

Um jogo por **MARCO VALTRIANI** Baseado num romance de **PAOLO VALLERGA**

A HISTÓRIA ATÉ AQUI...

Estamos no ano "011" de um século XIX alternativo. O fantasmagórico **Doutor Vikström**, versado na Kabbalah e misticismo, estudioso de textos herméticos, simbologia e línguas mortas, está totalmente absorvido por uma pesquisa acerca do poeta e historiador islandês Snorri Sturlson (1179-1241), autor do famoso "Edda", trabalho em prosa com tradições e mitos nórdicos. O Doutor Vikström, estando em Turim seguindo o rasto de uma das profecias de Nostradamus, encontra um documento que confirma as suas teorias e que relaciona a própria profecia com um livro perdido que pertence ao "Edda" de Snorri. Ambos os estudos estão relacionados de uma maneira inquietante: o Ragnarök aproxima-se, e o misterioso e longuíssimo inverno que atingiu o Velho Continente é na verdade o Fimbulvinter da mitologia nórdica, o prelúdio do fim.

Para encontrar um fundamento para o seu profundo receio, o Doutor Vikström decide visitar o túmulo de Snorri, onde encontra o precioso livro "perdido", envolvido por uma perturbadora capa onde surge o número 011. De volta a Turim, ele apercebe-se de que não tem muito tempo para impedir que Fenrir, filho de Loki, um lobo aprisionado num corpo humano, e enfeitiçado para ficar confinado às profundezas da terra, acorde. Se Fenrir acordar completamente, o Ragnarök começará e o mundo tal como o conhecemos chegará ao fim. Contudo, o fantasmagórico Doutor Vikström encontra uma saída para isso na própria profecia: compor uma música profundamente mística e tocá-la no "órgão da criação", um enorme órgão de tubos que se encontra em Turim. Mas onde, exatamente? Para além disso, apenas o "eleito" conseguirá tocar este instrumento.

A cidade mágica por excelência testemunha uma corrida a contrarelógio, durante a qual oito personagens cruzam os seus destinos para resolver o destino do próprio mundo: o misterioso **Capitão Snowy**, dono da página rasgada; a **Princesa Lilja**, a Dama do Tarot; o engenhoso **inventor Pålsson**, que inventou um sistema de aquecimento que consegue passar pelo subsolo da cidade; o detetive **Conde Koleberg**, que está conduzindo uma investigação acerca de dois assassinios misteriosos perpetrados por um animal selvagem; a encantadora e sombria **Senhora Lewis**, executante de maravilhosas sinfonias de tempos imemoriais; o **Professor Johnsson**, o incrível compositor de monodias mágicas; e, por fim, o imprevisível **Senhor Vidal**, um caçador de lobisomens, talvez um ele próprio. Oito vidas juntas pelo destino do mundo. Mas há muito mais para descobrir. O próprio Fenrir busca o "eleito" para o conseguir deter, e para abrir as portas do Gimlé para aqueles que consideram o Ragnarök um recomeço. A luta pela verdade começou; a velha batalha entre o bem e o mal está prestes a iniciar. Mas como distinguir um do outro?

REGRAS



THERION



www.therion011.com

COMPONENTES DO JOGO

- 1 Tabuleiro com a cidade ucrônica de Turim no ano "011"
- 1 Tabela de Personagem
- 8 miniaturas de Personagem esculpidas
- 1 miniatura do Inefável Órgão da Eternidade
- 3 Engrenagens de Ação
- 24 Marcadores com as 6 cores disponíveis, uma para cada jogador
- 50 Peças de Investigação

- 55 cartas de Jogo, incluindo:
 - 8 cartas de Personagem
 - 24 cartas de Poder
 - 5 cartas de Herói
 - 1 carta de Fenrir
 - 11 cartas de Eventos
 - 6 cartas de Referência

- 21 Marcadores de Pista
- 1 marcador de Personagem Bloqueada
- 1 marcador de Ponteiro do Relógio
- 4 suportes de Metal (para as Engrenagens de Ação e Ponteiro do Relógio)
- Papel e lápis para tomar notas.

OBJETIVO DO JOGO

É o ano "011" dum século XIX alternativo. O Inefável Órgão da Eternidade está escondido algures em Turim, e é o único instrumento que pode evitar a chegada do Ragnarök. Apenas 1 das 8 Personagens do jogo será o Escolhido, aquele que conseguirá tocar o Órgão, ao passo que outra personagem, Possuída pelo Espírito de Fenrir, o Lobo, procurará tirar-lhe a vida de qualquer maneira que consiga. O jogo dura 11 rondas, chamadas Horas. Todos os jogadores começam o jogo como Heróis. Porém, durante a quinta Hora, um deles será recrutado por Fenrir.

Para ganhar no papel do Herói, terá de:

- **Identificar o Escolhido** de entre as 8 Personagens do jogo.
- **Compor a Melodia da Criação** escrevendo todas as 15 Pautas.
- **Localizar o Inefável Órgão da Eternidade**, escondido algures em Turim.

Estes 3 passos podem ser realizados por qualquer ordem. Depois disso tem de:

- **Mover o Escolhido para a casa onde o Órgão se encontra para que possa executar a Melodia!**

Para ganhar como a Encarnação de Fenrir, terá de:

- **Identificar o Escolhido** de entre as 8 Personagens do jogo.
- **Compor a Melodia da Criação** escrevendo pelo menos 12 Pautas.
- **Reunir o Poder de Fenrir** ao reunir 2 Marcas do Lobo.

Estes 3 passos podem ser tomados por qualquer ordem. Depois disso terá de:

- **Mover o Possuído (por Fenrir) para a casa onde o Escolhido se encontra de modo a poder tirar-lhe a vida [antes que ele consiga chegar ao Inefável Órgão da Eternidade!].**

PREPARAÇÃO

Antes do seu primeiro jogo, use os suportes de metal para fixar as 3 Engrenagens de Ação e os Ponteiros do Relógio ao tabuleiro, colocando-os conforme indicado na ilustração. É irrelevante que símbolos as Engrenagens indicam, pois os mesmos mudarão de ronda para ronda, e de jogo para jogo.

Coloque o tabuleiro no meio da área de jogo. Rode as **Engrenagens de Ação** até que o símbolo de "Mover Pista" na Engrenagem de Ação esteja ao lado do ponteiro. Coloque o Ponteiro do Relógio no número "1" do Relógio do Ragnarök.

