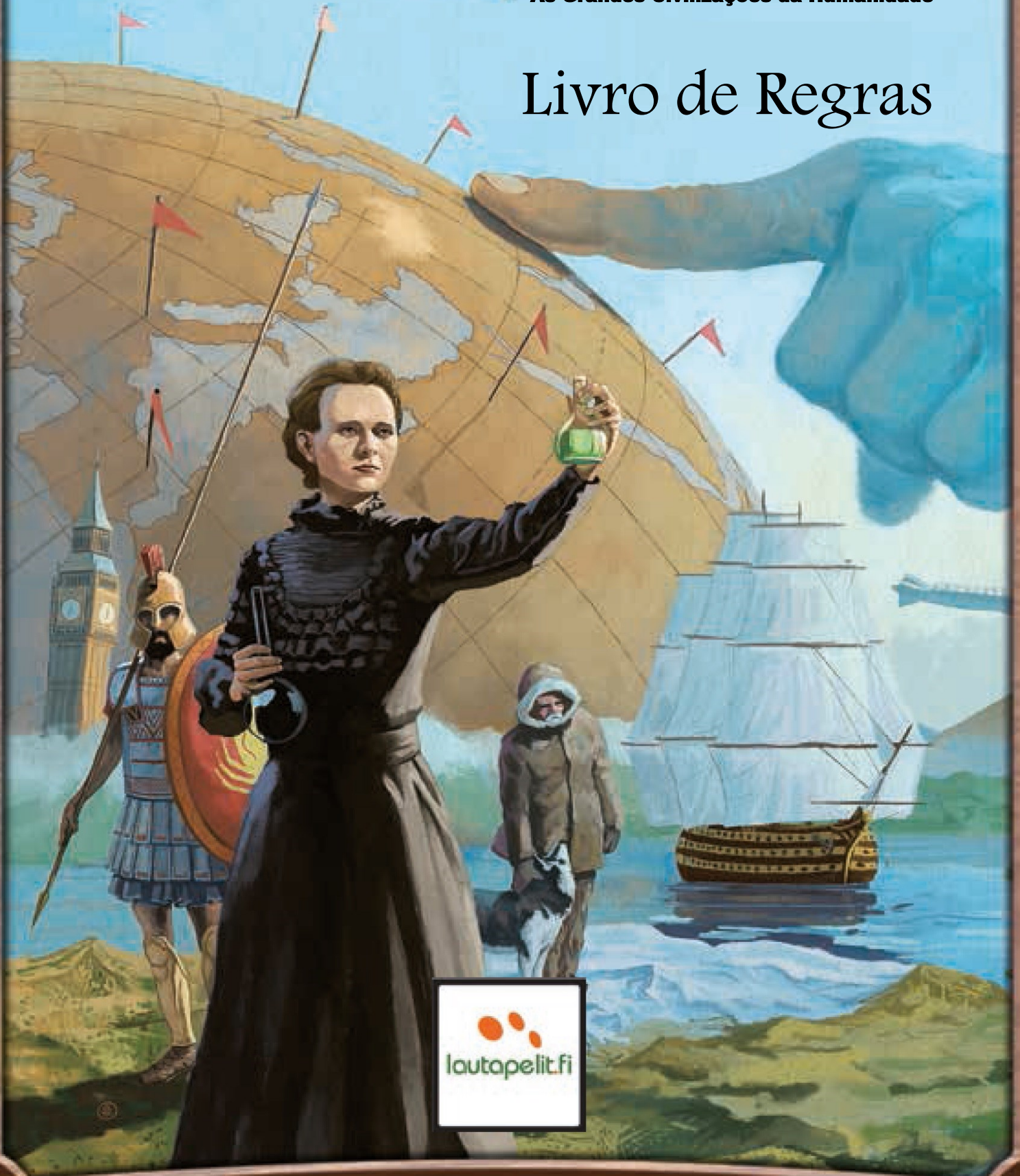


NATIONS

As Grandes Civilizações da Humanidade

Livro de Regras

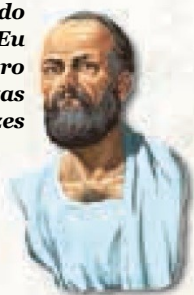


Introdução

Desde o modesto começo da civilização através das eras históricas de progresso, a humanidade viveu, lutou e se construiu juntas em nações. Grandes nações protegiam e proviam aos seus, enquanto lutava e competia com outras nações e com a própria natureza.

Nações devem prover Comida e Estabilidade conforme a população cresce. Elas devem construir uma economia produtiva. E a todo tempo elas devem surpreender o mundo com suas grandes realizações e construir sua herança para se tornar a maior nação da história da humanidade.

Congratulações e seja bem vindo ao jogo das grandes nações. Eu serei seu guia através deste livro de regras e lembrar você de certas regras chaves que as vezes aparecerão.



Ideia do Jogo

Nations é um jogo de tabuleiro histórico intensivamente competitivo para 1–5 que dura 40 minutos por jogador. Jogadores controlam o destino das nações desde os tempos ancestrais até o limiar da Primeira Grande Guerra. As nações constantemente competem contra as outras e precisam balancear as necessidades imediatas, ameaças e oportunidades.

O jogo cobre 4 épocas históricas da história humana; Antiguidade, Medieval, Renascença e Industrial. Cada época se estende por 2 rodadas de jogo de desenvolvimento, competição e produção. Cada rodada traz riscos históricos e oportunidades que os jogadores precisam competir para evitar ou ganhar. Força Militar é custosa, mas pode ajudar você a evitar Guerras devastadoras, conquistar ricas Colônias e ganhar influência tática para agir antes das outras nações nas próximas rodadas.

Durante o jogo, as nações ganham e perdem Pontos de Vitória (PV). Isto é especialmente importante para acumular Livros (representando a herança nacional), no final de cada época, nações ganham PV para cada nação com menos Livros. No final do jogo o total de PV para todas as realizações de cada nação são resumidas, e a nação com mais PV será a grande nação e a vencedora do jogo!

Por favor, observe que Nations é um jogo realmente desafiador, especialmente para iniciantes. As vezes você sentirá que estará jogando contra o jogo em si como contra os outros jogadores. Mesmo que você seja um jogador experiente, recomendamos fortemente para seus primeiros jogos que escolha um nível de dificuldade fácil e deixe de fora as cartas avançadas e experientes, ou correrá o risco de ter uma frustrante primeira experiência.

Créditos

Design do jogo

Einar Rosén, Robert Rosén,
Nina Håkansson, Rustan Håkansson

Arte das Cartas

Frida Lögdberg

Desing Gráfico, livro de regras

Jere Kasanen

Arte da caixa e cartas de colônia

Ossi Hiekkala (www.archipictor.com)

Logo

Paul Laane (www.designaqua.com)

Publisher

© Lautapelit.fi 2013 (www.lautapelit.fi)

Obrigado por suas ajudas e sugestões

Adam Jakobsson, Andrea Nini, Anna Call, Anthony Williams, Brent Lloyd, Christian Brunner, Daniel Danzer, Daniel Hammond, Eric Fridén, Erik Arnström, Erik Eriksson, Filip Wiltgren, Heikki Hyhkö, Jere Kasanen, Jessica Kang, Johan Falk, Jonatan Björkman, Jonathan Madison, Juuso Mattila, Jukka Autio, Keith Leonard, Kim Williams, Lewis Wagner, Linnea Talltjärn, Lukas Bremer, Markus Bremer, Mikael Andersson, Mikael Call, Michael Bauland, Mikko Snygg, Oskari Westerholm, Pernilla Vighagen, Peter Andersson, Pontus Nilsson, Sami Lappereläinen, Sebastian Pöder, Shawn Macleod, Simon Winter, Tomas Wallström, Toni Niittymäki, Valentina Chapolova, Vlaada Chvátíl e obrigado a todos os playtesters por todos os muitos anos de desenvolvimento, seu encorajamento e apreciação mantiveram o projeto em andamento!!

