



IN THE YEAR OF THE DRAGON



"Aquele que não tem visão para as pequenas coisas também se cega para o grande desígnio."

(Confucius, 551-479 B.C.)

OBJETIVO

Neste jogo, assumem o papel de nobres chineses, buscando maximizar a prosperidade e prestígio de suas províncias na China antiga em 1,000 D.C. Para ajuda-los, os nobres devem recorrer aos diversos talentos de seus cortesões, de estudiosos e monges entre guerreiros e artesãos. Esses leais súditos empresta suas experiencias para proteger seus governantes das consequências, muitas vezes desastrosas, e das desgraças que assolam a população de mês em mês.

Seja seca, doença, ou invasão mongol, apenas previsão e planejamento pouparão os nobres e seus súditos de um infeliz fim.

Quanto mais os jogadores resistirem aos inesgotáveis perigosos eventos, mais pontos de honra e vitória eles receberão no final.

OBJETIVO

Jogadores assumem o papel de antigos nobres chineses.

Leais cortesões ajudam a atravessar incômodos eventos que se abatem sobre as províncias.

O jogador que melhor sobreviver a estes tempos difíceis irá receber mais pontos de vitória e ganhará o jogo.

COMPONENTES

1 Tabuleiro de Jogo

60 Cartas (por jogador: 11 cartas de pessoas e

1 carta de substituição)

90 Peças de Pessoas (10 cada: Artesãos, Damas da Corte, Pirotécnicos, Coletor de Impostos, Guerreiros, Monges, Médico, Fazendeiros, Estudioso)

66 Pisos do Palácio

36 Moedas Yuan (21 pratas no valor 1, e 15 ouros no valor 3) **26 Tiles de Arroz**

14 Peças de Fogos de Artifício

12 Peças de Evento (2 cada: Paz, Seca, Doença, Invasão

Mongol, Tributo Imperial, Festival do Dragão)

8 Peças de Privilégio (5 pequena, 3 grande)

7 Cartas de Ação

5 Dragões (1 por jogador)

5 Suportes (1 por dragão)

5 Marcadores de Pontuação (1 por jogador)

5 Marcadores de Pessoa (1 por jogador)



Para a expansão "The Great Wall of China":

1 carta de ação ("construindo a muralha")

30 peças de muralha (6 por jogador)

Para a expansão "The Super Events":

10 pequenos "cantos"

Se você estiver lendo essas regras pela primeira vez, desconsidere o texto em negrito nas caixas à direita de cada página. Este texto serve para ajudar você a se lembrar dessas regras em jogos posteriores.

PREPARAÇÃO

Antes do primeiro jogo, retire cuidadosamente os tiles de suas molduras e coloque os dragões em seus suportes.

Coloque o **tabuleiro de jogo** no centro da mesa. Organize o resto das peças conforme demonstrado no diagrama.

- **Peças de Pessoas:** Primeiro, separe essas peças por cor, depois classifique-as novamente por nível de “experiência”. Das 9 tipos de peças, 6 são divididas por experiência. Para as peças divididas dessa maneira, haverá 6 pessoas menos experientes (jovens, essas peças possuem menos símbolos e valores mais altos) e 4 pessoas mais experientes (com mais símbolos e um valor menor). Coloque as pessoas mais velhas na primeira fila (o que contém duas seções, cada uma com espaço para 3 tipos de peças. Em seguida, coloque as peças correspondentes, com as pessoas mais novas, abaixo na segunda linha. Os artesãos (bege), damas da corte (laranja) e coletores de impostos (amarelo) só vem na versão mais jovem; ordene-os em pilhas por tipo e coloque-os nos três espaços do meio na segunda linha.

- **Nota:** Apenas em um jogo de 5 jogadores você colocará todas as 10 peças de cada tipo de pessoa no display. Quando jogar com menos jogadores, devolva para a caixa 2 fichas de cada tipo por jogador fora do jogo (1 mais jovem e 1 mais velho para os tiles divididas nesses grupos; e 2 mais jovens para os outros, ou seja, artesãos, damas da corte e coletores de impostos). Isto significa que ao jogar com 4 jogadores, haverá 8 peças de cada tipo no jogo; com 3, haverá 6 de cada um; e com 2, haverá 4 de cada.

- **Peças de Evento:** Localize as 2 peças de paz, e coloque-os com a face para cima nos dois primeiros espaços da linha de evento na parte inferior do tabuleiro (contendo 12 espaços de cor clara). Embaralhe as 10 peças restantes com a face voltada para baixo e, em seguida, compre aleatoriamente uma de cada vez, colocando-as viradas para cima da esquerda para a direita nos outros 10 espaços na linha do evento. Com exceção das 2 peças de paz, talvez não haja 2 peças de eventos idênticos um ao lado do outro, portanto, se você comprar 2 do mesmo tipo em sequência, deslize o segundo para o próximo espaço livre.

