



ASCENSION™

Regras


Ultra•PRO
ENTERTAINMENT

STONEBLADE
ENTERTAINMENT



ASCENSION™

Bem-vindo ao mundo de Vigil.

Por milênios, Vigil esteve isolado e protegido da ameaça dos outros reinos. Agora, a barreira entre as dimensões está desmoronando, e o Avatar de um deus caído, Samael, chegou com um exército de monstros do além. Você é um dos poucos guerreiros capazes de enfrentar essa ameaça e proteger Vigil da aniquilação, mas não pode fazer isso sozinho. Você deve reunir Heróis destemidos e Construtos poderosos para auxiliá-lo na batalha.

A pessoa que obter mais Honra ascenderá para se tornar o campeão eterno e liderará seu exército para derrotar Samael e salvar o mundo!

Introdução

Em *Ascension*, os jogadores competem para ganhar Honra e formar um exército capaz de derrotar O Avatar do Caído e suas hordas de monstros. Começando com um pequeno grupo de seguidores fiéis, mas inexperientes, você irá adquirir Heróis destemidos e Construtos poderosos para auxiliá-lo em sua missão de derrotar o mal e alcançar a vitória.

Ascension é um jogo de construção de baralho. Cada jogador começa a partida com o mesmo baralho inicial, mas você irá personalizar e aumentar o poder do seu baralho conforme joga. Em seu turno, você usará suas cartas como recursos para adquirir novos Heróis e Construtos para seu baralho ou para derrotar Monstros e receber suas recompensas. No fim da partida, o jogador com mais Honra recebida pelas cartas adquiridas e recompensas de Monstros é o vencedor!

Com uma década de história, milhões de jogadores e mais de uma dúzia de expansões, existem formas ilimitadas de jogar *Ascension*. *Ascension: Edição de 10º Aniversário* dá a você o ponto de partida perfeito. Cada conjunto de *Ascension* é um jogo independente com mecânicas únicas que trazem novas experiências para um jogo clássico de construção de baralho. Para descobrir mais sobre o mundo de *Ascension*, visite stoneblade.com.

Conteúdo

- 100 Cartas de borda preta do Baralho Central
- 41 Cartas Sempre Disponíveis de borda prateada (20 Místicos, 20 Infantarias Pesadas & 1 Cultista)
- 40 Cartas Iniciais de borda branca (4 baralhos iniciais de 8 Aprendizes & 2 Milícias cada)
- 50 Marcadores de Honra (25 marcadores vermelhos grandes & 25 marcadores transparentes pequenos)
- 1 Tabuleiro

Área de Jogo



Baralho Central

Baralho Inicial
(5 cartas restantes)

Mão Inicial
(5 cartas)

Baralho Pessoal
(10 cartas: 8 Aprendizes & 2 Milícias)

Preparação

Ascension: Edição de 10º Aniversário é um jogo para 2 a 4 jogadores. Com expansões adicionais, *Ascension* pode ser jogado em até 6 jogadores.

Cada jogador deve receber um baralho inicial idêntico, consistindo de 10 cartas de borda branca: 8 Aprendizes e 2 Milícias. Essas cartas de borda branca são o alicerce do baralho pessoal de cada jogador, que eles irão construir e modificar ao longo da partida.



No início da partida, cada jogador embaralha seu baralho pessoal, coloca 5 cartas em sua mão e deixa as outras 5 cartas viradas para baixo em seu baralho.




Organize as cartas de borda preateada (Infantaria Pesada, Místicos e a única carta de Cultista) em pilhas separadas viradas para cima e coloque-as em seus espaços correspondentes no Tabuleiro. Você pode adquirir ou derrotar essas Cartas Sempre Disponíveis em seu turno gastando os recursos exigidos.

Embaralhe todas as cartas de borda preta para formar o baralho central e coloque-o virado para baixo no espaço correspondente no tabuleiro. Pegue 6 cartas do topo do baralho central e coloque-as viradas para cima nos espaços da parte direita do Tabuleiro. Isto forma a linha central, de onde cartas podem ser adquiridas ou derrotadas pelos jogadores em seus turnos.