Agradecimento Especial

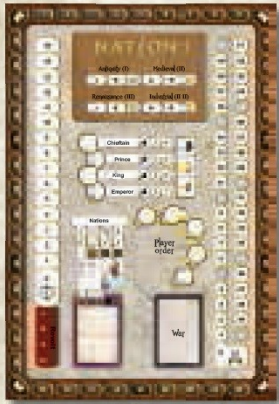
Ulf Lundström

Texturas

www.cgtextures.com

Componentes do Jogo

Tabuleiro de Pontuação



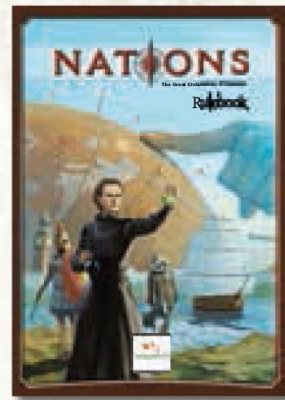
x1

Tabuleiro do Jogador com dois lados



x5

Livro de Regras



x1

Tabuleiro de Progresso



x1

Trabalhadores Discos dos Jogadores



x13



x5

Nas cinco cores dos jogadores

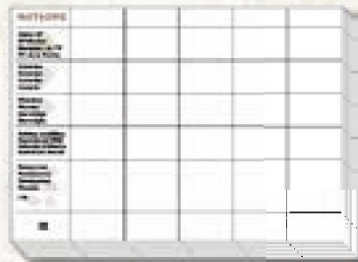


Livro



x4

Bloco de pontuação



x1

Cartas de Progresso



x296

Cartas de Evento



x48

Comida



x36

Pedra



x36

Ouro



x36

PV



x36



x16



x16



x16



x16



x8



x8



x8



x4

Guerra



x1

Rodada



x1

Arquiteto



x15

Usado



x12

Cartão de Ajuda



x4

Cartas de ordem do jogador



x5

Tiles de Evento Solo



x24

Dado de 6 lados



x1

Preparação para 4 jogadores

Cada jogador pega um Tabuleiro de Jogador. Quando jogando pela primeira vez, você deve usar o lado A.

Quando jogando com o lado B, os Tabuleiros dos Jogadores são escolhidos na ordem de turno inversa depois da preparação do Tabuleiro de Pontuação e Progresso.



Embaralhe as Cartas de Evento para cada época separadamente. Deixe os baralhos de Cartas de Evento II-IV de lado por enquanto. Para seu primeiro jogo não use as cartas Avançadas e Expert. Veja mais na página 11.



As 50 fichas de Livro que serão tomadas pelos jogadores completam um círculo completo na Trilha de Herança.



Coloque o baralho de Cartas de Evento para a Época I embaralhado próximo do Tabuleiro de Pontuação.



Coloque os arquitetos próximo ao Tabuleiro de Pontuação. Isto será chamado de "Suprimento de Arquitetos".



O Tabuleiro de Pontuação e de Progresso são colocados no centro da mesa, próximos um do outro.





Embaralhe os baralhos de Cartas de Progresso para cada época separadamente. Deixe de lado os baralhos das Cartas de Progresso para as épocas II-IV por enquanto. Para seu primeiro jogo, não use as cartas Avançadas e Expert. Veja mais na página 11.



Coloque o baralho de Cartas de Progresso embaralhado para a época I próximo ao Tabuleiro de Progresso.



Coloque os marcadores de recursos ao alcance de todos os jogadores. Isto será chamado de "Suprimento de Recursos".



Preparação do Tabuleiro de Pontuação

Passo 1: Aleatoriamente selecione a ordem dos jogadores. O primeiro jogador coloca seu disco no número 1 da Trilha de Herança, seguido por cada jogador na ordem do jogo, assim sendo o disco do último jogador estará na frente na trilha.

Cada jogador também coloca outro disco nos números correspondentes na Trilha de Ordem dos Jogadores.

Passo 2: Coloque o marcador branco de rodada no espaço "A" da Época I Antiquity (Antiguidade).

Passo 3: Cada jogador seleciona o nível de dificuldade que eles desejarem jogar colocando o disco de jogador da sua cor no nível desejado (veja página 11).

Passo 4: Cada jogador coloca um disco de jogador da sua cor no valor o da Trilha de Força Militar.

A Força Militar de cada jogador será medida nesta trilha durante o jogo (veja página 8). Qualquer Força Militar acima de 40 será contada como 40.

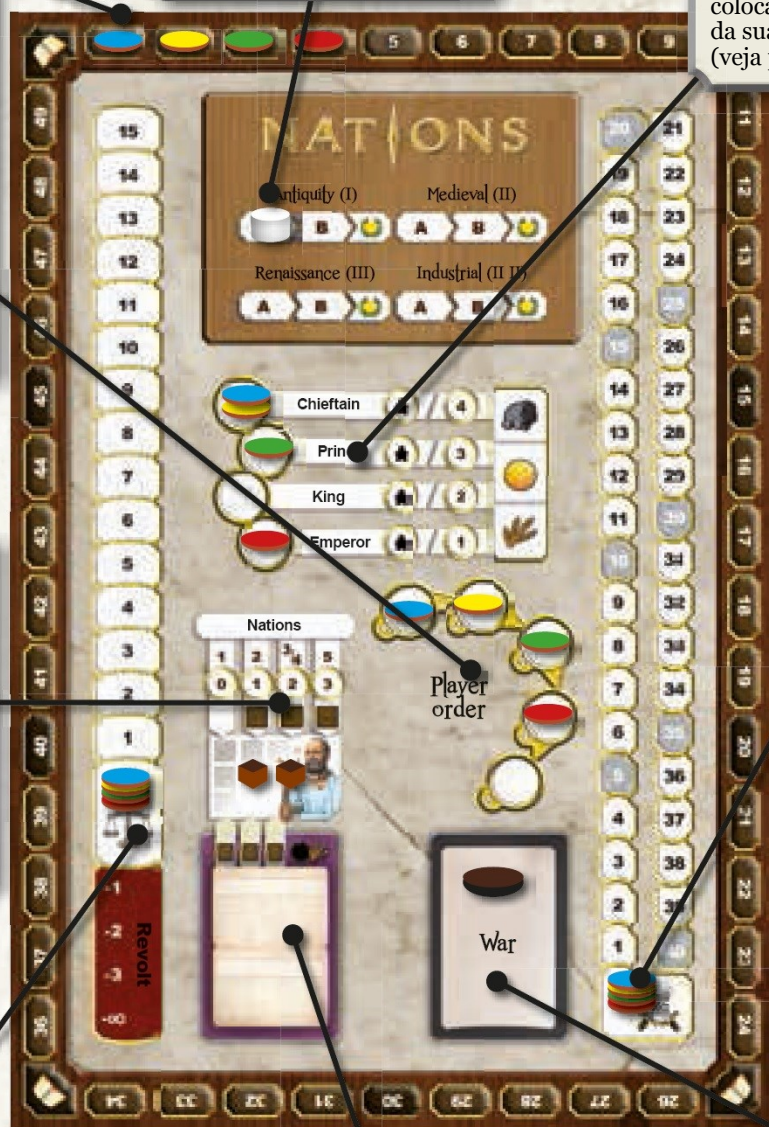
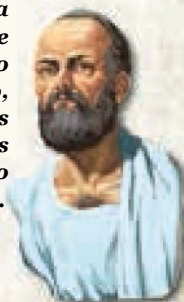
Passo 7: Coloque os três Arquitetos (dependendo do número de jogadores) nos quadrados reservados para eles.

Observe que mais Arquitetos podem ser adicionados dependendo das Cartas de Evento na rodada (veja página 9).

Passo 6: Cada jogador coloca um disco de jogador da sua cor no valor o da Trilha de Estabilidade.

A Estabilidade de cada jogador será medida nesta trilha durante o jogo (veja página 8). Qualquer Estabilidade acima de 15 é contada como 15, e qualquer Estabilidade abaixo de -3 é colocada no $-\infty$, mas contado como seu valor real.

Este espaço é para colocar Cartas de Evento (veja página 9). Não compre uma Carta de Evento durante a preparação, pois os jogadores precisarão escolher suas opções de crescimento primeiro (veja página 13).



Preparação do Tabuleiro do Jogador

Este espaço é reservado para seu Advisor (Orientador). Como uma regra geral, você pode ter somente um Orientador por vez. Se você adquirir um novo Orientador, remova o anterior

Estes são espaços disponíveis para Cartas de Construção e Progresso Militar. Cada um desses espaços pode ser usado tanto para Construções quanto para Militar.

Quando você compra uma Wonder (Maravilha) do Tabuleiro de Progresso, ela é colocada aqui. Você pode ter somente uma Maravilha em construção de cada vez. Se você comprar uma nova Maravilha antes da anterior estar pronta, a mais antiga tem que ser removida.