- **As 7 Cartas de Ação:** Por fim, embaralhe as 7 cartas de ação e coloque-as em uma pilha virada para baixo no meio do tabuleiro.

Cada jogador recebe as seguintes peças, na cor escolhida:

- **1 marcador pessoal** (rodada), colocando-o no espaço 0 da trilha da pessoas (a trilha interna no meio do tabuleiro);
- **1 marcador de pontuação** (8 lados), colocando-o no espaço 0 da trilha de pontuação (trilha na borda tabuleiro);
- **1 dragão** (em um suporte), colocando-o na área de jogo de cada jogador;
- **11 cartas pessoais** (da cor escolhida pelo jogador), formando a mão do jogador. (As cartas extras são usadas apenas para substituir cartas perdidas ou danificadas e, de outra forma, permanecem na caixa do jogo.)

PREPARAÇÃO

Coloque as peças da pessoa no **tabuleiro** (classificadas por pessoas mais jovens e mais velhas), **juntamente com as peças de eventos** (2 peças de paz primeiro, depois aleatoriamente), e as **cartas de ação** (em uma pilha virada para baixo)



- 1 Peças de pessoas (1ª linha: peças com mais símbolos; 2ª linha: peças com menos símbolos)
- 2 A pilha de descarte para cartas de pessoais
- 3 As 7 cartas de ações
- 4 As 12 peças de eventos (2 peças de paz, e embaralhe as outras)
- 5 Marcadores de Pontuação
- 6 Os marcadores de pessoas na trilha de pessoas

Cada jogador recebe:

- **1 marcador pessoal** (trilha de pessoas)
- **1 marcador de pontuação** (trilha de pontuação)
- **1 dragão**
- **11 cartas pessoais**
- **1 resumo do jogo**
- **4 pisos do palácio** (2 palácios de 2 andares)
- **6 yuan**

Adicionalmente, cada jogador recebe **4 pisos do palácio** e constrói 2 palácios com 2 andares cada e leva 6 yuans (3 de prata e 1 de ouro)

(Cada jogador deve colocar o dinheiro ao lado dos palácios para todos verem. Os jogadores podem trocar 1 moeda de ouro com 3 moedas de prata do suprimento a qualquer momento durante o jogo.)

Ordene as moedas restantes, juntamente com todas as outras peças (pisos do palácio, tiles de arroz, tiles de fogos de artifício, tiles de privilégio) em um suprimento geral acima do tabuleiro *(veja o diagrama anterior)*.

Antes do jogo começar

Cada jogador deve convocar as duas primeiras pessoas para a corte. O jogador mais velho começa pegando 2 peças diferentes da segunda linha (ou seja, as pessoas mais jovens). No sentido horário, todos os outros jogadores escolhem suas primeiras peças de 2 pessoas, seguindo as mesmas restrições.

Nota: Nenhum jogador pode pegar exatamente **a mesma** combinação de fichas de 2 pessoas, que já foram escolhidas por outro jogador.

Exemplo: Como o jogador inicial, Anna leva um coletor de impostos e um estudioso. Em seguida, Ben recebe um coletor de impostos e um fazendeiro. Quando ele termina, Clara leva um estudioso e um fazendeiro. Os jogadores restantes não podem ter uma combinação de coletor de impostos / estudioso, coletor de impostos / fazendeiro ou fazendeiro / estudioso ...

Agora e ao longo do jogo, os jogadores devem colocar cada pessoa abaixo de qualquer um dos seus palácios. Um palácio com 1 andar pode conter apenas 1 pessoa; um palácio com 2 andares pode conter até 2 pessoas; e um palácio com 3 andares pode conter até 3 pessoas. Um palácio pode nunca ter mais de 3 andares.

Toda vez que um jogador pega uma nova pessoa e coloca-a abaixo de um palácio, o jogador também deve imediatamente mover seu *marcador de pessoa* para frente na trilha de pessoa o *número total de espaços* mostrados na peça de pessoa recém-atribuída (valores 1 a 6). Se o marcador cair no mesmo espaço que o de outro jogador, ele será colocado no topo do marcador desse jogador.

Exemplo: No exemplo acima, Anna move seu marcador de pessoa para o espaço 7. Então, Ben deve mover seu marcador para o mesmo lugar, então ele coloca o marcador em cima de Anna. Clara vai em seguida, movendo seu marcador para o espaço 8.

JOGANDO O JOGO

O jogo consiste em exatamente 12 rodadas, representando os 12 meses do Ano do Dragão. Cada rodada consiste nas seguintes 4 fases, em ordem:

- ▶ 1ª Fase: Ação
- ▶ 2ª Fase: Pessoa
- ▶ 3ª Fase: Evento
- ▶ 4ª Fase: Pontuação

▶ 1ª Fase: Ação

Embaralhe as 7 cartas de ação viradas para baixo no início desta fase. Em seguida, coloque-os, ainda virados para baixo, no grande espaço central do tabuleiro, em tantos grupos quantos os jogadores. *(por exemplo, se houver dois jogadores, eles serão divididos em dois grupos; se houver três jogadores, três grupos, etc.)*. As cartas devem ser divididas o mais uniformemente possível. Depois, vire as cartas para cima, certificando-se de que estejam visíveis para todos



Coloque as peças restantes

(dinheiro, sacos de arroz, fogos de artifício, privilégios, pisos do palácio) acima do tabuleiro

Antes de o jogo começar, todos os jogadores pegam peças de 2 pessoas e as colocam em seus palácios

(apenas mais jovens, nunca 2 do mesmo, sem combinações idênticas entre os jogadores).

