

# Conquest

*Mystic Invasions*

## Manual



2 a 4



30'



14+



## Sobre o Jogo

Em *Conquest: Mystic Invasions*, os jogadores assumem o papel de poderosos feiticeiros encarregados de recrutar magos e usar suas habilidades para conquistar torres místicas e erguer o mais grandioso de todos os reinos. Desafie seus adversários em batalhas épicas, fortaleça suas torres com melhorias encantadas e invoque monstros mágicos para defendê-las. No desfecho da jornada, o jogador que acumular mais pontos de vitória será coroado o grande Conquistador Místico!

2

## Componentes



12 Cartas de Torre (3 de cada cor: Amarelo, Azul, Vermelho e Verde)



8 Cartas de Monstro (2 de cada tipo)



40 Cartas de Mago (4 de cada tipo)



8 Marcadores de Troféu



1 Marcador de Eras

3

## Preparação da Partida

Separe os componentes conforme indicado na tabela abaixo, removendo monstros aleatoriamente, quando necessário.

Nº Jogadores	Cores de Torres	Monstros	Troféus	Magos
4	4	8	8	40
3	3	6	6	36
2	3	4	4	36

Obs.: Em uma partida para 3 ou 2 jogadores, remova todas as torres de uma cor, assim como as 4 cartas de mago que pontuam por torres da cor removida do jogo (ver **Habilidades de Melhorias e Monstros**).



Posicione as torres no centro da mesa, em colunas por cor e ordenadas do maior para o menor valor de defesa, de forma que a torre de defesa 2 fique por cima das demais.

Embaralhe as cartas de monstro junto com as cartas de mago, formando um único baralho. Distribua 4 cartas para cada jogador e disponha as demais em uma pilha com a face para baixo. Este será o primeiro baralho de compra. Reserve um espaço para a pilha de descarte. As cartas descartadas devem ficar com a face virada para baixo e os jogadores não podem olhá-las.

Deixe os marcadores de troféu ao alcance dos jogadores.

Posicione o marcador de eras próximo ao baralho de compra com a face de 1ª Era virada para cima.

O jogador inicial será aquele que mais recentemente tiver erguido uma muralha, ou os jogadores podem decidir como acharem melhor.

Jogo preparado para 4 jogadores:



## Descrição das Cartas

### CARTAS DE TORRE

Valor de defesa natural da torre

Trilhas de poder

Espaço para melhoria



Cor da torre

Pontos de vitória da carta

### CARTAS DE MAGO

Valor de combate

Valor de defesa caso a carta seja usada como muralha

Habilidade da carta caso seja usada como melhoria



Pontos de vitória da carta caso seja usada como muralha

Pontos de vitória da carta caso seja usada como melhoria

### CARTAS DE MONSTRO

Valor de defesa do monstro

Habilidade do monstro



Pontos de vitória da carta

## Objetivo do Jogo

*Conquest: Mystic Invasions* é jogado ao longo de várias rodadas, nas quais os jogadores se revezam em turnos, combatendo seus adversários, desenvolvendo suas torres com muralhas e melhorias e invocando monstros mágicos para defendê-las, buscando obter a maior pontuação ao fim da partida.

O jogo acaba imediatamente após o fim do turno do jogador que comprar a última carta do segundo baralho de compra (ver **Fim do Jogo e Pontuação**).

## Construindo seu Reino

Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador, em seu turno, poderá realizar 2 dentre as seguintes ações, podendo inclusive repetir a mesma ação.

- Recrutar
- Desenvolver uma torre
- Conquistar uma torre livre
- Atacar o reino de um adversário
- Derrotar um monstro

O jogador poderá ainda invocar monstros livremente, desde que possua torres a serem defendidas (ver **Invocar um Monstro**).

