

---

---

## ○ Propósito

No papel de um deus, force as pessoas do mundo a venerar você.

## ○ Os Jogadores

Dois a cinco jogadores com um senso de humor, com idades de dez anos a adultos.

## ○ Tabuleiro

O tabuleiro é um mapa do mundo, com cinco continentes, cada um contendo quatro regiões. Cada continente é o lar de uma das religiões do mundo (incluindo uma região contendo uma Cidade Santa). Populações de seguidores, chamadas seitas, são representadas por fichas coloridas nos continentes da Terra.

A Terra é cercada por um anel de planos mais altos onde os deuses circulam o globo, conspirando e acumulando poder. O anel exterior contém dois Portais para cada continente, que permitem o acesso dos deuses para usar seus poderes a fim de matar ou converter seguidores nesses continentes.

## As Cartas

Brincando de Deuses tem dois tipos básicos de cartas:

**1) As cartas de ira são usadas** para matar seguidores dos outros deuses com elementos da Terra (fogo, ar, terra e água) ou atingi-los com pestilências. Elas vêm em três tipos: Ataque, Proteção e Imunidade.

**2) As cartas de conversão são usadas** para converter seguidores dos outros deuses ou aumentar o número dos seus seguidores. Elas vêm em três tipos: Conversão, Ganhe Cartas de Seita, e Perca Cartas de Seita.

As cartas só podem ser usadas quando um deus estiver em um Portal, e então, apenas no continente associado com aquele Portal. A única exceção é Perder Cartas de Seita. Um deus pode usar tantas cartas quanto queira em qualquer ponto durante sua vez.

## Os Deuses (Ídolos)

Brincando de Deuses vem com seis ídolos de deuses diferentes (peças de jogo): Um para cada uma das maiores religiões, e um deus genérico com um símbolo de crença intercambiável. Uma folha de adesivos é incluída, com vários símbolos que as pessoas podem adorar, de Zeus até a Deusa da Terra, incluindo o Dólar Todo-Poderoso.

Você também pode criar seus próprios deuses e peças de jogo — um saleiro pode ser o Grande Deus Granular do Sódio, uma moeda de um centavo pode ser o Emancipador de Face Dourada, ou um pedaço seco do macarrão de ontem à noite pode ser um Terrível Monstro Espaguete. Bonecos de ação sobrando, chiclete seco ou até mesmo uma pilha descarregada (o Culto de Duracell?) podem conquistar o mundo. O único limite é sua imaginação!

## Os Seguidores (Seitas)

Grupos de seguidores de cada deus, chamados seitas, são representados como fichas coloridas em uma determinada região em um continente.

## A Configuração

1. Cada jogador escolhe um continente como origem, um ídolo e um conjunto de fichas de seita coloridos.
2. Cada deus posiciona uma ficha de seita em cada uma das quatro regiões do seu continente de origem, e duas na região contendo a cidade santa. (Em jogos com menos que cinco deuses, quaisquer continentes não ocupados por um jogador são tratados como território neutro.)
3. Cada deus recebe uma carta de Conversão ao acaso (Comunhão, Escritura, Vida após a morte, Prosperidade ou Milagres) e cada um retira uma carta de Ira do baralho. A carta de Conversão é colocada com a face para cima na frente do jogador. As cartas são então embaralhadas e colocadas no tabuleiro em duas pilhas.
4. Cada ídolo é colocado em qualquer um dos dois Portais para o continente de origem do deus.
5. Lançamentos do dado determinam qual deus começa (o número mais alto começa).



