

Conselho

Eurico Cunha & Alexandre Reis



2 a 4



30'



14+



Durante a Idade Média, reinos eram forjados e destruídos através de intrigas, conspirações e jogos de manipulação. Os Castelos eram o centro do poder político, social e cultural da época, e todos os esforços eram feitos para manter e expandir esse poder. Mas apenas um seletto grupo de pessoas possuía a influência necessária para participar das conspirações e intrigas da corte.

A cúpula de conselheiros do reino está desfalcada. Um de seus integrantes morreu de maneira misteriosa e seu lugar precisa ser preenchido. Você possui a astúcia necessária para assumir tão prestigiosa posição?

Em CONSELHO, os jogadores terão a oportunidade de testar suas habilidades estratégicas e táticas em uma competição pelo tão cobiçado lugar no alto conselho da corte. Através da rolagem e seleção de dados, os jogadores deverão espalhar sua influência, conquistar membros da corte, forjar alianças e cumprir decretos para ascender ao cargo de conselheiro do Rei e alcançar a vitória sobre seus oponentes. Prepare-se para uma disputa épica, cheia de emoções, ardis e reviravoltas.

Componentes do Jogo



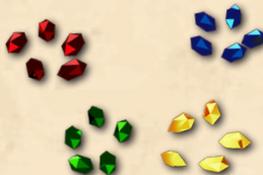
1 Tabuleiro de Sala do Conselho



5 Dados



1 Livro de Regras



20 Marcadores de Influência
(5 cada cor nas cores: vermelho, verde, azul e amarelo)



19 Cartas de Decreto



28 Cartas de Membros da Corte



7 Cartas de Aliança
(3 para 3 jogadores e 4 para 2 ou 4 jogadores)

Objetivo do Jogo

Os jogadores deverão espalhar sua influência na sala do conselho, na tentativa de conquistar os membros da corte e cumprir os decretos do Rei, garantindo assim os pontos de ascensão que os levarão ao cargo de conselheiro do Rei.

A partida acaba imediatamente após o fim da rodada em que acabarem as cartas do baralho de membros da corte.

Ao fim da partida, vencerá o jogador que tiver conquistado mais pontos de ascensão, sendo declarado o maior dentre os conselheiros do Rei.

Como tornar-se um Conselheiro

Conselho é jogado ao longo de várias rodadas, nas quais os jogadores se revezarão em turnos. No início de cada rodada, o jogador inicial deverá rolar **todos os dados**. Em seguida, começando pelo próprio jogador inicial, cada jogador irá realizar o seu turno, devendo escolher **um dado** e podendo executar outras ações (**ver Turno do Jogador**).

Após concluir seu turno, o jogador deverá passar a vez para o jogador sentado à sua esquerda e assim por diante, até que todos os jogadores tenham realizado seus turnos e reste apenas um dado que não tenha sido escolhido por nenhum jogador.

Uma rodada do jogo termina quando todos os jogadores tiverem realizado seus turnos. Então, **todos os dados** deverão ser recolhidos e entregues ao jogador à esquerda do jogador inicial, que será o jogador inicial da próxima rodada.

O jogo seguirá dessa maneira até que não haja mais cartas no baralho de membros da corte (**ver Fim do Jogo e Pontuação**).

Preparação da Partida

- 1** Coloque o tabuleiro de sala do conselho ao alcance de todos os jogadores.
- 2** Embaralhe as Cartas de Membro da Corte, separe 5 cartas e coloque-as de lado em uma pilha com a face virada para baixo. Elas entrarão em jogo formando um novo baralho de membros da corte apenas na última rodada do jogo, quando não houver mais cartas no baralho de membros da corte (ver Fim do Jogo e pontuação).

Coloque as demais cartas em uma pilha com a face virada para cima, formando o baralho de membros da corte. Em seguida, pegue as 6 primeiras cartas do topo do baralho e posicione-as com a face virada para cima ao redor do Tabuleiro de Sala do Conselho, alinhando cada carta a um dos 6 espaços indicados pelas faces de dados (numerados de 1 a 6).

