Tradução: Romir G. E. Paulino

Stefan Feld

IM JAHR DES DRACHEN

"Aquele que não tiver objetivos nas coisas pequenas,
também estará perdendo o grande plano"
(Confúcio, 551 – 479 a.C.)

IDÉIA DO JOGO

Cada jogador assume o papel de um príncipe pertencente a uma província chinesa em torno do ano 1000 d.C., cada um tentando conseguir a maior quantidade de riquezas e visibilidade na antiga China. Para lhe ajudar, cada príncipe recorrerá à ajuda de diferentes seguidores em sua corte como, por exemplo, os letrados, os monges, os guerreiros ou os artesãos. Eles irão auxiliar o príncipe em suas aspirações e protege-lo dos mais incômodos acontecimentos que, mês a mês, irão ao encalço dos moradores de sua província. Seja seca, doenças infecciosas ou até mesmo ataques dos mongóis, sem a devida preparação o príncipe e toda a sua corte terão tempos difíceis.
Quanto melhor o jogador for com a administração de sua província e a solução das armadilhas do destino, mais honras ele irá adquirir e, com isto, poderá mostrar mais pontos de vitória ao final do jogo.

IDÉIA DO JOGO

Os jogadores são príncipes de províncias chinesas.

Eles buscam diversas pessoas para lhes ajudarem em sua corte, com os quais ele tentarão sobrepujar os acontecimentos negativos que ocorrerão

Quem conseguir fazer isto melhor terá, no final, mais pontos de vitória

MATERIAL DO JOGO

- **1 Tabuleiro**
- **60 Cartas** (11 cartas de personagem e um resumo por jogador)
- **90 Peças de Pessoas** (10 de cada: artesão, fidalga, foguista, coletor de impostos, guerreiro, monge, médico, fazendeiro e letrado)
- **66 Componentes de Palácio**
- **36 Moedas "yuan"** (21 de prata (valor 1) e 15 de ouro (valor 3))
- **24 Marcadores de sacos de arroz**
- **12 Marcadores de fogos de artifício**
- **12 Acontecimentos** (2 de cada: paz, seca, doença, ataque mongol, tributo ao imperador, festa do dragão)
- **8 Privilégios** (5 pequenos, 3 grandes)
- **7 Cartas de Ação**
- **5 Dragões** (um por jogador)
- **5 Bases** (uma por dragão)
- **5 Marcadores de Pontos** (octogonais, um por jogador)
- **5 Marcadores de Pessoas** (redondos, um por jogador)

Caso você esteja lendo estas regras pela primeira vez, nós aconselhamos não prestar atenção no texto em **negrito** *nas caixas laterais. Este texto serve como regras rápidas com as quais – mesmo após um longo tempo sem jogar – é possível relembrar o jogo novamente.*

PREPARAÇÃO DO JOGO

Antes da primeira partida todas as peças devem ser cuidadosamente destacadas. Os dragões são montados nos suportes.

O tabuleiro é colocado no centro da mesa e, sobre ele, o seguinte material é posicionado *(veja ilustração ao lado)*:

- Peças de Pessoas: elas devem ser separadas por cor e depois por "experiência": seis das nove cartas de cada pessoa são mais jovem e inexperientes (menos símbolos, maior valor) e quatro são mais idosas e experientes (mais símbolos, menor valor). As pessoas mais velhas são colocadas nos dois blocos com três posições cada, da primeira linha do tabuleiro, ao passo que as mais novas são colocadas abaixo, na segunda linha. Só existem jovens na categoria artesões (bege), fidalgas (ocre) e coletores de impostos (amarelo); eles são colocados em 3 montes nos três campos centrais da segunda linha.
Atenção: apenas no jogo com cinco jogadores são utilizadas todas as 10 peças de cada pessoa. Para cada jogador a menos 2 peças por classe (um jovem e um velho ou 2 jovens para artesões, fidalgas e coletores de impostos) são retiradas (de volta para a caixa). Isto significa que em 4 jogadores teremos apenas 8 peças de cada pessoa, para três jogadores, 6 peças e para dois jogadores, 4 peças por classe.
- Acontecimentos: primeiramente os dois acontecimentos "paz" são separados dos demais e colocados sobre os dois primeiros campos da linha de acontecimentos (linha inferior com 12 campos claros). Os 10 acontecimentos restantes são embaralhadas fechadas e, então, posicionadas abertos, *aleatoriamente*, da esquerda para a direita nos campos remanescentes. Não pode haver nenhuma repetição de acontecimentos um ao lado do outro (com exceção das duas peças "paz" no início da linha). Caso isto aconteça durante a colocação dos acontecimentos, então o segundo acontecimento é empurrado um campo para frente e outro é colocado no lugar.
- As Sete Cartas de Ação: são bem misturadas, formando um monte fechado no campo central do tabuleiro.