Cidade Santa

## Como Jogar

### Seqüência de jogo

- 1) O jogador lança o dado e move o número indicado de espaços em qualquer direção.
- 2) Se o jogador cair sobre um espaço com um I (para Ira) ou um C (para Conversão), deve retirar uma carta do baralho correspondente. Se essa carta indica que um ou mais deuses perdem uma seita, ela é imediatamente usada e retornada ao baralho; caso contrário a carta é retida até que possa ser usada em um Portal.
- 3) Se o jogador cair sobre um Portal, pode usar quaisquer cartas de Ira para tentar aniquilar seitas dos outros deuses, quaisquer cartas de Conversão para converter seitas dos outros deuses, ou ambas. O deus em defesa pode usar suas cartas para proteger seus seguidores, e o deus em ataque pode usar tantas cartas quanto deseje em um turno. O jogador também pode usar quaisquer cartas Ganhe Uma Seita se o continente está desocupado (ou se o deus já possui uma seita naquele continente).
- 4) Se o jogador cair sobre um espaço ocupado por um ou mais deuses, pode escolher uma das cartas com a face para baixo de outro deus, além de quaisquer outras funções oferecidas por aquele espaço (como conseguir uma carta).
- 5) Se o jogador cair sobre um Portal Warp, o deus pode se mover imediatamente para qualquer Portal desocupado e continuar em seu turno.

6) A vez do jogador termina quando ele escolhe não tomar nenhuma ação adicional ou fica sem cartas.

7) A vez do próximo jogador começa.

## Eliminando outros deuses

Deuses são eliminados do jogo quando sua última seita de seguidores é aniquilada ou convertida para outra fé.

1) **Matando:** Se a seita de adoradores de um deus é morta (por exemplo, por uma forma de Ataque de Fogo ou Gafanhotos), a ficha dessa seita é removida do tabuleiro. Se a última ficha de seita restante de um deus é removida do tabuleiro, esse deus foi morto e está fora do jogo permanentemente. O deus que o conquistou toma quaisquer cartas que o deus derrotado possuía e as adiciona à sua mão.

2) **Convertendo:** Se a seita de um deus é convertida para a fé de outro deus, o deus conquistador posiciona sua ficha de seita sobre a(s) ficha(s) de seita convertida(s). Se a última ficha de um deus é convertida por outro deus, o deus conquistador toma quaisquer cartas que o deus derrotado possuía. Porém, existe uma chance do deus vencido retornar ao jogo; veja a seção de Ressurreição. Note que regiões com mais de uma seita do mesmo deus não podem ser convertidas.

A carta “Todos os Deuses Perdem Uma Seita” não pode eliminar um jogador do jogo.

## Fichas de Seita: A Alegria das Seitas

Os grupos de adoradores de cada deus são representados como fichas de seita que dominam uma certa Região. As fichas de seita não se movem de uma região para outra; elas podem ser estabelecidas (veja a seção “Ganhar novas regiões e seitas”), aniquiladas por outros deuses (usando cartas de Ira) ou convertidas (usando cartas de Conversão).

Deuses podem empilhar duas ou mais fichas de seita em uma única região. No começo do jogo, a Cidade Santa começa com duas seitas como um bastião de fé. Isto previne outros deuses de converter os seguidores dessa região, embora as seitas possam ser aniquiladas. Não existe nenhum limite para o número de seitas que uma região pode conter; quanto mais seitas um deus possuir em uma região mais difícil será aniquilá-las.



## Cartas

### 1) Cartas de ira

Existem três tipos de cartas de Ira: Ataque, Proteção e Imunidade. Cartas de ira permitem que os deuses ataquem seguidores de outros deuses usando formas diferentes de elementos terrestres (bem como pestilências). Os ataques elementais são:

**Terra:** Deslizamentos de lama, Avalanches, Terremotos e Areia Movediça

**Água:** Chuvas de Granizo, Inundações, Secas e Tsunamis

**Fogo:** Vulcões, Tempestades Solares, Incêndios e Ondas de Calor

**Ar:** Raios, Tornados, Fumaça e Temporais

## Atacando com Cartas de Ira

Quando um deus cai sobre um Portal não ocupado por outro deus, pode usar cartas de Ira para atacar qualquer região naquele continente. Cada carta de ataque de Terra, Fogo, Ar e Água mata uma seita de seguidores, e os elementos podem ser combinados de certas formas para torná-los mais poderosos. Por exemplo, uma carta de Água e uma de Terra podem ser usadas juntas para criar um deslizamento de terra, matando três seitas de seguidores. Elementos opostos (como Fogo e Água, Ar e Terra) não podem ser combinados, mas podem ser usados consecutivamente. Os ataques são direcionados a regiões específicas, e o deus atacando escolhe em que regiões deseja aplicar o dano. Existem também quatro cartas de Ira especiais que fazem dano extra e contra as quais não existe nenhuma defesa: Peste, Fome, Trevas e Gafanhotos.



