

IGNACY TRZEWICZEK

IMPERIAL SETTLERS

Colonizadores de quatro grandes potências mundiais descobriram novas terras com novos recursos e oportunidades. Romanos, Bárbaros, Egípcios e Japoneses se mobilizam para expandirem as fronteiras de seus impérios. Eles erguem novas construções para fortalecer suas economias, escavam minas e cultivam campos para juntar recursos, e constroem quartéis e campos de treinamento para treinar soldados. Logo eles descobrem que essa nova terra é pequena demais para todos e uma guerra se inicia...

IMPERIAL SETTLERS é um jogo de cartas que deixa os jogadores liderarem uma de quatro facções. O jogo é jogado através de cinco rodadas, nas quais os jogadores exploram novas terras, erguem construções, trocam recursos, conquistam o inimigo, e finalmente ganham pontos de vitória.

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é possuir a maior quantidade de pontos de vitória, recebidos por expandir seu império e dificultar a vida dos seus adversários.

Durante o jogo, os jogadores recebem pontos de vitória (PV) de várias formas: De acordos feitos, ações realizadas e habilidades de Locais. Os Locais que se tornam parte do império de um jogador também valem pontos de vitória. No final do jogo, os jogadores adicionam os PV dos seus Locais aos seus PV atuais para ter a pontuação final.

O jogador com mais PVs foi responsável pelo melhor império e ganha o jogo.



COMPONENTES

1 TABULEIRO DE PONTUAÇÃO



O Tabuleiro de Pontuação com marcação dos Pontos de Vitória e Rodadas.

4 MARCADORES DE FACÇÃO



Cada jogador possui um marcador de facção para marcar seus PVs.

1 MARCADOR DE RODADA



4 TABULEIROS DE FACÇÃO

Cada facção possui seu próprio tabuleiro que indica a produção de Bens, que é única para cada facção. Os tabuleiros de facção possuem dois lados, com um líder homem de um lado e uma líder mulher do outro. Não existe diferença de jogabilidade entre os lados, permitindo que você possa escolher o gênero de sua preferência.

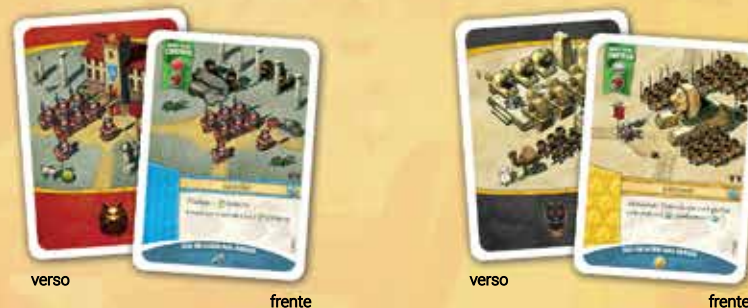


220 CARTAS (63 x 88 mm)

30 CARTAS DE BÁRBAROS 30 CARTAS DE JAPONESES



30 CARTAS DE ROMANOS 30 CARTAS DE EGÍPCIOS



84 CARTAS COMUNS



Cada facção possui seu próprio baralho, do qual somente aquela facção irá comprar cartas durante a partida. Também existe um baralho de cartas Comuns, que estará disponível para todos os jogadores.

16 CARTAS DE ATAQUE



Cartas de ataque são usadas somente na variante para 1 jogador.
(mais sobre a variante de 1 jogador na página 13).

COMPONENTES

MARCADORES DE BENS E FICHAS

MIN. 30
MADEIRAS



MIN. 30
PEDRAS



MIN. 30
COMIDAS



MIN. 36
TRABALHADORES



18 FICHAS DE PILHAGEM

10 FICHAS DE DEFESA



24 FICHAS DE OURO 6 FICHAS MULTIPLICADORAS



1 MARCADOR DE JOGADOR INICIAL



4 FICHAS EGÍPCIAS ESPECIAIS



Essas Fichas são utilizadas apenas quando o jogador controlando os Egípcios constrói o Templo de Rá.

BENS ILIMITADOS



Recursos, Trabalhadores e Fichas não são limitados pela quantidade disponível no jogo. Se o estoque de algum deles acabar, os jogadores podem utilizar as Fichas multiplicadoras inclusas. Por exemplo, se não houver marcadores de pedra suficientes e um jogador precisar de 5 pedras, ele pode pegar 1 pedra e colocar sobre uma ficha multiplicadora x5.

BENS E ÍCONES NO JOGO

O termo "Bens" se refere a tudo que os jogadores podem receber durante o jogo, incluindo cartas, Recursos, Trabalhadores e Pontos de Vitória. Os diferentes tipos de Bens são:

CARTA

Cartas representam Locais que os jogadores podem interagir. Jogadores podem fazer Acordos com Locais, adicioná-los ao seu império ou destruí-los. Durante o jogo, os jogadores adquirem cartas na Fase de Observação, por Acordos, destruindo Locais e outras ações. A não ser que esteja explicitamente dizendo outra coisa, sempre que um jogador é instruído a comprar uma carta, ele pode comprar do seu baralho de facção ou do baralho comum. Você encontrará uma descrição detalhada das cartas na Seção de Visão geral das cartas.

PONTO DE VITÓRIA

Pontos de Vitória representam a glória e poder do império. Os jogadores ganham PVs principalmente de ações que eles fazem, mas eles também podem recebê-los de Acordos ou Locais de Produção. Cada Local também possui seu valor em PVs no final do jogo.

TRABALHADOR

Trabalhadores representam a população do império. Os jogadores irão usar os trabalhadores para fazerem ações nos Locais e adquirirem cartas ou recursos.

FICHA DE PILHAGEM

Fichas de Pilhagem representam as unidades militares do império. Fichas de Pilhagem são usadas principalmente para destruir cartas da sua mão ou Locais do império de um oponente.

FICHA DE DEFESA

A Ficha de defesa representa uma defesa fortificada do império. Fichas de Defesa são usadas para tornar um Local mais difícil de ser destruído por um oponente.

FICHA DE OURO

Fichas de Ouro representam a riqueza do império. 1 Ouro pode ser usado no lugar de qualquer recurso (Madeira, Pedra e Comida), mas o inverso não se aplica.

RECURSOS: COMIDA, MADEIRA, PEDRA

Comida, Madeira e Pedra são coletivamente chamados de Recursos nos termos das regras. Os jogadores adquirem Recursos principalmente na Fase de Produção, mas também através de Acordos, destruindo Locais e de outras ações. Comida é necessária para fazer Acordos, enquanto Madeira e Pedra são usadas como materiais para construir Locais. Recursos também podem ser gastos para ativar Locais de Ação.

OUTROS ÍCONES

LOCAIS

Uma carta construída no Império de um jogador é chamada de Local.

CARTAS EM DETALHES

VISÃO GERAL DAS CARTAS

Cada carta pode ser utilizada de duas ou três maneiras diferentes dependendo se é Carta Comum ou uma Carta de Facção. Todas as cartas podem ser construídas em um Império de um jogador, permitindo que o jogador utilize os efeitos daquele Local. Cartas Comuns e Cartas Japonesas podem ser destruídas para se obter os recursos mostrados no canto direito superior das cartas. Cartas destruídas são descartadas e vão para suas respectivas pilhas de descarte.

Cartas de Facção podem ser utilizadas como Acordos, imediatamente dando para o jogador um recurso em particular mostrado embaixo das cartas e também em futuras fases de produção. Acordos são indicados colocando a carta embaixo do Tabuleiro de Facção, deixando apenas a área de acordo visível.