Estes dois espaços são reservados para as Colonies (Colônias) que você conquista. Como regra geral, você pode ter duas Colônias ao mesmo tempo. Quando você adquire uma terceira, você precisa remover umas das anteriores a sua escolha.

O nome da sua nação é mostrado aqui.

Os recursos iniciais e número de Trabalhadores iniciais da nação. Coloque seus recursos aqui. Isto será chamado de sua "Área de Recursos".

Esta é a trilha de População. Quando você cresce sua população, você pode pegar qualquer Trabalhador que você desejar da Trilha de População.

Preparação do Tabuleiro de Progresso

O Tabuleiro de Progresso estará vazio no início do jogo. Você irá preencher o tabuleiro com Cartas de Progresso no início de cada rodada. (veja página 12).

Quando Cartas de Progresso são compradas do Tabuleiro de Progresso, seu preço irá depender da linha em que ela estiver localizada. Cartas na linha de cima custam 3 Ouros cada, dois na coluna do meio e aquelas na coluna de baixo podem ser compradas por 1 Ouro (veja página 14).

Tabuleiro de Progresso Vazio



Tabuleiro de Progresso preenchido para 4 jogadores



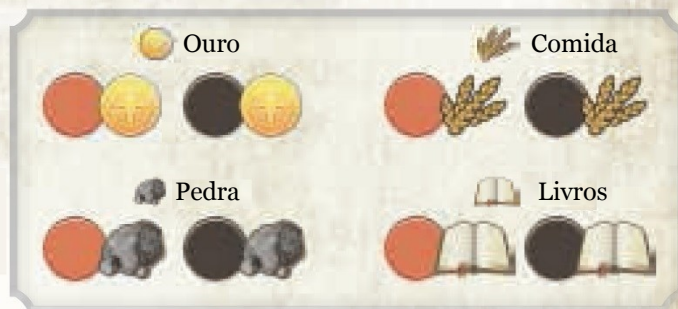
Conceitos do Jogo

Recursos

Existem 4 recursos que as nações ganham e consomem durante o jogo: Ouro, Pedra, Comida e Livros.

Ouro é usado para comprar Cartas de Progresso, Pedra para alocar Trabalhadores em Construções e Militar como também construir Maravilhas, Comida protege contra a fome e permite o crescimento da população e Livros acumulados dá Pontos de Vida em Nations: no final de cada época.

Círculos vermelhos indicam um ganho de recursos aplicados e círculos negros consumo/manutenção.



Pontos de Vitória

Durante o jogo, nações ganham e perdem Pontos de Vitória (PV:s). Nos materiais do jogo, PV:s ganhos são indicados por um círculo amarelo com louros e a perda por um círculo preto com louros.



Estabilidade e Força Militar

Estabilidade e Força Militar não são produzidos na fase de Resolução (veja página 18), em vez disso seus valores mudam imediatamente quando alguma coisa durante o jogo afeta seu valor. Você sempre pode contar seu respectivo valor das Cartas de Progresso em seu Tabuleiro do Jogador (Estabilidade & Força Militar) e dos espaços vazios em sua Trilha de População (Estabilidade).

Força Militar mantém sua nação salva contra Guerra e Eventos, ajuda você a conquistar Colônias, luta em Batalhas e age antes.

Estabilidade atenua os efeitos da Guerra e anula Eventos e permite o crescimento da população. Estabilidade alta representa contentamento e prontidão civil para Guerra, enquanto Estabilidade baixa significa problemas com a inquietação civil, crime e revolta.

Quadrados vermelhos indicam um aumento para Estabilidade ou Força Militar e quadrados pretos uma diminuição.



Trabalhadores

Trabalhadores representam sua população. Você pode mover um ou mais trabalhadores em cada Carta de Progresso de Construção ou Militar para ganhar os efeitos destas cartas.





Cartas de Progresso

Durante o jogo, nações comprarão Cartas de Progresso do Tabuleiro de Progresso. As Cartas de Progresso representam o investimento que cada nação faz. Existem 8 diferentes tipos de Cartas de Progresso: Orientadores, Batalhas, Construções, Colônias, Anos Dourados, Militar, Guerras e Maravilhas. Estas categorias são descritas com detalhes na página 15-16.

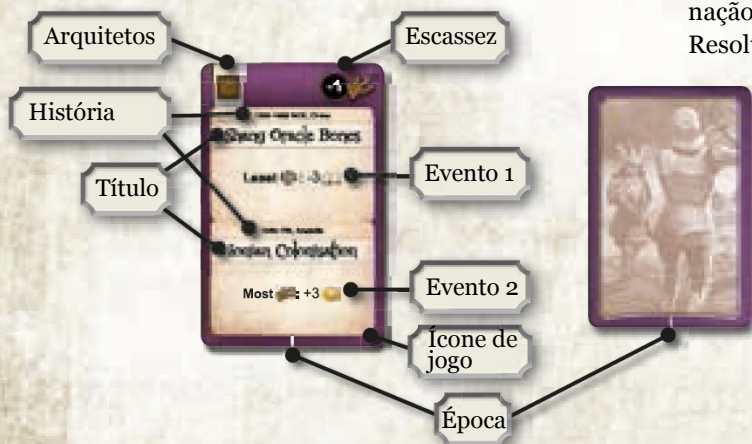


Eventos

No final de uma rodada, quando todos os jogadores fizeram suas ações e calcularam sua produção e consumo de recursos, dois eventos históricos acontecem (veja página 19). Elas são referidas como Eventos. Os Eventos são revelados no início de cada rodada na Fase de Manutenção (veja página 13), então os jogadores terão tempo para se prepararem para eles durante a Fase de Ação.

Alguns Eventos têm efeitos positivos e outros negativos e muitos influenciam somente os jogadores que cumprem certas condições, como uma alta Força Militar.

As Cartas de Evento também indicam o número adicional de Arquitetos disponíveis para todos os jogadores durante a rodada como também o número de Comida que cada nação precisará ter disponível devido a escassez na Fase de Resolução.



Resolvendo Empates

Quando existir um empate entre dois ou mais jogadores em qualquer medida, para efeitos positivos nenhum receberá os benefícios ou recompensas (você deve ter o maior sozinho) e para efeitos negativos todos os jogadores com os valores menores sofrerão os efeitos ou penalidades. Todas as nações com Estabilidade negativa (ou seja, em Revolta) são considerados empatados em último lugar em respeito a Estabilidade independentemente do montante negativo.

Perda de Recursos

Quando uma nação demanda perder recursos, mas não tem o suficiente, ele vai perder o que ele tiver mais 1 PV. Adicionalmente irá perder 1 Livro por recurso faltante.

Se seu total de Livros acumulados está em 0 e precisa ser reduzido, continuará com 0 e você perde 1 PV mais 1 outro recurso à sua escolha por Livro que terá que perder.

É possível perder somente 1 PV por rodada por recurso que você não tem o suficiente. Não é possível perder menos que o PV.

Removendo

Qualquer referência a “remover” significa remover a peça do jogo em questão (normalmente uma carta) do jogo e retorná-la para a caixa do jogo.

Algumas Cartas de Progresso demandam que ela seja removida se certas condições sejam cumpridas, por exemplo, tendo pelo menos Força Militar. Estas condições podem ser completadas em qualquer momento, mesmo durante o turno de outro jogador. Se as condições forem completadas, a carta é removida imediatamente.

Pegando e Retornando Trabalhadores

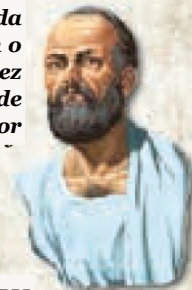
Nessas regras, pegar um Trabalhador significa pegar um Trabalhador de sua Trilha de População e adicioná-lo a sua Área de Recursos. Retornar um Trabalhador significa retornar um Trabalhador de volta à Trilha de População. Em cada caso, você pode livremente decidir em qual seção da Trilha de População (Comida ou Estabilidade) você pega ou retorna Trabalhadores.

Você pode, por exemplo, pegar 3 Trabalhadores da seção de Comida e nenhum da seção de Estabilidade. Uma seção não pode, entretanto, ter mais de 4 Trabalhadores. Se você for forçado a retornar um Trabalhador quando você não tem espaços livres disponíveis em sua Trilha de População, coloque o Trabalhador no topo da Trilha de População sem problema. Na próxima vez que você pegar um Trabalhador, pegue esse Trabalhador “grátis” primeiro.