Cada jogador recebe na cor de sua escolha:
- 1 disco de madeira (circular), que é colocado no campo 0 da linha de pontos de pessoa (contador central);
- 1 marcador de pontos (octogonal), que é colocado no campo 0/100 da linha de pontos de vitória (contador externo);
- 1 dragão (com suporte), o qual é colocado na frente do jogador;
- 11 cartas (com a mesma cor no verso), as quais são mantidas na mão;
- 1 resumo, que é deixado na frente do jogador. Em um dos lados é mostrado uma visão geral do andamento do jogo e no outro são resumidas as ações e acontecimentos.

Adicionalmente, cada jogador também recebe **quatro peças de palácio**, com as quais ele monta *dois palácios de dois andares cada* na mesa à sua frente, bem como **6 Yuan** (3 moedas de prata e uma de ouro). *(O dinheiro deve ser deixado sempre visível para os demais jogadores, ao lado dos palácios. Uma moeda de ouro pode ser trocada a qualquer momento por 3 de prata, e vice-versa.)*

As moedas restantes são separadas por valor, bem como todos os demais materiais (peças de palácio, sacos de arroz, fogos de artifício e privilégios),

PREPARAÇÃO DO JOGO

No tabuleiro são posicionadas as pessoas (separadas entre jovens e idosos), **os acontecimentos** (no início as duas peças "paz" e, depois, de forma aleatória) **e as cartas de ação** (em um monte fechado)

1. *As Pessoas (1ª linha com mais e 2ª linha com menos símbolos)*
2. *Local de descarte das cartas*
3. *As sete cartas de ação*
4. *Os doze acontecimentos (primeiro 2x "paz" e depois aleatórios)*
5. *Marcadores de pontos*
6. *Marcadores de pessoas*

Cada jogador recebe
- **1 disco de madeira** (pontos de pessoas)
- **1 marcador de pontos**
- **1 dragão**
- **11 cartas**
- **1 resumo**
- **4 peças de palácio**
- **6 yuan**

O material restante é colocado ao lado do tabuleiro

e deixados como estoque comum ao lado do tabuleiro *(veja ilustração)*. Um **jogador inicial** é escolhido e o mesmo recebe o **corcunda**.

Antes de Começar o Jogo
Cada jogador recolhe suas duas primeiras pessoas em seus palácios. O jogador mais velho começa. Ele escolhe *duas* pessoas *diferentes* da *segunda linha do tabuleiro* (= pessoas mais jovens). No sentido horário, cada jogador escolhe duas pessoas da mesma forma, porém cada combinação de pessoas *deve* ser diferente de uma combinação já escolhida por outro jogador.

Exemplo: Anna, como jogadora inicial, escolhe um coletor de impostos e um letrado. Depois Brenno escolhe um coletor de impostos e um fazendeiro, seguido de Clara, que escolhe um letrado e um fazendeiro. Os demais jogadores não poderão escolher nem a combinação coletor de impostos / letrado, coletor de impostos / fazendeiro ou letrado / fazendeiro...

Antes do jogo começar cada jogador escolhe duas pessoas e as coloca em seus palácios (apenas jovens e nenhuma combinação de pessoas igual a outra já escolhida por um oponente)

Agora *e ao longo de todo o jogo* deve ser observado o seguinte: uma pessoa adquirida é sempre colocada abaixo de um palácio. Um palácio com apenas um andar comporta no máximo uma pessoa, um palácio com dois andares comporta até duas pessoas e um palácio com três andares comporta até três pessoas. Um palácio nunca pode ter mais do que três andares.

Cada palácio comporta uma pessoa por andar

Nenhum palácio pode ter mais que três andares.

Sempre que um jogador colocar uma nova pessoa em um de seus palácios, ele deverá mover *imediatamente* seu *marcador de pessoas* na linha de contagem de pontos de pessoas na quantidade mostrada na pessoa adquirida (1 a 6). Caso seu marcador chegue no mesmo campo que o de outro jogador, então o marcador que chegou por último é simplesmente empilhado *em cima* dos já posicionados.