CORES (TIPOS) DE LOCAIS:



INFORMAÇÃO DE AFILIAÇÃO

Indica de que baralho a carta faz parte:
BAR – Bárbaros, COM – Comum, EGY – Egípcios
JAP – Japoneses, ROM – Romanos,
001, 002, etc. – Número da Carta

NÚMERO DE CÓPIAS DA CARTA NO JOGO:

🐾 / 🐾 / 🐾 / 🐾 - Existe apenas uma cópia dessa carta no baralho da Facção
/ 🐾 🐾 🐾 / 🐾 🐾 / 🐾 🐾 - Existem apenas duas cópias dessa carta no baralho da Facção
/ 🐾 🐾 🐾 🐾 / 🐾 🐾 / 🐾 🐾 - Existem três cópias dessa carta no baralho da Facção

ORDEM DE COLOCAÇÃO DOS LOCAIS

Para achar facilmente as cartas de um tipo específico na sua área de jogo e deixá-las organizadas, deve-se posicioná-las em três linhas próximas ao Tabuleiro de Facção. Sempre que um jogador construir um Local em seu império, ele deve posicionar da seguinte forma:

- ✖ **LOCAIS DE PRODUÇÃO** devem ser colocados na linha mais acima.
- ✖ **LOCAIS DE HABILIDADE** devem ser colocados na linha do meio.
- ✖ **LOCAIS DE AÇÃO** devem ser colocados na linha de baixo.

Para distinguir facilmente Locais Comuns e Locais de Facções no Império é recomendado colocar os Locais de Facção à esquerda do tabuleiro e os Locais Comuns à direita do tabuleiro.

NOTA: Colocar um Local em um lugar errado não é um erro e não há penalidades por isso. Porém, é fortemente recomendado que se mantenha essa ordem de colocação de Locais, pois deixa o jogo mais rápido e interessante.



NOTA: Os três tipos de Locais podem ser diferenciados pelas ruas na ilustração: Locais de Produção não possuem ruas para cima, Locais de Habilidade possuem ruas em todas as quatro direções, enquanto Locais de Ação não possuem ruas para baixo.

PREPARAÇÃO

NOTA: Antes do primeiro jogo, as cartas devem ser separadas de acordo com seus tipos – separe cartas Comuns e cartas de cada Facção em diferentes baralhos. Após o término do jogo, recomendamos que deixe as cartas separadas para agilizar a preparação de partidas futuras.

As regras a seguir se referem a um jogo para 2-4 jogadores. As regras para um jogo solo podem ser encontradas na página 13.

1. Coloque o Tabuleiro de Pontuação na mesa onde todos consigam enxergá-lo. Coloque o marcador de turnos no espaço "1" da Trilha de Rodadas.
2. Embaralhe as cartas Comuns e coloque-as em uma pilha virada para baixo ao alcance de todos os jogadores.
3. Cada jogador escolhe a Facção com que deseja jogar e pega todos os componentes da facção escolhida. Cada uma das 4 Facções possui seus próprios componentes:

- ✗ Um Tabuleiro de Facção
- ✗ Um baralho de 30 cartas de Facção
- ✗ Um marcador de Facção

Cada jogador coloca um Tabuleiro de Facção a sua frente, embaralha suas cartas de Facção e as coloca em uma pilha virada para baixo. Se houver menos que 4 jogadores, devolva as peças restantes para a caixa.

NOTA: O jogador que escolher os Japoneses deve se lembrar das regras especiais dessa facção, que podem ser encontradas na página 11.

4. Cada jogador coloca seu Marcador de Facção no espaço "0" da trilha de Pontos de Vitória.
5. Coloque todos os marcadores de Recursos e Trabalhadores e Fichas adicionais ao alcance de todos, criando o estoque.

NOTA: Você só precisará de 1 Ficha de Defesa por jogador. As Fichas de Defesa a mais estão incluídas para uso com as futuras expansões.

6. Decida o Jogador Inicial aleatoriamente. O jogador escolhido recebe o Marcador de Jogador Inicial.
7. No começo do jogo, cada jogador, começando pelo Jogador Inicial, compra 2 cartas do Baralho de cartas comuns e 2 cartas do seu baralho de facção. Essas quatro cartas formam a mão inicial dos jogadores.

AGORA VOCÊ ESTÁ PRONTO(A) PARA COMEÇAR O JOGO!

Para as primeiras partidas, recomendamos um jogo de 2 jogadores utilizando os Romanos e os Bárbaros, por serem mais fáceis de jogar. Os Egípcios e Japoneses possuem cartas com habilidades mais complexas e jogar com elas é mais desafiador para iniciantes.



ORDEN DA RODADA

O jogo consiste de 5 rodadas, divididas em 4 fases:

1. FASE DE OBSERVAÇÃO

Jogadores adquirem novas cartas.

2. FASE DE PRODUÇÃO

Jogadores recebem Recursos, Trabalhadores, Fichas de Pilhagem, entre outras coisas produzidas por suas facções.

3. FASE DE AÇÃO

A fase principal de cada rodada. Os jogadores usam suas cartas, Recursos, Trabalhadores, entre outras coisas para realizar ações e expandir seus Impérios e ganharem Pontos de Vitória.

4. FASE DE LIMPEZA

Jogadores descartam todos os Recursos, Trabalhadores, Ouro e Fichas que foram, ou não, usadas.

Em cada rodada, as fases são executadas na mesma ordem. A descrição exata de cada fase é descrita no próximo capítulo.

FASE DE OBSERVAÇÃO

Nesta fase, cada jogador irá receber 3 novas cartas que serão colocadas em suas mãos.

PARA EXECUTAR A FASE DE OBSERVAÇÃO, SIGA OS SEGUINTE PASSOS:

1. Cada jogador compra a carta do topo do seu baralho de facção, e a coloca na mão.
2. Compre do baralho de cartas comuns um número de cartas igual ao número de jogadores mais 1 (por exemplo, 4 cartas para um jogo de 3 jogadores) e as coloque viradas para cima no centro da área de jogo. Agora, os jogadores estão prontos para escolherem as cartas. Começando pelo Jogador Inicial e continuando em sentido horário, cada jogador escolherá 1 carta do conjunto de cartas reveladas. A carta restante é descartada sem nenhum efeito adicional.
3. Novamente, compre do baralho de cartas comuns, um número de cartas igual ao número de jogadores mais 1 e as coloque viradas para cima no centro da área de jogo. Na segunda rodada de escolha de cartas, o último jogador começa, e dessa vez cada jogador escolhe 1 carta das cartas reveladas no sentido anti-horário. Mais uma vez, a carta restante é descartada, sem que nenhum efeito adicional aconteça.

Não há limite de cartas que um jogador possa ter na mão de uma só vez.

Cartas na mão são mantidas em segredo de outros jogadores.

FASE DE PRODUÇÃO

Nesta fase, os jogadores recebem vários Bens disponíveis no jogo (Recursos, Trabalhadores, Fichas, cartas e PVs).

Durante a Fase de Produção, os jogadores coletam Bens através de três fontes diferentes:

- ✖ **TABULEIRO DE FACÇÃO** – Essa é a básica da facção, que fornece um número específico de Trabalhadores, Recursos e Fichas.
- ✖ **ACORDOS** (Mais sobre Acordos na página 9) – cada Acordo realizado fornece 1 Bem específico ao jogador.
- ✖ **LOCAIS DE PRODUÇÃO** (Mais sobre Locais na página 8) – Cada Local de Produção possui suas próprias habilidades e produzem um tipo e quantidade específicas de Bens.

Os jogadores realizam a Fase de Produção começando com o Jogador Inicial e continuando no sentido horário. Cada jogador checa seu próprio Tabuleiro de Facção, Acordos e Locais de Produção para determinar o número e tipos de Bens que ele coleta.

Os Bens são coletados da seguinte maneira:

- ✖ **CARTAS** devem ser compradas do Baralho Comum **ou** do baralho de facção do jogador (escolha do jogador), a não ser que seja estabelecido o contrário.
- ✖ **PVs** são marcados ajustando o marcador de facção na trilha de Pontos de Vitória.
- ✖ Todos os outros **BENS** são pegos pelos jogadores do estoque geral e colocados em seus próprios estoques.

NOTA 1: Na primeira rodada jogadores só coletam os Bens fornecidos pelo tabuleiro da facção, já que eles ainda não possuem nenhum Acordo nem Locais de Produção em seus Impérios.