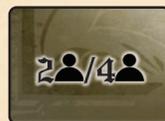
- 3** Embaralhe as cartas de decreto e coloque-as em uma pilha com a face virada para baixo, formando o baralho de decretos. Em seguida, pegue as 3 primeiras cartas do topo da pilha e coloque-as na mesa, uma ao lado da outra com a face virada para cima, formando a oferta de decretos. Depois, entregue 2 cartas compradas do topo da pilha de decretos para cada jogador. Elas devem ficar na frente dos jogadores e viradas para cima, de forma que todos possam vê-las.

- 4** Separe as cartas de aliança de acordo com o número de jogadores, conforme indicado nas cartas. De acordo com o tipo de partida, entregue para cada jogador:

Partidas com 3 ou 4 jogadores:
1 carta para cada jogador.



cartas de aliança para
3 jogadores



cartas de aliança para
2 ou 4 jogadores

Partidas com 2 jogadores:
2 cartas para cada jogador.

Os jogadores podem conferir suas cartas de aliança quando quiserem, mas devem mantê-las em segredo.

5 Cada jogador deve escolher uma cor e receber os **5 marcadores de influência** da cor escolhida e, em seguida, colocar um de seus marcadores em qualquer um dos 6 espaços no **tabuleiro de sala do conselho** (vários jogadores poderão colocar seu marcador no mesmo espaço). Os marcadores restantes formarão a reserva dos jogadores.

6 Pegue **5 dados** para 2 ou 4 jogadores, ou **4 dados** para uma partida com 3 jogadores.

O jogador inicial será o último a ter bebido de um cálice, ou os jogadores podem decidir como desejarem.

Nº de Jogadores	Dados	Cartas de Aliança	Cartas de Aliança p/ Jogador
4	5	4	1
3	4	3	1
2	5	4	2



Turno do Jogador

Após o jogador inicial ter rolado todos os dados, começando por ele, cada jogador deverá realizar seu turno antes de passar a vez para o jogador à sua esquerda. Durante seu turno, o jogador pode realizar as seguintes ações quantas vezes puder ou desejar (não importando a ordem):

- Escolher um dado (ação obrigatória, não pode repetir no mesmo turno)
- Conquistar membros da corte
- Usar habilidades de membros da corte
- Cumprir decretos

Escolher um Dado

Para tornar-se um conselheiro, primeiro é preciso espalhar sua influência pela corte.

No seu turno, o jogador deverá pegar um dos dados disponíveis, trazendo-o para perto de si. O dado escolhido não poderá mais ser escolhido por nenhum outro jogador. Em seguida, o jogador deverá colocar um de seus marcadores de influência na sala do conselho, no espaço correspondente ao dado escolhido. O marcador colocado na sala do conselho poderá vir da reserva do jogador (caso ainda haja algum) ou da própria sala do conselho, sendo removido de qualquer espaço à sua escolha.

Observação: Se todos os dados disponíveis mostrarem o mesmo resultado, o jogador da vez pode escolher rolar todos os dados novamente, quantas vezes forem necessárias, até que haja pelo menos dois dados com resultados diferentes para que o jogador possa escolher entre eles (exemplo: há 3 dados disponíveis, todos com o resultado 6; o jogador pode rolar novamente os dados de valor repetido até que pelo menos um deles tenha um resultado diferente dos demais).

Escolher um dado não precisa ser a primeira ação no turno de um jogador, mas todos os jogadores devem realizar esta ação uma única vez em seus turnos.

Conquistar Membros da Corte

Influenciar membros da corte é a chave para ascender ao conselho.

Para conquistar cartas de membros da corte, o jogador deve atender os requisitos indicados nas cartas (ver **Requisitos para Conquistar Membros da Corte**).

Durante seu turno, se tiver os marcadores de influência necessários posicionados na sala do conselho, atendendo os requisitos indicados em uma carta de membro da corte, o jogador poderá conquistá-la, pegando-a do centro da mesa e colocando-a próxima de si.

