vence a partida.

As orientações para montar o baralho e as variantes específicas de *Guerra Civil* são discutidas em detalhes a seguir.

## Construção do Baralho

Um baralho convencional para uma partida de *Guerra Civil* deve conter ao menos 100 cartas em uma partida com 2 jogadores, 120 em uma partida com 3 jogadores, seguindo nessa sequência, sempre adicionando 20 cartas para cada jogador adicional. Todas as cartas devem pertencer a somente uma Casa, entretanto, algumas cartas neutras podem ser utilizadas para criar uma variedade. É permitido um máximo de 1 só carta de personagem único, e não mais do que 5 cópias de qualquer outro tipo de carta.

Um jogador pode construir o baralho de *Guerra Civil* antes da partida, ou ele pode ser montado em grupo, com cada jogador selecionando e contribuindo com parte do baralho.

Cada jogador deve então montar sua pilha de planos com 7 cartas para usar durante a partida.

## A Partida

Como todos os jogadores compartilham uma mesma pilha de compras e de descartes/mortos, existem algumas alterações com relação à regra normal. Estas ocorrem quando um jogador é instruído a manipular sua pilha de compras, matar ou descartar uma carta, ou manipular a pilha de descartes ou de mortos.

## Manipulando a Pilha de Compras

A qualquer momento que um jogador tiver que comprar cartas, ele as compra do topo da pilha de compras comum.

Durante a fase de compra, quando todos são instruídos a comprar simultaneamente, o “jogador inicial” compra primeiro, seguido pelos outros jogadores em sentido horário.

Se múltiplos jogadores são instruídos (por efeito de uma carta) a comprar simultaneamente, procurar, revelar ou descartar cartas da pilha de compras, o jogador que jogou a carta atua primeiro, seguindo em sentido horário pelos outros jogadores afetados pela carta.



## Matando ou Descartando Cartas

A qualquer momento que uma carta é morta ou descartada (de jogo, da mão de um jogador ou da pilha de descartes), aquela carta é colocada sobre a pilha de descartes/mortos, ao lado da pilha de compras. Se vários jogadores são instruídos a matar ou descartar cartas simultaneamente, o jogador que jogou a carta atua primeiro, seguido, em sentido horário, pelos outros jogadores afetados pela carta.

## Manipulando a Pilha de Descartes/Mortos

Se um jogador é instruído a pegar uma carta da pilha de mortos ou descartes, aquele jogador pode pegar qualquer carta que seja válida. Se vários jogadores são instruídos a matar ou descartar cartas simultaneamente, o jogador que jogou a carta atua primeiro, seguido, em sentido horário, pelos outros jogadores afetados pela carta.

## ficando sem Cartas

Se a pilha de compras ficar sem cartas, a pilha de descartes/mortos é, imediatamente, embaralhada para se criar uma nova pilha de compras.



## Cartas das Sombra

“Sombras” é uma nova característica que foi adicionada ao jogo *A Guerra dos Tronos: Card Game*. Esta folha explica como o mecanismo das Sombras funciona, e esta deve ser tratada como uma adição ao Livro de Regras do Jogo Base de *A Guerra dos Tronos: Card Game*.

Existem duas características distintas em uma carta que pode ser jogada nas Sombras.

- Qualquer carta que pode ser jogada nas Sombras, tem o Símbolo das Sombras (☞). Usando termos dos jogos, cartas das Sombras são referidas como “cartas com o símbolo ☞”.
- O custo em ouro de qualquer carta que pode ser jogada nas Sombras está sinalizado com a letra “s”. Isso significa que existe um custo para colocar a carta nas Sombras e um segundo custo para trazer a carta fora das Sombras.



O mecanismo das Sombra pode ser encontrado em personagens, territórios, acessórios e eventos.




## Jogando uma carta nas Sombras

Qualquer jogador pode jogar uma carta ☞ nas Sombras pagando 2 Dragões de Ouro durante sua fase de Marcha. Esta é considerada uma ação do jogador. Jogar qualquer carta nas Sombras custa 2 Dragões de Ouro, e não existe a Multa em Ouro. O custo para jogar cartas nas Sombras pode ser reduzido, mas somente por efeitos que reduzem especificamente o custo de jogar cartas nas Sombras.