Baralhe as Peças de Investigação e forme com elas um baralho com face voltada para baixo. Coloque esse baralho ao lado do tabuleiro.

Baralhe as Cartas de Evento e forme com elas um baralho com face voltada para baixo. Coloque esse baralho ao lado do tabuleiro.

Coloque todas as Pistas perto do tabuleiro, como abastecimento.

Coloque as Miniaturas de Personagem no tabuleiro, nos espaços marcados com os símbolos rúnicos correspondentes.

Coloque a miniatura do Órgão no símbolo correspondente, num dos 4 espaços de Posição.

Coloque a Tabela de Personagem perto do tabuleiro.

Baralhe as Cartas de Personagem, e entregue uma, com a face voltada para baixo, a cada jogador.

Regra de Ouro n. 1: esta carta NÃO vincula o jogador à Personagem. Cada jogador, durante o jogo, poderá usar todas as miniaturas de Personagem, conforme explicado nas regras.

Retire uma das cartas de Personagens que sobraram e coloque-as à parte das outras (por exemplo, parcialmente por debaixo do tabuleiro), sem as revelar a ninguém. Esta carta identifica que personagem é o **Escolhido**.

Forme com o resto das cartas de Personagem um baralho com a face voltada para baixo, sem as ver. Este será o **Baralho de Personagens Desconhecidas**.

Entregue a cada jogador um conjunto de 4 Cartas de Poder (uma de cada tipo).

Cada jogador escolhe uma cor e retira 1 marcador correspondente.

Coloque os 3 outros marcadores:

- Na casa inicial do Trilho do Tempo (Fig. 2);
- Na casa inicial do Trilho da Música (Fig. 3);
- Na coluna esquerda do Trilho da Sequência de Turno, aleatoriamente (Fig. 4).

Se houver menos de 6 jogadores, coloque os marcadores que não vão ser usados de novo na caixa.

As 5 Cartas de Herói, as Cartas de Fenrir e o Marcador de Personagem bloqueada não serão usadas de momento.

ANTES DE COMEÇAR A JOGAR, DEVE TER PRESENTE QUE:

011 é jogado em 11 rondas, chamadas **Horas**. Cada Hora está dividida em 5 **fases**. Todos os jogadores, por ordem, têm de completar uma fase antes de iniciar a fase seguinte:

1. **Revelar Evento**
2. **Leiloar Sequência do Turno**
3. **Colocar Pistas**
4. **Ações e Movimentos das Personagens**
5. **Colocar Peças de Localização**

Assim que todas as 5 Fases estiverem completas, avance o Ponteiro do Relógio uma casa no Relógio do Ragnarök. Se o Ponteiro chegar à casa XII (logo, a 11ª Hora já passou), o jogo chega ao fim e todos os jogadores perdem! Caso contrário, uma nova Ronda começa, com a Fase 1.

TEMPO

Em 011, o recurso mais importante é o **Tempo**. Começará o jogo com **45 Pontos de Tempo**, que terá de gastar antes de fazer ações no seu turno. Há apenas um número muito limitado de maneiras em que pode reclamar uns escassos preciosos minutos, portanto deve gastar os seus Pontos de Tempo de forma sensata!

Tenha cuidado! Se os seus Pontos de Tempo chegarem em qualquer altura a 0, **está fora do jogo!** Tem de revelar a sua Carta de Personagem aos outros jogadores, e não pode fazer mais ações. A Personagem ainda se mantém em jogo.

Importante: Nunca pode ter mais de 45 Pontos de Tempo!

MÚSICA

Para ganhar o jogo, todos os jogadores têm de compor “A Melodia da Criação”, ao reunir Pautas de Música, indicadas pela posição do seu respetivo marcador no Trilho da Música.

TRILHO DA MÚSICA

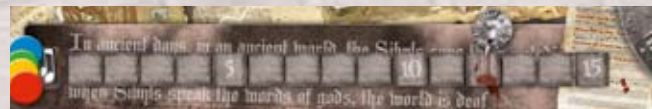


FIG. 3

AS PERSONAGENS

Existem 8 **Personagens** no jogo que podem ser usadas por todos os jogadores. No início do jogo receberá 1 Carta de Personagem. Esta carta não o/a representa. É apenas uma ajuda para conseguir descobrir o Escolhido através de um processo por eliminatórias, portanto tem de tentar manter essa carta oculto dos outros jogadores.

Cada personagem tem a sua **Habilidade** única, que pode ser usada para ganhar vantagens instantâneas no jogo. Quanto ativa uma personagem no seu turno, tem a oportunidade de usar a Habilidade dessa personagem.

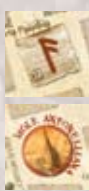
Uma das personagens é o **Escolhido**. A carta do mesmo foi colocada de parte durante a Preparação e não pertence à mão de ninguém.

No início da 5ª Hora, uma das Personagens na mão dos

Jogadores será **Possuída por Fenrir**, e as Condições de Vitória do jogador passam a ser as que estão descritas no capítulo **Objetivo do jogo**.

A CIDADE DE TURIM

O tabuleiro representa a cidade ucrónica de Turim. O tabuleiro está dividido por um número de casas, que representam os edifícios da cidade e são usadas para controlar o movimento das Personagens à medida que estas procuram pelas Pistas.



8 dos espaços contêm uma Runa: estas são as casas iniciais de cada uma das Personagens.

5 círculos mostram os Edifícios Místicos espalhados pela cidade. Estes são cruciais para conseguir descobrir onde se encontra o Inefável Órgão da Eternidade.

A cidade de Turim tem um sistema avançado de transporte com energia a vapor. As casas coloridas (amarelo, verde e azul) permitem-lhe usar o **Comboio Esfumado**, o **Monocarril** o **Navio Aéreo**, para se movimentar rapidamente pela cidade. Estes veículos são chamados de “Máquinas de Transporte”.

AS ENGRENAGENS DE AÇÃO

No tabuleiro há três **ENGRENAGENS DE AÇÃO** que se cruzam:

a **Engrenagem de Máquina** (8 dentes) diz-lhe que Máquina de Transporte a vapor pode usar no seu turno;

a **Engrenagem de Movimento** (9 dentes) mostra a distância máxima que a personagem que escolheu pode andar a pé durante o seu turno;

a **Engrenagem de Atividade** (7 dentes) diz-lhe que ação pode fazer depois de completar o seu movimento.

