

# BELLUM MAGIA

Frédéric Guérard  
Sylvain Aublin

## Objetivo do jogo

Tem de ser o mais rico de todos os senhores maléficos!

## Implementação

**Distribuição dos castelos e dos duendes:** os jogadores escolhem o seu tabuleiro Castelo ou, se não entrarem em acordo, embaralhe os tabuleiros Castelo e distribua um a cada jogador. Depois embaralhe as cartas Duende e distribua 2 a cada jogador. As cartas Duende restantes são devolvidas à caixa do jogo e não serão utilizadas durante esta partida. De seguida, cada jogador coloca cada carta Duende:

- ♦ à esquerda do seu castelo se quiser melhorar as suas capacidades de produção e de prospeção,
- ♦ à direita do seu castelo se quiser melhorar as suas capacidades de ataque.

Estes melhoramentos fazem-se deslizando a carta sobre o tabuleiro de forma a mostrar apenas as capacidades do duende:

Neste exemplo, o jogador escolheu colocar um duende à esquerda e outro duende à direita do seu castelo. Mas também pode colocar os 2 duendes à esquerda, ou os 2 duendes à direita, cabe-lhe a si escolher!

## Introdução

Cada jogador representa um senhor maléfico. Recrute criaturas, desde o simples duende aos dragões aterradores e atribua-lhes uma tarefa no seu reino: uns irão recolher recursos e explorar os arredores, enquanto os outros integrarão o seu exército para atacar o reino dos humanos e os outros jogadores. Acumule cofres repletos de tesouros, e torne-se no senhor maléfico mais rico e poderoso de todos os tempos!



## Componentes do jogo

- ♦ 5 tabuleiros Castelo
- ♦ 25 cartas Local
  - ♦ 1 carta Taberna
  - ♦ 7 cartas Quinta
  - ♦ 7 cartas Aldeia
  - ♦ 10 cartas Cidade
- ♦ 76 cartas Criatura
  - ♦ 10 cartas Duende
  - ♦ 46 cartas Criatura maléfica
  - ♦ 20 cartas Criatura super maléfica
- ♦ 50 fichas Cofre
  - ♦ 20 fichas Cofre de madeira
  - ♦ 20 fichas Cofre metálico
  - ♦ 10 fichas Cofre dourado
- ♦ 1 recipiente com fichas de bônus
- ♦ 45 fichas Bônus
  - ♦ 20 fichas Escudo
  - ♦ 17 fichas Relançamento
  - ♦ 8 fichas Escudo mágico
- ♦ 1 recipiente com fichas de recursos
- ♦ 60 fichas Recursos
  - ♦ 30 fichas Alimentos
  - ♦ 20 fichas Glifos
  - ♦ 10 fichas Barris
- ♦ 1 dado

## O reino dos humanos:

O reino dos humanos constrói-se em função do número de jogadores:

- ♦ 2 jogadores: tire aleatoriamente 3 cartas Quinta, 3 cartas Aldeia e as 10 cartas Cidade.
- ♦ 3 jogadores: tire aleatoriamente 4 cartas Quinta, 4 cartas Aldeia e as 10 cartas Cidade.
- ♦ 4 jogadores: tire aleatoriamente 6 cartas Quinta, 6 cartas Aldeia e as 10 cartas Cidade.
- ♦ 5 jogadores: tire todas as cartas Reino.

As cartão não utilizadas são devolvidas à caixa de jogos.

Coloque a carta Taberna com a face visível no centro da mesa.

Tire as cartas Reino preparadas na etapa anterior e embaralhe cada um dos tipos de locais separadamente.

Forme um único baralho com as faces ocultas colocando as cartas Cidade por baixo, depois as cartas Aldeia no centro e, por fim, as cartas Quinta por cima.

Coloque este baralho à esquerda da carta Taberna. Depois, revele tantas cartas Reino quanto o número de jogadores e alinhe-as à direita da taberna, com as faces visíveis.

**Baralhos de criaturas:** Embaralhe separadamente as Criaturas maléficas e as Criaturas super maléficas para formar dois baralhos distintos, que coloca com as faces ocultas, por cima do reino dos humanos.

Revele as 2 primeiras cartas de cada um destes dois baralhos e alinhe-as por baixo do seu respetivo baralho.

**Cofres:** Embaralhe as fichas Cofres separadamente segundo a sua natureza: Cofres de madeira, Cofres metálicos e Cofres dourados. Depois empilhe-os por tipo. O seu valor deve estar oculto.

**Fichas:** Coloque os dois recipientes com fichas (bônus e recursos) de forma a que fiquem acessíveis aos jogadores.

Exemplo com 4 jogadores.



x6

x6

x10



O jogador mais monstruoso torna-se o 1.º jogador e é designado "Capitão". Ele pega no dado e a partida começa.