NOTA 2: Recursos, Trabalhadores e Fichas que os jogadores obtém na Fase de Produção só podem ser gastos na rodada atual. Todos os Bens não usados (exceto pontos de vitória e cartas) são descartados no final da rodada.



EXEMPLO DE FASE DE PRODUÇÃO

Igor está jogando com a facção Japonesa. Seu Tabuleiro de Facção fornece para ele 4 Trabalhadores, 1 Madeira, 1 Ficha de Pilhagem e 1 Ficha de Defesa. Ele possui 2 Acordos – 1 para 1 Trabalhador e outro para 1 Ouro. Ele também possui 2 Locais de Produção: Campos do Lorde e Armeiro. O Armeiro produz 1 Ficha de Pilhagem e os Campos do Lorde fornece para Igor 1 Comida. Por tanto, no total, Igor recebe 5 Trabalhadores, 1 Madeira, 2 Fichas de Pilhagem, 1 Ficha de Defesa, 1 Ouro e 1 Comida.

ORDEM DA RODADA

FASE DE AÇÃO

Esta é a fase principal do jogo, na qual os jogadores realizam suas ações para construir e/ou destruir Locais, fazer Acordos, usar Locais de Ação e trocar Trabalhadores por Recursos. Começando pelo Jogador Inicial e continuando no sentido horário, cada jogador realiza uma ação por vez. O jogador pode realizar qualquer ação disponível ou passar.

AÇÕES DISPONÍVEIS:

- ✖ **CONSTRUIR UM LOCAL**
- ✖ **FAZER UM ACORDO**
- ✖ **DESTRUIR**
- ✖ **ATIVAR UM LOCAL DE AÇÃO**
- ✖ **GASTAR 2 TRABALHADORES PARA PEGAR 1 RECURSO OU 1 CARTA DO BARALHO (COMUM OU FACÇÃO)**

Todas as ações são descritas em detalhes em um capítulo separado (ver páginas 8-10).

Uma vez que um jogador passa na Fase de Ação, ele não pode realizar nenhuma ação adicional naquela rodada. Também não pode ser alvo de ações de outros jogadores. Por exemplo, um jogador que passou não pode ter nenhum de seus Locais destruído.

Não existe limite de número, tipo ou ordem de ações que um jogador pode fazer durante a Fase de Ação, contanto que ele faça uma ação de cada vez.

A Fase de Ação continua até que todos os jogadores tenham passado.

FICHAS DE DEFESA

Durante a Fase de Produção cada Facção recebe 1 Ficha de Defesa.

Durante a Fase de Ação, a qualquer momento no seu turno, um jogador pode colocar a Ficha de Defesa em um Local Comum do seu Império para protegê-lo.

A Ficha de Defesa protege somente a carta em que foi colocada – aumentando em 1 o número de Fichas de Pilhagem necessárias para um inimigo Destruir o Local. Uma vez colocada, a Ficha de Defesa não pode ser movida para outro Local. Quando o Local é destruído, a Ficha de Defesa é devolvida para o estoque geral. Fichas de Defesa (não usadas e colocadas em cartas de Locais) são descartadas com todas as outras Fichas e marcadores no final da rodada na Fase de Limpeza.



FASE DE LIMPEZA

NOTA: Pule a Fase de Limpeza na última rodada. Bens são usados como fator decisivo em caso de empate.

Nesta fase:

1. Os jogadores podem usar Habilidades de Armazenamento (Cartas com habilidades de armazenamento, armazenamento no Tabuleiro de Facção) para guardar qualquer tipo de Bem(s) indicado(s).
2. Os jogadores descartam todos os Recursos, Trabalhadores e Fichas de Defesa, Bens que foram usados para ativar Locais de Ação, e todos os outros Bens sobrando.
NOTA: Cartas na mão nunca são descartadas no final de uma rodada.
3. Passe o Marcador de Jogador Inicial para o próximo jogador no sentido horário.
4. Mova o Marcador de Rodada para o próximo espaço na Trilha de Rodadas.
5. Comece uma nova rodada.

EXEMPLO DE FASE DE LIMPEZA

Igor está jogando com a Facção Japonesa. Durante a rodada ele ativou dois Locais de Ação: As Tendas (utilizando 1 comida) e o Cassino (utilizando 1 Trabalhador). Depois que ele passou, ele ainda possui 2 Comidas e 1 Trabalhador sobrando. Os Japoneses podem armazenar qualquer quantidade de Comida, portanto Igor guarda 2 Comidas no seu Tabuleiro de Facção e descarta seu último Trabalhador junto com os Bens que ele colocou nas cartas para ativar suas ações.



FINAL DE JOGO

O jogo dura 5 rodadas. Após a quinta rodada, cada jogador calcula sua pontuação final.

Pontos de Vitória são coletados pelos jogadores durante a partida. Para calcular a pontuação final, cada jogador deve somar o valor de Pontos de Vitória dos Locais em seu império aos seus pontos atuais:

- ✖ Cada **LOCAL COMUM** vale **1 PV**
- ✖ Cada **LOCAL DE FACÇÃO** vale **2 PVs**

NOTA: Alguns Locais De Habilidade dos Japoneses (Santuário, Portal) recompensam o jogador com PVs extras no final do jogo.

O jogador com a maior quantidade de PVs é o ganhador.

EMPATES

No caso de um empate, o jogador empatado com o maior número de Trabalhadores e Recursos sobrando é o vencedor. Caso os jogadores continuem empatados, o vencedor é o jogador empatado com o maior número de cartas na mão. Se ainda houver um empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

CONSTRUIR UM LOCAL

Essa ação permite que um jogador coloque uma carta Comum ou de Facção de sua mão em sua área de jogo para aprimorar o seu Império.

PARA CONSTRUIR UM LOCAL, UM JOGADOR DEVE:

1. Escolher uma carta da sua mão que ele quer construir
2. Pagar o custo mostrado no canto esquerdo superior da carta usando os Bens indicados do seu estoque pessoal.
3. Colocar a carta no Império seguindo a ordem de colocação de cartas.

NOTA 1: Quando você constrói um Local de Produção, imediatamente ganhe os benefícios que aquele Local fornece.

NOTA 2: Alguns Locais podem ter um Bônus de Construção que garante ao jogador Bens uma única vez quando a carta é construída.

NOTA 3: Se um Local de Produção também possui um Bônus de Construção, você ganha os dois benefícios quando constrói essa carta.

CUSTOS DE CONSTRUÇÃO

Para construir um Local Comum, um jogador só precisa descartar certos recursos como Madeira e/ou Pedra. Por exemplo para construir a Armazém de Madeira, o jogador deve descartar 2 Madeiras e 1 Pedra.

Para construir um Local de Facção, o jogador pode precisar ter outro Local já construído em seu Império. Muitos Locais de Facção exigem que o jogador que está construindo descarte um Local construído (Comum ou de Facção) do seu Império.

Isto se soma aos outros custos de Recursos mostrados no Local de Facção. Somente após o jogador pagar os custos, que ele pode colocar a carta no Império seguindo a ordem de colocação de cartas.

Por exemplo, para construir a Altar Sombrio dos Bárbaros, o jogador deve descartar 1 Local construído anteriormente de sua área de jogo, assim como 1 Madeira e 2 Pedras.

NOTA 1: Para construir um Local de Facção, um jogador também pode descartar uma Fundação (mais na ação de Destruir um Local na página 9) ao invés de um Local.

NOTA 2: Para construir um Local de Facção, um jogador pode descartar um Local de Ação que tenha sido ativado anteriormente na mesma rodada. Os Bens utilizados para ativar a Ação também são descartados.

NOTA 3: Se houver qualquer ficha ou marcadores em cima da carta descartada (e.g. Fichas de Defesa, Samurai, Bens gastos para ativar a Ação), eles são descartados também.