As ações possíveis são:

Examinar - Examine 1 carta da mão doutro jogador ou do baralho das Personagens Desconhecidas.

Investigar - Bisque 1 Peça de Investigação.

Compor - Ganhe 1 Pauta de Música do Trilho da Música.

Mover Pista - Mova 1 Pista 1 espaço em qualquer direção (não diagonalmente). Se chegar à casa da Personagem que escolheu, pode recolher a Pista.

IMPORTANTE: A Máquina de Transporte, a distância máxima que pode andar, e a Ação que pode efetuar são indicadas pelo Ponteiro respetivo.



PISTAS

Para efetuar com sucesso a sua missão, terá de encontrar **Pistas** acerca do Ragnarök iminente, ao recolhê-las do tabuleiro. Estas Pistas podem ser usadas para aumentar o efeito das Ações explicadas acima. A cada Hora, um número de Pistas será colocado pela cidade. Poderá recolhê-las movendo uma Personagem para a sua localização.

PEÇAS DE INVESTIGAÇÃO

As **Peças de Investigação** representam informação importante e artefatos valiosos que pode descobrir durante o curso das suas investigações. Estas Peças têm dois tipos:



Peças de Localização (incluindo os 5 Edifícios Místicos), que são usadas para encontrar o sítio onde o Órgão da Eternidade está escondido;

Peças de Item que lhe podem atribuir vantagens temporárias.



Algumas Peças de Investigação mostram também o **Inefável Órgão da Eternidade** ou a **Marca do Lobo**: estas peças podem ser usadas para ajudar o Escolhido ou Fenrir a vencer!

CARTAS DE PODER

Começará o jogo com um conjunto de 4 Cartas de Poder. Estas representam a intuição e conhecimentos místicos da sua personagem. Cada Carta de Poder atribui-lhe uma habilidade potente que pode usar uma vez durante o jogo.



CARTAS DE PODER

Mas preste bem atenção: as Cartas de Poder estão misturadas com as Cartas de Personagem que tem na mão. Ao usar as suas Cartas de Poder, a sua mão fica com menos cartas, tornando mais fácil aos outros jogadores descobrir que Carta de Personagem está usando a Ação de Examinar!



8 CARTAS DE PERSONAGEM

CARTAS DE EVENTO

1 Carta de Evento é revelada a cada Hora, apresentando um desafio ou oportunidade que pode influenciar a sua estratégia!



A demanda pode agora começar...

OS TURNOS DO JOGO (HORAS)

EM CADA HORA EXISTEM AS SEGUINTES 5 FASES:

1. REVELAR EVENTO
2. LEILOAR SEQUÊNCIA DO TURNO
3. COLOCAR PISTAS
4. AÇÕES DE PERSONAGEM E MOVIMENTO
5. COLOCAR PEÇAS DE LOCALIZAÇÃO

FASE 1: REVELAR EVENTO

Revelar a Carta de Evento do topo do baralho. Esta carta terá efeitos apenas na Hora atual, e cada jogador tem de seguir as instruções da Carta de Evento durante a Fase 4.

Para mais detalhes sobre as Cartas de Evento, consulte o final destas regras.

FASE 2: LEILOAR SEQUÊNCIA DO TURNO

Durante esta fase, os jogadores gastam os Pontos de Tempo para determinar a sua posição no Trilho da Sequência de Turno. A ordem de turno da Hora é determinada através de uma série de leilões.

O jogador na primeira posição (casa "I" no Trilho) escolhe uma posição do Trilho da Sequência de Turno (a casa com um valor até ao total do número de jogadores no jogo) e anuncia o seu lance de abertura para essa posição (pode ser 0). Os outros

jogadores, **pela ordem dos ponteiros do relógio**, têm ou de **aumentar** o lance ou **passar**. Se um jogador passar, não pode voltar a licitar nesse leilão. Quando todos os jogadores, tirando um, tiverem passado, o vencedor coloca o seu marcador no espaço escolhido na coluna livre do Trilho da Sequência de Turno e reduz os seus Pontos de Tempo para pagar o lance vencedor. Assim que tiver adquirido uma posição, não pode participar noutros leilões dessa fase. Repita o leilão, sempre começando com o jogador que ficou em último lugar na

última ronda, até que todos os jogadores tenham uma posição no Trilho da Sequência de Turno. Se é o último jogador e precisa de adquirir uma posição, coloque o seu marcador na última casa vaga sem custos.

No trilho há duas colunas onde pode manter o registo de qual o jogador a iniciar o leilão e onde pode colocar os seus marcadores depois de ter ganho a sua nova posição.

NOTA: No início do jogo, a sequência do turno foi determinada aleatoriamente. Isto apenas afeta a ordem pela qual os jogadores iniciam os leilões durante a primeira Hora. A fase de leilão da sequência de turno ainda é jogada de forma normal durante a primeira Hora.

Exemplo: A ordem de turno da última Hora foi: Marco (verde), Mário (amarelo), Cristiano (azul) e Leonardo (vermelho). Visto que Marco foi o primeiro, inicia o primeiro leilão. Ele faz um lance de 0 Pontos de Tempo para a posição II. Mário passa, Cristiano passa, e Leonardo faz um lance de 1 Ponto de Tempo. Marco aumenta para 2, e Leonardo passa (Mário -amarelo- e Cristiano -azul- já tinham passado, portanto não podem participar neste leilão). Marco (verde) paga 2 Pontos de Tempo (no Trilho do Tempo) e coloca o seu marcador na segunda posição do Trilho da Sequência de Turno.



Agora é a vez de Mário começar um leilão, fazendo o lance de 1 Ponto de Tempo para a posição I. Cristiano aumenta para 2 Pontos de Tempo, e Leonardo passa. Marco já tem uma posição, portanto não pode participar no leilão. Mário aumenta de novo para 3, e Cristiano oferece 4. Mário decide passar, e assim o Cristiano paga 4 Pontos de Tempo e coloca o seu marcador na primeira posição.



Mário continua na última posição da pista, como tal ele inicia um novo leilão, escolhe a posição III e oferece 0. Leonardo oferece 1 Ponto de Tempo. Mário passa, portanto Leonardo paga 1 Ponto de Tempo e coloca o seu marcador na posição III do Trilho da Sequência de Turno. O único espaço disponível para Mário é a posição IV, portanto ele coloca o seu marcador nessa casa gratuitamente.