Exemplo de implementação  
com 4 jogadores.

## Evolução do jogo

A partida é constituída por uma sucessão de voltas. Cada volta no jogo representa um dia.

Um dia é composto por vários acontecimentos que devem ser realizados pela ordem seguinte:

1. Escolha do bando ativo
2. Recolha de recursos
3. Regresso dos batedores
4. Ataque
5. Recrutamento de criaturas
6. Fim da volta

## Volta do jogo


### 1) Escolha do bando ativo


*Por mais que seja um senhor maléfico, não conseguirá colocar todas as suas criaturas a trabalhar ao mesmo tempo!*

O Capitão lança o dado. O resultado do dado indica qual é o bando que vai trabalhar hoje. Assim, o número indicado pelo dado define a linha de características do castelo a considerar para todos os jogadores e para todo o dia.

Chama-se o bando ativo.

De seguida, **começando pelo Capitão** e continuando no sentido dos ponteiros do relógio, cada senhor maléfico pode pagar uma volta gastando um barril para obrigar o capitão a relançar o dado e, assim, alterar ao bando ativo. O Capitão pode utilizar um feitiço de confusão OU um barril. Logo que o dado é relançado pelo Capitão, cada senhor maléfico pode pagar novamente uma volta. Isto faz-se sempre no sentido dos ponteiros dos relógios a partir do Capitão. Esta etapa só termina quando mais nenhum senhor maléfico provocar o relançamento.

 **Feitiço de confusão:** se o Capitão possuir um feitiço de confusão, ele pode utilizá-lo para perturbar o conjunto dos outros jogadores para relançar o dado. Apenas o Capitão pode utilizar um feitiço de confusão. Para o efeito, ele devolve a ficha de feitiço com a face riscada. O feitiço de confusão fica inativo nesta volta, mas ele poderá utilizá-lo novamente num próximo dia em que seja capitão. Pode ter vários feitiços de confusão em stock à sua frente e pode utilizar todos no mesmo dia se assim o desejar.

 **Pagar a sua volta:** independentemente do jogador, pode pagar a sua volta gastando 1 barril para forçar o relançamento do dado. O barril é colocado no recipiente comum. Não existe limite no número de voltas realizáveis durante o mesmo dia.




Por exemplo, se durante esta fase em que se escolhe o bando ativo, o dado indicar um resultado de 2, então o grupo ativo será a linha 2 para todo o dia e para todos os senhores maléficos (tanto na parte esquerda como na parte direita do castelo).



## 2) Recolha dos recursos

Cada senhor maléfico tira do recipiente os alimentos e os glifos recuperados pelo bando ativo do seu castelo (parte esquerda) e coloca-os diante do seu castelo. O espaço diante do seu castelo é o seu stock de recursos e cofres. Os outros jogadores devem poder contar facilmente o número de cofres que possui (MAS não o seu valor) e ter uma ideia dos seus recursos.

## 3) Regresso dos batedores

Cada jogador conta as **cartas dos tesouros**  entregues pelo bando ativo do seu castelo (parte esquerda). O jogador com mais cartas de tesouros ganha imediatamente um **cofre metálico** , que tira da pilha correspondente e coloca diante do seu castelo. Se houver empate entre os jogadores sobre o número de cartas de tesouros, então cada um destes jogadores tira um **cofre de madeira**  em vez de um cofre metálico. Se ninguém tiver a carta do tesouro, avance esta etapa.


**Nota:** Quando tira as fichas Cofre, pode consultá-las secretamente, mas deve deixá-las com as faces ocultas para os seus adversários.

## 4) Ataque

Seguindo a ordem do jogo (começando pelo Capitão, depois continuando no sentido dos ponteiros do relógio), cada jogador pode fazer 1 ataque, escolhendo entre as possibilidades seguintes:

- ◆ Atacar o reino dos humanos
- ◆ Atacar o castelo de outro jogador


### Atacar o reino dos humanos:

 Cada local possui uma capacidade defensiva, representada pelo valor no seu escudo. Para poder atacar um dos locais visíveis, o bando ativado (parte direita) tem de apresentar, pelo menos, tantas espadas como o valor do escudo do local.

Por exemplo, para atacar o local adjacente, tem de possuir, pelo menos, 3 espadas.



Quando um local é atacado, o jogador recupera o saque indicado na parte inferior da carta do local. Ele tira os recursos e os cofres correspondentes do recipiente, colocando-os de seguida diante do seu castelo. Esquive-se a carta Local é descartada.