**Terra, Ar, Água ou Fogo sozinhos matam 1 seita**

**Terra + Fogo ou Água mata 3 seitas**

**Ar + Fogo ou Água mata 3 seitas**

**Todos os quatro elementos combinados matam 6 seitas**

**Praga, Fome, Trevas e Gafanhotos matam 2 seitas**



## Cartas de proteção

Se um deus possui uma carta de Proteção, ela pode ser usada uma vez como defesa contra o elemento (Fogo, Ar, Terra, Água) de Ataque especificado na carta. É devolvida ao baralho logo depois de usada.

## Cartas de imunidade

Existem quatro cartas de Imunidade, uma para cada um dos elementos. As cartas fornecem imunidade para o tipo de ataque elemental especificado desde que o deus a possua. A carta de Imunidade não é devolvida para o tabuleiro quando é usada para defesa, mas pode ser roubada por outros deuses.

## Seqüência de Ataque (Como aniquilar seitas devotadas a outro deus)

1) Uma vez que um ídolo cai sobre um Portal e escolhe atacar, o jogador declara que regiões no continente estão sob ataque e escolhe com que cartas de Ira irá atacar.

- 2) Qualquer deus com fichas de seita no continente pode tentar defender seus seguidores usando cartas de Proteção ou de Imunidade contra o elemento específico sendo usado.
  - 3) Se a defesa é bem sucedida, o ataque é neutralizado e todas as cartas usadas no ataque e defesa (com a exceção das cartas de Imunidade) são devolvidas ao baralho.
  - 4) Se a defesa falha, o deus conquistador remove a ficha de seita do(s) deus(es) derrotado(s) daquela área, mas não coloca suas próprias fichas de seita na região.
  - 5) O deus em ataque pode continuar os ataques ou conversões na mesma região, ou quaisquer outras regiões naquele continente, desde que haja cartas disponíveis para jogar.
- No caso de um ataque de elementos combinados, a defesa bem sucedida de um deus só neutraliza o elemento do ataque, ainda que o deus atacando perca o bônus de ataque. (Por exemplo, se Moisés usa cartões de ataque de Água e Ar para criar um tufão em uma comunidade Nórdica, e Tor defende apenas com uma carta de “Proteção Contra Ataque de Ar”, o ataque da Água mata uma seita).

Quando a última seita é removida (aniquilada) de uma região, aquela região é considerada território neutro.

## Cartas de Conversão

Enquanto as cartas de Ira permitem aos deuses aniquilar seguidores alheios, cartas de Conversão permitem aos deuses converter seguidores de outros deuses. Existem cinco tipos de cartas de Conversão (Prosperidade, Milagres, Escritura, Vida após a morte e Comunhão) — cada uma delas um aspecto da religião que o deus pode oferecer a seguidores do outro deus (pense nisso como suborno). Todas as cartas têm valor igual.

Cartas para Ganhar Seita permitem que o deus se expanda para novas regiões e repovoe regiões existentes. Com a exceção de quaisquer cartas que façam deuses Perder Uma Seita (que devem ser usadas imediatamente ao serem retiradas), as cartas só podem ser usadas quando o deus estiver em um Portal.