Lembre-se que para ganhar uma recompensa, você precisa vencer sozinho, mesmo em um jogo com dois jogadores. Você também sofre o efeito negativo completo se empatar em último lugar, não há divisões dos efeitos entre os jogadores mais fracos.

Você pode perder um PV por cada tipo de recurso que você não tem o suficiente, mas somente uma vez por rodada para cada tipo de recurso, isto é, no máximo 4 por rodada.



Exemplo: perde somente 1 PV mesmo se você também tem pouca Comida durante Produção, Eventos e Escassez.

Alocar e desalocar Trabalhadores

A palavra alocar se refere a colocar um Trabalhador em uma Carta de Progresso, de Construção e Militar em seu Tabuleiro de Jogador e pagar seu custo de alocação indicado na carta em que foi alocado. Trabalhadores podem ser alocados de sua Área de Recursos ou outra Construção ou Militar, mas não de sua Trilha de População.

Desalocar um Trabalhador significa mover um Trabalhador de volta de uma Construção ou Militar para a sua Área de Recurso em seu Tabuleiro de Jogador.

Contratar

Contratar um Arquiteto significa pegar um Arquiteto do Espaço de Arquitetos, colocá-lo em sua Maravilha em construção e pagar seu custo de construção associado em Pedra.

Interpretação dos Símbolos

O texto em algumas Cartas de Progresso usam certos símbolos que devem ser interpretados como segue:

“/” significa uma escolha entre os recursos listados. Você pode escolher apenas um dos recursos listados, não uma mistura de dois ou mais. Por exemplo, com a Piazza San Marco você pode, uma vez por rodada, trocar dois Ouros por um dos seguintes; 5 Livros, 5 Comidas ou 5 Pedras.

“.” significa o resultado de uma ação ou efeito ou completar uma condição. Por exemplo, com o Grande Farol, cada vez que você compra uma Carta de Progresso por 3 Ouros, você ganha um Livro e com Notre Dame quando estiver na Fase de Produção, no caso de você ter a maior Estabilidade você ganha 3 Livros.

Cartas Básicas, Avançadas e Expert

As Cartas de Progresso têm três níveis de dificuldade: básico, avançado e expert. Em suas primeiras partidas, é recomendado que somente as cartas básicas sejam usadas. Adicione as cartas avançadas e/ou expert se já estiver jogado algumas partidas.

Os símbolos são como seguem:

- » conjunto básico, sem símbolo
- » conjunto avançado: +
- » conjunto expert: ✖
- » cartas promocionais: 🏆



Níveis de dificuldade

Nations tem um sistema de dificuldade em construção que permite aos jogadores variarem a experiência para aproveitar um jogo igualmente desafiador e equilibrado. No começo do jogo, cada jogador escolherá entre quatro níveis de dificuldade; Chieftain (chefe), Prince (príncipe), king (rei) e Emperor (imperador).





Enquanto a diferença entre estes níveis de dificuldade se materializam somente durante o passo de crescimento da Fase de Manutenção (veja página 13), não se engane – é uma diferença significativa.

Grande Ducado da Finlândia é uma carta promocional que foi incluída somente na primeira impressão do jogo.

Jogando o Jogo

Durante cada rodada, as seguintes fases terão lugar na ordem apresentada abaixo:


FASE DE MANUTENÇÃO

- 1. Marcador de Rodada:** Mova para a próxima rodada
- 2. Cartas de Progresso:** Complete o Tabuleiro de Progresso
- 3. Crescimento:** Pegue  ou  /  / 
- 4. Novos Eventos:** Revele novas Cartas de Evento
- 5. Arquitetos:** Complete os espaços de Arquitetos

FASE DE AÇÃO

- A. Compre Carta de Progresso**
- B. Aloque** 
- C. Contrate Arquiteto** 

FASE DE RESOLUÇÃO

- 1. Produção:** Construção + Militar + Colônia + Maravilha + Orientador. Lembre-se do consumo/manutenção.
- 2. Ordem dos jogadores:** Ajuste se necessário
- 3. Guerra:** Se derrotado, perca PV e pague recursos
- 4. Eventos:** Resolva ambos os eventos na Carta de Evento
- 5. Escassez:** Consuma o montante de Comida mostrada na Carta de Evento
- (6.)**  : Pontue se for o fim de uma época

As Fases de Manutenção e Resolução são principalmente para medidas de manutenção técnica. A parte principal do jogo vai ser gasta durante a Fase de Ação.



Fase de Manutenção

Faça os passos seguintes em ordem.

1. Marcador de Rodada

Mova o marcador de rodada para o próximo espaço na Trilha de Rodada. Ignore este passo e o próximo na primeira rodada de jogo.



2. Cartas de Progresso

Remova todas as Cartas de Progresso restantes das linhas 1 e 2 do Tabuleiro de Progresso. Então mova todas as cartas restantes da linha 3 para a linha 1. Para deixar claro quais são as mais antigas, mova as cartas da linha 3 o mais longe possível da coluna 1.

Revele novas Cartas de Progresso do baralho de Cartas de Progresso específica para a época corrente e preencha todos os espaços vazios no Tabuleiro de Progresso de acordo com o número de jogadores em jogo. Por exemplo, em um jogo com 4 jogadores, as colunas 1-6 serão usadas.



Exemplo: Egito cresce e pega um Trabalhador da seção Comida. Já tinha pegado um antes desta seção (nenhum da seção Estabilidade), então é feita a manutenção de Comida para um crescimento de população de 3 por rodada para 3+3=6 por rodada.



3. Crescimento

Cada nação, na ordem inversa dos jogadores, decide crescer sua população ou pegar recursos bônus. Para crescer sua população, pegue um Trabalhador à sua escolha da Trilha de População para sua Área de Recurso. Para cada Trabalhador tirado da Trilha de População reduz sua Estabilidade imediatamente em 3 ou obriga você a pagar 3 Comida durante a Produção na Fase da Resolução (veja página 18).

Nações que pegam recursos bônus escolhem entre Comida, Pedra ou Ouro. Ganham a quantia destes conforme o nível de dificuldade (por exemplo, 3 para Príncipe). Não é possível misturar e pegar alguns de um recurso e alguns de outro.



4. Novos Eventos

Revele uma Carta de Evento da época corrente e a coloque com a face para cima no espaço de evento histórico no Tabuleiro de Pontuação. Os eventos na Carta de Evento serão resolvidos durante a Fase de Resolução (veja página 19).

5. Arquitetos

Mova qualquer Arquiteto remanescente do espaço de Arquitetos no Tabuleiro de Pontuação para o suprimento de Arquitetos. Coloque 0 (1 jogador), 1 (2 jogadores), 2 (3-4 jogadores) ou 3 (5 jogadores) novos Arquitetos no espaço e adicione a quantidade mostrada no topo da Carta de Evento. Se você colocar Arquitetos baseado no número de jogadores durante a preparação, na primeira rodada de jogo, adicione somente aqueles baseados na Carta de Evento.

Exemplo: Em um jogo com 4 jogadores a Carta de Evento mostra 1 arquiteto no topo. Coloque 2+1=3 Arquitetos no espaço de Arquiteto.



Algumas cartas de Progresso podem garantir ao jogador Arquitetos "privados" extras por rodada. Verifique neste momento que estas cartas também têm o correto número de Arquitetos. Tais Arquitetos não são acumulados se não usados. Se tais cartas são compradas durante a rodada elas virão com estes arquitetos nelas.



Exemplo: o custo para alocar um Trabalhador no Ziggurat é 1 Pedra. Cada Trabalhador alocado na carta imediatamente aumenta a Estabilidade da Nação em 2 e na Fase de Produção cada Trabalhador produz 1 Pedra. No fim do jogo, o primeiro e o segundo Trabalhador alocado na carta ganha 1 PV cada.



Exemplo: o ataque do Hoplites é 3 se existir pelo menos um Trabalhador alocado nela. O custo para alocar um Trabalhador na carta é 1 Pedra e ela provê 3 de Força Militar por Trabalhador alocado. Cada Trabalhador alocado na Hoplite durante a Fase de Produção consome 1 Pedra e o primeiro e segundo Trabalhador alocado na carta no final do jogo ganha 1 PV cada.



Exemplo: quando uma nação conquista Macedônia, a Força Militar da nação imediatamente irá aumentar em 2.