## RECRUTAR

Os jogadores podem recrutar magos e monstros. Os magos fortalecem as defesas, realizam ataques poderosos e aprimoram as torres, enquanto os monstros atuam como escudos, sendo posicionados entre as torres e os adversários, possuindo habilidades que podem mudar o curso da batalha.

Ao realizar uma ação de recrutar, o jogador deve comprar 2 cartas do topo do baralho de compra para sua mão. Caso não haja mais cartas no baralho, deve-se embaralhar a pilha de descarte e formar um novo baralho de compra.

Quando acabarem as cartas do primeiro baralho de compra, vire a face de 2ª Era do marcador de eras para cima.

Quando um jogador comprar a última carta do segundo baralho de compra, será desencadeado o fim da partida. Cada 2 cartas na mão de um jogador valem 1 ponto de vitória no fim do jogo (ver **Fim do Jogo e Pontuação**).

**Limite de cartas na mão:** Não há limite para o número de cartas que um jogador pode ter em sua mão durante seu turno. Caso o jogador termine seu turno com mais do que 4 cartas na mão, ele deverá descartar cartas à sua escolha até que restem apenas 4.

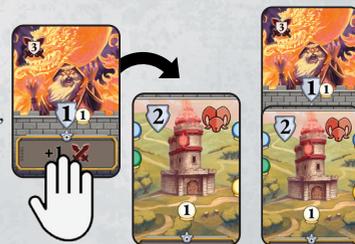
## DESENVOLVER UMA TORRE

No decorrer da partida, o jogador poderá desenvolver seu reino, melhorando suas defesas e construindo melhorias com habilidades únicas que o levarão à vitória.

Para desenvolver uma torre, o jogador deve baixar uma carta de mago de sua mão, ocultando-a parcialmente atrás de uma de suas torres. A carta baixada poderá exercer a função de muralha ou de melhoria. Qualquer carta de mago pode ser usada para o desenvolvimento de torres de qualquer reino.

**Desenvolver uma muralha:** O jogador posiciona a carta atrás da parte de cima da torre, deixando visível o valor de defesa da muralha, que será somado ao valor de defesa da torre caso seja atacada (ver **Atacar o Reino de um Adversário**).

Imediatamente após conquistar uma torre livre ou de um adversário, o jogador pode realizar uma ação livre de desenvolver uma muralha na torre conquistada.



Neste exemplo, a muralha aumenta em 1 a defesa total da torre e concede 1 ponto de vitória ao jogador.

**Desenvolver uma melhoria:** O jogador posiciona a carta atrás da parte de baixo da torre, deixando visível apenas a habilidade da melhoria (ver **Habilidades de Melhorias e Monstros**).



Neste exemplo, a melhoria concede ao jogador pontos de vitória no mesmo valor da defesa indicada na carta da torre, ou seja, **2** pontos de vitória.

O jogador pode realizar uma ação de desenvolver uma torre para substituir uma muralha ou melhoria existente por uma nova. A carta substituída deve ser descartada.

**Cada jogador pode ter apenas uma melhoria de cada tipo em seu reino e cada torre pode ter apenas uma muralha e uma melhoria.**

### CONQUISTAR UMA TORRE LIVRE

Para conquistar uma torre livre, o jogador pode revelar e descartar qualquer número de magos da sua mão, cuja soma de valores de combate seja igual ou superior ao valor de defesa da torre atacada.



VS



Neste exemplo, o jogador revelou duas cartas de valor **1** de combate, totalizando os **2** pontos de combate necessários para conquistar a torre atacada.

Apenas as torres inteiramente visíveis de cada coluna no centro da mesa são consideradas livres e podem ser conquistadas.



No exemplo, o jogador só pode conquistar as torres de defesa **4** da cor Amarela, **3** da cor Azul e **2** das cores Vermelha e Verde.

As torres conquistadas serão posicionadas à frente do jogador que as conquistou, podendo ser desenvolvidas com a adição de muralhas e melhorias, assim como receber a proteção de monstros.