A sequência de turno para esta Hora será: Cristiano (azul), Marco (verde), Leonardo (vermelho) e Mário (amarelo).

FASE 3: COLOCAR PISTAS

IMPORTANTE: O primeiro jogador salta esta fase!

Começando com o jogador cujo marcador está na casa "II", e seguindo a sequência do turno, cada jogador coloca uma Pista, **retirada do abastecimento**, em qualquer edifício vazio do mapa. Não pode colocar pistas em nenhuma das casas especiais: Casas das Máquinas de Transporte (azul, amarelo ou verde) e Edifícios Místicos.

Por exemplo, num jogo com 4 jogadores, a cada Hora 3 novas Pistas são colocadas no tabuleiro.



As Pistas não podem ser colocadas nas casas marcadas com cruzes. Uma Pista pode ser colocada num **Edifício Místico** redondo, mas apenas mediante uma Habilidade especial ou efeito de uma carta.



FASE 4: AÇÕES DE PERSONAGEM E MOVIMENTO

Recorde-se que tem de realizar a Carta de Evento, aplicando os seus efeitos nos jogadores ou personagens indicadas!

De acordo com a Sequência de Turno, os jogadores escolhem uma Personagem e usam-na, seguindo todos os passos desde o 4.1 até ao 4.4 antes da vez passar para o jogador seguinte.

Os passos têm de ser seguidos pela seguinte ordem:

4.1) ESCOLHER UMA PERSONAGEM

Pode seleccionar qualquer personagem do tabuleiro. Não está limitado a escolher a personagem que corresponde à sua Carta de Personagem.

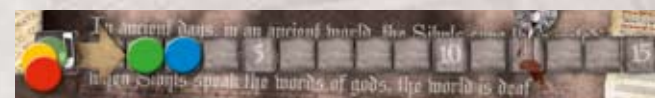
Cada personagem só pode ser usada uma vez a cada Hora. Coloque o seu marcador colorido na Tabela de Personagem no espaço que corresponde à personagem que escolheu usar, para ajudar os outros a lembrar-se que personagens não podem ser usadas.



Exemplo: É a vez de Marco (ele é o 2º jogador nesta Hora), e pode escolher qualquer personagem que não tiver o marcador dum jogador por cima. O primeiro jogador moveu O Impossível Detetive Lorde Koleberg, portanto Marco não o pode escolher.

Ele escolhe O Fantasmagórico Doutor Viktröm, e coloca o seu marcador na casa de Viktröm na Tabela de Personagem.

Visto que a Carta de Evento atual é a que é mostrada na figura, o jogador na 2ª Posição do Trilho de Sequência de Turno ganha 2 Pautas de Música. Marco é o segundo jogador, portanto recebe 2 Pautas de Música gratuitamente.



4.2) USAR A HABILIDADE DA PERSONAGEM

Depois de escolher a Personagem, você terá de usar a Habilidade Especial da sua personagem escolhida. Cada personagem tem uma habilidade diferente.

Para informação mais detalhada sobre as Habilidades das Personagens, por favor consulte o final destas regras.



Exemplo: Marco escolhe o Fantasmagórico Doutor Viktröm, e coloca o seu marcador no espaço de Viktröm na Tabela de Personagem, e ganha imediatamente 3 Pontos de Tempo do Trilho do Tempo.

4.3) AJUSTAR ENGRENAGENS DE AÇÃO E MOVER A SUA PERSONAGEM

Depois de usar a Habilidade, tem de rodar uma das três Engrenagens de Ação por 1, 2 ou 3 passos (na direção mostrada pelo ponteiro no tabuleiro). Tem de gastar um número de Pontos de Tempo correspondentes ao número de passos que a Engrenagem é virada.

Rodar uma Engrenagem causa também a rotação das outras 2. A posição final das Engrenagens de Ação relativamente aos indicadores no tabuleiro determina que ações a sua personagem pode realizar, e o ponto até onde ela se pode movimentar na sua vez:

A **Engrenagem de Máquina** mostra que **Máquina de Transporte** a personagem que escolheu pode usar para mover durante este turno.

A **Engrenagem de Movimento** mostra o número máximo de casas que a sua personagem escolhida se pode mover ao **andar** durante este turno.

A **Engrenagem de Atividade** mostra que **Ação** o jogador tem de fazer durante este turno.

Depois de girar as Engrenagens de Ação, você pode mover a sua personagem escolhida. A personagem pode ser movida ao andar ou ao usar a Máquina de Transporte mostrada na Engrenagem de Movimento, por qualquer ordem.

Andar: Pode mover a personagem em qualquer direção (não diagonalmente), mas tem de gastar um Ponto de Tempo por casa que a moveu. A personagem não pode andar mais do que a distância máxima mostrada na **Engrenagem de Movimento**.



ENGRENAGEM DE MOVIMENTO



Uma personagem que anda pode mover-se para qualquer tipo de casa no tabuleiro, desde que não esteja ocupada por outras miniaturas. O movimento de andar é sempre feito ortogonalmente, de casa adjacente para casa adjacente. Movimentos diagonais não são permitidos. Para ajudar, algumas casas estão ligadas com linhas e setas, caso não seja óbvio que elas são adjacentes. Essas linhas não são casas e não contam como passos.

A personagem que escolheu **não** pode mover-se através de, ou acabar o seu movimento, na mesma casa em que outra personagem se encontra, ou onde estiver o Inefável Órgão da Eternidade, a não ser que tenha **Declarado Vitória** durante o seu turno.

Se a sua personagem escolhida se mover ou calhar numa casa com uma Pista, você recolhe-a. Não é necessário parar na casa.

Máquina de Transporte: durante o movimento da Personagem, a mesma pode usar a Máquina de Transporte que vocês selecionou na Engrenagem de Movimento, sem gastar qualquer Ponto de Tempo. Se a Engrenagem de Movimento mostrar **3 PASSOS**, a Personagem usa um Táxi a Vapor, e pode mover-se até 3 casas em qualquer direção (como se estivesse andando, mas sem gastar Pontos de Tempo).