Um palácio só pode conter 1 pessoa por andar

Nenhum palácio pode ter mais que 3 andares

Os jogadores devem sempre mover seus marcadores de pessoa para frente o número de espaços correspondentes ao número em sua nova peça de pessoa

JOGANDO O JOGO

Cada rodada consiste em 4 fases, em ordem:

- ▶ 1ª Fase: Ação
- ▶ 2ª Fase: Pessoa
- ▶ 3ª Fase: Evento
- ▶ 4ª Fase: Pontuação

▶ 1ª Fase: Ação

Coloque as cartas de ação em 2 a 5 grupos:

2 Jogadores: 
3 Jogadores: 
4 Jogadores: 
5 Jogadores: 

Exemplo para um display em um jogo de 4 jogadores



Depois que o display estiver completo, o jogador cujo marcador de pessoa estiver mais à frente na trilha de pessoa seleciona 1 grupo, coloca seu dragão nele e executa exatamente 1 das ações no grupo escolhido. Em seguida, o jogador cujo marcador é o segundo mais distante na trilha de pessoas faz o mesmo e assim por diante. Isso significa que a ordem dos jogadores não é determinada pela forma como os jogadores estão sentados, mas sim governada durante todo o jogo pelas posições dos jogadores na trilha de pessoas.

Se marcadores de várias pessoas compartilham um espaço, os jogadores alternam na ordem de cima para baixo

Neste exemplo, os jogadores se revezam da seguinte forma: amarelo primeiro, verde segundo, azul terceiro, roxo quarto, vermelho quinto.



Na ordem dos jogadores, os outros jogadores se revezam escolhendo um grupo de cartas (um jogador pode selecionar um grupo que já foi escolhido por um jogador anterior), colocando seus dragões neles e executando a ação mostrada em qualquer carta do grupo escolhido. (incluindo uma ação tomada por um jogador anterior).

Quando todos os jogadores (na ordem da trilha) tiverem realizado uma ação, os jogadores pegam de volta seus dragões e colocam as cartas de ação em uma pilha virada para baixo no espaço intermediário do tabuleiro.

Nota: Um jogador que escolhe um grupo de cartas já escolhido por pelo menos 1 outro jogador naquela rodada (ou seja, há pelo menos 1 dragão nele) deve pagar 3 yuans (devolvendo as moedas apropriadas ao suprimento geral). Se o jogador não pode pagar 3 yuan, o jogador não pode colocar seu dragão naquele grupo.

Exemplo: Dora gostaria de realizar uma ação de um grupo de cartas que já tem 2 dragões. Ela paga 3 yuans ao suprimento e realiza uma ação de sua escolha daquele grupo.

Em vez de colocar um dragão em um dos grupos de cartas e executar uma ação correspondente, um jogador pode pular a primeira fase completamente e, em vez disso, levar até 3 yuans da fonte. Em outras palavras, o jogador não precisa necessariamente de 3 yuans, mas apenas de quantas moedas forem necessárias para ter um total de 3 yuans!

Exemplo: Emil não quer realizar uma ação, mas prefere pegar dinheiro. Ele tem 1 yuan já, então ele leva mais 2 do suprimento geral. Isto conclui a Fase 1 para Emil.

As Ações Individuais, em detalhes:

Impostos:

Os jogadores que escolherem esta ação levarão 1 yuans do suprimento para cada uma das 2 moedas mostradas na carta, bem como 1 yuans adicionais para cada moeda mostrada em qualquer **coletor de impostos** (amarelo) em seus palácios.

Além das peças de pessoas, o jogo não deve ficar sem peças. Se qualquer uma das outras peças (como dinheiro, privilégios, pisos do palácio, arroz, fogos de artifício, etc.) se esgotarem, substitua-as temporariamente por quaisquer marcadores adequados.

O jogador cujo marcador está mais à frente na trilha de pessoas realiza a primeira ação

Todos os outros jogadores realizam 1 ação, cada, na ordem de seus marcadores pessoais na trilha de pessoas.

Se um jogador seleciona um grupo de cartas previamente escolhido por outro jogador, então esse jogador deve pagar 3 yuans para o suprimento geral.