Coloque 30 Marcadores de Honra por jogador na Área da Reserva de Honra. Marcadores vermelhos (maiores) valem 5 pontos. Marcadores transparentes (menores) valem 1 ponto. Determine aleatoriamente um jogador inicial e joguem em sentido horário a partir dele.

Jogadores	2	3	4
Total de Marcadores	60 ★	90 ★	120 ★

Cartas de Herói

Heróis são os aliados que você adquire para auxiliá-lo em sua missão de salvar o reino de Vigil. Você pode usar Runas  para adquirir novos Heróis da linha central para aprimorar seu baralho pessoal.

Nome

Devoto do Olho Abléfaro

5

Custo

Número de Runas que você deve pagar para adquirir esta carta.

Facção

Existem quatro facções diferentes:

- **Iuminados**
- **Virentes**
- **Mechana**
- **Vazio**

Herói Iluminado

Efeito

O que a carta faz quando é jogada ou está em jogo.

Compre duas cartas.

Honra

Quanta Honra esta carta vale.


3

Texto Ilustrativo

Não tem efeito na partida.


"Devoto-se ao Olho," diz Dhartha, "e veja tudo o que o universo tem a oferecer."

Raridade & Ícone de Série

Cada  representa uma cópia da carta no Baralho Central.

Em seu turno, você pode jogar qualquer quantidade de Cartas de Herói da sua mão. Quando você jogar uma Carta de Herói, ganhe o efeito descrito na carta. Heróis jogados durante seu turno permanecem à sua frente até o fim de seu turno e então são movidos para sua pilha de descartes.

Cartas de Construto

Construtos são as várias armas, itens mágicos e dispositivos fantásticos que você pode adquirir para usar em suas batalhas por Vigil. Você pode usar Runas  para adquirir novos Construtos da linha central para aprimorar seu baralho pessoal.

Nome

Muramasa

Custo

Número de Runas que você deve pagar para adquirir esta carta.

Facção

Existem quatro facções diferentes:

- Iluminados
- Virentes
- Mechana
- Vazio

Construto do Vazio

Uma vez por turno, ganhe .

Efeito

O que a carta faz quando é jogada ou está em jogo.

Honra

Quanta Honra esta carta vale.


4

Texto Ilustrativo

Não tem efeito na partida.


A última espada dela carrega seu nome.

Raridade & Ícone de Série

Cada  representa uma cópia da carta no Baralho Central.

Em seu turno, você pode jogar qualquer quantidade de Construtos da sua mão. Uma vez jogados, os Construtos permanecem à sua frente e fornecem seus efeitos para você. Eles não são colocados na sua pilha de descartes no fim do seu turno; eles continuam te auxiliando turno após turno! Entretanto, eles podem ser destruídos por alguns efeitos de Cartas de Monstro. Se o seu Construto for destruído, coloque-o imediatamente em sua pilha de descartes. Algumas cartas fazem referência a controlar Construtos. Você controla um Construto enquanto ele está em jogo à sua frente, mas não enquanto ele está em seu baralho ou pilha de descartes.

Cartas de Monstro

Monstros representam as forças do mal que estão tentando invadir e destruir o mundo de Vigil. Você pode gastar Poder  para derrotar monstros na linha central, o que os enviará para o Vazio e te fornecerá a recompensa deles.

Nome

Tirano da Terra

6

Custo


Número de Poder que você deve pagar para derrotar esta carta.

Recompensa

O que este monstro faz quando é derrotado.

Monstro

Tipo da Carta


Recompensa: Ganhe .
Compre duas cartas.


Nas cavernas abaixo, você encontrará um poder ilimitado cercado por fogo e morte.

Texto Ilustrativo

Não tem efeito na partida.

Raridade & Ícone de Série

Cada  representa uma cópia da carta no Baralho Central.

As recompensas do monstro incluem Honra , que é a condição de vitória de *Ascension*. Quando você ganhar Honra por derrotar um Monstro, pegue o número correspondente de Marcadores de Honra da Reserva de Honra e coloque-os à sua frente. Os cristais vermelhos valem 5 de Honra e os cristais transparentes valem 1 de Honra.

Como Jogar

Algumas cartas possuem textos que contradizem as regras do jogo descritas neste manual. Quando isto ocorrer, siga o texto da carta.