Os outros ícones mostram o **Comboio Esfumado**, o **Monocarril** e o **Navio Aéreo**, que permitem que a Personagem se mova duma casa colorida para outra da mesma cor à escolha do jogador:



O COMBOIO ESFUMADO

permite à personagem mover-se para casas amarelas;



MONOCARRIL

permite à personagem mover-se para casas verdes;



NAVIO AÉREO

permite à personagem mover-se para casas azuis

A Personagem que escolheu pode combinar ambos os tipos de movimento por qualquer ordem que escolha: ela pode andar algumas casas, e depois usar uma Máquina de Transporte, e depois andar mais um pouco, por exemplo.

Só é permitido usar a Máquina de Transporte uma vez por turno, a não ser que uma Carta de Poder ou Peça de Item lhe permitam usar a Máquina de Transporte de novo.

As casas coloridas podem ser atravessadas ao andar sem ser obrigatório usar a Máquina de Transporte. É também possível acabar o seu movimento nelas.

Exemplo: Agora Marco pode ajustar as Engrenagens de Ação e mover Vikström no mapa. Ele gira a Engrenagem de Movimento um passo, de maneira a que a mesma mostre o Comboio Esfumado. Isto custar-lhe-á 1 Ponto de Tempo. A Engrenagem de Movimento mostra agora "3".

Ele move Vikström 2 casas, pagando mais 2 Pontos de Tempo, e calhando numa casa amarela. Isto permite-lhe usar o Comboio Esfumado para mover Vikström para outra casa amarela do outro lado do tabuleiro. Finalmente, ele move Vikström mais 1 casa (por 1 Ponto de Tempo), calhando num edifício com uma Pista, que ele recolhe e adiciona ao seu abastecimento. Ele não pode mover-se



ENGRENAGEM DE MOVIMENTO



4.4) REALIZAR UMA AÇÃO

Quando já se acabou de mover, tem de realizar a ação mostrada na Engrenagem de Atividade. As diferentes Ações são:



EXAMINAR - Examine 1 carta aleatoriamente da mão de qualquer um dos jogadores e depois devolvê-la ao jogador

Ou

Examine 1 carta aleatoriamente do baralho de Personagens Desconhecidas, e depois devolva-a ao mesmo baralho (claro que não pode examinar a carta do Escolhido!).

NOTA: É possível examinar o mesmo jogador (ou o baralho de Personagens Desconhecidas) mais do que uma vez por cada Hora. Se for esse o caso, por favor confira "**Casos Especiais e Clarificações**" no final destas regras.



INVESTIGAR - Bisque 1 Peça de Investigação.



COMPOR - Ganhe 1 Pauta de Música no Trilho da Música.



MOVER PISTA - Mover 1 Pista 1 Casa em qualquer direção (não diagonalmente). Se chegar à casa da Personagem que escolheu, pode ficar com a Pista.

Regra de Ouro n. 2: Pode gastar quantas Pistas quiser para melhorar somente "Examinar", "Investigar" e "Compor" Ações na Engrenagem de Atividade. Não é possível gastar Pistas para melhorar a Habilidade de Personagem, ou o efeito de uma Carta ou Peça.

- Ao **Examinar**, examine 1 carta adicional por cada Pista gasta.
- Ao **Investigar**, bisque 1 peça adicional por cada Pista gasta.
- Ao **Compor**, ganhe 1 Pauta de Música por cada Pista gasta.

Exemplo: Quando Marco acaba o movimento da Personagem do turno, a Engrenagem de Atividade mostra "Examinar". Ele pode examinar 1 carta da mão de outro jogador (ou do baralho de Personagens Desconhecidas) para tentar encontrar a Personagem que tem na mão.



ENGRENAGEM DE ATIVIDADE

Marco decide gastar 4 Pistas para que possa examinar mais 4 cartas. Ele recolhe todas as 5 cartas da mão de Christian e vê o Capitão Snowy. Depois, tem de devolver todas as cartas a Christian.

Bem jogado! Agora Marco sabe que o Capitão Snowy não é o Escolhido!

JOGAR CARTAS DE PODER E PEÇAS DE ITEM

Durante a sua vez na **Fase 4: Durante as Ações de Personagem e Movimento**: pode escolher jogar 1, e apenas 1, Carta de Poder, e/ou 1, e apenas 1, Peça de Item que tenha na sua mão.

As Cartas de Poder e Peças de Item têm efeitos semelhantes às Habilidades de Personagem. As Cartas de Poder oferecem os efeitos mais poderosos, visto que representam os poderes, intuição e capacidades excepcionais da sua Personagem.

Contudo, à medida que vai jogando Cartas de Poder, será mais fácil para os outros jogadores deduzirem a sua Carta de Personagem através da ação **Examinar!** Depois do efeito se ter aplicado, a Peça de Item é colocada no fundo do baralho comum, com a face voltada para baixo. Depois de todos os efeitos se terem realizado, a Carta de Poder é descartada do jogo.

FASE 5: JOGAR PEÇAS DE LOCALIZAÇÃO

IMPORTANTE: Apenas o último jogador no Trilho da Sequência de Turno joga durante esta fase!

O último jogador da sequência **pode** colocar 1 Peça de Localização numa das 4 Casas de Localização da miniatura do Inefável Órgão da Eternidade.

Colocar peças no tabuleiro ajudará a revelar a localização do místico órgão. Cada casa mostra as direções relativas entre o Órgão e o Edifício Místico que coloca nessa casa. As peças colocadas no tabuleiro rodearão lentamente o Órgão da Eternidade, assim revelando em que parte da cidade se encontra. Por exemplo, se colocar “Mole Antonelliana” na casa **Oeste**, todos os jogadores saberão que o Órgão está a **Este** do Mole Antonelliana.



Exemplo: Visto que “Mole Antonelliana” fica na casa a Oeste do Órgão, este só se pode encontrar numa casa a Este do Mole.

Só pode colocar uma Peça de Localização se essa localização for geograficamente válida. Portanto, se “Mole Antonelliana” está na casa **Oeste**, não poderá colocar “Cimitero” na casa **Este**, já que estas duas indicações estariam em conflito. Poderia ser colocado na casa **Norte**, mas não na **Sul**, porque fica no extremo Norte da cidade. Pode colocar duas Peças de Localização idênticas em posições diferentes, mas não contrárias uma à outra.

Assim que uma peça é colocada já não pode voltar a ser removida ou movida.

Se colocar uma Peça de Localização, ganha imediatamente 1 Pista e 2 Pontos de Tempo como recompensa por partilhar a informação com os outros jogadores.