EFEITOS DE LOCAIS

Baseado em suas habilidades, ambos os Locais Comuns e de Facção são divididos em 3 grupos:

- ✖ **LOCAIS DE PRODUÇÃO** – Essas cartas dão ao jogador Bens específicos (Recursos, Trabalhadores, Cartas, Fichas, PVs) mostrados na Área de Efeito do Local. Você ganha os benefícios imediatamente ao construir tais Locais e durante a Fase de Produção das próximas rodadas.
- ✖ **LOCAIS DE HABILIDADE** – Essas cartas podem ter diferentes habilidades especiais descritos nas cartas. Eles ficam ativos durante o turno inteiro do dono da carta, ou garantem Bens depois de fazer certas ações.
- ✖ **LOCAIS DE AÇÕES** – Para poder usar a habilidade desses Locais, o jogador precisa colocar seu Trabalhador, ou um Recurso específico, ou ambos na carta do Local.

NOTA 1: Vários Locais podem ter um Bônus de Construção, que é uma habilidade usada apenas uma única vez quando a carta é baixada, sem influenciar a ordem de colocação de Locais.

EXEMPLO DE CONSTRUÇÃO DE LOCAL

Luis está jogando com os Bárbaros e quer construir um de seus Locais de Facção – a Torre de Guarda. Ele descarta 2 Madeiras e o Moinho, um de seus Locais. A Torre de Guarda é um Local de Produção, dessa forma ele posiciona a carta na linha mais a cima de seu Império. Ele também recebe 1 Ficha de Pilhagem e 1 Trabalhador imediatamente, já que Locais de Produção também fornecem seus Bens assim que são construídos.



AÇÕES

FAÇA UM ACORDO

Esta ação permite um jogador fazer um Acordo com uma carta de Facção da sua mão.

NOTA: Um jogador não pode fazer um Acordo com uma carta Comum.

Cada carta de Facção possui uma Área de Acordo que indica que tipo de Bens (Recursos, Trabalhadores, cartas, etc.) ela fornece. Acordos fornecem vários benefícios para o jogador imediatamente após realizar a ação e durante a Fase de Produção das próximas rodadas.

PARA FAZER UM ACORDO, UM JOGADOR DEVE:

1. Escolher uma carta de Facção da sua mão.
2. Descartar 1 Comida.
3. Colocar a carta embaixo do topo do tabuleiro da Facção. A carta deve ser colocada de forma que apenas a Área de Acordo fique visível.
4. Imediatamente ganhe o Bem que o Acordo fornece. Não existe limite de Acordos que um jogador pode fazer.

EXEMPLO DE COMO FAZER UM ACORDO

Luis está jogando com os Bárbaros e deseja fazer um Acordo usando a Torre de Guarda. Ele descarta 1 Comida e coloca a Torre de Guarda embaixo do seu Tabuleiro de Facção, deixando apenas a Área de Acordo, com o Trabalhador nesse caso, visível.

Ele pega imediatamente 1 Trabalhador do estoque geral, já que fazer um Acordo fornece um Bem ao jogador.



TRANSFORMANDO UM LOCAL EM UMA FUNDAÇÃO

Quando um Local de um jogador é Destruído e transformado em uma Fundação, a carta é virada para baixo e o jogador recebe 1 Madeira do estoque geral, que é adicionada em seu estoque pessoal. Uma carta de Fundação só pode ser usada para construir um novo Local (Veja a ação de Construir um Local). Quando um jogador decide construir um Local de Facção em cima de uma Fundação, ele simplesmente descarta a carta de Fundação.



DESTRUIR

Esta ação permite que um jogador Destrua uma carta Comum da sua mão ou um Local Comum do império de outro jogador para ganhar imediatamente alguns Bens.

Um jogador só pode fazer essa ação se ele possuir Fichas de Pilhagem.

PARA DESTRUIR UMA CARTA COMUM DA MÃO:

1. Escolha uma carta Comum da sua mão.
2. Descarte 1 Ficha de Pilhagem.
3. Pegue do estoque geral os Bens mostrados na Área de Espólios da carta.
4. Descarte a carta.

NOTA: O jogador comandando os Japoneses também pode Destruir cartas de Facção da sua mão, já que cartas da Facção Japonesa também possuem uma Área de Espólios.

EXEMPLO DE PILHAGEM EM UMA CARTA DA MÃO

Luis deseja destruir uma das cartas da sua mão. Ele precisa de Madeira, portanto escolhe o Armazém de Madeira e descarta a carta juntamente com uma Ficha de Pilhagem. Como resultado, Luis recebe 2 Madeiras do estoque geral.



PARA DESTRUIR UM LOCAL DE UM Oponente:

1. Escolha um inimigo e um dos Locais Comuns em seu Império.
2. **NOTA:** Você não pode Destruir um Local no seu próprio império, a menos que o diga o contrário.
3. Descarte 2 Fichas de Pilhagem.
4. Pegue do estoque geral os Bens mostrados na Área de Espólios da carta.
4. Transforme o Local destruído em uma Fundação.

NOTA: Locais de Facção não podem ser destruídos, com a exceção das cartas de Facção Japonesas. Cartas de Facção Japonesas possuem uma Área de Espólios, portanto elas podem ser destruídas por outros jogadores. Locais de Facção Japoneses não são transformados em Fundação, ao invés disso, são descartadas.

EXEMPLO DE PILHAGEM NO LOCAL DE UM Oponente

Luis quer destruir um dos Locais de Igor. Ele escolhe atacar o Armeiro, então descarta 2 Fichas de Pilhagem. Como resultado, Luis recebe 2 Pedras do estoque geral e ajusta sua pontuação adicionando 1 PV. Igor em seguida vira a face da carta Armeiro para baixo (ela se torna uma Fundação) e recebe 1 Madeira do estoque geral.

ATIVAR UM LOCAL DE AÇÃO

Esta ação permite que você utilize a habilidade de um Local de Ação em seu Império.

Um jogador pode utilizar essa ação apenas se tiver um Local de Ação em seu Império. Tais Locais permitem que o jogador troque Trabalhadores e/ou Recursos por cartas, outros Recursos, Pontos de Vitória, etc.

PARA ATIVAR UM LOCAL, O JOGADOR DEVE:

1. Escolher o Local de Ação em seu Império e a ação que deseja ativar.
2. Pagar os tipos e quantidades de Bens necessários, colocando-os em cima do Local. Eles permanecem na carta de Local até o final da rodada para marcar que a ação desse Local já foi utilizada. Um Local de Ação só pode ser usado uma vez por rodada, a não ser que indicado o contrário na carta.
3. Utilize a ação da carta.

Um jogador só pode ativar um Local de Ação uma única vez, a não ser que seja indicado o contrário na carta.

NOTA: Confira um lembrete desta ação na parte de baixo do Tabuleiro de Facção.

NOTA: Coloque os Bens usados para ativar a Ação na parte de baixo da carta, na seção das habilidades da carta, enquanto todas as outras Fichas (Ficha de Defesa, Fichas Egípcias, etc.) devem ser colocadas na parte de cima, na ilustração do Local.

Alguns Locais podem ser ativados até duas vezes em uma mesma Rodada. O jogador pode ativá-los duas vezes em um mesmo turno ou realizar as duas ativações em turnos diferentes. O Custo por cada ativação deve ser pago normalmente.

NOTA: Pontos de Vitória fornecidos por uma habilidade de carta são imediatamente marcados na trilha de Pontos de Vitória e todos os outros Bens são pegos do estoque geral.

EXEMPLOS DE COMO USAR UM LOCAL DE AÇÃO

Luis tem 3 Locais de Ação em seu Império: 2 Comuns, a Guilda dos Construtores e o Castelo, e 1 Bárbaro, os Sabotadores. Primeiramente, ele utiliza os Sabotadores – coloca 1 de seus trabalhadores na carta e pega 1 pedra de seu oponente, Igor. Em uma ação posterior, ele utiliza a Guilda dos Construtores, paga 1 Trabalhador e 2 Pedras, e os coloca sobre a carta. Em troca ele recebe 3 PV, e ajusta sua pontuação na trilha de Pontos de Vitória. Em sua próxima ação, Luis utiliza o Castelo – coloca 1 Trabalhador sobre a carta e compra uma carta, escolhendo comprá-la de seu baralho de Facções.