Construção

Novas Construções podem substituir Construções e Militar já existentes como puder, por exemplo, ter 5 Construções diferentes ao mesmo tempo. Quando uma Construção é removida por uma nova Construção ou Militar, os Trabalhadores na antiga Construção são desalocados (movidos de volta para sua Área de Recursos). Na Fase de Resolução, cada Trabalhador alocado na Construção produz o montante de recursos mostrado no topo da carta. Quaisquer ajustes de Estabilidade são executados imediatamente. Construções sem Trabalhadores não têm efeito.

Militar

Novas Militares podem substituir Militares e Construções antigas como puder, por exemplo, ter 3 cartas Militares ao mesmo tempo. Quando uma Militar existente é substituída por uma nova Militar ou Construção, os Trabalhadores na Militar antiga não são desalocados (movidos de volta para sua Área de Recursos). Cada Trabalhador alocado na Militar aumenta imediatamente a Força Militar pelo montante mostrado no topo da carta. Se a Militar tiver um custo de manutenção, ajuste imediatamente (Estabilidade) ou pague isto durante a Fase de Resolução (recursos).

Cada Militar também tem um valor de Ataque. O valor de Ataque da Militar pode ser usada para Batalhas se a carta tiver pelo menos um Trabalhador alocado. Vários Trabalhadores na carta não aumentam seu valor de Ataque. Militar sem Trabalhador não tem efeito.

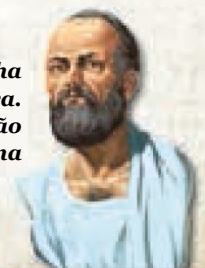
Colônia

Colônias têm um exigência de Força Militar. Para comprar uma Colônia você tem que igualar ou exceder a exigência de Força Militar. Uma vez que tenha comprado uma Colônia a exigência de Força Militar não importa mais; sua Força Militar pode cair abaixo da exigência sem efeito nenhum em sua Colônia adquirida. Colônias compradas causam seus efeitos imediatamente.

Guerra

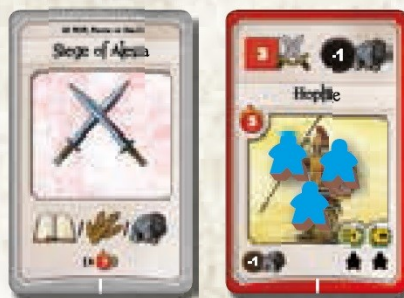
Qualquer jogador pode comprar Guerra como uma Ação. Em cada rocada somente uma única Guerra pode ser comprada. Uma vez que uma Guerra é comprada, nenhuma outra nação pode comprar outra Guerra. Quando comprada, ela é colocada no espaço Guerra no Tabuleiro de Pontuação. Coloque o marcador de Guerra na mesma Força Militar da nação que comprou a Guerra. Na Fase de Resolução, qualquer nação com menos Força Militar que a Guerra sofre uma derrota. (veja página 10). O marcador de Guerra não se move com a nação que a comprou, então se esta nação aumenta sua Força Militar, o marcador de Guerra permanece onde está. Se a nação que comprou a Guerra anteriormente diminuir sua Força Militar, esta nação pode também ser derrotada pela Guerra.

Uma nação que não tenha militares pode comprar Guerra. Será impossível a qualquer nação sofrer qualquer perda para uma Guerra com Força 0.



Batalha

Quando você compra uma Batalha você imediatamente ganha Livros, Comida ou Pedra e então remove a carta. Você decide qual tipo, mas você deve escolher apenas um tipo. O quanto você ganha depende do valor de Ataque da sua melhor carta Militar (sua melhor carta Militar com pelo menos um Trabalhador nela). Seu valor de Ataque não aumenta tendo mais de um Trabalhador alocado em um ataque Militar. Você pode comprar Batalha somente se tiver pelo menos um Trabalhador alocado em Militar.



Exemplo: Azul tem 3 Trabalhadores na Hoplite. Seu valor de ataque é 3.

Lembre-se que quando comprar uma Batalha, você deve ter um Trabalhador em uma Militar, mas você somente terá um Ataque Militar uma vez, não importando o número de Trabalhadores em Militar.



Maravilha

Maravilhas compradas do Tabuleiro de Progresso são colocados no espaço "Wonder under construction" de seu Tabuleiro de Jogador. Você pode construir somente uma Maravilha por vez. Se você compra uma nova Maravilha enquanto ainda está construindo outra, a antiga é removida e todos os Arquitetos nela estarão perdidos. Quando uma Maravilha está pronta (ou seja, se a sua última etapa construção estiver pronta), seus efeitos especiais são ativados e ela irá produzir na Fase de Resolução (se ela tiver capacidade de produzir recursos).

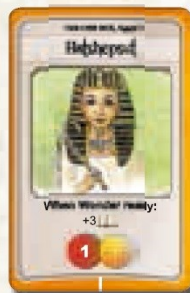
Orientador

Um Orientador comprado é colocado no Tabuleiro de Jogador no espaço reservado para Orientadores. (Advisor). Você pode ter apenas um Orientador por vez a menos que você tenha uma Carta de Progresso que diga o contrário.

Época Dourada

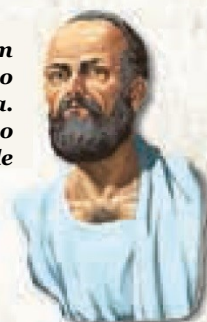
Uma Época Dourada dá a você uma escolha. Você pode ganhar os recursos impressos na carta ou 1 PV pagando o número de recursos requeridos em qualquer combinação de Pedra, Comida ou Livros. A carta é então removida do jogo.

Se você tem um bônus de Época Dourada, pode-se pegar mais dos recursos ou pagar menos recursos por um PV, o quanto depende do número bônus. Vários bônus são adicionados, mas um PV não pode custar menos que o.

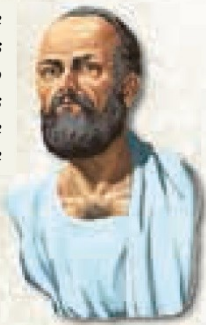


Exemplo: Pérsia compra uma Época Dourada Renaissance, escolhe entre pegar 2 Pedras ou pagar 3 recursos (por exemplo 1 Comida e 2 Livros) para pegar 1 PV. Se Pérsia tiver Uraniborg (Época Doura bônus: 2) as escolhas podem ser pegar 4 Pedras ou pagar 1 recurso para pegar 1 PV.

Você pode comprar somente um PV por Época Dourada e o preço do PV aumenta a cada época. Lembre-se que você pode pagar o custo do PV com um mistura de recursos, incluindo Livros.



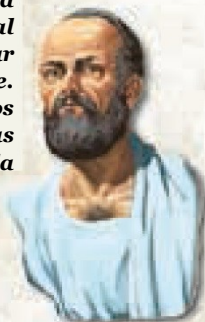
Lembre-se que Força Militar e Estabilidade são ajustados imediatamente quando o trabalhador é alocado e os recursos são produzidos e consumidos durante a Fase de Resolução.



Exemplo: Um Trabalhador em Conquistador é movido para Railroad. Paga 4 Pedras, reduz a Força Militar em 7, aumentando a Estabilidade em 3.



Esta é minha ação favorita! Lembre-se que em caso de você ficar tentado a comprar uma nova Maravilha antes de sua atual Maravilha em construção estar terminada, você pode. Infelizmente, todos os Arquitetos como também as Pedras pagas pelas seções não terminadas da Maravilha serão perdidas.



B. Alocar um Trabalhador

Uma Construção ou Militar vazia não faz nada. Para alocar um Trabalhador em uma Construção ou Militar, coloque um Trabalhador na carta e pague seu custo de alocação em Pedra. O Trabalhador alocado pode ser pego de sua Área de Recurso ou outra Construção ou Militar. Você pode colocar vários Trabalhadores em uma Construção ou Militar, multiplicando os efeitos das cartas, mas somente um Trabalhador pode ser alocado por turno.

Um Trabalhador pode ser desalocado de uma Construção ou Militar a qualquer momento durante seu turno. Desalocar não é uma ação contanto que possa fazê-la, por exemplo, antes de passar ou comprar uma Guerra. Você pode desalocar vários Trabalhadores de uma vez.

O efeito de cada Trabalhador alocado é mostrado no topo das Construções ou Militar em que ele estiver alocado. Construções produzem recursos e/ou aumentam sua Estabilidade. Militar aumenta sua Força Militar e consome alguns recursos e/ou diminui Estabilidade.

