

GEORGE R. R. MARTIN

# A GUERRA DOS TRONOS

CARD GAME

## REIS DOS MARES

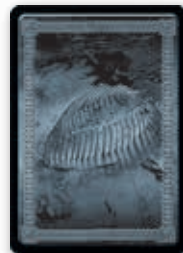
### Assembléia de Homens Livres

*Assembléia de Homens Livres* é uma variante de jogo para 3-6 jogadores, jogada com as cartas de A Guerra dos Tronos: Card Game, as 6 peças plásticas de Títulos presentes em AGdT: Card Game Jogo Base e as 6 cartas Título ‘Assembléia’ incluídas nesta expansão. Estas cartas de Título, com suas habilidades, são usadas no lugar das cartas de Título e habilidades usadas no Jogo Base de AGdT. Elas podem ser identificadas por um verso alternativo preto, cuja arte está representada abaixo.

Nesta variante, jogadores tentam conquistar as Ilhas de Ferro de Westeros, fazendo-se presente na Assembléia de Homens Livres. Esta variante não tem a intenção de substituir regras oficiais do Jogo Base. Ao invés disso, a variante *Assembléia de Homens Livres* é oferecida como uma história onde os jogadores poderão experimentar as diferenças e a experiência distinta das Ilhas de Ferro com AGdT LCG. *Assembléia de Homens Livres* é mais tematizada se todos os jogadores utilizarem a Casa Greyjoy, mas não existe razão para que outras Casas não façam parte da *Assembléia de Homens Livres*, se os jogadores desejarem.

### Objetivo

O objetivo de *Assembléia de Homens Livres* é coletar tantos Títulos Assembléia quanto possíveis. Se um jogador coletar todos os 6 Títulos, o jogo se encerra imediatamente e este jogador é declarado como vencedor. O jogo também termina se um jogador reúne os 15 Poderes, e neste momento, o jogador que reunir mais Títulos é declarado o vencedor. Atingir 15 Poderes conta como um Título Assembléia adicional. Se vários jogadores empatarem para a quantidade de mais Títulos Assembléia, o jogador com mais Poderes em sua Casa é o vencedor da *Assembléia de Homens Livres*.



## Preparação

Após a iniciativa ser definida para o primeiro turno de jogo, os 6 Títulos Assembléia são distribuídos, aleatoriamente, para os jogadores no sentido horário. O primeiro jogador deve receber a primeira carta, e as cartas seguintes são distribuídas em sentido horário para os outros jogadores. Quando todos os jogadores receberam uma carta, uma nova rodada de distribuição é iniciada em sentido anti-horário, iniciando-se pelo jogador que recebeu a última carta (com 4 ou 5 jogadores, nem todos os jogadores começarão com um número igual de cartas).

## O Jogo

Cada Título Assembléia tem 2 efeitos diferentes no jogo. O primeiro destes efeitos é um benefício para o jogador que o possui. O segundo efeito é uma condição na qual o Título muda de mãos. Esta condição de troca dá aos outros jogadores meios de roubar este Título da mão de seus controladores. Títulos Assembléia continuam em jogo durante a partida, trocando de mãos conforme as condições descritas. Os 6 Títulos Assembléia, seus benefícios, e suas condições de troca estão listados a seguir.



### Lorde das Ilhas

**Benefício:** +3 FOR para sua Casa durante todos os conflitos de Poder no qual você controlou ao menos 1 personagem.

**Troca de Mãos:** Se um jogador vence um conflito de Poder contra o jogador que possui Lorde das Ilhas, aquele jogador ganha o controle de Lorde das Ilhas.



### Pirata Saqueador

**Benefício:** Se você vencer a iniciativa, pegue 2 Dragões de Ouro do tesouro e adicione-os à sua pilha de ouro.

**Troca de Mãos:** Se um jogador vence a iniciativa, aquele jogador ganha o controle de Pirata Saqueador. *Note que o novo controlador da carta pode conquistar o benefício imediatamente quando Pirata Saqueador trocar de mãos.*



## Sacerdote do Deus Afogado

**Benefício:** Cada Dragão de Ouro em sua pilha conta como +2 FOR durante a fase de supremacia.

**Troca de Mãos:** Se um jogador vence a supremacia, aquele jogador ganha o controle de Sacerdote do Deus Afogado.



## Senhor Capitão da frota de ferro

**Benefício:** +3 FOR para sua Casa durante qualquer conflito Militar no qual você controlou ao menos 1 personagem.

**Troca de Mãos:** Se um jogador vence um conflito Militar contra o jogador que possui Senhor Capitão da Frota de Ferro, aquele jogador ganha o controle de Senhor Capitão da Frota de Ferro.



## O Leitor

**Benefício:** +3 FOR para sua Casa durante todos os conflitos de Intriga no qual você controlou ao menos 1 personagem.

**Troca de Mãos:** Se um jogador vence um conflito de Intriga contra o jogador que possui O Leitor, aquele jogador ganha o controle de O Leitor.



## O Olho de Corvo

**Benefício:** Após vencer um conflito sem defesa, conquiste 1 poder adicional para sua Casa.

**Troca de Mãos:** Se um jogador vence um conflito sem defesa contra o jogador que possui O Olho de Corvo, aquele jogador ganha o controle de O Olho de Corvo. *Note que o novo controlador da carta pode conquistar o benefício imediatamente quando O Olho de Corvo trocar de mãos.*

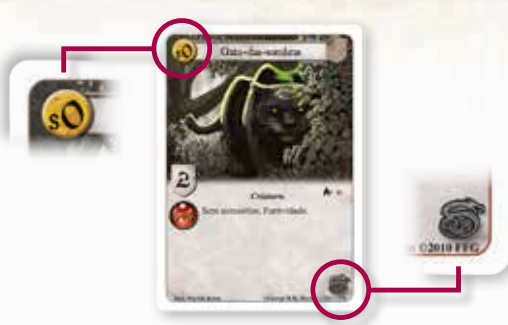


## Cartas das Sombra

“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 **S** devem marchar primeiro para as Sombras e, na hora apropriada, podem ser trazidas das Sombras e colocadas em jogo; ou seja, cartas **S** não podem ser marchadas diretamente em jogo. Se for necessário determinar o valor de uma carta **S** (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 **S** 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.



Área 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**