REVELAR A LOCALIZAÇÃO DO INEFÁVEL ÓRGÃO DA ETERNIDADE

Se colocou a **quarta** Peça de Localização, descobriu onde se encontra o Órgão!

Coloque a miniatura do Órgão da Eternidade em qualquer casa de edifício dentro da área do tabuleiro definida pelas 4 Peças, desde que não seja uma casa com um Edifício Místico, ou com uma Máquina de Transporte. Como recompensa por colocar o órgão, recebe 3 Pontos de Tempo (para além da recompensa por colocar a quarta peça).



Exemplo: No Tabuleiro do Órgão da Eternidade existem três peças: Tempio Valdese na casa Sul, Muzeo Egizio na casa Oeste, e Obelisco na casa Norte. No seu último movimento, Mario colocou a peça para “Mole Antonelliana” na casa Este do Tabuleiro do Órgão da Eternidade. Agora, ele tem de colocar o Órgão no tabuleiro do jogo: A Oeste de Mole



Antonelliana, a Norte de Tempio Valdese, a Este do Museo Egizio e a Sul do Obelisco. Assim, ele coloca o Órgão num local válido. Ele recebe 3 Pontos de Tempo adicionais por colocar o Órgão.

Se houver 3 Peças de Localização à volta da miniatura do Órgão da Eternidade, em vez de colocar uma quarta peça, pode optar por descartar qualquer Peça de Investigação da sua mão que **contenha o símbolo do Órgão** para colocar a miniatura do Inefável Órgão da Eternidade num edifício do tabuleiro que esteja dentro da área criada pelas Peças de Localização. Como recompensa por isso, ganha 3 Pontos de Tempo (mas não recebe 1 Pista e 2 Pontos de Tempo por ter colocado uma peça).

NOTA: Nunca pode colocar o Órgão antes de estarem colocadas pelo menos 3 Peças de Investigação.

O FINAL DA HORA

Assim que tenha por fim colocado uma Peça de Localização, a Hora acaba. Avance os Ponteiros no Relógio do Ragnarök e remova todos os marcadores da Tabela de Personagem.

IMPORTANTE: No final desta Fase, não poderá ter mais do que 3 Peças de Investigação na sua mão! Se tiver demasiadas peças, tem de descartar todas até ficar com apenas 3, colocando as peças descartadas no fundo do baralho de Peças de Investigação, de face voltada para baixo.

A não ser que o relógio mostre que é agora Meia-noite, começará agora a próxima Hora na **Fase 1: Revelar Evento**.

FENRIR ACORDA

O Espírito do Lobo ronda as ruas de Turim, procurando o indivíduo que lhe pode dar um corpo físico, de modo a conseguir tirar a vida do Escolhido.

No início da Hora V, baralhe a Carta de Fenrir com um número de Cartas de Herói equivalente ao número de jogadores menos 1. Entregue secretamente 1 carta a cada jogador.

Não mostre a sua carta aos outros jogadores! Esta carta não pode ser Examinada em nenhuma circunstância.

Se recebeu a Carta de Fenrir, as suas Condições de Vitória mudam. A Personagem que tem na sua mão torna-se a Encarnação de Fenrir e a tarefa dele é tirar a vida do Escolhido.

Se recebeu uma Carta de Herói, as suas condições de Vitória permanecem as mesmas.

CARTAS DE HERÓI



FENRIR ACORDA



VERSO DA CARTA



DECLARAR VITÓRIA

Pode declarar vitória durante a sua vez na **Fase 4: Ações de Personagem e Movimento**.

SE É UM HERÓI

Para Declarar vitória, tem de anunciar quem é o Escolhido e saber onde está o Órgão. Deve também já ter recolhido as 15 Pautas de Música do Trilho da Música (ou tem de ter capacidade de recolher as Pautas suficientes no turno em que declara vitória).

Tem de anunciar o nome do Escolhido, e olhar para a carta deste. Se você estiver certo, revele a carta a todos os outros jogadores. Se você estiver errado, coloque-a de face voltada para baixo na mesa, e você fica imediatamente eliminado do jogo!

Se você estiver certo, tem de mover o Escolhido (através dos métodos de movimento normais) ao edifício onde o Órgão da Eternidade se encontra. Se tudo acontecer corretamente, você ganha o jogo, caso contrário, é eliminado!

SE É A ENCARNAÇÃO DE FENRIR:

Para Declarar Vitória, tem de anunciar quem é o Escolhido, e ter na sua mão pelo menos 2 Marcas do Lobo nas suas peças. Deve também já ter recolhido as 12 Pautas de Música do Trilho da Música (ou tem de ter capacidade de recolher as Pautas suficientes no turno em que declara vitória).

Mostre a todos as 2 Marcas do Lobo e anuncie o nome do Escolhido, e olhar para a carta deste. Se você estiver certo, revele a carta a todos os outros jogadores. Se você estiver errado, coloque-a de face voltada para baixo no tabuleiro, e você fica imediatamente eliminado do jogo!

Se você estiver certo, tem de mover a Personagem cuja carta tem na mão para a mesma casa que o Escolhido (através dos métodos de movimento normais), para lhe tirar a vida. Se tudo acontecer corretamente, você ganha o jogo, caso contrário é eliminado!

Em ambos os casos, precisa de Pontos de Tempo suficientes para realizar todos os passos necessários

Regra de Ouro n. 3: um jogador que Declara Vitória pode escolher uma Personagem já em uso pelos outros jogadores durante esse turno. Ele fica com a Habilidade da Personagem de novo e todos os possíveis efeitos dados pela Carta de Evento.

RAGNARÖK

Se o Ponteiro do Relógio chega à Meia-noite sem qualquer Declaração de Vitória bem sucedida, começa o Ragnarök. O Escolhido falhou a sua demanda, e o Possuído não completou a sua metamorfose para Fenrir. Todos os jogadores perdem!

Lembre-se que: Mesmo que os Heróis tenham o mesmo objetivo, 011 não é um jogo cooperativo! A derrota pode ser para todos, mas a Vitória está reservada a um jogador!