Trabalhadores podem ser alocados somente em Construções e Militar. Quando um Trabalhador é desalocado de uma carta, seu benefício é imediatamente perdido. Trabalhadores não podem ser alocados em Colônias, Maravilhas ou Orientadores.

C. Contratar Arquiteto

Uma Maravilha precisa ser construída em seções enquanto ela estiver colocada no espaço "Wonder under construction". Para construir uma seção da Maravilha, pegue um arquiteto do Tabuleiro de Pontuação, coloque ele na seção livre mais à esquerda da maravilha em construção e pague o custo de construção em Pedra da seção.

Se não há Arquitetos disponíveis, você não tem uma Maravilha em construção ou se você não tem Pedras suficientes para pagar o custo da próxima seção, você não pode escolher essa seção.

Quando a última seção da Maravilha é construída, a Maravilha está pronta. Mova-a imediatamente para um espaço de Maravilha em seu Tabuleiro de Jogador. Você pode colocá-la em cima de outra Maravilha pronta que será destruída no processo. Retorne os Arquitetos para o Suprimento de Arquitetos.

Certas cartas permitem Arquitetos adicionais para serem usados em adição àqueles disponíveis para todas as nações. Coloque Arquitetos extras do suprimento nelas quando comprar tais cartas ou pegue-os do suprimento quando usando tais efeitos de um evento.

Fase de Resolução

Faça os passos seguintes em ordem.

1. Produção

Todas as nações produzem simultaneamente. Calcule a produção e o consumo para cada recurso na ordem mostrada nas cartas de ajuda. (Ouro, Comida, Pedra, Livros). Some sua produção e consumo total para cada recurso de seu Tabuleiro de Jogador, multiplicando produção e consumo para cada Trabalhador em uma Construção e Militar. Pegue (ou pague) esta quantidade por cada recurso e os coloque em sua área de recursos.

Se seu total de Livros exceder 50, pegue a ficha de 50 Livros e continue contando do 0.

Todas as nações em revolta (com Estabilidade negativa) perdem 1 Livro por ponto negativo e também 1 PV não importando quantos pontos negativos tenha.

Se você não tem Pedra, Ouro ou Comida suficientes, perca 1 Livro por cada recurso faltante. Em adição, perca 1 PV para cada.

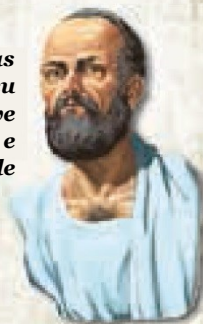
Se seu montante total de Livros estiver em 0 e precisará ser reduzido, ele permanece em 0 e você perde um PV mais um outro recurso a sua escolha por Livro que terá que perder. Você não pode perder mais PV se você estiver em 0.

2. Ordem dos jogadores

Determine a ordem de jogo para o próximo turno. A ordem de jogo é determinada de acordo com o jogador com a Força Militar mais alta ficando em primeiro, a segunda maior em segundo e assim por diante. Em caso de empate, a maior Estabilidade age como desempate. Se ainda assim houver um empate, a ordem entre os dois jogadores empatados permanece igual à rodada anterior.

Redistribua as cartas de ordem dos jogadores e atualize a trilha de ordem no Tabuleiro de Pontuação.

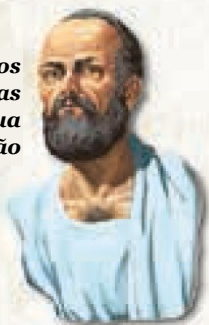
Lembre-se de checar todas as Cartas de Progresso em seu Tabuleiro de Jogador, inclusive Orientadores, Maravilhas e Colônias. Não se esqueça de pagar os custos de manutenção!



Produção de Comida: $+2-1+3+2-2-3=+1$



Lembre-se de reduzir os recursos perdidos de nações derrotadas pelo montante de sua Estabilidade. Os PV perdidos não podem ser negociados.



3. Guerra

Nações que atingem ou excedem a força da Guerra não são afetados. Nações com Força Militar mais baixa que a Guerra sofrem uma derrota. O montante de recursos que cada nação derrotada terá que pagar é mostrada na parte de baixo da carta Guerra.

Se uma nação derrotada tem uma Estabilidade que é maior que 0, este recurso perdido é reduzido por esse número. Assim é possível não perder nenhum recurso para a Guerra mesmo se derrotado. Entretanto, todas as nações derrotadas perdem 1 PV como mostrado na carta Guerra, mesmo se elas não perderam nenhum recurso. O PV perdido não pode ser negociado por Estabilidade. Então remova a Guerra e retorne o marcador de Guerra para o espaço War.

4. Eventos

Determine o efeito de cada Evento na Carta de Evento em ordem do topo para baixo.

Se duas ou mais nações empatam como a mais forte, nenhuma recebe o benefício. Se duas ou mais nações como a mais fraca (Força Militar mais baixa é também chamada de a mais fraca), todas sofrem as penalidades completamente. Todas as nações com Estabilidade negativa são consideradas empatadas com Estabilidade mais baixa.

Alguns Eventos mudam a ordem dos jogadores. Se várias nações são afetadas por tal Evento, resolva ele na ordem dos jogadores.

Sempre que várias nações têm uma escolha, a escolha é feita na ordem reversa da ordem dos jogadores (o último jogador será o primeiro). Depois que todas fizeram as escolhas, o evento acontece ao mesmo tempo para todos.

Alguns eventos aumentam ou diminuem o número de Trabalhadores para as nações. Ao ganhar Trabalhadores, eles sempre serão retirados da Trilha de População no Tabuleiro do Jogador, e perder Trabalhadores é colocar de vota em um espaço vazio de lá. Qual trilha pegar ou devolver é uma escolha do jogador.

5. Escassez

Todas as nações precisam pagar o custo de escassez em Comida mostrado no topo da carta de Eventos Históricos.

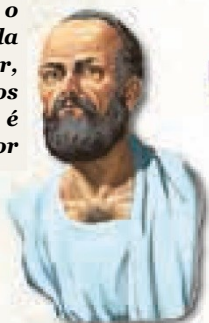
(6.) Pontuação no fim de cada Época

No fim de uma época, cada nação ganha um PV por cada nação que tenha acumulado menos Livros que ela mesma.

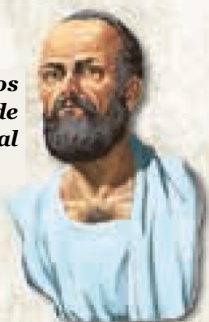
Exemplo: a ordem dos jogadores é 1: China, 2: Pérsia, 3: Roma. Roma precisa escolher primeiro pagar 2 Comidas ou passar e ficar em último. Então Pérsia. Então China. Depois disso, todos os que não pagaram são movidos para o fim, mas mantendo a ordem relativa. Então se Roma pagasse e as outras não, a ordem seria 1: Roma, 2: China, 3: Pérsia.



Se você não pode pagar o montante requerido de Comida você deve pagar o quanto puder, perca 1 PV e perca quantos Livros você não pode pagar. Somente é possível perder apenas 1 PV por rodada por recuso.



A pontuação de Livros acumulados ocorre no final de cada época. Isto significa no final das rodadas 2, 4, 6 e 8.



Exemplo: No fim da Antiguidade, Azul tem 13 Livros, Amarelo 11, Verde 11 e Vermelho 4. Azul ganha 3 PV, Amarelo e Verde 1 PV e Vermelho 0 PV.

Fim de Jogo

Pontos de vitória são conseguidos normalmente pela acumulação de Livros no fim da Fase de Resolução na rodada 8. Depois que a pontuação final é feita e o vencedor é celebrado!

Pontuação final

No final do jogo, registre a pontuação de cada nação no bloco de pontuação como segue:

A. PV do jogo


B. Colônias

C. Maravilhas

D. Construções e Militar

E. Recursos

A. PV do Jogo

PV do jogo é a soma dos valores de fichas  que você tem no final do jogo (aqueles que você começou com mais ou menos aos ganhos durante o jogo).

B. Colônias

Adicione os PV:s ganhos com as Colônias

C. Maravilhas

Adicione PV:s ganhos com suas Maravilhas, incluindo quaisquer PV bônus especiais que elas possam fornecer.

D. Construções e Militar

Some os PV:s ganhos com seus Trabalhadores alocados nas Construções e Militar. O número de PV:s por um Trabalhador alocado pode ser visto abaixo da figura da Construção ou Militar. O primeiro Trabalhador na carta ganha o valor de PV mais à esquerda, o segundo Trabalhador o próximo e assim por diante. Se houver mais Trabalhadores que símbolos de PV na carta, o excedente de Trabalhadores não ganham PV:s para você. Construções e Militar sem Trabalhadores não produzem PV:s.