CASTAR TRABALHADORES PARA PEGAR RECURSOS OU CARTAS

Esta ação permite que o jogador troque 2 Trabalhadores por 1 Recurso de sua escolha ou 1 carta Comum ou de Facção.

PARA QUE POSSA REALIZAR ESSA AÇÃO O JOGADOR DEVE:

1. Descartar 2 de seus trabalhadores.
2. Pegar 2 Recursos do tipo escolhido (Madeira, Pedra ou Comida) do estoque geral ou comprar uma carta de seu Baralho de Facção ou do Baralho Comum.

Em uma única ação, um jogador pode descartar diversos pares de Trabalhadores para pegar 1 Recurso ou comprar 1 carta para cada par de Trabalhadores.

EXEMPLOS DE CASTOS DE TRABALHADORES

Luis descarta 8 trabalhadores e pega 1 Madeira, compra 2 cartas Comuns e 1 carta de Facção.



REGRAS GERAIS

- ✖ Toda vez que um Local fornece PV, ajuste imediatamente sua pontuação na trilha de Pontos de Vitória.
- ✖ Fichas de Ouro podem ser utilizadas no lugar de qualquer Recurso (Madeira, Pedra e Comida), mas o inverso não é válido. Fichas de Ouro não podem ser trocadas por marcadores de Recurso.
- ✖ Toda vez que você recebe Recursos, Trabalhadores ou Fichas, deve pegá-los do estoque geral, a não ser que seja afirmado o contrário.
- ✖ Toda vez que você descarta Recursos, Trabalhadores ou Fichas, eles são devolvidos ao estoque geral.
- ✖ Recursos, Trabalhadores e Fichas no estoque de um jogador devem ficar visíveis a todos os outros jogadores.
- ✖ Toda vez que você tiver permissão para comprar uma carta, você pode comprá-la do Baralho Comum ou do Baralho de Facção, a não ser que seja afirmado o contrário.
- ✖ Cada tipo de carta deve ser descartada em sua respectiva pilha de descarte.
- ✖ Caso acabem as cartas no Baralho Comum, embaralhe novamente a pilha de descarte respectiva para criar um novo baralho. Cartas de Facção descartadas nunca são embaralhadas novamente.
- ✖ Assim que o jogador passa a sua vez na Fase de Ação, ele não pode ser alvo de Ações dos outros jogadores.
- ✖ As regras das cartas prevalecem sobre e modificam as regras gerais.

CARTAS E FACÇÕES EM DETALHES

ESCLARECIMENTOS GERAIS

HABILIDADE: CADA VEZ QUE VOCÊ CONSTRÓI...

Toda vez que um jogador constrói um Local de Habilidades que fornece Bens para construir um tipo de Local, este Local também conta para a habilidade apresentada.

BÔNUS DE PRODUÇÃO/CONSTRUÇÃO: 1 BEM POR UMA COR DE

Toda vez que um Local fornece Bens dependendo do número de Locais de uma certa cor, este Local (se a cor combinar) deve ser incluído na contagem de número de Bens fornecidos.

OS JAPONESES

A facção japonesa é diferente das outras encontradas no jogo básico. As cartas da Facção japonesa são únicas, elas apresentam Áreas de Espólios que podem ser alvo da ação Destruir. Caso sejam destruídos, os Locais da Facção Japonesa não se tornam Fundação, eles são descartados. O jogador dos japoneses também pode usar seus Trabalhadores como Samurais para proteger seus Locais de Facção.

POSICIONANDO SAMURAI

A qualquer momento em seu turno, o jogador dos Japoneses pode posicionar qualquer quantia de Trabalhadores em frente de seus Locais de Facção em seu Império para protegê-los. Estes trabalhadores são chamados de Samurais em termos de habilidade de carta. Nenhum Local de Facção Japonês pode ter mais de 1 Samurai.

NOTA: Samurais podem proteger um Local de Facção que não possa normalmente ser destruído (Santuário, Portal).

Cada Samurai protege a carta a qual foi designado e não pode ser movido ou usado para nenhum outro propósito. Samurais não são descartados na rodada final da Fase de Limpeza. Cada Samurai aumenta em 1 o número de Fichas de Pilhagem necessárias para que um inimigo possa destruir um Local. Quando o Local é destruído, o Samurai volta para o estoque geral.

EXEMPLO DE USO DO SAMURAI

O jogador dos Japoneses posiciona um de seus trabalhadores como Samurai para proteger um Local. O inimigo agora necessita de 3 Fichas de Pilhagem para destruir o Local. O inimigo decide destruir o Local protegido pelo Samurai, pagando 3 Fichas de Pilhagem. O Samurai é devolvido ao estoque geral e o Local é descartado.



PARA DESTRUIR:



Guarnição — Sua Ação permite que o jogador descarte um Local, o removendo completamente do Império de outro jogador. Esta ação não é considerada como Destruição de um Local.

Portal — Caso decida colocar qualquer carta sob o Portal, você não pode colocar essa carta de volta em suas mãos. Não remova as cartas colocadas sob este Local na Fase de Limpeza. Estas cartas ficam lá até o fim do jogo. O Portal não pode ser Destruído.

Negociador — Quando o jogador ativa sua ação ele imediatamente pega um de seus Acordos (sob o Tabuleiro de Facção) e o constrói como um Local. O jogador ainda tem de pagar os custos de construção do Local, com a exceção de que ele não descarta um Local de seu Império, caso seja necessário. O jogador também pode construir um Local de Facção que não inclua um Local como parte de seu custo de construção. Caso tenha Acordos com Locais inimigos (graças a carta Rota Comercial), você não pode escolher tal acordo quando ativar a Ação deste Local.

Ninjas — Seu Bônus fornece ao jogador 2 Samurais. Caso o jogador tenha apenas um Local de Facção onde possa posicionar um Samurai, o segundo é descartado.

Santuário — Não remova os Recursos colocados neste Local durante a Fase de Limpeza. Estes recursos ficam lá até o fim do jogo. O Santuário não pode ser Destruído.

Rota Comercial — Caso perca este Local (ex.: ele é destruído por um inimigo), os Acordos viabilizados por ele se mantêm em jogo.



OS EGÍPCIOS

Deserto — Este Local não tem custo de construção. Você pode construí-lo gratuitamente, mas ainda exige que gaste seu turno utilizando a ação Construir Local.

NOTA: De acordo com as regras, quando você ativa um Local de Ação, coloca os Bens gastos na carta de Local, mas cobrir o Local com outra carta seria inconveniente, então recomendamos descartar a carta e pegar um Trabalhador do estoque geral para indicar que a ação foi executada.

Construtor de Bigas — Sua Ação permite que você destrua um Local inimigo sem gastar Fichas de adicionais (gastando apenas aquela utilizada para ativar a ação). Você pode até mesmo Destruir um Local protegido por um Samurai ou uma Ficha de Defesa.

Oásis — Caso um oponente gaste diversos pares de Trabalhadores ao mesmo tempo, você recebe 1 Trabalhador para cada par gasto.

Santuário — Sua Ação não é tratada como Destruição de um Local. Ele permite que você coloque imediatamente uma carta de sua mão como Fundação para o seu Império. Você também recebe 1 pedra (ao invés de madeira) por transformar um Local em uma Fundação.

Esfinge — Sua Habilidade também está ativa durante a Fase de Produção.

Templo de Rá — Caso você tome o controle de um Local de Produção, ele não produz Bens no momento que o controle é tomado.

Um Local tomado por outro jogador não pode ser descartado para construir outros Locais por outros jogadores. Caso assuma o controle de um Local inimigo que foi ativado máximo de vezes por seu proprietário, você não pode ativá-lo por si mesmo. O Templo de Rá utiliza uma ficha especial Egípcia que marca o Local cujo controle foi tomado. Utilize um Trabalhador do estoque geral para indicar que a Ação foi executada.