Descrição do Turno

Em seu turno, você pode realizar as seguintes ações em qualquer ordem, quantas vezes você desejar:

- Jogue uma carta para ganhar Runas (▲), Poder (●), Honra (★) e outros efeitos.
- Use os efeitos de um Construto que você controla.
- Adquira um Herói ou Construto pagando seu custo e colocando-o em sua pilha de descartes.
- Derrote um Monstro para ganhar Honra e outras recompensas.

Quando você terminar, realize as seguintes ações para finalizar seu turno:

- Coloque todas as Cartas de Herói jogadas e todas as cartas restantes da sua mão em sua pilha de descartes.
- Compre cinco cartas do seu baralho pessoal para compor sua mão para o turno seguinte.

Se o seu baralho pessoal estiver vazio e você precisar comprar uma carta (ou revelar uma carta do seu baralho), reembalhe sua pilha de descartes para repor seu baralho pessoal. Cada vez que você fizer isso, as cartas que você adquiriu se tornam parte do seu baralho em constante evolução. As Cartas de Herói jogadas durante seu turno só são colocadas em sua pilha de descartes no fim do seu turno, portanto, se você precisar repor seu baralho durante seu turno, não embaralhe as cartas que você jogou neste turno.



Caso o baralho central se esgote, reembalhe as cartas que estão no Vazio para reabastecê-lo. Não pode haver nenhuma Carta de Aprendiz, Milícia, Místico ou Infantaria Pesada no Vazio ou no novo baralho central. Se quaisquer cartas com esses nomes foram colocadas lá por engano, tenha a certeza de removê-las antes de embaralhar.

Jogando Cartas da Mão

Para jogar uma Carta de Herói, pegue a carta da sua mão e coloque-a virada para cima à sua frente, anuncie seu efeito e siga as instruções da carta. Quaisquer escolhas determinadas pela carta devem ser feitas nesta hora, e quaisquer condições para efeitos adicionais também são verificadas. Quaisquer ou gerados podem ser guardados e gastos até o fim do seu turno. Heróis permanecerão à sua frente até o fim de seu turno, quando são movidos para sua pilha de descartes.

Construtos são jogados como Heróis, mas permanecerão em jogo após o fim do seu turno. Os efeitos dos Construtos em jogo podem ser usados quando forem jogados e reutilizados novamente em seus turnos posteriores.



Quando você jogar a Virago Espinhosa da sua mão, ganhe e compre uma carta.

Adquirindo Cartas da Linha Central

Você pode adquirir um Herói ou Construto da linha central gastando uma quantidade de Runas () igual ao custo listado no canto superior direito da carta, dentro do ícone .



Kor custa para ser adquirido.

Você pode adquirir qualquer número de Heróis ou Construtos em seu turno, incluindo as Cartas Sempre Disponíveis de Místico e Infantaria Pesada, contanto que você pague o custo de Runas por cada carta que você adquirir. Quando você adquirir uma carta, coloque-a em sua pilha de descartes. Se ela foi obtida da linha central, a substitua pela carta do topo do baralho central (e vire-a para cima), de modo que a linha central tenha sempre 6 cartas disponíveis.

Derrotando Monstros

Você pode derrotar um Monstro na Linha Central gastando Poder (🔥) igual ao custo listado no canto superior direito da carta, dentro do ícone 🔥.

Você pode derrotar qualquer número de Monstros em seu turno, incluindo a Carta Sempre Disponível de Cultista, contanto que você pague o custo de Poder por cada carta que você derrotar. Quando você derrotar um Monstro, a carta é banida para o Vazio e você recebe a recompensa indicada. Preencha quaisquer espaços vazios na linha central com cartas do topo do baralho central. O Cultista está Sempre Disponível para ser derrotado e nunca é banido para o Vazio. Não há limite para quantas vezes você pode derrotar o Cultista em um turno.

Ganhando Honra

Quando você ganhar Honra (★) por derrotar um Monstro, pegue o número correspondente de Marcadores de Honra da Reserva de Honra e coloque-os à sua frente. Marcadores vermelhos valem 5 de Honra, marcadores transparentes valem 1 de Honra.