E. Recursos

Adicione o valor de suas fichas de Ouro, Comida e Pedra que sobraram e também seus Livros Acumulados. A esse total, adicione sua Força Militar e Estabilidade atual. Para cada 10 completos dessa soma você ganha 1 PV.

Some o número total, a nação com mais PV:s é a vencedora. Qualquer empate será resolvida na ordem de jogo.

Embora a última parte da pontuação final seja simplificada chamada de 'Recursos', não se esqueça de adicionar sua Força Militar e Estabilidade à contagem.



NATIONS	Toni	Ruth	Mik	Jare
Score of the Nation at the End of the Game PV: Gold, Food, Stone, Books	12	15	17	13
Construction & Military	3	2	4	1
Resources (Gold, Food, Stone)	2	3	2	4
Books	17	15	19	13
Force & Stability	9	7	3	11
=	43	42	45	42

Exemplo: 3 Pedras, 7 Ouros, 5 Comidas, 6 Livros, 10 de Força Militar e 6 de Estabilidade soma 37, e dá a você 3 PV.

Regras adicionais & esclarecimentos

Recomendações para aprender o jogo

- » **Com iniciantes, use somente as cartas básicas, o Lado A do Tabuleiro do Jogador, jogue com 3 ou 4 jogadores e não pegue trabalhadores nas primeiras rodadas.**
- » **Com jogadores avançados, use as cartas básicas e avançadas, jogue com 2-4 jogadores.**
- » **Com jogadores expert, use todas as cartas, jogue com qualquer número de jogadores.**

Jogo avançado e expert

As cartas avançadas e expert adicionam maior interação, variações e novos conceitos. Após alguns jogos com as cartas básicas você pode adicionar as cartas avançadas, misturá-las com as cartas básicas. Depois de mais alguns jogos você pode adicionar as cartas expert.

5 jogadores

Com 5 jogadores você precisa jogar o jogo Avançado e/ou Expert para ter Cartas de Progresso suficientes.

Eventos positivos também afetam o segundo mais forte (menos os empatados), Eventos negativos afetam os dois mais fracos (incluindo todos os empatados). Outras cartas funcionam similarmente, então para Saint Augustine (Santo Agostinho) (mais estável) você pega o efeito se você tem a maior ou segunda maior Estabilidade. Passado primeiro conta para passado primeiro ou segundo. Passado como último conta para passado em quarto ou quinto.

Exemplo: China tem 23 de Força Militar, Pérsia 22, Grécia 22, Roma 5 e Egito 4. China é a mais forte, Roma e Egito são as mais fracas.

Exemplo: China tem 8 de Estabilidade, Pérsia 7, Grécia 5, Roma 5 e Egito 4. China e Pérsia são as mais estáveis. Grécia, Roma e Egito são as menos estáveis.

2 jogadores

O jogo para 2 jogadores é duro, você pode vencer ou perder todos os Eventos. A competição é feroz, você pode ter que correr mais riscos e o jogo pode ser (ou pode parecer) já decidido. Livros rendem menos PV em números absolutos, mas como no jogo com mais jogadores você precisa ter mais que seu oponente.

Jogo competitivo

Nations é destinado a ser um jogo amigável. Os níveis individuais de dificuldade, lados B do Tabuleiro de Jogador mais os baralhos avançado e expert aumentam o aproveitamento dos jogos amigáveis e permitem aos jogadores com variáveis experiências jogar reais variedades de jogo com iguais possibilidades. Se você precisa jogar um jogo mais competitivo e regulado, recomendamos que jogue com 3 ou 4 jogadores, usando o lado A do Tabuleiro do Jogador e escolham o mesmo nível de dificuldade.

Para um baralho balanceado de Cartas de Progresso, construa os baralhos para cada época começando com as cartas básicas e então troque algumas cartas com cartas avançada e/ou expert do mesmo tipo das cartas básicas trocadas (por exemplo troque um conjunto de Orientadores básicos por um Orientador expert).

Jogo curto

Se você quiser jogar um jogo mais curto, decida antes de começar quantas épocas você quer jogar. Jogue o jogo normalmente e no final da última época faça o cálculo da pontuação total. Para ensinar o jogo com jogadores que não estão acostumados a jogos longos e complexos, jogar as 2 ou 3 primeiras épocas em vez do jogo completo pode ser uma boa ideia.

Jogo mais fácil

Se você acha o jogo muito difícil, você pode começar com um Trabalhador extra. Pegue um Trabalhador da trilha e ignore a manutenção dele. Isto torna a mecânica de construção mais fácil, também permite mais competição para eventos e Livros. Com essa variante é comum a superprodução de um recurso e extrapolar quando lutando por pontos.

Lado B

Depois de alguns jogos você pode tentar jogar com o lado B do Tabuleiro do Jogador. Cada um tem algumas regras e mudanças especiais, todas mostradas no tabuleiro. Note as diferenças nos recursos iniciais, especialmente no trabalhador adicional para a China.

A preparação é feita nessa ordem: escolha a ordem dos jogadores aleatoriamente, selecione as dificuldades, coloque as cartas iniciais nas linhas das cartas, escolha aleatoriamente quais Tabuleiros de Jogador estarão em jogo (mesmo número dos jogadores). Então selecione os Tabuleiros de Jogador na ordem inversa dos jogadores (o 5º jogador escolhe primeiro em um jogo com 5 jogadores. Quando selecionado você pode escolher usar o lado A em vez do lado B. Você pode ter a mesma carta duas vezes se você compra uma carta que já está no seu Tabuleiro de jogador desde o início.

Exemplo: Em um jogo com 3 jogadores os Tabuleiros de Jogador China, Pérsia e Roma são selecionados. Os jogadores olham as cartas no Tabuleiro de Progresso. O 3º jogador pega Roma. O 2º jogador escolha Pérsia e o vira para o lado A. o 1º jogador pega China.

Variante para 1 jogador

Em um jogo solo você joga contra um oponente oculto representado pelas peças de Evento e um dado. Você irá se esforçar para maximizar seus pontos de vitória no final do jogo. Se você jogá-lo para aprender o jogo, é recomendado usar somente as cartas básicas, igual ao jogo para mais jogadores e jogue como Chefe.

Em vez de revelar uma Carta de Evento normal, você irá revelar uma peça de Evento aleatória da época corrente. Isto mostrará quais valores o oponente oculto tem para aquela rodada, e possíveis mudanças. O jogo é jogado normalmente e todas as comparações são feitas com os valores atuais do oponente oculto. Se o oponente oculto não tem nenhum valor você vence quaisquer empates naquela categoria (sempre passa primeiro, sempre tem mais Trabalhadores etc.). Você perde o jogo se tiver PV negativo.

Você começa como 1º jogador, com 1 Livro. O oponente oculto começa com 2 Livros. No Tabuleiro de Progresso, use 4 colunas de cartas de Progresso.

Depois de comprar uma Carta de Progresso, aloque em uma Militar ou contrate um Arquiteto, role um dado para o oponente oculto. Também role um dado para o oponente oculto antes de seu primeiro turno se você é o segundo jogador na ordem.

O resultado da rolagem do D6 é resolvido como segue:

1-4: Remova todas as Cartas de Progresso da coluna correspondente no Tabuleiro de Progresso. Se houver pelo menos uma Guerra restante nessa coluna, o oponente oculto “compra” a Guerra mais barata. A força da Guerra é a Força Militar do oponente oculto no momento em que ele “comprou” a Guerra. Se a coluna está vazia, nada acontece.

5-6: Resolva as ações correspondentes para o oponente oculto mostradas na peça de Evento atual.

No fim do jogo, compare sua pontuação com o Hall da Fama. Tente pontuar mais no próximo jogo e quando você se sentir pronto, jogue em um nível de dificuldade mais difícil. Note que o total de PV em um jogo solo não é comprável com a de um jogo com mais jogadores.