 **Escudos e espadas mágicas:** certos locais são protegidos por escudos mágicos. Este tipo de escudo só pode ser vencido por espadas mágicas, que obterá graças a certas criaturas. À semelhança dos escudos clássicos, o bando ativo tem de possuir no mínimo tantas espadas mágicas quanto o valor do escudo mágico para o vencer. As espadas mágicas também podem substituir as espadas clássicas.

**Nota:** Para atacar um local que apresente os dois tipos de escudos ao mesmo tempo, o jogador deve igualar ou superar os dois valores ao mesmo tempo.


**Exemplo:** Para vencer esta carta é preciso, pelo menos: 1 espada mágica e 6 espadas normais ou mágicas (a combinação destes dois tipos de espadas é autorizado).



**Atacar o castelo de um jogador:** Em vez de atacar um local, pode atacar o castelo de um jogador.

A regra é idêntica aos ataques de locais. O castelo de cada jogador tem uma capacidade defensiva que corresponde à soma do escudo impressa no tabuleiro Castelo e das fichas Escudos que foram adicionadas ao castelo. O jogador atacante deve igualar no mínimo este total defensivo com as suas espadas.

Aplica-se igualmente a regra dos escudos e espadas mágicos.

Contudo, para que o ataque forneça um saque, também precisará de ladrões  no seu bando ativo (parte direita do seu castelo). Cada ladrão permite-lhe roubar 1 cofre à sua escolha ao jogador atacado. Se tiver vários ladrões, pode roubar vários cofres de uma vez. Se não tiver nenhum, então não pode atacar o castelo adversário.

Quando roubar cofres a outro jogador, tire os cofres à sua escolha diante do seu Castelo, sem consultar o seu valor e coloque-os diante do seu castelo.

Uma vez na sua posse, pode consultar o seu valor.

*Exemplo: a sua linha ativa é a linha 2. Decide atacar o castelo de um jogador que possui um escudo de valor 2. As suas 2 espadas permitem vencer o seu escudo, o ataque é bem sucedido. Graças ao seu ladrão, pode roubar 1 cofre a este jogador. O jogador roubado recebe uma ficha Escudo.*

No final da fase de ataque, se um ou mais jogadores possuir(em) 10 cofres ou mais, então a partida termina imediatamente: ver “Fim da partida”.

**Importante:** cada vez que um jogador deixa roubar um ou vários cofres, ele ganha uma ficha Escudo de valor 1, que adiciona à defesa do seu castelo. Atenção, mesmo que ele deixe roubar vários cofres, ele ganha sempre apenas uma única ficha Escudo.



### 5) Recrutamento de criaturas

Cada jogador pode recrutar criaturas gastando os seus alimentos e glifos. Não existe limite no número de criaturas que um jogador pode recrutar de cada vez, desde que ele seja capaz de pagar o seu custo de recrutamento. O custo de recrutamento depende da criatura a recrutar. Pode vê-lo no verso das cartas dos 2 baralhos de criaturas.

- ◆ Recrutar uma Criatura maléfica custa 2 alimentos.
- ◆ Recrutar uma Criatura super maléfica custa 1 glifo + 4 alimentos **OU** 3 glifos.

Quando recruta uma criatura, volte a colocar os recursos solicitados no recipiente comum, depois tire uma das duas criaturas reveladas correspondendo aos recursos gastos. Uma vez recrutada a sua criatura, revele imediatamente uma nova criatura do baralho correspondente para a substituir. De seguida, coloque a sua nova criatura à esquerda ou à direita do seu castelo, deslizando a carta sob as cartas já presentes, de forma a que apareçam apenas as capacidades da criatura.



Certas criaturas também fazem com que ganhe fichas Bónus quando são recrutadas. Estas fichas Bónus são visíveis por cima da ilustração da criatura.

Se recrutar uma criatura com uma ficha Bónus representada na carta, tire a ficha correspondente do recipiente e coloque-a no seu tabuleiro Castelo. Estas fichas Bónus permitem-lhe aumentar a capacidade defensiva do seu castelo (escudos), ou ter Feitiços de confusão (que lhe permitem relançar o dado quando for Capitão). As fichas Bónus são permanentes, não se podem perder.



### Fim da Partida

Se um jogador possuir 10 cofres ou + após a fase de ataque, a partida termina. Os jogadores adicionam o valor dos seus Tesouros, e o jogador mais rico vence a partida. Em caso de empate, vence o jogador que possuir mais cofres. Se o empate persistir, os jogadores em questão partilham a vitória.

### 6) Fim da volta

Substitua as cartas do reino que foram descartadas pelas cartas seguintes do baralho. O baralho deve possuir o mesmo número de cartas de locais visíveis quanto o número de jogadores para além da carta Taberna. Depois, o Capitão dá o dado ao jogador situado à sua esquerda, que se torna no novo Capitão. Comece uma nova volta de jogo.