Em vez de colocar um dragão, um jogador pode completar até 3 yuan

As Ações

Impostos:



Pegue 1 yuan do fornecimento para cada símbolo de moeda (na carta e em cada um dos coletores de impostos do jogador)

Exemplo: Clara escolhe a ação "Impostos". Ela não tem coletores de impostos em seus palácios. Assim, ela pega 2 yuans do suprimento geral. Em seguida, Anna, que tem dois coletores de impostos, escolhe a mesma ação. Ela paga 3 yuans para o suprimento geral (porque Clara já tem seu dragão neste grupo), e então retira 8 do suprimento ($2 + 3 + 3$)

Construir:

Os jogadores que escolherem esta ação pegarão 1 andar de palácio do suprimento geral para cada martelo mostrado na carta de ação, bem como 1 andar adicional para cada martelo mostrado em qualquer **artesão** (bege) em seus palácios.

O jogador pode construir estes novos pisos de palácios adicionando andares aos palácios existentes (*tendo em conta que nenhum palácio pode ter mais de 3 andares*), ou construir novos palácios de 1 a 3 andares. Não há limite para o número de palácios que um jogador pode possuir.

Nota: Um jogador só pode construir os andares recém-adquiridos. Os pisos do palácio já colocados não podem ser reorganizados.

Exemplo: Emil escolhe a ação "Construir". Ele tem 2 artesãos em seus palácios, então ele pega 3 andares do palácio do suprimento. Ele usa 2 para transformar um palácio de 1 andar existente em um palácio de 3 andares e, com o terceiro, ele começa um novo palácio de 1 andar.

Colheita:

Os jogadores que escolherem esta ação pegarão 1 peça de arroz do suprimento geral para cada saco de arroz mostrado na carta de ação, bem como 1 peça de arroz adicional para cada saco de arroz mostrado em qualquer **fazendeiro** (verde) em seus palácios e colocarão essas peças de arroz a vista ao lado do palácio.

O uso dessas peças será explicado posteriormente, na seção do evento "Seca".

Exemplo: Anna escolhe a ação "Colheita". Ela tem 1 fazendeiro mais jovem (1 saco de arroz) e 1 fazendeiro mais velho (2 sacos de arroz) em seus palácios. Ela pega um total de 4 peças de arroz da fonte ($1 + 1 + 2$).

Show de fogos de artifício:

Os jogadores que escolherem essa ação pegam 1 peça de fogos de artifício por foguete mostrado na carta, além de 1 peça adicional de fogos de artifício para cada foguete mostrada em qualquer **pirotécnico** (roxo) em seus palácios, e colocam essas peças à vista ao lado do palácio.

O uso dessas peças será explicado mais adiante, na seção do evento "Festival do Dragão".

Parada Militar:

Os jogadores que escolherem esta ação movem seu marcador pessoal 1 espaço para frente na *trilha de pessoas* para o capacete mostrado na carta de ação, bem como 1 espaço para cada capacete mostrado em qualquer **guerreiro** (vermelho) em seus palácios

Exemplo: Ben realiza a ação "Parada Militar". Ele tem dois guerreiros mais velhos (2 capacetes cada) em seus palácios, então ele move seu marcador pessoal 5 espaços para frente ($1 + 2 + 2$).

Pesquisa:

Os jogadores que escolherem esta ação movem seu marcador de pontuação 1 espaço para frente na *trilha de pontuação* por livro mostrado na carta de ação, bem como 1 espaço para cada livro adicional mostrado nos estudiosos (branco) em seus palácios.

Construir:



Pegue 1 piso de palácio a partir do suprimento para cada martelo (na carta e em cada um dos artesãos do jogador), então construa os novos andares; nenhum palácio com mais de 3 andares

Colheita:



Pegue 1 peça de arroz do suprimento para cada saco de arroz (na carta e nos agricultores do jogador)

Show de fogos de artifício:



Pegue 1 peça de fogos de artifício do suprimento para cada foguete (na carta e nos pirotécnicos do jogador)

Parada Militar:



Mova 1 espaço na trilha de pessoas para cada capacete (na carta e nos guerreiros do jogador)

Pesquisa:



Mova 1 espaço na trilha de pontuação para cada livro (na carta e nos estudiosos do jogador)

Exemplo: Dora realiza a ação “Pesquisa”. Ela tem 1 estudioso mais jovem (2 livros) e 1 estudioso mais velho (3 livros) em seus palácios, então ela move seu marcador de pontuação para frente 6 espaços ($1 + 2 + 3$).

Privilégio:

Os jogadores que escolherem essa ação pagam **2 yuans** para obter um pequeno privilégio ou **7 yuans** para um grande privilégio (pagar o dinheiro para o suprimento geral) e, em seguida, colocar sua placa de privilégio ao lado de seus palácios.

Um jogador só pode comprar 1 privilégio por ação, mesmo que o jogador tenha dinheiro para mais. Um jogador pode acumular qualquer número de privilégios. No final de cada rodada, os jogadores marcam 1 ponto de vitória para cada dragão mostrado em suas peças de privilégio.