Exemplo: No exemplo acima Anna move seu marcador de pessoas para o campo 7 e Benno, posteriormente, também. Isto significa que ele colocará seu marcador em cima do de Anna. Depois Clara move seu marcador para o campo 8 e assim por diante.

Novas pessoas movem o marcador de pessoas tantos campos à frente quanto seu valor

ANDAMENTO DO JOGO

ANDAMENTO DO JOGO

O jogo terá exatamente 12 rodadas *(= 12 meses do ano do Dragão)*. Cada rodada é composta de quatro fases consecutivas:

- 1ª Fase: Ações
- 2ª Fase: Pessoas
- 3ª Fase: Acontecimentos
- 4ª Fase: Pontuação

Cada rodada é composta de 4 fases consecutivas:

- **1ª Fase: Ações**
- **2ª Fase: Pessoas**
- **3ª Fase: Acontecimentos**
- **4ª Fase: Pontuação**

▶ 1ª Fase: Ações

No início desta fase um jogador qualquer pega as sete cartas de ação fechadas e as mistura. Depois ele as coloca, ainda fechadas, no grande campo no centro do tabuleiro em tantos grupos quantos jogadores participantes *(ou seja, para dois jogadores, em dois grupos, para três jogadores, em três grupos e assim por diante)*. Os grupos deverão ser formados por uma quantidade, na medida do possível, igual de cartas. Depois desta separação as cartas são abertas de modo a ficar claro quais as ações em cada grupo.

▶ 1ª Fase: Ações

Dividir as cartas de ação em 2 a 5 grupos:

2 jogadores ☐☐☐☐ ☐☐☐

3 jogadores ☐☐☐ ☐☐ ☐☐

4 jogadores ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐

5 jogadores ☐☐ ☐☐ ☐ ☐ ☐

Exemplo de uma montagem de cartas de ação para 4 jogadores

Após esta montagem, o jogador que tiver seu marcador de pessoas mais *à frente* escolhe um destes *grupos* e coloca seu dragão no mesmo, realizando *exatamente uma* das ações ofertadas neste grupo. Depois é a vez do jogador que possui seu marcador de pessoas na segunda colocação e assim por diante. *Neste jogo não existe um ordem por posição na mesa, porém uma ordem definida ao longo de todo o jogo pela posição dos marcadores de pessoas dos jogadores.*
Todos os demais jogadores também escolhe um grupo de cartas qualquer (que pode, inclusive, ser um grupo de cartas já escolhido por outro jogador), posiciona seu dragão sobre ele e realiza uma das ações disponíveis (que também pode ser uma já realizada por outros jogadores).
Após todos os jogadores terem realizado suas ações, cada um traz seu dragão de volta à sua frente e as cartas de ação são novamente colocadas em um monte fechado no centro do tabuleiro.

Atenção: Caso um jogador escolha um *grupo* de cartas que já tenha sido previamente escolhido nesta rodada por outro jogador (que já tenha no mínimo um dragão), então ele deverá pagar *três yuan* (devolver ao estoque), pois do contrário ele não poderá realizar nenhuma ação neste grupo.

Exemplo: Doro gostaria de realizar uma ação em um grupo no qual já existem dois dragões. Ele paga 3 yuan e pode realizar uma ação qualquer deste grupo.

No lugar de colocar seu dragão em um grupo e realizar uma ação deste grupo, um jogador pode abrir mão completamente da fase 1, aumentando seu patrimônio *para* 3 yuan, ou seja, ele não recebe 3 yuan automaticamente, mas sim tantos yuan quantos necessários para completar um total de 3 em seu estoque pessoal!

Exemplo: Emil não quer realizar nenhuma ação, mas sim, ganhar dinheiro. Ele possui 1 yuan e pega, com isto, 2 yuan do estoque. Com isto a fase 1 dele está concluída.

As Ações Explicadas:

Impostos
Aquele que realizar esta ação recebe, para cada uma das moedas mostrada na carta de ação e para cada moeda mostrada em todos os **coletores de impostos** (amarelo) alocados em seu palácio, um yuan do estoque.

Observação Geral: Não foi planejado que neste jogo, com exceção das peças de pessoas, falte nenhum componente (como dinheiro, privilégios, peças de palácio, sacos de arroz, fogos de artifício etc.). Caso isto venha a acontecer, então os jogadores devem utilizar algum substituto temporário.