No momento em que conquistar uma torre para seu reino (veja também “Atacar o Reino de um Adversário”), o jogador poderá realizar uma ação livre de desenvolver uma muralha baixando uma na torre conquistada (ver Desenvolver uma Muralha).

Lembre-se que as torres possuem trilhas de poder. No fim do jogo, o jogador poderá realinhar suas torres para conectar o máximo de trilhas de poder, tomando o cuidado de manter suas respectivas muralhas e melhorias. Cada trilha conectada vale **1** ponto extra.



Neste exemplo, o jogador possui duas trilhas de poder conectadas, que valem **1** ponto de vitória cada.

### ATACAR O REINO DE UM ADVERSÁRIO

O jogador atacante indica a torre alvo no reino de um jogador adversário, que será o defensor, e baixa até **3** cartas de sua mão com a face para baixo, de forma que o defensor saiba quantas cartas o atacante está usando, mas não saiba o valor total de ataque. Nesse momento, o defensor deverá decidir se vai recuar ou combater.



**Recuar:** O atacante conquista a torre sem revelar as cartas baixadas. O defensor pode recuperar as cartas de muralha e melhoria da torre alvo de volta para sua mão, podendo exceder o limite de cartas até o fim de seu próximo turno. Cartas usadas no ataque são descartadas.



**Combater:** O defensor pode jogar uma carta da sua mão ou comprar a carta do topo do baralho de compra e jogá-la para somar o seu valor de combate à defesa total da torre atacada. Em seguida o atacante revela suas cartas baixadas e os jogadores comparam seus valores totais de combate.

Uma carta de monstro usada pelo atacante ou defensor nessa etapa não somará valor algum de combate.

O valor total de combate do atacante será a soma dos valores de combate dos magos usados e de quaisquer melhorias em suas torres que aumentem o valor de combate.

O valor total de combate do defensor será a soma do valor de defesa indicado na carta da torre atacada, do valor de combate do mago usado (vindo da mão ou do topo do baralho de compra), da muralha da torre (caso houver) e de quaisquer melhorias que aumentem seu valor de defesa.

**Valor de ataque igual ou superior ao valor de defesa:** A torre é conquistada. Cartas de desenvolvimento da torre conquistada, ou seja, muralha e melhorias, devem ser descartadas.

**Valor de defesa superior ao valor de ataque:** O defensor mantém sua torre intacta.



No exemplo acima, o jogador está usando 2 cartas de mago com o valor total de 3 pontos e uma carta de monstro que não soma valor de ataque para essa ação. As melhorias de suas torres somam 1 ao valor de ataque, totalizando assim, um valor de ataque de 4 pontos.

O jogador defensor tem uma torre com valor de defesa 3 e um mago com valor de defesa 1. Sua torre atacada tem uma melhoria com valor de defesa 1, totalizando, assim, um valor de defesa de 5 pontos.

O jogador vencedor é o defensor e, portanto, ele mantém sua torre intacta.

Se o atacante conquistar a torre, não importando se o defensor combateu ou recuou, poderá realizar uma ação livre de desenvolver uma muralha na torre conquistada (ver Desenvolver uma Muralha).

- Quando o atacante conquistar uma torre de outro jogador ele pega um troféu, se disponível.
- Todas as cartas de magos e monstros usadas tanto para atacar quanto para defender, devem ser descartadas, mesmo que o defensor recue.

### DERROTAR UM MONSTRO

Estes seres místicos se interpoem entre os invasores e a conquista. Mas se a força de combate do atacante igualar ou superar a defesa do monstro, a criatura será derrotada e a vitória estará um passo mais próxima.

Para derrotar um monstro que esteja defendendo uma torre de algum adversário, o jogador deve revelar e descartar qualquer número de magos da sua mão, cuja soma de valores de combate seja igual ou superior ao valor de defesa do monstro atacado.