** Nota: Dragões são equivalentes a pontos de vitória. Portanto, dragões aparecem em privilégios, textos de acadêmicos e nos leques das damas da corte*

► 2ª Fase: Pessoa

Depois que todos os jogadores realizarem uma ação ou reabastecer seu suprimento de yuans para 3, cada jogador, na ordem mostrada na trilha de pessoas (*que pode ter mudado através da ação “Parada Militar”*), joga 1 carta de pessoa de suas mãos sobre a pilha comum do descarte no tabuleiro. O jogador então pega a peça da pessoa correspondente do tabuleiro e coloca-o abaixo de qualquer um dos seus palácios. Se todos os palácios estiverem cheios, o jogador pode substituir 1 das suas peça de pessoas existentes. O cortesão deslocado é então “libertado do serviço real”. Todas as pessoas liberadas dessa maneira são removidas do jogo (*o que significa que elas não são colocadas em sua pilha no tabuleiro novamente*!).

Depois, o jogador move o marcador de pessoa para a frente na trilha de pessoas, o número de espaços igual ao valor na peça da nova pessoa.

Notas:

Marcadores de pessoa nunca são movidos para trás quando uma pessoa é liberada (devido a substituição ou a um evento).

Adquirir peças de novas pessoas não dá ao jogador o direito de receber imediatamente novas peças de arroz, peças de fogos de artifício, dinheiro, pontos de vitória, etc. Em vez disso, as peças geram recursos apenas por meio de ações correspondentes escolhidas em fases de ação posteriores. Um jogador que joga uma carta com um ponto de interrogação pode escolher qualquer peça do tabuleiro.

Se os jogadores tiverem espaço em seus palácios, eles devem convocar novas pessoas para sua corte. Se todos os palácios estiverem cheios, e um jogador não quiser substituir um cortesão existente, o jogador pode liberar a nova pessoa removendo a peça do jogo.

No entanto, neste caso, o jogador não pode mover o marcador para a frente na trilha de pessoa. Se um jogador joga uma carta mostrando um cortesão cuja peça não está mais disponível no tabuleiro, então aquele jogador não recebe nada (ou seja, não recebe uma pessoa substituta).

Na 12ª rodada, os jogadores pulam a segunda fase porque eles não terão nenhuma carta de pessoa em suas mãos naquele momento.

► 3ª Fase: Evento

Depois que cada jogador joga uma carta de pessoa, um evento mensal acontece. Nas duas primeiras rodadas, o evento é “Paz”. Nas rodadas subsequentes, o evento de cada mês é ditado pela próxima peça de evento na linha dos eventos, da esquerda para a direita. Após a conclusão do evento, vire a peça de evento correspondente com a face para baixo.

Privilégio:



Pague 2 ou 7 yuans ao suprimento e pegue um pequeno, ou grande, peça de privilégio do suprimento



= pequeno (2 Yuan)



= grande (7 Yuan)

► 2ª Fase: Pessoa

Na ordem mostrada na trilha de pessoas, cada jogador:

- Joga uma carta de pessoa da sua mão.
- Pega a peça da pessoa correspondente,
- Coloca em 1 palácio,
- Move seu marcador de pessoa para frente

Se todos os palácios de um jogador estiverem cheios, o jogador pode substituir uma peça de pessoa existente em qualquer palácio



= qualquer peça de pessoa

► 3ª Fase: Evento

Existem 6 tipos diferentes de eventos: paz, tributo imperial, seca, invasão mongol, festival do dragão e doença.

Os eventos individuais:

Paz:

Nada acontece.

Tributo Imperial:

Cada jogador deve pagar **4 yuan em homenagem** ao imperador (colocando as moedas no fornecimento geral). Se um jogador não tiver dinheiro suficiente, o jogador liberta 1 pessoa de qualquer palácio por cada yuan em falta.

Nota: Os jogadores não podem liberar voluntariamente uma pessoa da sua corte em um esforço para guardar seu dinheiro. Além disso, as moedas retratadas nos coletores de impostos dos jogadores não contam para nada ao pagar tributos.

Exemplo: Clara só tem 2 yuans. Ela deve pagar estes em homenagem, e para os 2 yuans em falta, ela deve liberar duas pessoas de seus palácios.

Seca:

Cada jogador deve devolver **1 peça de arroz** ao suprimento para cada um dos palácios que tenha pelo menos 1 pessoa. Se um jogador não tiver peças de arroz suficientes, o jogador deve libertar 1 pessoa de cada palácio que não pode ser fornecido (o jogador afetado escolhe qual(is) palácio(s) será(ão) não-abastecido(s)).

Nota: Os jogadores não podem liberar voluntariamente uma pessoa em um esforço para guardar as peças de arroz. Além disso, o arroz retratado nos fazendeiros não conta para nada durante uma seca.

Exemplo: Anna tem 3 palácios habitados e 1 palácio vazio, juntamente com 4 peças de arroz. Anna retorna 3 peças de arroz para o suprimento e, portanto, suporta a seca. Ben também tem 3 palácios habitados, mas ele não tem peças de arroz. Ben deve libertar 1 pessoa de cada um dos seus 3 palácios.