As recompensas dos Monstros não são a única maneira de ganhar Honra. Algumas Cartas de Herói ou Construto podem fornecer Honra para você quando jogá-las, ou quando você cumprir com certas condições. Confira o número dentro do símbolo de Honra (★) no texto da carta para determinar quanta Honra ela fornece. (O número no canto inferior esquerdo da carta é quanta Honra a carta vale no fim da partida. Cartas que fornecem Honra especificarão isso em seus textos.)

Banindo Cartas

Alguns efeitos permitem banir cartas, seja da linha central ou das cartas que você possui em sua mão ou pilha de descartes.

Quando um efeito disser para você banir uma carta da linha central, escolha uma carta da linha central e coloque-a no Vazio. Então coloque a carta do topo do baralho central virada para cima na linha central para substituí-la. Banir um Monstro da linha central desta maneira não conta como derrotá-lo e, portanto, você não recebe suas recompensas.



O Tirano da Terra custa 6 Poder para ser derrotado.

Quando um efeito disser para você banir uma carta da sua mão e/ou pilha de descartes, escolha uma carta dessa área e coloque-a no Vazio. Se a carta escolhida for um Aprendiz ou Milícia, devolva-a para a caixa do jogo ao invés de colocá-la no Vazio. Se a carta escolhida for uma Infantaria Pesada ou Místico, devolva-a para a pilha correspondente de Cartas Sempre Disponíveis ao invés de colocá-la no Vazio.



Ganhe 2.

Você pode banir uma carta de sua mão ou de sua pilha de descartes.

Nota: se um efeito te permitir banir uma carta da sua mão, você não pode banir uma carta que você já tenha jogado durante seu turno, pois essa carta não está mais na sua mão.

Dica: banir suas cartas mais fracas permite que você compre suas cartas poderosas mais frequentemente durante o andamento da partida. Tenha certeza de banir suas Cartas de Aprendiz e Milícia sempre que tiver oportunidade!

Fim do Turno

Quando você terminar de jogar cartas de sua mão, adquirir Heróis e Construtos e derrotar Monstros, coloque quaisquer cartas restantes da sua mão e quaisquer Heróis que você jogou na pilha de descartes. Você perde todo o  e  que não gastou neste turno. Compre 5 cartas para repor sua mão para o próximo turno. Se acabarem as cartas de seu baralho pessoal e você precisar comprar mais, reembalhe sua pilha de descartes para formar um novo baralho.

Quando você acabar seu turno, o jogo segue para o próximo jogador em sentido horário.

Fim da Partida

Quando o último Marcador de Honra for retirado da reserva, a partida termina no fim da rodada atual (após o turno do último jogador a iniciar a partida). Isto significa que, em *Ascension*, cada jogador terá o mesmo número de turnos antes da partida acabar. Os jogadores ainda podem ganhar Honra mesmo após a Reserva de Honra acabar. Use Marcadores de Honra adicionais da caixa para esta finalidade.

Um gigante cogôs palavras fazem as flores desabrocharem e as florestas crescerem.

4

Quatro cartas de Honra adicionais da caixa para esta finalidade.

Adicionalmente aos Marcadores de Honra, as cartas que você adquiriu também valem Honra. O valor de Honra de cada carta é indicado pelo número no Símbolo de Honra (★) no canto inferior esquerdo da carta.

Quando a partida terminar, conte a Honra de todos os seus Heróis e Construtos adquiridos (incluindo sua mão, baralho, pilha de descartes e Construtos em jogo) e todos os Marcadores de Honra que recebeu durante a partida. O jogador com o maior total de Honra é o vencedor!

Se ambos os jogadores tiverem a mesma quantidade de Honra, o jogador que jogou por último vence.

Glossário

Banir: quando uma carta for banida, ela é colocada no Vazio. Cartas de Aprendiz e Milícia são devolvidas para a caixa do jogo ao invés de irem para o Vazio. Cartas de Místico e Infantaria Pesada são devolvidas para suas respectivas pilhas ao invés disso.

Construtos: quando você jogar um Construto da sua mão, ele permanece em jogo ao invés de ir para sua pilha de descartes. Você pode ganhar os efeitos dele todos os turnos em que ele permanecer em jogo.

Controle: você controla um Construto enquanto ele estiver em jogo à sua frente, independentemente de qual turno você jogou-o. Você não controla um Construto enquanto ele estiver na sua mão, baralho ou pilha de descartes.