REGRAS ESPECIAIS PARA JOGOS COM 3 JOGADORES

Se está num jogo com 3 jogadores, terá de usar algumas regras especiais. Todas as regras normais são usadas, menos as que estão listadas em baixo, que foram alteradas:

PREPARAÇÃO

Fenrir não é usado num jogo com três jogadores. Não use nem a Carta de Fenrir, nem as de Herói, e remova a peça “Pedras de Fenrir” do baralho antes de baralhar. Prepare o tabuleiro e Peças de Localização como normalmente, depois Baralhe as Cartas de Personagem e entregue 2 a cada jogador. Depois, coloque de parte uma carta, que será o Escolhido, e volte a última Carta de Personagem com a face para cima, para que todos a vejam. Coloquem os marcadores de jogador na casa “36” no Trilho do Tempo (em vez de na “45”) e na casa “0” no Trilho da Música, e depois comece a jogar como normalmente, ignorando todas as regras que se refiram a Fenrir.

PEDRAS DE FENRIR



PODERES, ITENS E EVENTOS

Esta secção inclui explicações das várias Cartas de Poder, Peças de Item e Cartas de evento. Pode consultá-la se necessário durante o jogo. **Lembre-se que durante o seu turno pode jogar 1 peça e/ou 1 carta para além da ação mostrada na Engrenagem de Atividade. Os efeitos das cartas e peças nunca podem ser melhorados através do uso de Pistas. Para além disso, os efeitos das cartas ou peças nunca podem ser interrompidos ou divididos entre diferentes alvos.**

CARTAS DE PODER



EXAMINE 3 CARTAS DA MÃO DE 1 OUTRO JOGADOR, OU DO BARALHO DE PERSONAGENS DESCONHECIDAS, E DEPOIS DEVOLVA-AS.



A SUA PERSONAGEM ESCOLHIDA PODE ANDAR GRATUITAMENTE EM QUALQUER UMA DAS MÁQUINAS DE TRANSPORTE, PARA ALÉM DO SEU MOVIMENTO NORMAL.



BISQUE 3 PEÇAS DE INVESTIGAÇÃO.

GANHE 3 PAUTAS DE MÚSICA DO TRILHO DE MÚSICA.

CARTAS DE EVENTO

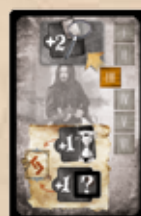
As Cartas de Evento têm múltiplos efeitos que afetam Personagens específicas ou jogadores que ocupam uma determinada posição no Trilho de Sequência de Turno. A posição X indica o último do turno, independentemente do número de jogadores. Num jogo com 3 jogadores, os efeitos relacionados à posição IV são ignorados. Se uma Carta de Evento indica que nenhum jogador pode escolher uma das Personagens, coloque o marcador de Personagem Bloqueada nessa Personagem quando a Carta de Evento é revelada. Nenhum jogador pode mover a sua Personagem durante essa Hora. **Exceção:** se um jogador está Declarando Vitória, pode escolher uma Personagem Bloqueada.



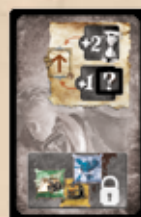
- O terceiro jogador usa duas vezes a Habilidade especial da sua personagem escolhida.
- Nenhum jogador pode escolher O Brilhante Inventor Senhor Pålsson.



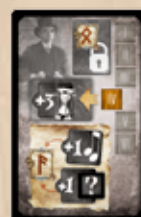
- O quarto jogador busca 2 Peças de Investigação (num jogo de 3 jogadores, ignore este efeito).
- Qualquer jogador que selecionar a Mística Princesa Lilja ganha 1 Pista do abastecimento e busca 1 Peça de Investigação.



- O terceiro jogador examina 2 cartas.
- Qualquer jogador que selecionar o Improvisível Caçador Vidal ganha 1 Pista do abastecimento e 1 Ponto de Tempo.



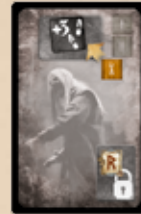
- Qualquer jogador que selecionar O Brilhante Inventor Pålsson ganha 1 Pista do abastecimento e 2 Pontos de Tempo.
- Nenhuma Máquina de Transporte pode ser utilizada por qualquer jogador.



- O quarto jogador ganha 3 Pontos de Tempo (num jogo com 3 jogadores, ignore este efeito).
- Qualquer jogador que selecionar O Incrível Professor Johnsson ganha 1 Pista do abastecimento e 1 Pauta de Música.
- Nenhum jogador pode escolher O Fantasmagórico Doutor Vikström.



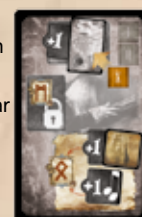
- O segundo jogador ganha 2 Pontos de Tempo.
- Nenhum jogador pode escolher A Encantadora e Sombria Senhora Lewis.



- O último jogador pode mover a sua personagem escolhida 3 casas (a pé) de forma gratuita.
- Nenhum jogador pode selecionar O Misterioso Capitão Snowy.



- O último jogador busca 1 Peça de Investigação.
- Qualquer jogador que selecionar A Encantadora e Sombria Senhora Lewis escolhe uma segunda Personagem. Marque-a com o Marcador de Personagem Bloqueada.



- O último jogador recebe de volta 1 Carta de Poder que tenha jogado antes e retorna-a para sua mão.
- Qualquer jogador que selecionar O Fantasmagórico Doutor Vikström ganha 1 Pauta de Música e busca 1 Peça de Investigação.
- Nenhum jogador pode selecionar O Impossível Detetive Lorde Koleberg



- O último jogador busca 3 Peças de Investigação.
- Qualquer jogador que selecionar O Misterioso Capitão Snowy ganha 1 Pauta de Música e 2 Pontos de Tempo.
- Nenhum jogador pode escolher A Mística Princesa Lilja.



- O segundo jogador ganha 2 Pautas de Música
- Qualquer jogador que selecionar O Impossível Detetive Lorde Koleberg ganha 1 Pista do abastecimento e pode mover o Lorde Koleberg 3 casas (a pé) de graça.
- Nenhum jogador pode jogar Cartas de Poder ou Peças de Item.

PEÇAS DE ITEM



Deggial / Lemuria / Nifelheim
Sitra Ahra / To Mega Therion
Feuer Overtüre
Prometheus Entfesselt

Ganhe 1 ou 2 Pautas de Música do Trilho da Música.



Adulruna Rediviva
An Arrow From The Sun
The Perennial Sophia



A sua personagem escolhida pode usar gratuitamente qualquer uma das Máquinas de Transporte mostradas, para além do seu movimento normal.