Festival do Dragão:

O jogador ou os jogadores com mais peças de fogos recebem **6 pontos de vitória**, e os jogadores com o segundo mais recebem **3 pontos de vitória**. Depois, os jogadores que pontuam devem devolver metade dos seus fogos de artifício ao suprimento (arredondando para cima quando necessário).

Nota: Se vários jogadores empatarem em primeiro, todos recebem 6 pontos, e os jogadores em segundo lugar ainda recebem seus pontos. Jogadores que não possuem peças de fogos de artifício não podem marcar pontos. Os foguetes retratados nos pirotécnicos não contam para nada durante a pontuação do festival do dragão.

Exemplo: Clara e Emil têm 3 peças de fogos de artifício. Anna tem 2, e Ben 1. Clara e Emil ganham 6 pontos (e dão 2 peças de fogos de artifício), enquanto Anna ganha 3 pontos (e devolve 1 peça). Ben não recebe nada (e não devolve nada).

Invasão Mongol:

Os jogadores movem seu marcador na trilha de pontuação um número igual **ao total de capacetes dos guerreiros** em seus palácios. Além disso, o **jogador ou jogadores com menos capacetes** devem liberar 1 pessoa de qualquer um dos seus palácios.

(Pode até ser um guerreiro que acabou de ser contado.)

Nota: Se todos os jogadores tiverem um número igual de capacetes (incluindo, por exemplo, nenhum), cada um deve liberar uma pessoa do serviço.

Peace:



Nada Acontece

Tributo Imperial::



Cada jogador paga 4 yuan

Para cada yuan que um jogador não tiver, libere 1 pessoa

Seca:



Cada jogador deve entregar 1 peça de arroz para cada palácio habitado

Libere 1 pessoa de cada palácio não abastecido

Festival do Dragão:



Os jogadores ganham 6 ou 3 pontos de vitória para as peças de fogos de artifício pelo 1º ou 2º lugar

Jogadores que pontuam então retornam metade de suas peças para o suprimento

Invasão Mongol:



Cada jogador marca pontos iguais a o número de seus capacetes

O(s) jogador(es) com o menor número de capacetes deve liberar uma *única* pessoa

Exemplo: Anna e Ben têm guerreiros em seus palácios mostrando um total de 3 capacetes, enquanto Clara tem 2, e Dora e Emil têm 1 capacete cada. Anna e Ben movem 3 espaços para frente na trilha de pontuação, Clara move 2, e Dora e Emil movem 1. Depois disso, Dora e Emil devem liberar uma pessoa entre seus palácios.

Doença:

Cada jogador deve **liberar 3 pessoas de sua escolha** em seus palácios. Os jogadores podem proteger suas províncias da propagação da doença através dos serviços de seus **curandeiros** (azul). Para cada pilão representado nos curandeiros de um jogador, o jogador libera uma pessoa a menos.

Exemplo: Clara tem 2 curandeiros mais jovens (cada um com 1 pilão) em seus palácios. Consequentemente, ela perde 1 pessoa em vez de 3. (Isso pode incluir um curandeiro que apenas a protegeu.)

Regra Geral: Se vários jogadores são obrigados a liberar os cortesões de serviço de uma só vez, as liberações ocorrem na ordem do jogador mostrada na trilha de pessoas.

Decadência:

Depois que um evento ocorre, os jogadores devem verificar se eles têm palácios desabitados. Em caso afirmativo, cada palácio desabitado deve ser reduzido em um andar (devolvendo os pisos perdidos do palácio ao suprimento). Observe que isso pode levar ao completo desaparecimento de um palácio de um andar desabitado.

Nota: Por causa desta regra, não há sentido em um jogador escolher a ação “Construir” para criar um palácio de um só andar sem designar uma pessoa para ele na próxima fase da pessoa!

► 4ª Fase: Pontuação

Após o término do evento atual, e quaisquer palácios desabitados terem caído em decadência, os jogadores movem seus marcadores de pontuação para frente na trilha de pontuação, ganhando 1 ponto por:

- cada **palácio** (independentemente de serem ou não habitados ou de quantos andares têm
- cada dragão nos leques das **damas da corte** (laranja) e
- cada dragão nos **privilégios**.

Exemplo: Anna tem 3 palácios contendo, entre outros cortesões, 2 damas da corte e 1 privilégio grande: ela move seu marcador de pontos para a frente 7 espaços (3 + 2 + 2).

A rodada está terminada e uma nova começa ...

FIM DO JOGO

O jogo termina quando a fase de pontuação estiver completa no final da 12ª rodada. Cada jogador ganha pontos de vitória adicionais na pontuação final da seguinte forma:

- **para cada pessoa:** cada pessoa nos palácios do jogador vale 2 pontos de vitória;
- **para cada monge** (marrom): para calcular os pontos produzidos por cada monge, multiplique o número de Budas no monge pelo número

Doença:



Cada jogador deve liberar 3 pessoas.
1 a menos por pilão.