Qualquer carta que é marchada nas Sombras deve ser jogada virada para baixo, e em uma área bem distinta do resto da área de jogo (veja o diagrama na página final).

Cartas ☞ podem também ser jogadas nas Sombras durante a Preparação do Jogo, gastando-se 2 Dragões de Ouro de seu total inicial de 5 Dragões de Ouro.

Se uma carta é movida para as Sombras por efeito de uma outra carta, ela deve também ser colocada virada para baixo na área de Sombras de seu dono. Cartas sem o símbolo ☞ e sem o custo em Sombras não podem ser marchadas ou movidas para as Sombras.

Cartas  devem marchar primeiro para as Sombras e, na hora apropriada, podem ser trazidas das Sombras e colocadas em jogo; ou seja, cartas  não podem ser marchadas diretamente em jogo. Se for necessário determinar o valor de uma carta  (devido a um efeito de outra carta), o valor é determinado somando o custo de jogar a carta nas Sombras (2 Dragões de Ouro) ao custo para trazer a carta para fora das Sombras (como indicado na carta).

## Quando uma carta está nas Sombras


As cartas que estão nas Sombras não são consideradas “em jogo”, nem são consideradas como cartas “na mão”. Estas cartas são consideradas como “nas Sombras”.

As cartas permanecem viradas para baixo enquanto estão nas Sombras. Um jogador pode olhar qualquer carta que ele controla, a qualquer hora, enquanto elas estão nas Sombras. Jogadores não podem olhar as cartas dos oponentes que estão posicionadas “nas Sombras”.

## Tirando uma carta das Sombras

No início de qualquer fase, uma carta que está nas Sombras pode sair das Sombras e entrar em jogo se assim desejar o jogador que a controla. Cada jogador tem a opção de tirar uma carta das Sombras em cada fase. Quando uma carta é trazida para fora das Sombras desta maneira, a quantidade de ouro indicada na carta (o número impresso logo após o “s”), assim como qualquer penalidade em ouro, deve ser paga, ou a carta não pode sair das Sombras.

Quando mais de um jogador deseja tirar uma carta das Sombras no início de uma fase, os jogadores fazem isso um por vez, começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário. Isto acontece antes que qualquer efeito “no início da fase” seja resolvido. Cada jogador tem a chance de tirar uma carta das Sombras em cada fase. Se a oportunidade de tirar uma carta das Sombras passou, ela só estará disponível na próxima fase. Cada carta que é tirada das Sombras é tratada como uma ação separada, e deve ser, imediatamente, resolvida (incluindo respostas) antes que outra carta seja tirada das Sombras.

Cartas de personagens, territórios e acessórios que são trazidos das Sombras saem levantadas. Cartas de acessório devem se ligar a outras cartas quando saem das Sombras – se não existem cartas válidas para serem ligadas, o acessório é descartado. Após uma carta de evento ser tirada das Sombras, ela é tratada da mesma maneira que uma carta normal (não das Sombras), jogada da mão de um jogador. Cartas  de evento só podem ser colocadas em jogo quando são marchadas para as Sombras.

## Cartas únicas e Sombras

Cartas únicas podem ser marchadas dentro das Sombras (pagando-se o custo de 2 Dragões de Ouro), mesmo que o dono desta carta já possua uma cópia desta carta única em jogo ou em sua pilha de mortos.

Uma carta única não pode ser trazida das Sombras se outra cópia desta carta está na pilha de mortos de seu dono. Se outra cópia de uma carta única que você possui e controla está em jogo, você ainda pode tirar a carta das Sombras pagando seu custo.

Entretanto, a carta, imediatamente, se liga a esta cópia como duplicata. Se você possui – mas não controla – uma cópia em jogo de uma carta única que você tem nas Sombras, você não pode tirar a carta das Sombras a menos que você retome o controle desta carta. Se você tomou o controle de uma cópia de carta única de outro jogador, que você já tem nas Sombra, você não pode tirar sua carta das Sombras.



*Ilustração da capa: Tomasz Jedruszek*

*Tradução e Revisão: Caio Iwasaki, Fernando Cabuto,  
Renato Sasdelli e Yuri Fang.*



galápagos  
jogos



**WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR**