

REINER KNIZIA

SAKURA

A PRIMAVERA CHEGOU, AS FLORES DE CEREJEIRA ESTÃO REPLETAS DE COR, E O IMPERADOR ESTÁ PRONTO PARA SUA CAMINHADA. TODO ANO ELE FAZ ESSA CAMINHADA, E TODO ANO VOCÊ TENTA PINTAR A IMAGEM PERFEITA DA OCASIÃO. ESTE SERÁ O SEU ANO.

VOCÊ PRECISARÁ SE APROXIMAR DO IMPERADOR PARA CAPTURAR O ÂNGULO PERFEITO, MAS NÃO É O ÚNICO QUE DESEJA ISSO. EMPURRAR OUTROS PINTORES É BOM, MAS ESBARRAR NO IMPERADOR É UMA GRANDE GAFE! APENAS O ARTISTA MAIS RÁPIDO, ASTUTO E IMPLACÁVEL CONSEGUIRÁ GANHAR SEU FAVOR, ENQUANTO O RESTO DEVE VOLTAR PARA CASA DE MÃOS VAZIAS.

COMPONENTES

60 CARTAS

54 FICHAS

6 PINTORES

1 IMPERADOR

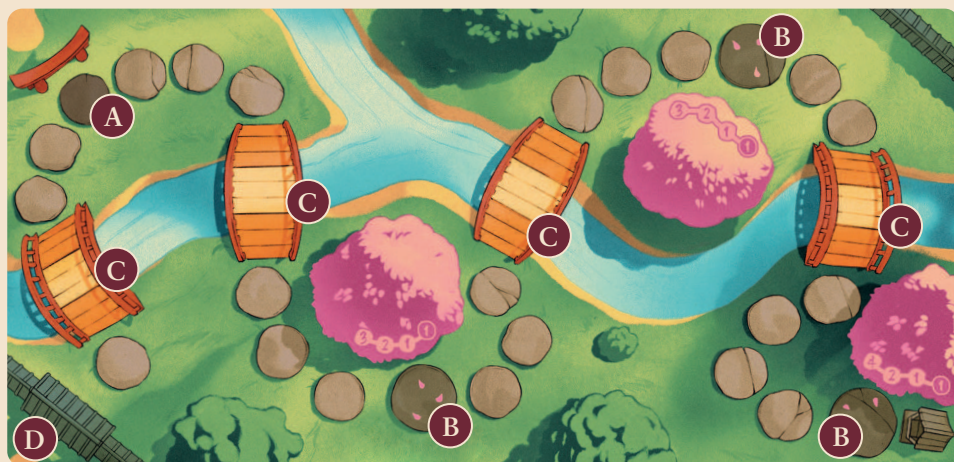
AÇÃO DO JARDIM

AÇÃO DO PINTOR

NUMERAÇÃO



O JARDIM DO IMPERADOR



- A. O espaço torii onde o Imperador iniciará o jogo.
- B. Os espaços de sakura onde o Imperador fará uma pausa para admirar as flores de cerejeira.
- C. As 4 pontes.
Se você estiver jogando com dois, três ou quatro jogadores, cada ponte conta como um único espaço.
Se estiver jogando com cinco ou seis jogadores, cada ponte conta como três espaços.
- D. O portão de entrada onde os pintores começarão o jogo.
O portão é o único espaço onde vários pintores podem dividir o mesmo espaço. Pintores juntos no portão não estão nem à frente nem atrás um do outro, o que afeta algumas ações. Por exemplo, se todos estão no portão, ninguém está mais próximo do Imperador. Da mesma forma, se dois ou mais pintores estão no portão, ninguém está mais longe do Imperador.

PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro de jogo com o Jardim do Imperador no centro da mesa e coloque o Imperador no espaço torii. Cada jogador escolhe **um pintor e cinco fichas correspondentes**. Coloque os pintores no portão de entrada e as fichas restantes perto do tabuleiro. Por fim, embaralhe as cartas e forme uma pilha, com a face para baixo. **Dê cinco cartas a cada jogador, que será sua mão inicial.**

Veja a última página para saber como preparar a partida com apenas dois jogadores.

JOGABILIDADE

Como pintor, seu objetivo é estar o mais próximo do Imperador, quando ele chegar às sakuras, para melhorar sua pintura, sem chegar tão perto a ponto de esbarrar nele. Ao fazer isso, você ganha fichas - sinais de reconhecimento dele - e **o jogador com mais fichas no final do jogo vencerá**. A cada rodada, você escolherá cartas simultaneamente para determinar para onde ele se move e para onde você se move, e como os jogadores se sabotam uns aos outros ao longo do caminho. Tenha cuidado para não se mover rápido demais, pois o Imperador frequentemente diminui a velocidade para estudar a paisagem, ou até mesmo volta um pouco pelo caminho!

VISÃO GERAL DA RODADA

A cada rodada, os jogadores escolhem secretamente uma carta de sua mão e a revelam simultaneamente. As cartas são resolvidas seguindo a ordem da sua numeração, da menor até a maior, até que todas as cartas sejam resolvidas. Cada carta é descartada em uma pilha de descarte assim que é resolvida, e cada jogador compra uma nova carta da pilha. Se as cartas acabarem, embaralhe a pilha de descarte, formando uma nova pilha, com a face para baixo.

MOVIMENTOS

Uma vez no jardim, os pintores não podem compartilhar o mesmo espaço e nem podem ultrapassar o Imperador. Ao mover seu pintor para frente ou para trás, conte apenas os espaços vazios em direção ao seu movimento – não conte os espaços ocupados por outros pintores. Se um pintor se move para o espaço com (ou passando) o Imperador, o pintor cai em desgraça. O pintor ofensor para imediatamente seu movimento, perde uma de suas fichas (se possível) e retrocede três espaços vazios.

Se o Imperador se mover para trás, alcançando um espaço ocupado por um pintor, esse pintor também é desonrado e deve retroceder três espaços vazios e perder uma ficha, se possível. Sempre que uma peça avança, ela se afasta do portão e se dirige ao santuário. Por outro lado, quando uma peça se move para trás, ela se move de volta para o portão. Se um pintor se mover para trás, além do portão, coloque-o no portão - eles não podem se mover mais para trás. Se isto acontecer com o Imperador, em vez disso, deixe-o no último espaço em frente ao portão.



AÇÕES DAS CARTAS

Cada carta que você jogar moverá alguém no jardim (geralmente o Imperador) e, em seguida, moverá seu pintor, separadamente. As ações em cada carta são sempre realizadas nessa ordem – primeiro a ação do jardim, depois a ação do pintor. O Imperador e os pintores devem sempre se mover exatamente tantos espaços quanto a carta indica, a menos que um pintor alcance o espaço que contém o Imperador ou o Imperador alcance uma árvore de cerejeira pela primeira vez. Abaixo, todas as ações:

AÇÕES DO JARDIM



Mova o Imperador 1/2 espaços para frente.



Mova o Imperador 1 espaço para trás.



Escolha se o Imperador avança ou recua 1 espaço.



Mova o pintor **mais próximo do Imperador** dois espaços para trás.



Mova o pintor **mais distante do Imperador** dois espaços para frente.

AÇÕES DO PINTOR



Mova seu pintor 1/2/3 espaços para frente.



Escolha se o seu pintor move 1/2/3 espaços para frente ou para trás.

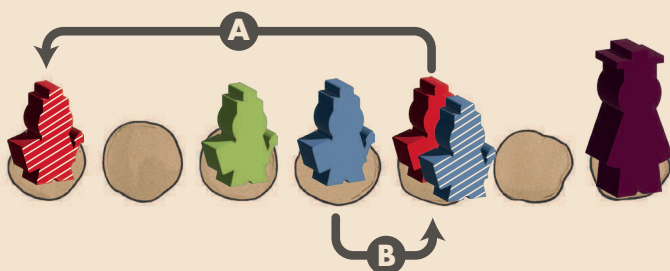


Coloque seu pintor no primeiro espaço vazio na frente do próximo pintor à sua frente. Isso pode fazer com que você esbarre no Imperador. Se o seu pintor é o mais próximo do Imperador, ele não se move.

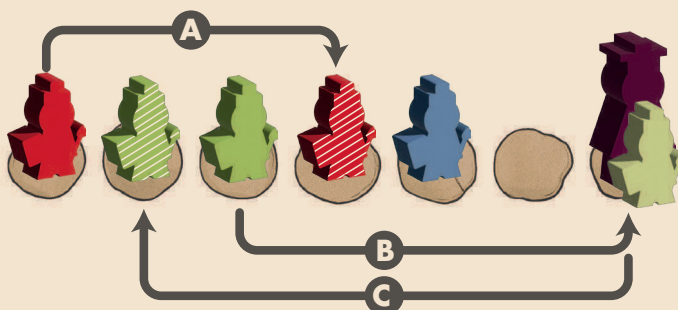


Conte o número de pintores entre você e o Imperador e, em seguida, avance um espaço para cada um. Se o seu pintor é o mais próximo do Imperador, ele não se move.

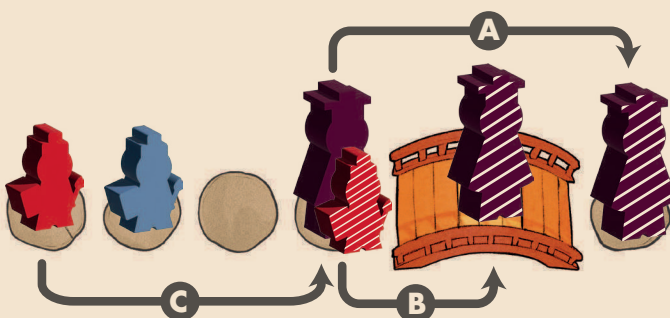
EXEMPLOS DE JOGADAS



O jogador azul tem a carta de menor numeração, então resolve sua carta primeiro. O jogador vermelho está mais próximo do Imperador, então recua dois espaços, pulando espaços ocupados (A). Em seguida, o jogador azul avança um espaço (B).



O jogador verde é o próximo na ordem. O jogador vermelho agora é o último, então avança dois espaços (A), então o verde tenta avançar três espaços (B), mas esbarra no Imperador! O jogador verde recua imediatamente três casas (C) e perde uma ficha.



A ação de jardim do jogador vermelho move o Imperador duas casas para frente. Como há apenas três jogadores no jogo, a ponte conta apenas como um espaço, e o Imperador atravessa a ponte em um único movimento (A). Se houvesse cinco ou seis jogadores, o Imperador teria parado no meio do caminho (B). O jogador vermelho então avança duas casas (C).

PONTUAÇÃO

Se o Imperador se mover para um determinado espaço de sakura pela primeira vez no jogo, ele para imediatamente. Realize a ação do pintor na carta atual e, em seguida, descarte todas as outras cartas jogadas nesta rodada, sejam elas resolvidas ou não.

Os jogadores então recebem fichas do suprimento de acordo com o quão perto do Imperador eles estão. O jogador mais próximo ganha 3 fichas (ou 4 para o último espaço de sakura), o segundo mais próximo ganha 2 fichas e o terceiro mais próximo ganha 1 ficha.

Se você estiver jogando com cinco ou seis jogadores, o quarto jogador também ganha 1 ficha.

Quando os jogadores terminarem de pontuar, o segundo jogador move seu pintor para o espaço diretamente atrás do primeiro pintor, e o terceiro jogador move sua peça diretamente atrás dele, e assim por diante.

Finalmente, cada jogador completa sua mão para 5 cartas e o jogo continua normalmente. Cada espaço de sakura só marcará uma vez por jogo, mesmo se o Imperador cair nele várias vezes. Após ter sido pontuado, o Imperador pode passar pelo espaço normalmente.

FINAL DO JOGO

O jogo termina imediatamente após a pontuação do último espaço de sakura. O jogador com mais fichas vence. Se houver empate, o jogador empatado mais próximo do Imperador vence.

PARTIDA COM DOIS JOGADORES

Para jogar com apenas dois jogadores, escolha um pintor não utilizado para ser o "pintor imperial" e trate-o como um terceiro jogador. A cada rodada, após ambos os jogadores terem escolhido as cartas, revele a carta do topo da pilha. Considera-se que o pintor imperial jogou esta carta e ela é resolvida na ordem de numeração, como de costume. Toda vez que o pintor imperial tem a opção de mover uma peça para frente ou para trás, ele sempre move essa peça para frente.

Para um jogo mais estratégico, recomendamos jogar com a seguinte variante:

UMA VARIANTE MAIS DESAFIADORA PARA PARTIDA COM DOIS JOGADORES

Em cada rodada, o jogador que estiver mais distante do Imperador jogará duas cartas de sua mão - uma na frente dele para seu próprio pintor e outra no centro da mesa para o pintor imperial. O pintor imperial sempre moverá as peças para a frente, quando possível. Se ambos os jogadores estiverem no portão de entrada, revele a carta do topo da pilha para o pintor imperial, como na partida normal com dois jogadores. O jogador que jogou a carta para o pintor imperial sacará uma carta adicional no final da rodada para completar sua mão até o limite de cinco cartas.

Reiner Knizia expressa sua gratidão a todos os testadores que contribuíram para o desenvolvimento deste jogo, em particular Sebastian Bleasdale, Chris Dearlove, Gavin Hamilton e Dave Spring.

Edição 2023, publicada no Brasil, pela Vem pra Mesa Jogos LTDA.

Arte do jogo licenciada da OSPREY GAMES.

OSPREY e OSPREY GAMES são marcas registradas de Osprey Publishing, uma divisão da Bloomsbury Publishing Plc.

© Dr. Reiner Knizia, 2023. Todos os direitos reservados.



Distribuído por Vem Pra Mesa Jogos LTDA

Av. Senador Salgado Filho, 2233, Loja 624
Shopping Via Direta, Lagoa Nova,
Natal/RN, 59076-000, Brasil

Tradução: Gilberto Azevedo

Revisão: Clara Xavier, Gustavo Girão, Gilberto Azevedo, Willian Lannes e Romir G. E. Paulino

ATENÇÃO! Não é recomendado para crianças menores de 3 anos, por conter partes pequenas que podem ser engolidas. Risco de asfixia!

Visite nosso website em <http://editora.vempramesajogos.com.br>

Dúvidas? Email: editora@vempramesajogos.com.br