Destrua: quando uma carta for destruída, ela é colocada em sua pilha de descartes. Este efeito geralmente se refere a destruir Construtos que estão em jogo.

Iluminado: uma das quatro facções principais. As Cartas de Iluminado são azuis.

Herói: quando você jogar um Herói da sua mão, você ganha o efeito descrito na carta imediatamente.

Honra (★): Honra é utilizada para determinar a vitória em *Ascension*. Quando a partida acabar, calcule o valor de seus Marcadores de Honra e adicione os valores de Honra de todas as suas cartas adquiridas. O jogador com o maior valor total de Honra é o vencedor.

Virente: uma das quatro facções principais. As Cartas de Virente são verdes.

Mechana: uma das quatro facções principais. As Cartas de Mechana são marrons.

Monstros: Monstros na Linha Central podem ser derrotados usando Poder (🔴). Quando você derrotar um Monstro, ganhe as recompensas indicadas e coloque-o no Vazio.

Poder (🔴): poder é um recurso que pode ser gasto para derrotar Monstros por suas recompensas.

Recompensa: quando você derrotar um Monstro, você ganha suas recompensas, que geralmente incluem Honra (★).

Runas (⚔️): Runas são um recurso que pode ser gasto para adquirir Heróis e Construtos.

União: cartas com **União** possuem efeitos adicionais que ocorrem se você jogá-las no mesmo turno que outros Heróis da mesma facção.

O Vazio: a zona onde as cartas banidas são colocadas. Monstros derrotados na Linha Central são banidos para o Vazio.



Vazio: uma das quatro facções principais. As Cartas de Vazio são roxas.

Perguntas Frequentes






P: Qual é a ordem de eventos após derrotar um Monstro na Linha Central?

R: Quando você derrotar um Monstro na linha central, você deve primeiro bani-lo para o Vazio. Você então preenche o espaço vazio da linha central com a carta do topo do baralho central. Por fim, você ganha as recompensas listadas na Carta de Monstro derrotada.

P: O que acontece quando eu derroto o Cultista? Quantas vezes eu posso derrotá-lo?

R: O Cultista permanece na área de Cartas Sempre Disponíveis pela partida inteira. Ele nunca é banido para o Vazio. Você pode derrotar o Cultista qualquer quantidade de vezes em seu turno, contanto que você possa pagar o custo em Poder. Por exemplo, se você gerou , você pode derrotar o Cultista até 4 vezes, ganhando  cada vez que fizer isso.

P: Eu preciso gastar todos os meus recursos quando eu adquirir uma carta ou posso guardar os recursos excedentes para depois?

R: Runas () e Poder () que você gerar podem ser gastos até o fim do seu turno. Você pode guardar uma parte dos seus recursos para adquirir ou derrotar uma carta e usar o restante posteriormente no turno. Você só perderá os recursos excedentes no fim do seu turno. Por exemplo, se você jogar 2 Místicos da sua mão para gerar , você pode adquirir um Herói com um custo de  agora e depois adquirir outro Herói com um custo de .

P: Quando a Reserva de Marcadores de Honra se esgotar, eu ainda posso ganhar mais Honra?

R: Sim. Quando a Reserva de Honra ficar sem marcadores, significa que a partida está perto de terminar, mas você pode continuar ganhando mais Honra! Quando o último Marcador de Honra for pego, continue jogando até o fim da rodada atual - após o turno do último jogador a iniciar a partida. Você ainda pode ganhar Honra mesmo quando não houver mais marcadores na reserva, usando Marcadores de Honra extras da caixa.

P: O que acontece se todas as Cartas de Místico ou Infantaria Pesada forem adquiridas? Eu ainda posso adquiri-las de alguma outra maneira?

R: Não. Existe um número limitado de cartas disponíveis de Místico e Infantaria Pesada, e caso elas se esgotem, você não poderá adquirir mais delas. Porém, se uma Carta de Místico ou Infantaria Pesada for banida, ela é colocada de volta em sua pilha ao invés do Vazio, ficando disponível para ser adquirida.

Perguntas Frequentes

P: O que acontece se uma carta deixar a linha central ao mesmo tempo que outro efeito ocorreria?