Exemplo: Clara realiza a ação "Impostos". Ela não possui nenhum coletor de impostos em seu palácio; com isto ela recebe 2 yuan do estoque. Depois disto Doro, que possui dois coletores de impostos, também realiza a mesma ação: primeiro ele deve pagar 3 yuan (pois o dragão de Clara já se encontra neste grupo de cartas de ação) para o

O jogador com o marcador de pessoas mais à frente realiza em primeiro *uma* ação

Caso vários jogadores tenham o marcador de pessoas na mesma posição, então as ações são realizadas na ordem dos marcadores, de cima para baixo.

Neste exemplo a ordem é a seguinte: 1º amarelo, 2º verde, 3º azul, 4º lilás e 5º vermelho

Todos os demais jogadores realizam, na ordem de seus marcadores, também uma ação

Aquele que escolher um grupo de cartas previamente escolhido, deve pagar 3 yuan

No lugar de realizar uma ação o jogador pode *aumentar* seu patrimônio *para* 3 yuan

As Ações

Impostos:
O jogador recebe para cada moeda (na carta e em seus coletores de impostos) **um yuan do estoque**

estoque e, depois, ele recebe 8 yuans do estoque (2+3+3).

Construção
O jogador que realizar esta ação recebe, pelo martelo na carta de ação e por cada martelo nos **artesãos** (bege) presentes em seu palácio, uma peça de palácio do estoque.
Estas *novas* peças de palácio podem ser montadas da forma como o jogador preferir; ele pode ou ampliar um palácio já existente, colocando mais andares no mesmo *(somente lembrando que nenhum palácio pode ter mais que três andares)* ou ele pode construir novos palácios com um a três andares. Um jogador pode ter quantos palácios ele quiser.
Atenção: só é possível construir as peças *recebidas*; peças de palácio previamente na mesa do jogador não podem ser reagrupadas ou movidas.

Exemplo: Emil realiza a ação "Construção". Em seu palácio ele possui dois artesãos: Emil recebe três peças de palácio do estoque. Duas ele utiliza para aumentar um palácio de um único andar que ele já possuía para um palácio de três andares; com sua terceira peça ele constrói um novo palácio de um andar.

Colheita
O jogador que realizar esta ação recebe, pelo saco de arroz na carta de ação e por cada saco de arroz nos **fazendeiros** (verde) presentes em seu palácio, um saco de arroz do estoque (que deve ser deixado bem visível para todos os jogadores ao lado de seu palácio).
A utilização desta peça será explicada mais à frente, no acontecimento "Seca".

Exemplo: Anna realiza a ação "Colheita". Em seu palácio ela possui um fazendeiro jovem (um saco de arroz) e um fazendeiro idoso (2 sacos de arroz): Anna recebe 4 sacos de arroz do estoque (1+1+2).

Fogos de Artifício
O jogador que realizar esta ação recebe, pelo fogo de artifício na carta de ação e por cada fogo de artifício nos **foguistas** (lilás) presentes em seu palácio, uma peça de fogos de artifício do estoque (que deve ser deixado bem visível para todos os jogadores ao lado de seu palácio).
A utilização desta peça será explicada mais à frente, no acontecimento "Festa do Dragão".

Reunião
O jogador que realizar esta ação move, pelo capacete na carta de ação e por cada capacete nos **guerreiros** (vermelho) presentes em seu palácio, seu *marcador de pessoas* em um campo à frente na faixa de contagem de pessoas.

Exemplo: Benno realiza a ação "Reunião". Em seu palácio ele possui dois guerreiros idosos (2 capacetes cada): Benno move seu marcador de pessoas em 5 campos (1+2+2).

Estudo
O jogador que realizar esta ação move, pelo livro na carta de ação e por cada livro nos **letrados** (branco) presentes em seu palácio, o marcador de pontos em um ponto a mais na faixa de contagem de pontos.

Exemplo: Doro realiza a ação "Estudo". Em seu palácio ele possui um letrado jovem (2 livros) e um letrado idoso (3 livros): Doro move seu marcador de pontos 6 campos à frente (1+2+3).