Quando um Local cujo controle foi tomado é Destruído por outro jogador e se torna uma Fundação, o jogador que comanda os Egípcios recebe 1 madeira e a ficha Egípcia retorna para ele. A Fundação pertence ao proprietário original.



OS ROMANOS

Engenheiros — Sua Ação permite que você remova completamente um Local inimigo do Império de outro jogador. Esta ação não é considerada como Destruição de um Local.

Entrepasto — Quando esse Local é construído, ele é tratado simultaneamente como marrom, cinza e vermelho.

Espiões — Sua ação não é considerada como Fazer um Acordo. Quando você ativa sua ação e quer escolher um jogador comandando os Japoneses que tem Acordos com os seus ou outros Locais inimigos (devido à carta Rota Comercial), você não pode assumir o controle desse acordo — você apenas pode escolher um Acordo sob o Tabuleiro de Facção do inimigo.

Armazéns — Caso perca esse Local (ex.: descarte-o do seu Império para construir outro Local de Facção ou caso ele seja destruído), os Recursos que ele permitiu que você armazenasse não são perdidos imediatamente, mas são adicionados ao seu suprimento. Você ainda pode usá-los até a Fase de Limpeza de sua rodada atual.

OS BÁRBAROS

Sabotadores — Sua Ação permite que você pegue 1 Recurso do estoque de outro jogador (você não pode pegar um Recurso que tenha sido usado para ativar um Local) e o coloque em seu próprio estoque.

Altar Sombrio — Quando o jogador deseja Destruir um Local inimigo protegido por um Samurai ou uma Ficha de Defesa, ele deve utilizar respectivamente mais Fichas de Pilhagem para ativar a ação desta carta.

Bando — Quando você ativa essa Ação, você não Destroi um Local inimigo, apenas pega do estoque geral um dos Bens (a escolha do jogador) apresentados na Área de Espólios da carta.

Turba — Permite que você Destrua um dos Locais de seu próprio Império (não de sua mão). Você recebe todos os Bens



VARIANTES

apresentados na Área de Espólios, vira o Local em uma Fundação e recebe 1 madeira como ação padrão de Destruição.

Missão — A carta que você compra devido a Ação deste Local pode ser tanto uma carta Comum ou como uma carta de Facção.

Ladrões — Quando você ativa essa Ação e escolhe o jogador controlando os Japoneses que tenha Acordos com seus ou com os Locais de outros inimigos (devido à carta Rota Comercial), você pode cancelar este Acordo ao invés de descartar um Acordo sob o Tabuleiro de Facção do inimigo.

COMUM

Ruínas — Este Local não tem custo de construção, você pode contruí-lo gratuitamente, mas ele ainda exige que você gaste um turno executando a ação Construir Local. As Ruínas não tem tipo (cor) e não podem ser destruídas.

Colonos — Quando você ativa essa Ação, constrói imediatamente um Local de Facção. Você ainda tem que pagar o custo de construção do Local, exceto que não descarta um Local de seu império caso seja exigido.

Taverna — De acordo com as regras, quando você ativa um Local de Ação, coloca os Bens gastos na carta de Local, mas cobrir o Local com outra carta seria inconveniente, então recomendamos que descarte a carta e pegue um Trabalhador do estoque geral para indicar que a ação foi executada.

Mensageiro Imperial — Caso você esteja jogando com os Japoneses e tenha Acordos com Locais inimigos (devido à carta Rota Comercial), você também pode escolher esse Acordo quando ativar a Ação deste Local.

Liga Hanseática — Caso o você esteja jogando com os Japoneses e tenha Acordos com Locais inimigos (devido à carta Rota Comercial), você pode cancelar esse Acordo ao invés de descartar um Acordo sob o Tabuleiro de Facção quando ativar a Ação deste Local.

Portadores — Você pode escolher tanto um Local Comum quanto um de Facção quando utilizar a Ação deste Local.



FASE DE OBSERVAÇÃO ALTERNATIVA

Cada jogador compra a carta superior de seu próprio Baralho de Facção e a adiciona a sua mão. A seguir os jogadores colocam as cartas de sua mão viradas para baixo a sua frente e cada um compra 3 cartas Comuns. Cada jogador seleciona uma carta das 3 e a adiciona à pilha de cartas viradas com a face para baixo. Depois que todos pegarem uma carta desta maneira, os jogadores passam suas duas cartas restantes para o próximo jogador em sentido horário. Agora cada jogador seleciona uma carta dessas duas, adiciona-a a sua pilha de cartas com a face virada para baixo e descarta a última. Então os jogadores pegam as cartas viradas para baixo a sua frente e estas se tornam a sua mão.

NOTA: Você pode verificar as cartas em sua pilha com a face virada para baixo a qualquer momento.

FASE DE OBSERVAÇÃO AVANÇADA

Cada jogador compra a carta superior de seu próprio Baralho de Facção e a adiciona a sua mão. Então compra as 5 cartas superiores do Baralho Comum e as coloca viradas para cima no centro da área da jogo. Os jogadores agora estão prontos para selecionar suas cartas. Começando com o Jogador Inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador selecionará 1 carta do conjunto revelado até que todos os jogadores tenham escolhido 2 cartas Comuns, seguindo as regras abaixo.

A) Em uma partida de 2 jogadores, pegue as cartas da seguinte maneira:

- ✖ Em sentido horário, um jogador pega uma carta, começando com o Jogador Inicial.
- ✖ A última carta é descartada sem mais efeitos.

B) Em um jogo de 3 a 4 jogadores, pegue as cartas da seguinte maneira:

- ✖ O Jogador Inicial pega uma carta das 5 cartas reveladas.
- ✖ Então cada jogador, em sentido horário, pega uma das 4 cartas.

NOTA: Compre e revele imediatamente uma nova carta para o terceiro e quarto jogadores, de maneira que sempre tenham 4 cartas para escolher. Isso significa que após o último jogador escolher uma carta, devem haver apenas 3 cartas para a rodada seguinte de escolha de cartas.

- ✖ Uma vez que todos os jogadores tenham comprado 1 carta, o Jogador Inicial escolhe uma segunda carta das 3 cartas.
- ✖ Então os outros jogadores, em sentido horário, pegam uma carta das 3 remanescentes, novamente revelando uma nova carta conforme necessário de maneira que todos os jogadores, menos o último, tenham três cartas para escolher.
- ✖ O último jogador escolhe uma carta das 2 remanescentes.
- ✖ A última carta é descartada sem mais efeitos.

EXEMPLO DA FASE DE OBSERVAÇÃO PARA UMA PARTIDA DE 3 JOGADORES

Em uma partida de 3 jogadores, o Jogador Inicial escolhe sua primeira carta das 5 cartas, e o segundo escolhe uma das 4. Depois de adicionar uma carta de seu baralho, o terceiro jogador também escolhe dentre 4 cartas. Agora o Jogador Inicial escolhe sua segunda carta das 3 cartas restantes, assim como o segundo jogador, depois de adicionar uma de seu baralho. O terceiro jogador (o último neste exemplo) escolhe dentre as últimas 2 cartas e descarta a carta restante.

VARIANTE PACÍFICA

Para jogadores que não gostam de interações negativas no jogo, existe também a Variante Pacífica. Utilize as regras básicas com as seguintes mudanças:

- ✖ Na primeira etapa da Fase de Observação, cada jogador compra 1 carta de Facção, e também 1 carta Comum antes de seguir para a parte de distribuição.
- ✖ Durante o jogo, os jogadores não podem Destruir Locais inimigos, apenas cartas de suas mãos.
- ✖ Destruir um Local é permitido apenas quando a habilidade de uma carta permitir que os jogadores Destruam Locais inimigos.

REGRAS PARA CONSTRUIR UM BARALHO DE FACÇÃO

No futuro, quando adquirir expansões para o jogo, será possível construir baralhos de Facção com cartas de sua escolha.