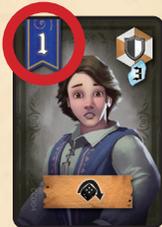


Exemplo: Para conquistar este membro da corte, o jogador deve possuir 3 marcadores de influência ou mais em um ou vários espaços de Escudo no tabuleiro de sala do conselho.

Aqui o jogador possui 3 marcadores de influência em espaços de Escudo, atendendo os requisitos do membro da corte.



Ao conquistar um membro da corte, o jogador deve imediatamente pagar um tributo, removendo de quaisquer espaços na sala do conselho a quantidade de marcadores de influência da sua cor igual ao valor de pontos de ascensão indicados na carta conquistada. Qualquer marcador removido é colocado de volta na reserva do jogador.



Exemplo: Ao conquistar um membro da corte que vale 1 ponto de ascensão, o jogador remove 1 de seus marcadores do tabuleiro de sala do conselho.

Um jogador pode conquistar quantos membros da corte quiser durante seu turno, desde que consiga atender os requisitos indicados nas cartas.

Alianças

Cada membro da corte conquistado que pertença a uma das famílias com as quais o jogador possui aliança dará 1 ponto de ascensão extra no fim da partida.



Exemplo: O jogador conquistou um membro da corte que vale 3 pontos de ascensão, porém o jogador possui aliança com a família da qual o membro da corte faz parte, assim, esta carta valerá 4 pontos de ascensão para esse jogador no final da partida.

Requisitos para Conquistar Membros da Corte

Para conquistar um membro da corte disponível na sala do conselho, o jogador deve possuir marcadores de influência posicionados nos espaços da sala do conselho de forma que atendam os requisitos indicados na carta desejada:



Possuir o número indicado de marcadores de influência em espaços de escudo.



Possuir o número indicado de marcadores de influência em espaços de espada.





Possuir o número indicado de marcadores de influência no mesmo espaço.



Possuir o número de marcadores de influência indicado em cima em um mesmo espaço e o número indicado em baixo em um outro espaço.

Exemplo: Possuir 3 marcadores no espaço de número 1 e 2 marcadores no espaço de número 5.



Possuir o número indicado de marcadores de influência em espaços adjacentes.

Exemplo: Possuir 1 marcador no espaço de número 6, 1 marcador no espaço de número 1 e 1 marcador no espaço de número 2.

Usar Habilidades de Membros da Corte

Os membros da corte possuem habilidades únicas que serão de grande auxílio aos jogadores que os conquistarem.

A qualquer momento durante seu turno, um jogador pode usar as habilidades indicadas nas cartas de membros da corte que tenham conquistado, mas cada habilidade só poderá ser usada uma vez. Após o uso, o jogador deverá virar a carta utilizada com a face para baixo, indicando que aquela habilidade não está mais disponível.

Os pontos de ascensão indicados nas cartas de membros da corte serão contabilizados ao fim da partida, independentemente de suas habilidades terem ou não sido utilizadas.

Habilidades dos Membros da Corte



O jogador pode rolar novamente todos os dados disponíveis.



O jogador pode aumentar em 1 o resultado de um dos dados disponíveis (se aumentar um 6 ele vira 1).



O jogador pode diminuir em 1 o resultado de um dos dados disponíveis (se diminuir um 1 ele vira 6).



Ao usar a habilidade de outro membro da corte que tenha conquistado, o jogador pode virar esta carta em vez da daquela.



O jogador pode aumentar ou diminuir em 1 o resultado de um dado disponível (se aumentar um 6 ele vira 1 e se diminuir um 1 ele vira 6).



O jogador pode virar um dado disponível para sua face oposta. Exemplo: o jogador pode virar um dado com a face 5 para a face 2.