Decadência:

Após cada evento, todos os palácios desabitados perdem 1 andar

► 4ª Fase: Pontuação

Cada jogador marca pontos de vitória por:

- **Palácios** (1 ponto cada)
- **Damas da corte** (1 ponto cada)
- **Privilégios** (1 ponto por dragão)

FIM DO JOGO

O jogo termina após a fase de pontuação da 12ª rodada

Cada jogador recebe pontos de vitória adicionais por:

- **Peças de pessoas** (2 pontos cada)
- **Monges** (budas x andares)

de andares no palácio que o monge habita;

- **para o dinheiro restante do jogador:** primeiro, cada jogador vende de volta para o suprimento todas as peças de arroz e fogos de artifício por 2 yuans cada. Então, cada jogador ganha 1 ponto de vitória para cada 3 yuans.

Exemplo: No final do jogo, Ben tem 7 cortesãos em seus palácios (incluindo 1 monge mais jovem em um palácio de 2 andares e 1 monge mais velho em um palácio de 3 andares), 1 peça de arroz, 2 peças de fogos de artifício e 4 yuans. Ben marca um total de 25 pontos de vitória adicionais:

- 14 pontos para as 7 pessoas
- 8 pontos para os 2 monges: $2 (1 \times 2) + 6 (2 \times 3) = 8$;
- 3 pontos por seus 10 yuans (10 divididos por 3) (com 10 yuans representando os 4 que ele já possuía, mais os 6 que ele ganhou com a venda de seu 1 arroz e 2 peças de fogos de artifício).

O vencedor e governante de maior sucesso é o jogador cujo marcador está mais longe na trilha de pontuação no final do jogo. No caso de empate, o vencedor é o jogador (entre aqueles que estão empatados), cujo marcador está mais à frente na trilha de pessoas.

- **Moedas** (3 yuan = 1 ponto)

O jogador com mais pontos de vitória ganha





EXPANSÃO I: “THE GREAT WALL OF CHINA”



COMPONENTES

1 carta de ação (“construir a muralha”), **30 peças de muralha** (6 por jogador)

Todas as regras do jogo original permanecem inalteradas, exceto pelo seguinte:

PREPARAÇÃO

Cada jogador pega as 6 peças da sua cor e coloca-as viradas para baixo (= símbolos diferentes) na sua área de jogo.

Embaralhe a carta de ação “construir a muralha” com as outras cartas de ações e então coloque todos os 8 em grupos como nas regras para o jogo básico.

A carta “construir a muralha” pode ser selecionada como todas as outras cartas de ação.

DESENVOLVIMENTO DE JOGO

Quando um jogador seleciona a carta de ação “construir a muralha”, o jogador escolhe uma das paredes não utilizadas e recebe o privilégio indicado: *uma peça de arroz, peça de fogos de artifício, um andar do palácio, 2 yuans, 3 espaços na trilha de pessoas, ou 3 pontos de vitória.*

Em seguida, o jogador coloca a peça de muralha usada, com a face da muralha para cima, sob a primeira peça de evento (a partir da esquerda) sem uma peça de muralha abaixo dele. À medida que as peças são usadas, os jogadores as colocam sob as peças do evento da esquerda para a direita, construindo assim a Grande Muralha da China (máximo de 12 azulejos).

PONTUAÇÃO MURALHA

Nas duas rodadas afetadas pelo evento de invasão mongol, após a conclusão dos efeitos da invasão, o muro é pontuado.

Existem duas possibilidades:

- Se a parede foi construída até, pelo menos, a peça de evento de invasão mongol atual, cada jogador com uma ou mais peças de muralha na Grande Muralha ganha um ponto de vitória para cada peça de muralha que o jogador tiver colocado.
- Se a parede *não* foi construída pelo menos para o atual evento de invasão mongol, o jogador ou jogadores que construíram o menor número de peças (incluindo nenhum) devem libertar 1 pessoa de qualquer um dos seus palácios

No final da 12ª rodada, há outra pontuação na muralha. Neste caso, se a muralha for construída com 12 peças, os jogadores marcam 1 ponto para cada peça que colocaram. Se a muralha tiver menos de 12 peças, o jogador ou os jogadores com menos peças na muralha devem libertar 1 pessoa de qualquer um dos seus palácios.



Os jogadores pegam 6 peças da muralha de uma cor, colocadas viradas para baixo

Embaralhe a carta de ação “construir a muralha” com todas as outras cartas de ação

A carta de ação “construir a muralha” pode ser selecionado como todos os outros

Quem constrói uma muralha recebe seu privilégio



PONTUAÇÃO MURALHA

A muralha é pontuada após o evento invasão mongol:

- Se a muralha atingir a peça de evento de invasão mongol, os jogadores com peças na Grande Muralha ganham 1 ponto de vitória por peça
 - Se a muralha não atingir a peça de invasão mongol, os jogadores que construíram o menor número de peças devem libertar 1 pessoa
- Após 12 rodadas, marque a muralha novamente



EXPANSÃO II: “THE SUPER EVENTS”



COMPONENTES

10 pequenos super eventos

Todas as regras do jogo original permanecem inalteradas, exceto pelo seguinte. Os jogadores podem jogar com uma ou ambas as expansões ao mesmo tempo, se quiserem.