Construção:
O jogador recebe para cada martelo (na carta e em seus artesãos) **uma peça de palácio do estoque** (que deve ser montada; altura máxima de três andares)

Colheita:
O jogador recebe para cada saco de arroz (na carta e em seus fazendeiros) **um saco de arroz do estoque**

Fogos de Artifício:
O jogador recebe para cada fogo de artifício (na carta e em seus foguistas) **um fogo de artifício do estoque**

Reunião:
O jogador move para cada capacete (na carta e em seus guerreiros) **o marcador de pessoas um campo à frente**

Estudo:
O jogador move para cada livro (na carta e em seus letrados) **o marcador de pontos um campo à frente**

Privilégio
Quem realizar esta ação compra ou um privilégio pequeno por **dois yuan**, ou um privilégio grande por **seis yuan** (o dinheiro pago vai para o estoque), colocando o privilégio adquirido ao lado de seus palácios.
Só é possível comprar apenas *um* privilégio por ação, mesmo que o jogador tenha dinheiro para comprar mais. Um jogador pode possuir quantos privilégios ele quiser. Eles trazem ao final de *cada* rodada um ponto por cada dragão*.

▶ 2ª Fase: Pessoas

Após todos os jogadores terem realizado uma ação ou terem aumentado seu patrimônio para três yuan, cada jogador, na ordem do marcador de pessoas *(que pode ter sido alterada através da ação "Reunião")*, baixa *uma* carta de pessoa de sua mão, colocando-a no descarte comum no alto do tabuleiro. Depois o jogador pega um personagem correspondente do *tabuleiro* e o coloca em um de seus palácios. Caso todos os seus palácios estejam cheios, então a nova pessoa pode ser trocada com uma pessoa qualquer presente no palácio. A pessoa retirada está "demitida dos serviços palacianos" e, com isto, fora do jogo *(a pessoa não é retornada para o tabuleiro!)*.
Depois disto o jogador move seu marcador de pessoas em tantos campos quanto pontos estiverem mostrados na pessoa escolhida.

Observações:
O marcador de pessoas não é movido para trás quando um pessoa é (devido à troca ou a algum acontecimento) retirada do palácio.
Através da aquisição de novas pessoas o jogador não recebe automaticamente sacos de arroz, fogos de artifício, dinheiro, pontos de vitória etc., mas sim, melhoram o ganho futuro ao realizarem as ações respectivas.
Caso o jogador use uma carta de interrogação, então ele pode escolher uma pessoa qualquer.
Enquanto o jogador tiver lugar em seu palácio ele deve trazer uma nova pessoa para ele. Caso todos os seus palácios estejam cheios e o jogador não deseje trocar nenhum dos moradores pela nova pessoa, então ele poderá simplesmente tirar a nova pessoa do jogo. Ele não receberá nenhum ponto de pessoa por isto.
Caso o jogador use uma carta de pessoa para qual não exista mais nenhuma pessoa no tabuleiro, então o jogador sai sem nada da jogada (ele não recebe nenhum pessoa "substituta").
Na 12ª rodada a 2ª fase é pulada, posto que nenhum jogador possui mais cartas de pessoas.

▶ 3ª Fase: Acontecimentos

Após cada jogador ter utilizado uma carta de pessoa ocorrerá o acontecimento do mês. Nas duas primeiras rodadas do jogo *sempre* ocorre a "paz", e depois, a cada rodada, ocorre o acontecimento da vez na linha de acontecimentos, da esquerda para a direita. Após o respectivo acontecimento ter sido realizado, a peça do mesmo é virada.

---

* *Os dragões são sinônimos de pontos de vitória neste jogo. Por isto os dragões nos privilégios, nos livros dos letrados e nos leques das fidalgas.*

Privilégio:
O jogador paga 2 ou 6 yuan ao estoque para receber um privilégio pequeno ou grande do estoque

= pequeno (2 yuan)

= grande (6 yuan)

▶ 2ª Fase: Pessoas
Na ordem do marcador de pessoas, cada jogador faz o seguinte:

- **Baixa *uma* carta de pessoa de sua mão**
- **Compra a pessoa respectiva**
- **Coloca esta pessoa em seus palácios**
- **Move o marcador de pessoas**

Caso todos os palácios estejam cheios, ele poderá trocar a nova pessoa por uma pessoa qualquer já posicionada

= qualquer pessoa

▶ 3ª Fase: Acontecimentos
Existem 6 diferentes acontecimentos: Paz, Tributo ao Imperador, Seca, Ataque Mongol, Festa do Dragão e Doença

Os Acontecimentos Explicados:

Paz:
Nada acontece.