R: Sempre que uma carta deixar a linha central, ela deve ser substituída imediatamente pela carta do topo do baralho central. A qualquer momento em que um jogador esteja tomando uma decisão, ou um efeito esteja ocorrendo, a linha central deve estar completa.

P: Posso usar os efeitos "uma vez por turno" no turno de outro jogador?

R: Não. Você só pode utilizar os efeitos dos Construtos que você controla em seu próprio turno.

P: Eu sou obrigado a usar os efeitos "uma vez por turno" dos meus Construtos assim que eu cumprir com suas condições?

R: Não. Contanto que as condições listadas no Construto estejam cumpridas, você pode esperar para ganhar o efeito posteriormente em seu turno. Por exemplo, se você controla um Olho da Providência, você não precisa comprar uma carta logo que seu turno se inicia.

P: Posso jogar um Aprendiz para ganhar uma Runa e então bani-lo com um Iniciado do Vazio ou Árbitro do Precipício?

R: Não. Heróis em jogo durante seu turno não fazem mais parte da sua mão. Eles permanecerão virados para cima à sua frente até o fim de seu turno e então vão para sua pilha de descartes. Se você quiser banir uma carta da sua mão, você não poderá jogá-la para ganhar seus efeitos.

P: O que acontece se meu oponente derrotar um Tirano dos Mares e eu só controlar um Construto?

R: Você pode manter seu Construto.

P: O que acontece com a carta pega através de Xeron, Duque da Impostura? O jogador mantém essa carta permanentemente? O outro jogador compra uma carta substituta?

R: O jogador que derrotar Xeron pega uma carta aleatória da mão de cada outro jogador e a adiciona à própria mão. Ele agora é o proprietário dessas cartas pelo resto da partida e pode jogá-las em seu turno. Os outros jogadores não compram cartas substitutas para as cartas que foram pegadas.

Variante Solo

Aqui estão as regras do modo solo que você pode experimentar por conta própria:

- Coloque 50 Marcadores de Honra na Reserva de Honra.
- Distribua a Linha Central de 6 cartas e realize seu turno normalmente.
- Sempre que uma carta deixar a Linha Central, as cartas restantes devem deslizar para a direita, preenchendo quaisquer espaços vazios à direita, se necessário. Então uma carta substituta do baralho central deve ser adicionada aos espaços vazios resultantes à esquerda.
- Após cada um dos seus turnos, o vilão, Samael realiza um turno. Samael adquire ou derrota as duas cartas mais à direita na Linha Central.
- Todas as cartas adquiridas por Samael são deixadas de lado e serão usadas para determinar o total de Honra dele no fim da partida.
- Todos os Monstros derrotados por Samael vão para o Vazio e ele recebe a quantidade de Honra listada em suas recompensas. Todas as outras recompensas dos Monstros que ele derrotar são ignoradas.
- Continue alternando turnos desta maneira até que a último Marcador de Honra seja retirado da reserva. No fim desse turno, compare seu total de Honra com a Honra obtida por Samael. Se você tiver mais Honra, você vence.

Créditos

Criador de Ascension™

Justin Gary

Equipe de Design & Desenvolvimento

Brian Kibler, Gary Arant, Rob Dougherty, Ryan Sutherland, Jared Saramago, Jason Zila, John Fiorillo, Ryan O'Connor, Ian Estrin, Jeff Liu, Dave Baumgartner, Steve Terry, Will Garner, Darwin Kastle, Pete Baumgartner

Gerenciamento de Projeto

Gary Arant, Mataio Wilson, George Rockwell III

Direção Criativa

George Rockwell III

Design Gráfico

Denver Miller III, Jessica Eyerl

Arte das Cartas

Peter Klijn, Rod Mendez, Aaron Nakahara, Jakub Rebelca, Kristen Maslanka

Desenvolvimento Criativo

George Rockwell III, Justin Gary

Relações Públicas

Bryan Hughes

Tradução Brasileira

Pedro Vinicius

Revisão Brasileira

Barbara Peres

© 2020 Stone Blade Entertainment

© 2023 IELLO - Versão Localizada

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France - www.iello.com

Produzido em Jiayang, China por Whatz Games

Todos os direitos reservados.



www.AscensionGame.com