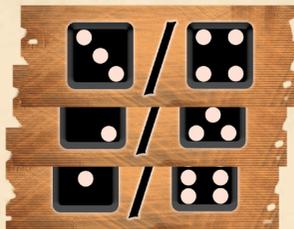
O jogador pode mover um de seus marcadores de influência em qualquer espaço na sala do conselho para um espaço adjacente.



O jogador pode mover um de seus marcadores de influência em qualquer espaço na sala do conselho para um espaço adjacente duas vezes (duas vezes o mesmo marcador ou dois marcadores diferentes uma vez cada).



O jogador pode colocar um de seus marcadores de influência no espaço indicado da sala do conselho.



O jogador pode colocar um de seus marcadores de influência em um dos espaços indicados da sala do conselho.

Cumprir Decretos

Todos os súditos devem estar atentos aos decretos do Rei e aquele que melhor cumpri-los estará demonstrando comprometimento e diligência, características que o levarão ao conselho.

Um jogador pode cumprir 1 ou 2 decretos a qualquer momento em seu turno. Para tal, basta que os requisitos indicados na carta sejam atendidos, seja através do posicionamento de marcadores de influência ou pela conquista de membros da corte.



Para cumprir este decreto, o jogador deverá possuir 1 de seus marcadores de influência no espaço 5 da sala do conselho e 2 de seus marcadores no espaço 6.



Para cumprir este decreto, o jogador deverá conquistar o membro da corte que esteja no espaço 4 da sala do conselho.

Após cumprir um decreto, o jogador deve virar a carta para baixo, mantendo-a próxima de si. Os decretos cumpridos valerão pontos de ascensão ao fim da partida, conforme indicado em cada carta.

Caso tenha cumprido algum decreto, ao encerrar seu turno, o jogador deverá adquirir novos decretos à sua escolha dentre os disponíveis na oferta de decretos, até que possua 2 decretos ou que não haja mais cartas disponíveis na oferta de decretos. Depois de repor seus decretos, o jogador deverá revelar novas cartas do topo do baralho de decretos até que haja 3 cartas disponíveis na oferta de decretos ou que não haja mais cartas no baralho de decretos.

Fim do Jogo e Pontuação

Após um longo período de intrigas e confabulações, finalmente é chegada a hora de revelar o novo conselheiro do Rei.

A rodada final da partida acontecerá quando for necessário repor uma carta na sala do conselho e não houver mais cartas no baralho de membros da corte. Então, todos os jogadores deverão realizar seus turnos e o jogo terminará imediatamente após o fim do turno do último jogador da rodada.

Durante a última rodada, pegue as 5 cartas de membros da corte reservadas no passo 2 da preparação do jogo e forme uma pilha virada para cima. Quando for necessário posicionar um membro da corte na sala do conselho, pegue uma carta do topo desta pilha. No raro caso de ser necessário posicionar um membro da corte e não haver mais cartas nessa pilha, deixe vazio o espaço na sala do conselho.

Terminado o turno do último jogador da rodada, é feita a contagem de pontos de ascensão.

Cada membro da corte conquistado pelos jogadores, virados para baixo ou não (ver **Usar Habilidades de Membros da Corte**), concederá pontos de ascensão conforme o valor indicado na carta.

Cada membro da corte conquistado pelos jogadores e pertencente a uma das famílias indicadas nas cartas de aliança dos jogadores concederá 1 ponto de ascensão extra.

Cada decreto que tenha sido cumprido concederá pontos de ascensão conforme o valor indicado na carta (decretos não cumpridos não concedem pontos de ascensão).

Soma dos pontos de ascensão de cartas de membro da corte conquistadas e de decretos cumpridos:



Exemplo: O jogador conquistou 2 membros da corte, cada um valendo 3 pontos de ascensão. Além disso, recebe 1 ponto extra por um deles pertencer a uma das famílias na carta de aliança (flâmula vermelha) do jogador. Isso totaliza 7 pontos de ascensão. Por ter cumprido 2 decretos (um de 1 ponto e outro de 2 pontos de ascensão, respectivamente), o jogador alcançará um total de 10 pontos de ascensão.