Cada Baralho de Facção consiste de 30 cartas fixas: 3 cópias de 3 cartas, 2 cópias de 6 cartas e 9 cartas individuais. Em cada carta é indicado quantas cópias dela existem. Você deve incluir todas as cópias, então, se quiser adicionar uma nova carta a seu baralho que, por exemplo, tem 3 cópias, precisa remover do baralho todas as 3 cópias de uma das cartas antigas.

JOGO SOLO

ORDEM DO TURNO

No jogo solo, você joga contra um jogador virtual.

O JOGADOR VIRTUAL:

- ✗ Não escolhe uma Facção.
- ✗ Não utiliza um Tabuleiro de Facção.
- ✗ Não recebe Bens.
- ✗ Não coloca um marcador de Facção no Tabuleiro de Pontuação.

OBJETIVO

O seu objetivo em um jogo solo é construir mais Locais de Facção em seu Império do que as cartas coletadas pelo jogador virtual nas cinco rodadas de jogo. Durante o jogo, acompanhe seus Pontos de Vitória como faria normalmente. Caso vença o jogador virtual por construir mais Locais de Facção, utilize seus Pontos de Vitória para marcar sua pontuação.

PREPARAÇÃO

Prepare o jogo utilizando as regras de Preparação na página 5, com as seguintes alterações:

- ✗ Utilize apenas uma Facção, aquele que escolher para si mesmo.
- ✗ Pegue as 16 cartas de Ataque, embaralhe-as e as coloque em um baralho com a face virada para baixo do lado oposto ao seu Império.
- ✗ Releve a carta de Ataque do topo.

CARTAS DE ATAQUE

Cartas de Ataque são utilizadas para determinar qual Local do jogador será destruído pelo jogador virtual.



O jogo dura cinco rodadas divididas em cinco fases cada. As primeiras quatro fases são as mesmas do jogo padrão de múltiplos jogadores, sendo a quinta fase o ataque do jogador virtual.

Utilize as regras para múltiplos jogadores com as seguintes alterações:

FASE DE OBSERVAÇÃO

Ao invés da Fase de Observação comum, siga o procedimento abaixo:

1. Compre a carta superior de seu Baralho de Facção e adicione a sua mão.
2. Compre as 4 cartas superiores do Baralho Comum, coloque-as viradas para cima no centro da área da jogo, escolha uma e coloque em sua mão.
3. Embaralhe as três cartas restantes e compre uma carta aleatória para o jogador virtual. Coloque-a com a face virada para cima na área de jogo dele, oposta ao seu Império.
4. Revele as duas cartas remanescentes e escolha uma para pegar para sua mão.
5. Coloque a última carta na área do jogador virtual, próxima a primeira.

FASES DE PRODUÇÃO, AÇÃO E LIMPEZA

Execute essas fases apenas para si mesmo. O jogador virtual não recebe Bens, nem executa ações.

Em temos de ações e certas habilidades de cartas, trate as duas cartas que o jogador virtual recebe na Fase de Observação como seus Locais e as cartas de Ataque reveladas como os Acordos de seu oponente.

NOTA: Quando você destrói um Local do jogador Virtual, você recebe os Bens do Local destruído normalmente, mas não transforma o Local em uma Fundação. Ao invés disso, descarte a carta.

FASE DE ATAQUE DO JOGADOR VIRTUAL

Depois da Fase de Limpeza, vem a Fase de Ataque do jogador virtual:

Pegue os Locais do jogador virtual e os coloque ao lado em uma pilha de coleção.

Estas cartas na pilha de Coleção serão contadas no fim do jogo e seu número será comparado ao número de Locais de Facção em seu Império para determinar o vencedor.

Conduza o ataque duas vezes, cada uma das vezes seguindo o padrão descrito abaixo:

1. Revele a carta de Ataque superior e a coloque sobre a carta de ataque revelada anteriormente, de maneira que a Área de Alvo de ambas as cartas esteja visível. Os Bens apresentados nas áreas de Alvo estabelecem qual de seus Locais será destruído pelo jogador virtual.

NOTA: O jogador virtual irá destruir no máximo 1 Local por ataque (no máximo 2 Locais durante toda a Fase de Ataque).

2. Observe o tipo de Bem na primeira Área de Alvo (da carta de Ataque superior) e procure em seus Locais Comuns por um que tenha o mesmo Bem na sua Área de Espólios.
A) Caso não encontre uma carta assim, nada acontece e você pode seguir para o próximo ataque (a não ser que seja o último, se for siga para a próxima rodada).
B) Caso encontre um Local com um Bem que combine, observe se o Bem apresentado na segunda Área de Alvo (da carta de Ataque anterior) combina com o outro Bem na Área de Espólios. Caso não combine, observe se o Bem do terceiro Alvo combina, e continue até que encontre um Local para destruir ou não exista tal Local. Caso não encontre um Local para destruir, nada acontece e você pode seguir para o próximo ataque (a não ser que esse seja o último, se for siga para a próxima rodada).

NOTA: Não procure por todas possibilidades de combinação disponíveis. Sempre procure pelos pares feitos pelo primeiro Alvo e o seguinte em ordem.

- C)** Quando você encontra um Local Comum com um par que combina com os Bens Alvo, este Local é Destruído pelo jogador virtual.

NOTA 1: Uma vez que o alvo do jogador virtual é determinado, destrua o seu Local. O jogador virtual não recebe nenhum Bem e o Local não se torna uma Fundação. Ao invés disso, o Local destruído é colocado na pilha de Coleção do jogador Virtual.

NOTA 2: Fichas de Defesa não protegem seu Local do ataque do jogador virtual.

- D)** Caso tenha mais de um Local com ambos os Bens combinando com os alvos, a prioridade do ataque segue de acordo com a habilidade do Local. A ordem do primeiro a ser destruído é:

1. Locais de Ação.
2. Locais de Habilidade.
3. Locais de Produção.

JOGO SOLO

OS JAPONESES EM UM JOGO SOLO

Caso haja mais de um Local que atinja esses critérios, então o primeiro Local a ser destruído é aquele com o maior custo de construção na carta (em termos de número de Recursos). Caso haja um empate no custo de construção do Local, Pedra vale mais do que Madeira, o Local com mais pedras em seu custo é destruído. Caso ainda haja Locais de mesmo valor, a escolha de qual Local será destruído é do jogador.

D Mova as duas cartas de Ataque utilizadas para determinar o Local destruído para a última posição na sequência de Alvos, ou seja, a parte inferior das cartas de ataque reveladas.

Uma vez que ambos os ataques foram resolvidos, continue para a próxima rodada (a não ser que essa seja a última).

EXEMPLO DE ATAQUE DO JOGADOR VIRTUAL

Estamos na segunda rodada. Você está jogando com os Romanos. Uma carta de Ataque é revelada e o Alvo é uma Madeira. O alvo anterior é um Trabalhador e o anterior um Ouro. Você observa a Área de Espólios de seus Locais Comuns e descobre que você tem 4 Locais que combinam com a exigência de Madeira: a Oficina de Carpintaria, o Mercado, o Marceneiro e o Fornecedor de Madeira. Agora você observa se algum desses Locais também tem Trabalhadores na Área de Espólios, mas nenhum tem. Então, você busca por Ouro e encontra duas combinações: a Oficina de Carpintaria e o Mercado. Para determinar qual será destruído o jogador deve observar suas habilidades. A Oficina de Carpintaria tem uma Habilidade ao passo que o Mercado tem uma Ação, portanto o Local a ser atacado é o Mercado.

Se estiver jogando com a facção Japonesa, quando o primeiro Alvo do jogador virtual for um Ponto de Vitória e houver outro PV em qualquer outra carta de Ataque, então o jogador virtual ataca o Local de Facção.

Se você tem mais de um Local de Facção que pode ser destruído, o jogador virtual irá destruir primeiro os Locais que fornecem uma carta na área de Acordo ou, em ordem descendente: Ficha de Pilhagem, Ouro, PV, Pedra, Trabalhador, Comida e Madeira. Caso haja mais de uma carta que possa ser atacada, então determine o Local por sua habilidade ou seu custo de construção, da mesma maneira que descrito acima.