## Seqüência de conversão (Como converter seitas devotadas a outro deus)

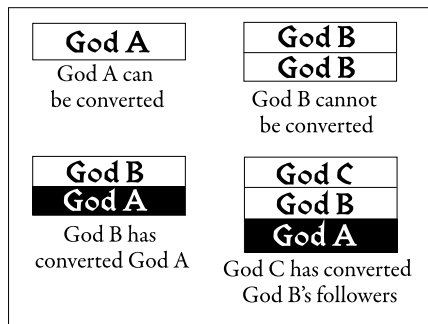
- 1) Quando um deus cair sobre um Portal e desejar converter uma ou mais regiões (cada uma com uma população de seita), ele diz ao deus em defesa e mostra que cartas de Conversão deseja usar. Apenas uma tentativa de conversão por oponente é permitida por turno, embora qualquer número de regiões de uma seita possa ser convertido.
- 2) O deus convertendo seitas pode usar qualquer combinação de cartas de Conversão regulares e permanentes (veja abaixo).
- 3) As cartas de Conversão dos deuses convertendo e em defesa são apresentadas, e subtra-

ção simples determina o resultado; um empate favorece o deus em defesa. Por exemplo:

<b>Deus em Ataque A</b>	<b>Deus em Defesa B</b>	<b>Resultado</b>
1 Carta de conversão (qualquer)	1 Carta de conversão	A conversão falha
2 cartas de conversão	1 carta	Deus A converte 1 seita
3 cartas	1 carta	Deus A converte 2 seitas

4) Se a conversão é bem sucedida, o deus convertendo coloca uma das fichas de sua seita sobre a ficha do deus conquistado. O deus ou deusa conquistador converteu as pessoas naquela região para a nova fé. Não existe nenhum limite ao número de vezes que uma dada região possa ser convertida; cada novo deus simplesmente coloca sua ficha de seita em cima da pilha.

A exceção é se uma região contendo seguidores do deus A for convertida pelo deus B e então reconvertida pelo deus A novamente (um “sanduíche de crenças” metafórico), a ficha de seita do deus B é removida e as duas fichas do deus A permanecem. Deste modo os seguidores rejeitaram a nova fé e se uniram mais fortemente que antes.



5) Com a exceção de quaisquer cartas de Conversão permanentes (com a face para cima), quaisquer cartas usadas em uma tentativa de conversão ou defesa são retornadas ao baralho.

**Lembre-se:** Apenas regiões contendo uma ficha de seita de uma determinada cor podem ser convertidas, embora um deus possa aniquilar uma ou mais seitas e então converter a seita final. Note também que uma conversão só será bem sucedida se o deus convertendo tem pelo menos uma carta de Conversão a mais que o deus cujos seguidores ele está tentando converter.

## Cartas de Conversão permanentes

Ganhar cartas de Conversão permanentes é um caminho importante para aumentar o poder de um deus. Cartas de Conversão com a face para cima são consideradas atributos permanentes de seu deus. A carta de Conversão que cada jogador recebe no início é mantida com a face para cima e retida permanentemente; não pode ser tomada por outro deus a menos que o jogador seja convertido ou aniquilado para fora do jogo. É usada junto com cartas de Conversão regulares, mas não é substituída na pilha quando usada para converter ou defender uma conversão.



Cartas de conversão permanente adicionais são ganhas quando um jogador colecionar

---

---

duas de qualquer tipo específico de cartas de Conversão. Quando uma carta igual é retirada, uma carta é retida e virada com a face para cima (torna-se permanente) enquanto a outra é devolvida ao baralho. Cada deus só pode ter um tipo permanente de cada carta de Conversão (por exemplo, um deus não pode ter duas cartas permanentes de Vida após a morte). Se um deus conquistador consegue as cartas de Conversão permanentes do deus derrotado, as cartas se tornam cartas de Conversão regulares (não permanentes) para o deus conquistador.

## Exterminador de Deus

Existe uma carta de Conversão única chamada Exterminador de Deus. Para usar o poder do Exterminador de Deus, o deus que possui a carta deve cair sobre o espaço Exterminador de Deus correspondente no tabuleiro. Quando a carta é jogada, o deus pode imediata e irrevogavelmente aniquilar qualquer outro deus; todas as seitas do deus morto são removidas do tabuleiro, e quaisquer cartas que possuía vão para o Exterminador de Deus. A carta é devolvida à parte inferior do baralho.