Tributo ao Imperador:
Neste acontecimento cada jogador deve pagar um tributo de **4 yuan** ao imperador (dinheiro retorna para o estoque). Caso um jogador não consiga pagar, então ele deve, para cada yuan não pago, demitir uma pessoa de seu palácio.

Observação: não se pode demitir pessoas por vontade própria, de modo a manter dinheiro em estoque. As moedas mostradas nos coletores de impostos não tem nenhum significado para este acontecimento.

Exemplo: Clara possui 2 yuan. Ela deverá pagar estes dois yuan e para os dois yuan que faltam ele deverá demitir duas pessoas quaisquer de seu palácio.

Seca:
Cada jogador deve, para *cada* um de seus palácios que estiver ocupado por pelo menos uma pessoa, devolver **um saco de arroz para o estoque**. Caso o jogador não possua sacos de arroz suficientes, então ele deverá escolher qual ou quais de seus palácios ele não provisionará com alimento, e demitir uma pessoa deste(s) local(is).

Observação: não se pode demitir pessoas por vontade própria, de modo a estocar sacos de arroz. Os sacos de arroz marcados nos fazendeiros não tem nenhum significado neste acontecimento.

Exemplo: Anna possui três palácios habitados e um palácio vazio, bem como quatro sacos de arroz. Anna devolve três sacos de arroz para o estoque; ela sobreviveu à seca.
Benno também possui 3 palácios habitados, mas não possui nenhum saco de arroz. Benno deve demitir uma pessoa de cada um de seus palácios.

Festa do Dragão:
Neste acontecimento o(s) jogador(es) que mais tiverem fogos de artifício recebe(m) **6 pontos de vitória** e o(s) jogador(es) que tiver(em) a segunda maior quantidade de fogos de artifício recebe(m) **3 pontos de vitória**. Qualquer jogador que tenha ganho pontos deverá devolver a metade de seus fogos de artifício, arredondado para cima, para o estoque.

Observação: caso exista mais do que um primeiro colocado, todos eles recebem a pontuação total. A pontuação para os segundos colocados não deixa de ser aplicada. Jogadores que não possuem nenhum fogo de artifício não podem ganhar pontos. Os fogos de artifício mostrados nos fogueiros não tem nenhum significado neste evento.

Exemplo: Clara e Emil possuem, cada um, três fogos de artifício, Anna possui dois e Benno, apenas um. Clara e Emil recebem 6 pontos cada (e cada um devolve dois fogos de artifício ao estoque), Anna recebe 3 pontos (e devolve um fogo de artifício ao estoque); Benno não recebe nada (e também não precisa se desfazer de nada).

Paz:
Nada acontece

Tributo ao Imperador:
Cada jogador paga 4 yuan
Quem pagar menos deve demitir de acordo

Seca:
Cada um deve dar um saco de arroz por cada palácio próprio habitado
Uma pessoa deve ser demitida de cada palácio não provisionado

Festa do Dragão:
6 ou 3 pontos para todos os jogadores que tiverem a maior e a segunda maior quantidade de fogos de artifício
Depois a metade dos fogos de artifício é devolvida ao estoque

Ataque Mongol:
Neste acontecimento cada jogador move seu marcador de pontos, na linha de pontos de vitória, tantos campos à frente quanto ele possuir **capacetes nos guerreiros** presentes em seu palácio. Adicionalmente o(s) jogador(es) com a **menor quantidade de capacetes** deve(m) demitir uma pessoa qualquer de seu palácio. *(Pode, inclusive, ser um guerreiro que estava ativo até instantes atrás.)*

Observações: Caso todos os jogadores tenham a mesma quantidade de capacetes (por exemplo, 0), então todos devem demitir uma pessoa.

Exemplo: Anna e Benno possuem, ambos, guerreiros com 3 capacetes no total, Clara possui dois e Doro e Emil, um Capacete cada. Anna e Benno movem seu marcador de pontos 3 campos à frente, Clara 2 campos, Doro e Emil 1 campo. Depois Doro e Emil precisam, cada um, demitir uma pessoa de seus palácios.

Doença:
Neste evento cada jogador precisa **demitir três pessoas quaisquer** de seus palácios. Mas os jogadores podem se proteger com *médicos* (azul) em seus palácios: cada moedor mostrado nos médicos protege uma pessoa de ser demitida.