Os magos usados para atacar o monstro são descartados e a carta do monstro derrotado fica virada para baixo próxima ao jogador que o derrotou, conferindo-lhe pontos de vitória no fim do jogo.



Neste exemplo, o jogador revelou um mago de valor 2 de combate e dois de valor 1, totalizando 4 pontos de combate e derrotando o monstro, garantindo assim 2 pontos de vitória.

### INVOCAR UM MONSTRO (Ação livre)

Monstros invocados pelos jogadores se posicionam entre as torres e as forças inimigas, protegendo o reino com suas vidas.

Para invocar um monstro, o jogador deve posicionar uma carta de monstro de sua mão em um espaço acima de uma torre em seu reino e deve resolver o efeito de sua habilidade imediatamente.

Cada torre só pode ser defendida por um monstro por vez.



Uma torre protegida por um monstro só poderá ser atacada depois que o monstro for derrotado por um adversário (ver **Derrotar um Monstro**).

Os jogadores não podem derrotar monstros em seus próprios reinos e nem substituir os monstros que estejam defendendo suas torres. Um monstro não pode ser defendido.

Monstros não possuem valor de combate e seu valor de defesa não pode ser somado caso sejam usados durante um ataque ou defesa.



Neste exemplo, o jogador possui uma torre protegida por um monstro. A torre não pode ser atacada enquanto o monstro não for derrotado por algum adversário. O jogador possui outro monstro em sua mão, mas não pode baixá-lo enquanto não possuir uma torre que não esteja sendo protegida por um monstro.

## Fim do Jogo e Pontuação

Quando não houver mais cartas no primeiro baralho de compra, embaralhe o descarte e forme um segundo baralho de compra, lembrando de virar a face de **2ª** Era do marcador de eras para cima.

O jogo acaba imediatamente após o fim do turno do jogador que comprar a última carta do segundo baralho de compra.

*Obs.: Quando não houver mais cartas no segundo baralho, forme um terceiro baralho, pois o jogador da vez ainda poderá comprar cartas e, em caso de combate, o jogador defensor ainda poderá usar uma carta do topo do baralho para se defender.*

Após o fim do jogo, os jogadores poderão realinhar suas torres para conectar o maior número possível de trilhas de poder, tomando o cuidado de manter as muralhas e melhorias posicionadas em suas respectivas torres.

Monstros defendendo torres que não tenham sido derrotados deverão ser descartados e não valem pontos de vitória.

Os jogadores devem somar seus pontos de vitória adquiridos com:

- Torres
- Melhorias
- Muralhas
- Trilhas de poder
- Cartas de monstros derrotados
- Marcadores de troféu
- Cartas na mão (1 ponto para cada 2 cartas)

Vence a partida o jogador que somar mais pontos de vitória. Em caso de empate, vence aquele que possuir o maior número de trilhas de poder conectadas. Caso persista o empate, vence quem possuir mais cartas na mão. Se ainda assim os jogadores permanecerem empatados, a vitória será compartilhada.



Neste exemplo, o jogador possui **25** pontos: **1** de muralha, **5** de torres, **3** de trilhas de poder, **11** de melhorias, **2** do monstro derrotado, **1** por cartas na mão e **2** pelo troféu.

## Habilidades de Melhorias e Monstros

### Melhorias



Soma **+1** à defesa da torre na qual se encontra. Vale **2** pontos de vitória.



Soma **+1** ponto de vitória para cada torre de cor diferente que o jogador possua. Vale **1** ponto de vitória.



Representa um castelo extra de qualquer cor no reino do jogador para a pontuação final. Permite que o jogador adicione mais uma melhoria a esta torre. Vale **1** ponto de vitória.



Ao recrutar, o jogador compra **3** cartas em vez de **2**.



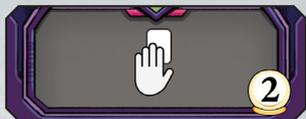
Vale pontos no mesmo valor da defesa indicada na carta da torre na qual se encontra, desconsiderando muralhas e melhorias.