A carta Exterminador de Deus também atribui um poder adicional ao deus que a possui: Pode proteger o deus de um ataque que do contrário o eliminaria do jogo. Se a última seita de seguidores de um deus está em perigo de ser convertida ou aniquilada, o deus pode usar a carta do Exterminador de Deus para neutralizar aquele ataque. O ataque falha e a carta do Exterminador de Deus é devolvida ao baralho, junto com as cartas do ataque que falhou.

## Ganhando novas regiões e seitas

Existem três formas para que deuses possam repovoar seus seguidores e espalhar sua fé para novas regiões.

### 1) Reforçando a Cidade Santa

Se o ídolo do deus cai sobre uma casa de Conversão, pode escolher trocar uma carta de Conversão por uma ficha de seita que pode ser colocada apenas na região contendo a Cidade Santa original do deus. Isto só pode ser feito se a Cidade Santa está vazia ou ocupada pela(s) seita(s) do deus; outros deuses podem prevenir este reforço ocupando aquela região.

### 2) Cartas “Ganhe Uma Seita”

Deuses podem ganhar seitas usando cartas de Conversão “Ganhe Uma Seita”. Para usar a carta, um deus deve estar no Portal do continente que deseja povoar ou reforçar. No entanto, deuses só podem estabelecer uma seita usando as cartas em um continente vazio, ou um aonde já têm uma seita ocupando pelo menos uma região. Deste modo, quando tentar estabelecer uma presença em um continente onde pelo menos uma região é ocupada por outro deus, o deus invasor deve converter uma seita de outro deus antes de usar quaisquer cartas “Ganhe Uma Seita”.

### 3) Casa do tabuleiro “Ganhe Uma Seita”

Se um jogador cai sobre uma casa “Ganhe Uma Seita”, esse deus pode colocar uma ficha

---

de seita em qualquer região desocupada em qualquer lugar no tabuleiro, ou em regiões já controladas por esse deus.

## Ganhando

Existem duas formas de ganhar o jogo. A primeira é aniquilar (ou converter) todos os seguidores dos outros deuses, até que seitas de apenas um deus estejam ativas no tabuleiro. A segunda é ocupar dez ou mais regiões (isto é, metade do mundo) com as seitas de um deus.

## Ressurreição

Deuses cuja última seita não foi morta mas convertida podem retornar ao jogo posteriormente se outro deus aniquilar a(s) ficha(s) que originalmente a converteu. O jogador ressuscitado começa com duas cartas (uma carta de Conversão e uma carta de Ira) e de um dos Portais de sua origem. (A ressurreição é opcional; se o jogador escolher não retornar, foi para casa, tornou-se pacifista ou está muito bêbado para empreender uma guerra santa efetiva, as fichas de seita desse deus são removidas do tabuleiro).

## Estratégia

- 1) Cartas duplicadas podem ser úteis para diluir a seleção quando outros deuses têm permissão para roubar suas cartas.
- 2) Reforçar (ou “dobrar”) suas fichas de seita é uma boa defesa contra um deus com muitas cartas de Conversão permanentes.
- 3) Ter seitas em vários continentes é uma boa defesa contra ser eliminado em um ataque.

## Opções de jogo com dois jogadores

Em brincadeiras com dois jogadores, cada deus deve escolher dois continentes de origem ao invés de um, e o número de regiões que deve ser controlado para ganhar aumenta de onze para doze. Em jogos que começam com três ou mais jogadores, quando apenas dois deuses permanecem, cada um toma duas cartas ao invés de uma quando caírem sobre uma casa de Ira ou Conversão.

Para mais dicas de estratégia e cenários de jogo, visite [www.PlayingGods.com](http://www.PlayingGods.com).

### Elementos do jogo

Um dado de seis lados

15 fichas de seita empilháveis, de cinco cores cada

6 peças de deus (ídolos)

Cartas de Conversão e Ira

1 folha de adesivos com vários símbolos de deus

Manual do Jogo

