

Rise of Tokugawa

A Small Samurai Empires Expansion



Milan Tasevski

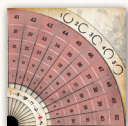


VISÃO GERAL

Enquanto a casa Tokugawa aumenta o poder, muitos dos Daimyos se preparam para o inevitável - uma guerra total entre as casas. Nenhum lugar é seguro, nem mesmo dentro das muralhas dos Castelos.

Treine seus Samurais para serem guerreiros invencíveis. Use suas táticas exclusivas, recrute Exércitos de Arqueiros, Exércitos Samurais de Elite e o General para obter uma vantagem no campo de batalha. Prepare-se para o cerco e batalhas gloriosas. Pela glória e pela honra!

NOVA MAPA DE REGIÃO E COMPONENTES DO 5º JOGADOR



Tabuleiro de Pontuação
para 5 jogadores



Novo Mapa
de Região



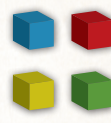
Tabuleiro de Influência
da 5ª Região



15 Cartas de Destino
(7 vermelhas, 3 laranjas, 2
azuis, 2 cinzas e 1 violeta)



2 Peças para
Semear



4 Marcadores (cubos)
da Trilha de Influência



1 Marcador de
Ordem do Turno



1 Tela do
Jogador



16 Meeples
de Samurai



3 Meeples
de Castelo



6 Marcadores (cubos)
(5 Marcadores da Trilha de
Influência + 1 Marcador da
Trilha de Pontuação)



11 Peças de Ordem



1 Ficha de Plano da Região
+ 9 Marcadores de Plano
do Jogador (variante)



4 Peças de Ação
Neutra (variante)

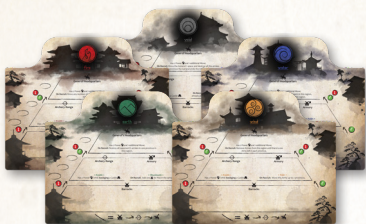


2 Fichas de
Montanha
(variante)



3 Meeples de Santuário
(variante)

COMPONENTES DOS DOJOS



5 Tabuleiros Dojo



15 Meeples Arqueiros
(3 por jogador)



5 Cartas de Ajuda
(1 por jogador)



5 Generais
(1 por jogador)

COMPONENTES DO MODO SOLO



1 Tableiro de Ação para o Modo Solo



32 Cartas de Local
(16 para cada casa Rival)



1 Carta de Ajuda

Nova Região e 5º Jogador

Compatibilidade: Jogo Base | Tabuleiros Dojo

VISÃO GERAL

Enquanto a casa Tokugawa aumenta seu poder, surge um novo campo de batalha. A nova região adiciona mais Províncias, recursos e Santuários onde as Casas buscam manter o controle.

Além do novo tabuleiro de Região, essa expansão traz novas cartas de Destino e uma nova trilha de Influência.

A Casa Tokugawa adiciona os componentes para o 5º jogador, bem como componentes adicionais para as variantes.

JOGANDO

Ao adicionar o 5º jogador e o novo tabuleiro de região, as regras do jogo base continuam as mesmas. Dependendo do número de jogadores, esse é o número de peças de Ordem que cada jogador irá colocar durante o jogo:

1ª rodada de uma era

$$\begin{array}{c} \text{2 peças} \\ \hline \text{2 peças} \end{array} = 4 \text{ Peças de Ordem}$$
$$\begin{array}{c} \text{2 peças} \\ \hline \text{4 peças} \end{array} = 3 \text{ Peças de Ordem}$$

2ª rodada de uma era

$$\begin{array}{c} \text{2 peças} \\ \hline \text{3 peças} \end{array} = 3 \text{ Peças de Ordem}$$
$$\begin{array}{c} \text{2 peças} \\ \hline \text{4 peças} \end{array} = 2 \text{ Peças de Ordem}$$



SETUP

Setup da Nova Região:

- 1 Adicione o tabuleiro da Nova Região no lado norte do tabuleiro.
- 2 Pegue as 7 peças de Bushido (1) e 7 Comidas (2). Semeie essas peças aleatoriamente em cada espaço do mapa que tenha o símbolo (3) (espaço de recurso). Coloque as outras peças de recurso perto do tabuleiro para formar uma reserva.
- 3 Embaralhe todas as 15 novas cartas de Destino dessa expansão com o deck de cartas de Destino do jogo base, depois distribua 3 para cada jogador.
- 4 Cada jogador coloca 2 Exércitos de Samurai da sua reserva em cada Capital de Província, de modo que cada jogador irá começar com 10 Exércitos Samurais no tabuleiro.
- 5 Adicione o tabuleiro de Influência da Nova Região e, em seguida, coloque um cubo de cada jogador nos espaços iniciais das trilhas de Influência.
- 6 Cada jogador coloca seu marcador de pontuação no espaço "0" na trilha de pontuação.
- 7 Determine o primeiro jogador e coloque seu marcador de turno no 1º espaço no tabuleiro de ordem de turno. Depois, no sentido horário, coloque os marcadores de todos os jogadores nos próximos espaços.

Setup do 5º Jogador:

O 5º jogador recebe as peças da casa Tokugawa: 16 Exércitos, 3 Castelos, as peças de Ordem Tokugawa, 2 peças de Bushido e 2 peças de Comida.

Quando jogador com 5 jogadores, você deve usar os componentes da Nova Região.



Dojos

Compatibilidade: Jogo Base | Nova Região | 5º Jogador

VISÃO GERAL

Use seus Dojos para aprimorar seus Exércitos Samurais em Exércitos de Arqueiros, Exércitos Samurais de Elite ou General. Os Exércitos de Arqueiros irão mirar nos Castelos inimigos e irão cercá-los para obter pontos de Vitória extras, enquanto os Exércitos Samurais de Elite usarão suas habilidades especiais para impactar no campo de batalha. Por último, o General irá guiar e mudar o rumo da batalha, criando reviravoltas incríveis no jogo.

SETUP

- 1 Escolha seu tabuleiro Dojo e coloque todos os meeples de Samurai no espaço do Quartel.
- 2 Coloque os 3 Exércitos de Arqueiros nos espaços de Arqueiros destreinados.
- 3 Coloque o General no espaço de General destreinado.



JOGANDO

Treinando Seu Samurai

Durante a Fase de Planejamento

Com a introdução do tabuleiro Dojo, você pode treinar seus Exércitos Samurais para que se tornem Exércitos de Arqueiros e Samurais de Elite, que por sua vez podem ser treinados para ser um General.

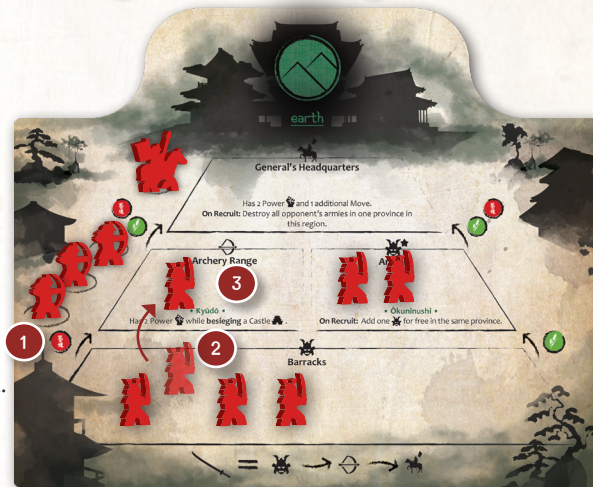
O General não é considerado um Exército para todos os efeitos e propósitos.

Durante o jogo, você será capaz de recrutar os Exércitos Samurais com a ação de Recrutar do espaço de Acampamento diretamente no mapa, exatamente como você faria num jogo normal.

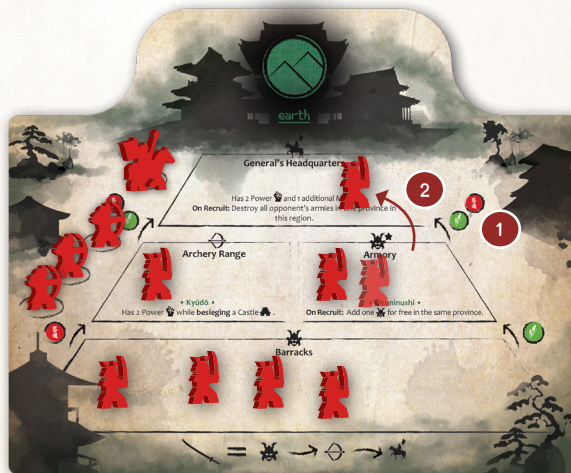
Adicionalmente, durante a Fase de Planejamento, depois que você colocar sua peça de Ordem, você pode treinar exatamente um Exército e avançá-lo para os espaços superiores no tabuleiro Dojo, pagando os recursos requeridos (Bushido  /  Comida):

- Para treinar um Exército de Arqueiro, pague 1  e mova 1 Exército Samurai do Acampamento para o Campo de Tiro com Arco.
- Para treinar um Exército Samurai de Elite, pague 1  e mova 1 Exército Samurai do Acampamento para o Arsenal.
- Para treinar um General, pague 1  e 1  e mova um Exército Samurai do Campo de Tiro com Arco para o Quartel General, ou mova um Exército Samurai de Elite do Arsenal para o Quartel General.

Exemplo: O Jogador Vermelho quer treinar um Exército de Arqueiro. Ele paga o custo requerido  e move um Exército Samurai do Acampamento  para o Campo de Tiro  com Arco.



Exemplo: no seu turno, o Vermelho quer treinar o General. Ele paga 1 Bushido requerido  e 1 Comida  e move um Samurai de Elite do Arsenal e coloca-o no Quartel General .



Recrutamento

Toda vez que você resolver uma ação de Recrutar de suas peças de Ordem, durante a fase de Resolução, você pode escolher recrutar qualquer um dos Exércitos treinados ou o General, em vez recrutar um Exército Samurai regular.

Você pode recrutar mais do que 1 Exército de Arqueiro e/ou Samurai de Elite com a mesma ação de Recrutar (dentro do limite da ação). Se fizer isso, resolva cada uma de suas habilidades separadamente.

Nova Regra

Sitiando

Castelos Sitiados são Castelos numa província que contém pelo menos 1 Exército inimigo. Você não pode recrutar unidades (Exércitos e o General) em Castelos Sitiados.

Os Exércitos do Arqueiro e do Samurai de Elite, bem como o General, devem ser recrutados numa Capital de província ou numa província onde você tenha um Castelo (a menos que seja um Castelo Sitiado) - da mesma forma que os Exércitos Samurais regulares são recrutados.

Quando você recrutar um Exército de Arqueiro/General, devolva um Exército Samurai do Campo de Tiro com Arco/Quartel General para o Acampamento, depois coloque o meeple do Arqueiro/General no tabuleiro mapa. Se você escolher recrutar um Samurai de Elite, retire o meeple do Samurai do espaço do Arsenal e coloque-o no tabuleiro.

Além disso, essas unidades têm mais poder e efeitos do que um Exército Samurai regular, *a)* em jogo (Exército de Arqueiro), *b)* ao recrutar (Exército Samurai de Elite, ou *c)* ambos (General).

Aqui estão suas habilidades:



Exército de Arqueiro

O Exército de Arqueiro tem o mesmo Poder que o Exército Samurai (1 ) numa Província sem o Castelo de um adversário. Mas, quando um Exército de Arqueiro está localizado numa Província contendo o

Castelo de um adversário, ele tem 2  e esse Castelo é considerado sitiado pelo Exército de Arqueiro.

Você pode ter mais do que um Exército de Arqueiro sitiando o mesmo Castelo, e cada um desses Exércitos de Arqueiro lhe dará 1 ponto de Vitória no fim da Era.



Exército Samurai de Elite

O Exército Samurai de Elite tem o mesmo Poder que um Exército de Samurai (1 ) . Mas, quando você recrutar um Exército Samurai de Elite, você tem que jogar imediatamente uma habilidade. (Cada Dojo tem uma habilidade imediata única de Samurai de Elite - mais sobre essas habilidades na página 10).



O General

O General tem 2  e 1 ponto de movimento extra. Adicionalmente, no fim de um Era, o General lhe dá +1 Influência adicional pela Região onde ele está localizado.

Quando você recrutar o General, você também joga uma habilidade imediatamente - o mesmo que acontece com Exércitos Samurai de Elite. (Cada Dojo tem uma habilidade imediata única de General - mais sobre essas habilidades na página 10).

Exemplo:

Durante a fase de Resolução, o jogador Vermelho (Dojo Vazio) que recrutar um Samurai de Elite. Quando recrutados, seus Exércitos Samurai de Elite têm o poder de fazer a ação neutra de qualquer uma de suas peças de Ordem já colocadas. Então, ele tem que escolher a opção 1, onde sua Elite pode fazer "Mover 1" - ação neutra; ou a opção 2, onde sua Elite pode fazer "Colheita 1" - ação neutra.



Nova regra

■ Prioridade de Ataque:

Toda vez que você quiser destruir quaisquer unidades no tabuleiro, você tem que destruí-las em ordem de prioridade:

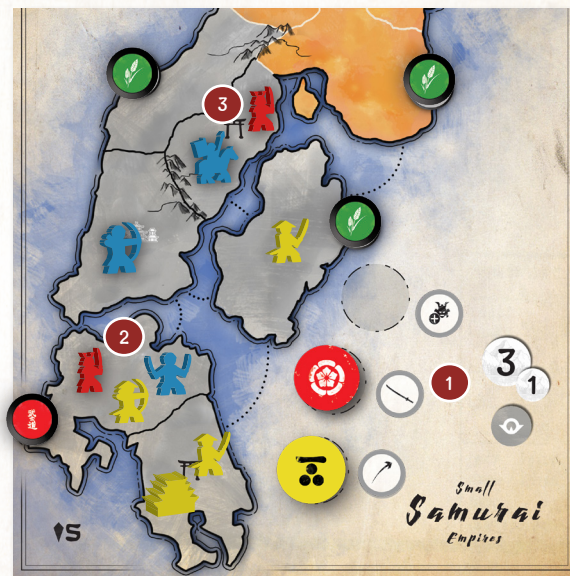


Primeiro você tem que destruir todos Exércitos Samurais desse adversário, que estejam na Província. Se esse adversário não tiver mais nenhum Exército Samurai nessa Província, então você pode seguir destruindo os Exércitos de Arqueiro desse adversário. Se não houver mais nenhum Exército de Arqueiro sobrando nessa Província, então você pode seguir destruindo o General desse adversário.

Exemplo: O Jogador Amarelo está atacando a Capital com uma ação Atacar. Ele escolhe pagar 1 Bushido ¹ e destruir 2 Exércitos. Já que o Jogador Azul tem 2 Exércitos Samurais e 1 Exército de Arqueiro na Província alvo, o Jogador Amarelo, seguindo a prioridade de ataque, tem que destruir os 2 Exércitos Samurais.



Exemplo: O Jogador Vermelho está atacando com uma ¹ ação Neutra. Ele pode escolher destruir 1 Exército de Arqueiro que pertence ao Amarelo, 1 Exército Samurai que pertence ao Azul na Província do Bushido ², ou o General que pertence ao Azul na Província do Santuário ³.



NOTAS IMPORTANTES:

1. Quando seus Exércitos de Arqueiro e/ou General são destruídos, coloque-os de volta nos espaços correspondentes no seu tabuleiro Dojo. Eles podem ser treinados e recrutados de novo, seguindo as mesmas regras de treinamento e recrutamento descritas anteriormente.

Habilidades do Dojo

Cada tabuleiro Dojo tem habilidades imediatas diferentes para os Exércitos Samurais de Elite e para o General, que podem ser usadas somente quando eles são recrutados no tabuleiro mapa.