Mova ambas as cartas de Ataque usadas para determinar o Local a ser destruído para a última posição na ordem de Alvos.

NOTA: Samurais não protegem seu Local do ataque do jogador virtual, mas você ainda pode utilizar os Samurais para ganhar pontos com a carta Castelo do Daimiô.

FIM DO JOGO

Depois da 5ª rodada, conte o número de cartas na pilha de Coleção do jogador virtual. Caso o jogador virtual tenha mais ou a mesma quantidade de cartas em sua Pilha de Coleção que você tem de Locais construídos em seu Império, você perde. Por outro lado, caso você tenha mais Locais, você vence e deve contar o valor de PV de seu Local da maneira normal. Adicione aos Pontos de Vitórias recebidos durante o jogo de maneira a determinar sua pontuação final e tentar ultrapassá-la na próxima vez que jogar sozinho. Além disso, observe o quão bem você foi na tabela de conquistas.

TABELA DE CONQUISTAS

<30	PLEBEU
30+	SERVO
40+	ESCUDEIRO
50+	CAVALEIRO
60+	CASTELÃO
70+	REI
80+	IMPERADOR

DESIGN DO JOGO: Ignacy Trzewiczek

REGRAS SOLO: Maciej Obszański

ARTE: Igorasz Jędruszek, Jarosław Marcinek, Mateusz Bielski, Rafał Szyma

DESIGN GRÁFICO: Rafał Szyma

SUORTE GRÁFICO: Michał Oracz, Maciej Mutwil

MANUAL DO JOGO: Łukasz Piechaczek

TRADUÇÃO: Yada³ Traduções

REVISÃO: Igor Knop

Querido cliente, nossos jogos são montados com todo cuidado.

No entanto, caso sua cópia tenha alguma parte faltando, nós pedimos desculpas. Por favor, abra um ticket em nosso SAC: <http://funboxjogos.com>



© 2014 PORTAL GAMES
ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Licenciado por Funbox Jogos.

Imperial Settlers & Portal Games. Todos os direitos reservados.

É proibida a reprodução de qualquer parte deste material por qualquer meio sem autorização por escrito da editora.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS DE MACIEJ OBSZAŃSKI

Muito obrigado a: Grant Rodiek, Ignacio Assaf, Robin Lees, Michiel Hendriks, Merry, Ryu, Cierń, Walec, Multidej, Roberta Ascrizzi. Um agradecimento especial ao primeiro fã na BGG de Imperial Settlers - Jeff Patino.



RESUMO DE JOGO

VISÃO GERAL DE JOGO

O jogo consiste de 5 rodadas, divididas em nas 4 fases seguintes:

- 1. FASE DE VIGILANCIA** – Jogadores adquirem novas cartas.
- 2. FASE DE PRODUÇÃO** – Jogadores recebem Recursos, Trabalhadores, Fichas de Pilhagem, etc. produzidos por sua facção.
- 3. FASE DE AÇÃO** – A principal fase da rodada. Jogadores utilizam suas cartas, Recursos, Trabalhadores, etc. para executar ações que expandem seu Império e recebem Pontos de Vitória.
- 4. FASE DE LIMPEZA** – Jogadores descartam todos os Recursos, Trabalhadores, Ouro e Fichas.

FASE DE OBSERVAÇÃO

Cada jogador adquire **3 CARTAS NOVAS** e adiciona a sua mão. 1 carta é comprada de seu próprio Baralho de Facção e 2 cartas são compradas do Baralho Comum.

FASE DE PRODUÇÃO

COLETE BENS do Tabuleiro de Facção, Acordos e Locais de Produção.

FASE DE AÇÃO

AÇÕES DISPONÍVEIS:

- ✖ **CONSTRUIR UM LOCAL** (Descartar uma construção para construir um Local).
- ✖ **FAZER UM ACORDO** (Descarte 1 🍎 para fazer um acordo com a carta).
- ✖ **DESTRUIR** (Descarte 1 🗡️ destrua uma carta de sua mão ou descarte 2 🗡️ para Destruir um Local Comum de um oponente. Locais Comuns destruídos de oponentes se tornam Fundações).
- ✖ **ATIVAR UM LOCAL DE AÇÃO**
- ✖ **GASTE 2 TRABALHADORES PARA PEGAR 1 RECURSO OU 1 CARTA DO BARALHO**

RESUMO DAS REGRAS

📄 **CARTA**

★ **PONTO DE VITÓRIA**

👤 **TRABALHADOR**

🔪 **FICHA DE PILHAGEM**

🛡️ **FICHA DE DEFESA**

👑 **FICHA DE OURO**

RECURSOS:

🍎 **COMIDA**, 🪵 **MADEIRA**, 🪨 **PEDRA**

🏠 **LOCAIS**

EFEITOS DE LOCAIS

- ✖ **LOCAIS DE PRODUÇÃO** – Você recebe o benefício **IMEDIATAMENTE** uma quando este Local é construído e durante cada **FASE DE PRODUÇÃO** das seguintes rodadas.
- ✖ **LOCAIS DE HABILIDADE** – Suas habilidades ficam ativas por todo o turno ou fornecem Bens depois de executar certas ações.
- ✖ **LOCAIS DE AÇÃO** – para utilizar a habilidade do Local, coloque seu Trabalhador, ou um Bem específico ou ambos na carta de Local.

FIM DO JOGO

Depois da quinta rodada, cada jogador calcula sua pontuação final. O valor de Pontos de Vitória de seus Locais no Império são adicionados a sua pontuação atual. Cada **LOCAL COMUM** vale **1 PV**. Cada **LOCAL DE FACÇÃO** vale **2 PV**.

Alguns Locais de Habilidade japoneses (Santuário, Portal) dão PV adicionais ao jogador no fim do jogo. O jogador com **A MAIOR QUANTIDADE DE PV** é **O GANHADOR**.

No caso de um **EMPATE**, o jogador empatado com o maior número de Trabalhadores e Recursos sobrando é o vencedor. Caso os jogadores continuem empatados, o vencedor é o jogador empatado com o maior número de cartas na mão. Se ainda houver um empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

LEMBRE-SE!

- ✖ Fichas de Ouro(👑) podem ser utilizadas no lugar de qualquer Recurso (Madeira, Pedra ou Comida), mas o inverso não se aplica. Fichas de Ouro não podem ser trocadas por marcadores de Recursos.
- ✖ Recursos, Trabalhadores e Fichas no estoque de um jogador devem ficar visíveis aos demais jogadores.
- ✖ Toda vez que você tiver permissão para comprar uma carta, você pode comprá-la do Baralho Comum ou do Baralho de Facção, a não ser que seja afirmado o contrário.
- ✖ Caso acabem as cartas do Baralho Comum, embaralhe novamente a pilha de descarte respectiva para criar um novo baralho. Cartas de Facção descartadas nunca são embaralhadas novamente.
- ✖ Assim que o jogador passa a sua vez na Fase de Ação, ele não pode ser alvo de Ações dos outros jogadores.
- ✖ Você apenas pode fazer Acordos com uma carta que apresente uma área de Acordo.
- ✖ Você apenas pode Destruir uma carta ou Local que apresente uma Área de Espólios.
- ✖ Habilidade: **TODA VEZ QUE O JOGADOR CONSTRÓI...** Toda vez que o jogador constrói um Local de Habilidade que fornece Bens para construir certos tipos de Locais, este Local também conta para habilidade apresentada.
- ✖ Bônus de Produção/Construção: **1 BEM POR UMA COR DE** 🏠 Toda vez que um Local fornece Bens dependendo do número de Locais de uma certa cor, este Local (se a cor combinar) deve ser incluído na contagem de número de Bens fornecidos.

EM BREVE

**ADQUIRA OS PACOTES DE EXPANSÃO
COM NOVAS CARTAS COMUNS E DE FACÇÃO**



**ADICIONE NOVAS CARTAS
E CRIE SEUS PRÓPRIOS BARALHOS DE FACÇÃO**