O jogador que tiver somado o maior valor em pontos de ascensão será declarado o novo conselheiro do Rei e vencedor da partida!

Em caso de empate, o jogador empatado que tiver conquistado o maior número de membros da corte será o vencedor. Caso o empate persista, vence o jogador empatado que tiver cumprido o maior número de decretos. Se ainda assim o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Regras para 2 Jogadores

Em um jogo para 2 jogadores, **5 dados** serão usados e cada jogador receberá **2 cartas de aliança**.

Cada jogador jogará 2 turnos na mesma rodada, alternando entre eles. Ao final de uma rodada, assim como em um jogo com mais jogadores, apenas **1 dado** restará sem ter sido escolhido. As outras regras e ações continuam as mesmas já explicadas.

Sumário

Componentes do Jogo	2
Objetivo do Jogo	3
Como tornar-se um Conselheiro	3
Preparação da Partida	4
Turno do Jogador	6
Escolher um Dado	6
Conquistar Membros da Corte	7
Alianças	8
Requisitos para Conquistar Membros da Corte	8
Usar Habilidades de Membros da Corte	9
Habilidades dos Membros da Corte	10
Cumprir Decretos	11
Fim do Jogo e Pontuação	12
Regras para 2 Jogadores	13
Resumo do Turno do Jogador	16

DESIGN DO JOGO: Eurico Cunha e Alexandre Reis.

DESIGN GRÁFICO E DIREÇÃO DE ARTE: Filipe Castro, Bruno Marquez, JVC_Artz e Wallace Lucas.

ILUSTRAÇÕES: Paulo Scabeni.

LIVRO DE REGRAS: Fernando Toledo, Gustavo Silveira, Mauro Carvalho.

REVISÃO: Bianca Melyna e Claudinei Mendonça.

PARCEIROS FOUR FUN: Eurico Cunha, Márcio Assis e Rick Bach Cater.

WWW.FOURFUN.GAMES

Qualquer pergunta, elogios ou para qualquer questão sobre o jogo, mande-nos um e-mail para: INFO@CALAMITYGAMES.COM.BR

Este produto foi manufaturado com todo o carinho possível. Porém, se algum componente estiver faltando ou com defeito, por favor entre em contato conosco no nosso Atendimento ao Consumidor:

INFO@CALAMITYGAMES.COM.BR

Seu problema será resolvido em tempo hábil.

©V1- 2024

LICENCIADO POR GAMES FORFUN LLC ©

PRODUZIDO POR GAMES FORFUN LLC ©

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzido ou copiado sem permissão.

Resumo do Turno do Jogador

Escolher um Dado (Página 6)

O jogador escolhe um dos **dados** rolados e coloca um de seus **marcadores de influência** na posição da **mesa do conselho** indicada por aquele dado.

Conquistar Membros da Corte (Página 7)

Se o jogador atingir os requisitos para **conquistar um membro da corte**, ele anuncia qual **carta de membro da corte** ele deseja influenciar e gasta os **marcadores de influência**, devolvendo-os do **tabuleiro** para a sua **reserva**. Então, aquele jogador pega aquele **membro do conselho** e colocando-o próximo de si com a face virada para cima.

Usar Habilidades de Membros da Corte (Página 9)

Cada **membro do conselho** possui uma **habilidade** que pode ser explorada uma única vez pelo jogador que tem aquela **carta de membro da corte**. Para isso, aquele jogador anuncia o **membro da corte** que será usado, resolve os efeitos descritos na sua carta e então o vira com a face virada para baixo.

Cumprir Decretos (Página 11)

Se o jogador atingir os requisitos para **cumprir um decreto**, ele anuncia a **carta de decreto** que está completando, vira o **decreto completado** com a face para baixo. Ao encerrar seu turno, ele pega um novo da mesa. Tome nota que os elementos apontados para **completar um decreto** não são descartados no processo. O jogador só precisa possuí-los no momento que fizer a ação.



FORFUN