Coloque 1 Pista em qualquer Edifício Místico vazio.



Ganhe 1 Ponto de Tempo.



Descarte uma Pista para ganhar 3 Pontos de Tempo. Se não tiver Pistas, não pode jogar esta peça.



Faça uma Ação de Examinar gratuitamente.



Gaste 2 Pontos de Tempo para mover a sua Personagem Escolhida 3 casas.



Gaste 2 Pontos de Tempo para ganhar 4 Pautas do Trilho de Música.



Gaste 2 Pontos de Tempo para biscar 3 Peças de Investigação.



Sem efeitos. Conta como 2 Marcas do Lobo para a Encarnação de Fenrir.



Mova qualquer Personagem para qualquer Edifício Místico vazio.



Troque 2 miniaturas de Personagem, em qualquer local do tabuleiro.

AS HABILIDADES DAS PERSONAGENS

Quando escolhe uma Personagem durante o seu turno, tem de usar a Habilidade especial da Personagem escolhida:

O Incrível Monodista Professor Johnsson Ganha 2 Pautas de Música do Trilho da Música.	A Mística Princesa Lilja Bisque 2 Peças de Investigação.	O Brilhante Inventor Senhor Pålsson Gaste 2 Pontos de Tempo, e depois escolha qualquer outra personagem e use a sua Habilidade especial.	O Fantasmagórico Doutor Vikström Ganha 3 Pontos de Tempo do Trilho do Tempo.
A Encantadora e Sombria Senhora Lewis Examine 2 cartas aleatórias da mão de qualquer jogador.	O Improvisável Caçador Vidal Faça uma das seguintes Ações gratuitamente (Examinar, Investigar Compor, ou Mover Pista).	O Impossível Detetive Lorde Koleberg Coloque 1 Pista em qualquer Edifício Místico vazio.	O Misterioso Capitão Snowy Mova o Capitão Snowy 3 casas (a pé) gratuitamente.

SUGESTÕES PARA INICIADOS

REGRA SIMPLIFICADA:

Se é a primeira vez que jogo 011, pode receber ajuda ao procurar o Escolhido, ao voltar o baralho de Personagens Desconhecidas de face voltada para cima.

EVENTOS

Ao planear um turno, preste o máximo de atenção à Carta de Evento em jogo: pode trazer-lhe possibilidades inesperadas, mas também pode impedi-lo de usar uma Personagem de que precise.

LEILÃO

O Leilão da Sequência de Turno é muito importante em 011. Lembre-se que o jogador número 1 tem a maior opção ao escolher Personagens, e mais hipóteses de reunir Pistas, mas não joga na Fase 3 Colocar Pistas, e apenas o jogador em último lugar pode jogar as Peças de Localização na Fase 5. Preste também atenção aos benefícios das Cartas de Evento, quer os que se relacionam diretamente com a posição indicada, quer os que são atribuídos a uma Personagem em particular, que pode ser escolhida pelo primeiro jogador sem qualquer obstrução dos outros jogadores.

TEMPO

Lembre-se que não existem muitas formas de ganhar Pontos de Tempo, e, mais importante, os seus adversários não podem reduzir os seus Pontos de forma nenhuma. Eles estão completamente nas suas mãos. Deve geri-los da melhor forma possível!

Preste também atenção ao Ponteiro do Relógio: colocar Peças de Localização é a última coisa em cada turno, portanto se é um Herói e não encontra o Órgão antes do final da Hora X, será impossível vencer!

CASOS ESPECIAIS E CLARIFICAÇÕES

Investigar o mesmo jogador ou o baralho de Personagens Desconhecidas mais do que uma vez na mesma Hora:

Pode realizar a Ação Examinar de várias maneiras: ela pode ser mostrada pela Engrenagem de Atividade, pode ser permitida pela Habilidade da Encantadora e Sombria Senhora Lewis, e é um dos efeitos dos Eventos, Cartas e Peças. Portanto, pode acontecer que o jogador Examina ou um jogador, ou o baralho de Personagens Desconhecidas mais do que uma vez por turno. Por este motivo, o jogador que é examinado tem de manter as cartas já examinadas separadas das cartas não examinadas, para prevenir que o jogador que Examina veja as mesmas cartas que já viu antes. O mesmo se aplica ao baralho de Personagens Desconhecidas. As cartas serão juntadas de novo e novamente baralhadas quando o jogador que examina acaba de jogar a sua Fase 4 Ações de Personagem e Movimento.

Jogar Pistas para melhorar efeitos da Ação:

As Pistas podem ser jogadas de forma a melhorar os efeitos mostrados na Engrenagem de Atividades (mas não aqueles que são atribuídos pelas Habilidades de Personagem, Cartas, Peças ou Eventos). Em todo o caso, o jogador tem de declarar

quantas Pistas quer gastar antes de realizar a Ação! Não é permitido, por exemplo, biscar uma Peça, olhar para ela, e decidir gastar Pistas para biscar outras Peças.

Se não restarem Pistas no Abastecimento:

É muito improvável o abastecimento ficar sem Pistas; de qualquer forma, as Pistas são consideradas ilimitadas.

Colocar o Inefável Órgão da Eternidade:

Pode acontecer que depois da colocação de 1 ou 2 Peças de Localização, a área em que o órgão se pode encontrar não se pode delimitar mais pela colocação doutras peças. Em todo o caso, o Órgão não pode ser colocado no tabuleiro até que a quarta peça seja colocada no Espaço de Localização, ou descartada porque contém o símbolo do Órgão, conforme já explicado nestas regras.



Créditos: Tradução Regina Fernandes

"Versão Portuguesa por Runadrake, Lda. - www.runadrake.com

Regras redigidas com a gentil participação de Post Scriptum

"011" Um jogo de Marco Valtriani – Arte e Design por Paolo Vallergera – Scribabs

© Copyright 2011 SCRIBABS de Paolo Vallergera - via Malta, 5 - 10141 - Turim - Itália

"011" An Adventure with Therion é uma marca registada de SCRIBABS de Paolo Vallergera. Todos os Direitos Reservados. www.therion011.com

As fotografias apresentadas no conjunto "Adulruna Rediviva" são de Alessandro Facchini © - www.gekostudio.com

Algumas imagens dos Therion são representações gráficas a partir de fotografias © de Fernando Aceves por gentil concessão dos Therion.