Resumo de um jogo solo:

- » **Mova o marcador de rodada**
- » **Preencha as Cartas de Progresso**
- » **Aumente os recursos**
- » **Revele uma peça de Evento (não é a Carta de Evento normal)**
- » **Ajuste a Força Militar e Estabilidade do oponente**
- » **Preencha os Arquitetos**

- » **Faça as ações**

- » **Produza**
- » **Ordem dos jogadores**
- » **Guerra**

- » **+1 PV se tiver mais Estabilidade que o oponente oculto, -1 PV se tiver menos**
- » **Escassez**
- » **Pontue mais 3 PV se tiver mais Livros no final da época**

Hall da Fama Solo

- » **70 Trajan**
- » **60 Ashoka**
- » **55 Wu Zetian**
- » **50 Saladin**
- » **45 Victoria**
- » **40 Charles V**
- » **35 Cleopatra**
- » **30 Pericles**
- » **25 Darius III**
- » **20 Atahualpa**
- » **15 Cixi**
- » **10 Dam Quayle**



Exemplo de peça de evento Solo frente e verso

Observação das cartas

Cartas que têm um efeito específico quando uma condição é completada, ou pode ser usada somente uma vez por rodada: Colocando um marcador ✖ na carta quando completada ou usada. Remova no final da rodada.

Exemplos: Great Wall (Grande Muralha) (quando você passa primeiro), Versailles (quando completada), Galileo (quando usada).

Os textos das cartas se sobrepõem às regras gerais no livro de regras.

Cartas de Progresso

Anna Komnene: Trate a produção negativa em suas cartas militares como se ela não existisse.

Boudica: Boudica é removida somente se você tem ou colocou trabalhadores em uma carta militar, não pelo ganho de força por outros meios.

Elizabeth: Quando chegar se você foi derrotado por uma guerra, você conta como tendo mais 8 de força.

Great Wall (Grande Muralha): Se você foi derrotado por uma guerra e passou primeiro, nesta rodada você perde somente recursos, nenhum PV, nesta guerra.

Machiavelli (Maquiavel): Você deve mostrar ambas as cartas de evento para todos os jogadores.

Mansa Musa: Você deve ter este orientador quando você gastar seu último ouro para pegar o bônus.

Sphinx (Esfinge): Se outra maravilha é completada, você ganha o bônus de pedra, mesmo se a nova maravilha substitui a Esfinge.

Sun Tzu: Você deve ter este orientador no início de seu primeiro turno para fazer duas ações.

Titanic: Se você tiver Porcelain Tower (Torre de Porcelana) e dois orientadores, você perde ambos.

Tokugawa: O bônus é recebido por carta, não por trabalhador.

Versailles: Pelo resto da rodada quando você completar essa maravilha, você conta como tendo a última estabilidade (igual como se estivesse em revolta).

Eventos

Bronze age collapse (Colapso da idade do bronze): Maior Força e maior Estabilidade são protegidos. Isto pode ser um jogador, ou acima para 4 jogadores em uma jogo para 5 jogadores.

Fouth Crusade (Quarta Cruzada): Em 5 jogadores, o jogador com mais força faz a escolha (e se empatado, o jogador que que estiver em primeiro na ordem dos jogadores), o bônus então é aplicado para ambos os jogadores mais fortes. O efeito negativo se aplica normalmente para os dois jogadores com a menor força.

Glorious Revolution (Revolução Gloriosa): Em 5 jogadores a segunda maior estabilidade escolhe primeiro. Se ambos fazem a escolha, então a segunda maior vai para o último e a maior estabilidade vai para penúltimo.

Great Exhibition (Grande Exibição): Contrate arquitetos do suprimento sem pagar o custo em pedra.

Han Dynasty (Dinastia Han): Esta é uma escolha. Você tem que pegar ambas ou nenhuma.

Janissaries (Janízaros): Esta é uma escolha. Você tem que pegar ambas ou nenhuma.

Olympic Games (Jogos Olímpicos): Em 5 jogadores, o jogador com mais estabilidade vai primeiro, o segundo maior vai em segundo. Empates são resolvidos pela ordem dos jogadores.

Sinking of the Vasa (Naufrágio do Vasa): Você não pode ter menos que o de força.

Zoroastrian revival (Renascimento do Zoroastrismo): Esta é uma escolha, o primeiro ou o segundo ocorrem. Em 5 jogadores o mais estável faz a escolha, a ordem dos jogadores resolve os empates.

Observações históricas

O jogo começa na Pré-história (antes de 4000 AC) e é então dividida em 4 épocas: Antiguidade (4000 AC - 500 DC), Medieval (500 - 1540 DC), Renascença (1450 - 1750 DC) e Industrial (1750 - 1913 DC). Uma nação em Nations não é definida simplesmente como uma nação estado em sua forma moderna, mas também como esferas culturais e coalisões de pessoas.

Muitos estudiosos argumentam que o conceito de Nação é uma invenção bastante moderna e pós-westifaliano. Para ser realmente preciso e capturar os vários grupos políticos que existiram ao longo da história, nós poderíamos ter chamado o jogo: Nações, impérios, cidades estados, tribos, polis, civilizações, reinos, repúblicas, califados, cantões, hordas, democracias, domínios, principados, países, uniões confederadas, tiranias, despotismos e teocracia. Entretanto, estes títulos não couberam na caixa.





Livros representam a herança de sua Nação; desenvolvimento em arte, tecnologia e religião. Isto é a soma do que é lembrado e passado para as gerações em Nations e também o que é conhecido no mundo sobre a Nação.

Comida representa a preparação para catástrofes. Ouro representa o desenvolvimento de sua Nação, qual o seu foco em realizações e melhorias. Pedra representa o desenvolvimento industrial. Força representa o poder militar. Estabilidade representa a união nacional, o poder do governo central e estabilidade dinástica

Resumo do Jogo

Fim do jogo


FASE DE MANUTENÇÃO

- 1. Marcador de Rodada:** Mova para a próxima rodada
- 2. Cartas de Progresso:** Complete o Tabuleiro de Progresso
- 3. Crescimento:** Pegue  ou  /  / 
- 4. Novos Eventos:** Revele novas Cartas de Evento
- 5. Arquitetos:** Complete os espaços de Arquitetos

FASE DE AÇÃO

- A. Compre Carta de Progresso**
- B. Aloque** 
- C. Contrate Arquiteto** 

FASE DE RESOLUÇÃO

- 1. Produção:** Construção + Militar + Colônia + Maravilha + Orientador. Lembre-se do consumo/manutenção.
- 2. Ordem dos jogadores:** Ajuste se necessário
- 3. Guerra:** Se derrotado, perca PV e pague recursos
- 4. Eventos:** Resolva ambos os eventos na Carta de Evento
- 5. Escassez:** Consuma o montante de Comida mostrada na Carta de Evento
- (6.)**  : Pontue se no fim de uma época

5 jogadores


Com 5 jogadores você precisa jogar o jogo Avançado e/ou Expert para ter Cartas de Progresso suficientes.

Eventos positivos também afetam o segundo mais forte (menos os empatados), Eventos negativos afetam os dois mais fracos (incluindo todos os empatados). Outras cartas funcionam similarmente, então para Saint Augustine (Santo Agostinho) (mais estável) você pega o efeito se você tem a maior ou segunda maior Estabilidade. Passado primeiro conta para passado primeiro ou segundo. Passado como último conta para passado em quarto ou quinto.

A. PV do jogo

- B. Colônias** 
- C. Maravilhas** 
- D. Construções e Militar**  
- E. Recursos**      

A. PV do Jogo

PV do jogo é a soma dos valores de fichas  que você tem no final do jogo (aqueles que você começou com mais ou menos que os ganhados durante o jogo).

B. Colônias

Adicione os PV:s ganhos com as Colônias

C. Maravilhas

Adicione PV:s ganhos com suas Maravilhas, incluindo quaisquer PV bônus especiais que elas possam fornecer.

D. Construções e Militar

Some os PV:s ganhos com seus Trabalhadores alocados nas Construções e Militar. O número de PV:s por um Trabalhador alocado pode ser embaixo da figura da Construção ou Militar. O primeiro Trabalhador na carta ganha o valor de PV mais à esquerda, o segundo Trabalhador o próximo e assim por diante. Se houver mais Trabalhadores que símbolos de PV na carta, o excedente de Trabalhadores não ganham PV: s para você. Construções e Militar sem Trabalhadores não produzem PV:s.

E. Recursos

Adicione o valor de suas fichas de Ouro, Comida e Pedra que sobraram e também seus Livros Acumulados. A esse total, adicione sua Força Militar e Estabilidade atual. Para cada 10 completo dessa soma você ganha 1 PV.

Some o número total, a nação com mais PV:s é a vencedora. Qualquer empate será resolvida na ordem de jogo.