Soma **+1** ao valor total de todos os ataques realizados pelo jogador (contra monstros, torres livres e adversários).



Soma **+1** ponto de vitória para cada torre da cor indicada que o jogador possua. Vale **2** pontos de vitória.



Compre uma carta imediatamente. Vale **2** pontos para o jogador que o derrotar.



Todos os adversários descartam uma carta da mão. Vale **1** ponto para o jogador que o derrotar.



Pegue uma carta aleatoriamente da mão de um jogador à sua escolha. Vale **1** ponto para o jogador que o derrotar.



Descarte uma muralha em uma torre de um jogador à sua escolha. Vale **2** pontos para o jogador que o derrotar.

## Sumário

Componentes.....	3
Preparação da Partida.....	4
Descrição das Cartas.....	6
CARTAS DE TORRE.....	6
CARTAS DE MAGO.....	6
CARTAS DE MONSTRO.....	6
Objetivo do Jogo.....	7
Construindo seu Reino.....	7
RECRUTAR.....	8
DESENVOLVER UMA TORRE.....	9
Desenvolver uma muralha.....	9
Desenvolver uma melhoria.....	10
CONQUISTAR UMA TORRE LIVRE.....	10
ATACAR O REINO DE UM ADVERSÁRIO.....	12
DERROTAR UM MONSTRO.....	15
INVOCAR UM MONSTRO (Ação livre).....	16
Fim do Jogo e Pontuação.....	18
Habilidades de Melhorias e Monstros.....	20

**TÍTULO DO JOGO: CONQUEST: MYSTIC INVASIONS**

**GAME DESIGNER: GUSTAVO SILVEIRA.**

**DESENVOLVEDORES DO JOGO: ALEXANDRE REIS, EURICO CUNHA, GUSTAVO SILVEIRA.**

**ILUSTRADOR: ARTHUR MASK.**

**DIRETOR DE ARTE: FILIPE CASTRO.**

**DESIGNERS GRÁFICOS: BRUNO MARQUEZ, JOÃO VICTOR CRAMONEZ.**

**ESCRITORES DAS REGRAS: CLAUDINEI MENDONÇA, GUSTAVO SILVEIRA.**

**EQUIPE DE REVISÃO DAS REGRAS: AUGUSTO BARBOSA, CLAUDINEI MENDONÇA, EURICO CUNHA, GUSTAVO SILVEIRA, PAULA FARIA.**

**REVISORES FINAIS DE CONTEÚDO: AUGUSTO BARBOSA, CLAUDINEI MENDONÇA, GUSTAVO SILVEIRA.**

**ORIGINALMENTE PUBLICADO POR:  
GAMES FORFUN LLC, BILLINGS, MONTANA - EUA  
CUSTOMERSERVICE@GAMESFORFUN.US**

**EDIÇÃO BRASILEIRA:  
CALAMITY JOGOS DE TABULEIRO E ACESSÓRIOS LTDA. CNPJ. 29.329.187/0001-53, JUIZ DE FORA, MG - BRASIL  
CONTATO@CALAMITYGAMES.COM.BR**

**AVISOS DE DIREITOS AUTORAIS:**

**© 2025 GAMES FORFUN LLC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.**

**© 2025 CALAMITY JOGOS DE TABULEIRO E ACESSÓRIOS LTDA. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.**

**NENHUMA PARTE DESTA JOGO PODE SER REPRODUZIDA SEM A PERMISSÃO DOS DETENTORES DOS DIREITOS AUTORAIS.**

**ESTE JOGO E TODOS OS SEUS COMPONENTES SÃO PROPRIEDADE INTELECTUAL DE GAMES FORFUN LLC E SÃO PROTEGIDOS PELAS LEIS INTERNACIONAIS DE DIREITOS AUTORAIS.**