PREPARAÇÃO

Embaralhe os dez “cantos” voltados para baixo. Em seguida, escolha uma aleatoriamente e coloque-a na sétima peça de eventos (no canto superior direito). Coloque as 9 peças não escolhidas de volta na caixa, pois elas não serão usadas no jogo.

O efeito do Super Evento escolhido é tratado após o evento normal e antes da pontuação da sétima rodada.

(Nota: O grupo pode decidir entre si qual super evento eles querem para o jogo. Isso pode ocorrer antes ou depois de lançar os eventos normais.)

Festa da Lanterna:

Os jogadores pontuam as pessoas em seus palácios, como no final do jogo: cada jogador ganha 2 pontos de vitória para cada pessoa.

Buda:

Os jogadores pontuam os monges da mesma forma que no final do jogo: Budas x número de andares = pontos de vitória.

Terremoto:

Começando com o jogador inicial, cada jogador perde duas seções do palácio (de volta ao suprimento).

Isso pode exigir que os jogadores liberem pessoas.

Inundação:

Começando com o jogador inicial, cada jogador conta seus yuans, peças de arroz e peças de fogos de artifício e retorna metade do total (arredondado para baixo).

Exemplo: Anna tem 3 yuan, 2 peças de arroz e 2 peças de fogos de artifício para um total de 7. Destes, ela deve descartar 3, por ex. 2 yuans e 1 peça de fogos de artifício, ou 1 yuan e 2 peças de arroz, etc.

Eclipse Solar:

Execute o evento da sétima rodada pela segunda vez.

Exemplo: O evento é um festival dos dragões. Todos os jogadores que ganham pontos de vitória descartam metade de suas peças de fogos de artifício. Então, um festival dos dragões é executado novamente (com possivelmente resultados diferentes).



Embaralhe os 10 cantos, escolha um e coloque-o no 7º evento



Pontuar Pessoas
(2 PV/Pessoas)



Pontuar Buda
(Budas x números de pisos = PV)



**Ncpa_0_1b_pcq bm
n_jCagm**



**Pcrmplc kcr_bc bm
rmr_j bc8 ws_1) rcjf_q
bc_ppmx)_xsjchmq bc
dmemq bc_prgdēagm**



**Execute uma 2ª vez o
evento da 7ª rodada**

Erupção vulcânica:

Todos os jogadores movem seus marcadores de pessoa para o espaço 0 na trilha de pessoas, sem alterar a ordem real (ou seja, o marcador do jogador principal está no topo e o marcador do último jogador está na parte inferior).

Tornado:

Começando com o jogador inicial, cada jogador deve descartar duas de suas cartas de pessoa. Isso significa que os jogadores têm apenas uma carta para os meses 8 e 9 - e pulam a fase de pessoa nos meses 10, 11 e 12.

Nascer do sol:

Começando com o jogador inicial, cada jogador escolhe um jovem para pegar (nota: sem precisar da carta de pessoa apropriado!) E joga de acordo com as regras da 2ª fase. Então, o jogador move seu marcador de pessoa para frente ao longo da trilha de pessoas o número apropriado de espaços

Nota: Durante o nascer do sol, nenhuma pessoa que já tenha sido selecionada por um jogador pode ser selecionada por outro jogador.

Tentativa de assassinato:

Todos os jogadores devem descartar todos os seus privilégios - sem compensação! - de volta para o fornecimento. Assim, os privilégios não são pontuados na fase de pontuação que se segue.

Contrato:

Começando com o jogador inicial, cada jogador seleciona um tipo de pessoa em seu reino e recebe as vantagens que o tipo de pessoa oferece

Exemplo: Anna escolhe seus fazendeiros e pega uma peça do suprimento para cada bolsa de arroz mostrada. Alfonzo escolhe seus monges e leva pontos de vitória iguais aos Budas x número de andares. Valerie escolhe seus estudiosos e recebe um ponto de vitória para cada livro mostrado.



Mova todos os marcadores de pessoa para o espaço 0 na trilha de pessoas



Mova todos os marcadores de pessoa para o espaço 0 na trilha de pessoas



Escolha um jovem



Descarte todos os privilégios



Os jogadores tiram vantagem de um tipo de pessoa em seu reino

Do you have comments or questions about this game? Contact us:

Ravensburger USA, Inc. | 1 Puzzle Lane | Newton, NH 03858
E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

© 2007 Stefan Feld

© 2007/2017 Ravensburger Spielverlag



234 701