Exemplo: Clara possui dois jovens médicos (cada um com um moedor) em seus palácios; com isto ele perderá, no lugar de três pessoas, apenas uma. (que pode ser, inclusive, um médico que acabou de ser utilizado.)

Observação Geral: caso mais um jogador tenha que demitir pessoas como consequência de um acontecimento, então estas demissões ocorrem na ordem do marcador de pessoas.

Decadência
Após cada acontecimento, cada jogador deve verificar se ele possui palácios desabitados. Caso este seja o caso, então ele deverá diminuis estes palácios em um andar (devolver a peça para o estoque). Desta forma um palácio desabitado com um único andar desaparecerá completamente.

Observação: Esta regra torna completamente sem sentido a construção de um palácio de um único andar através da ação "Construção" sem que imediatamente depois o mesmo palácio seja habitado por uma pessoa na fase de pessoas!

▶ 4ª Fase: Pontuação
Após o acontecimento atual ter sido realizado e a decadência ter sido avaliada, cada jogador move seu marcador de pontos. Os jogadores recebem pontos por:

- Cada **palácio** próprio (independente de sua altura e se o mesmo está ou não habitado),
- Cada dragão nos leques das **fidalgas** e
- Cada dragão em seus **privilégios**.

Exemplo: Anna possui três palácios, entre outras pessoas, duas fidalgas e um privilégio grande: ela move seu marcador de pontos de vitória em 7 campos (3+2+2).

Ataque Mongol:

Os jogadores movem seus marcadores de ponto conforme a quantidade de capacetes
O(s) jogador(es) com menos capacetes deve(m) demitir uma pessoa

Doença:

Cada jogador deve demitir 3 de suas pessoas
Cada moedor permite demitir uma pessoa a menos

Decadência:
Após cada acontecimento todos os palácios *desocupados* devem perder um andar

▶ 4ª Fase: Pontuação

Cada jogador recebe pontos de vitória por:

- Palácios (1 ponto cada)

- Fidalgas (1 ponto cada)

- Privilégios (1 ponto por dragão)

A rodada acabou e uma nova rodada pode começar...

FINAL DO JOGO

O jogo acaba ao final da pontuação da 12ª rodada. Os jogadores ainda recebem pontos em uma **pontuação final**:

- por suas **pessoas**: cada pessoa em seu palácio traz 2 pontos;
- por seus **monges** (marrom): a quantidade de Budas mostrados nos monges são multiplicados pela altura dos palácios onde os mesmos se encontram, e o resultado é transformado em pontos;
- pelo **dinheiro** que sobrou: primeiro o jogador vende seus sacos de arroz e fogos de artifício restantes ao estoque; cada peça vendida lhe dá 2 yuan do estoque. Depois ele move seu marcador de pontos em 1 ponto para cada 3 yuan.

Exemplo: Benno possui no final do jogo sete pessoas em seus palácios (dentre eles um jovem monge em um palácio de 2 andares e um monge idoso em um palácio de três andares), um saco de arroz e dois fogos de artifício, bem como 4 yuan. Brenno recebe 25 pontos no total:
- pelas sete pessoas ele recebe 14 pontos;
- pelos dois monges ele recebe 2 (1 x 2) + 6 (2 x 3) = 8 pontos
- pelos 10 yuan (4 + 6 (da venda dos sacos de arroz e fogos de artifício)) ele recebe 3 pontos (10 : 3).

O Ganhador e, com isto, mais hábil príncipe de província, é aquele que tiver mais pontos mostrados pelo marcador de pontos. No caso de empate, ganha aquele que tiver seu marcador de pessoas mais à frente.

© 2007 Stefan Feld
© 2007 Ravensburger Spielverlag

Tradução: Romir G. E. Paulino
romir.blogspot.com
Esta é uma tradução livre. Em caso de dúvidas, leve sempre em consideração a versão original, em alemão.

FINAL DO JOGO

O jogo acaba após a pontuação da 12ª rodada

Cada jogador recebe mais pontos de vitória para

- pessoas (2 pontos cada)

- monges (budas x andares)

- Moedas (3 yuan = 1 ponto)

O jogador com mais pontos é o vencedor

Caso você possua críticas, perguntas ou sugestões para este jogo, escreva ou ligue-nos:

alea
Caixa Postal 1150
83233 Bernau

Tel: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Visite também nosso site **www.aleaspiele.de** para mais informações