Dojo Terra

- **Samurai de Elite:** recrute outro Exército Samurai do seu espaço de Acampamento com esse Exército Samurai de Elite.
- **General:** destrua todos os Exércitos de todos os adversários numa única Província nessa Região.



Dojo Vento

- **Samurai de Elite:** mova esse Exército Samurai de Elite até 2 Províncias.
- **General:** destrua os Exércitos (incluindo seus próprios Exércitos) em cada Província da Região, até que haja um Exército sobrando de cada jogador em cada Província (seguindo a regra de Prioridade de Ataque).



Dojo Fogo

- **Samurai de Elite:** destrua o Exército de um adversário numa Província adjacente ao local onde você recrutou esse Exército Samurai de Elite.
- **General:** mova qualquer quantidade de seus Exércitos de outras Regiões para essa Província.



Dojo Água

- **Samurai de Elite:** mova até dois Exércitos adversários de uma Província adjacente ao local onde você recrutou esse Exército Samurai de Elite para outra Província adjacente.
- **General:** ganhe os recursos produzidos por todas as Províncias de recurso nessa Região, depois destrua até dois Exércitos adversários, em qualquer lugar nessa Região.



Dojo Vazio (Dojo Void)

- **Samurai de Elite:** escolha e jogue uma ação Neutra nessa Região que já tenha uma peça de Ordem colocada por você.
- **General:** mova esse General até 1 Província e destrua todos os Exércitos adversários nessa Província.

Quando usar o poder dos Exércitos Samurais de Elite ou do General, você ainda tem que seguir a regra de Prioridade de Ataque.

Exemplo: o Jogador Amarelo está recrutando seu General. Depois de colocá-lo na Capital, ele precisa destruir Exércitos dessa Região até que haja 1 em cada Província. Ele destrói 1 Exército Samurai vermelho na Província do Bushido, 1 Exército Samurai amarelo na Província do Santuário e 1 Exército Samurai azul na Província de Comida. Ele não pode destruir o Arqueiro azul, já que existe um Exército Samurai azul na mesma Província (regra de Prioridade de Ataque, página 9).

Por último, ele não destrói o Exército Samurai azul na Província do Santuário, já que esse é o único Exército desse jogador.



FIM DA ERA

Depois que a era terminar, resolva os passos a seguir:

- 1 Colheita Completa
- 2 Ganhar Influência
- 3 Ganhar pontos de bônus de Região
- 4 Ganhar pontos de Santuário
- 5 Ganhar pontos de Arqueiro
- 6 Limpeza das Peças de Ordem
- 7 Comprar novas cartas de Destino
- 8 Reorganizar a trilha de Ordem

Exemplo 1: no passo 5, o Azul e o Vermelho ganham, cada um, + 1 ponto de Vitória por sitiar um Castelo com seu Exército de Arqueiro 1. O Azul não ganha 1 ponto de Vitória por sitiar um Castelo com seu Exército Samurai 2.



Exemplo 2: no passo 2, o Azul ganha + 2 de influência, já que ele controla a Província com o Santuário, e tem um General

1. O Vermelho e o azul só ganham + 1 de influência pela outra Província de Santuário, já que eles têm um Castelo e um General 2, o que significa que ninguém controla essa Província e eles só ganham a influência de bônus.



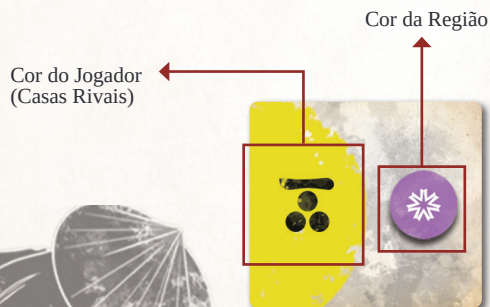
Modo Solo

Compatibilidade: Jogo Base

VISÃO GERAL

Nesse modo, você enfrentará as casas implacáveis de Mori e Takeda! Embora você esteja lutando contra Exércitos Rivals maiores, com a melhor estratégia e disciplina, você pode ser mais esperto e derrotá-los. No fim do jogo, a casa com mais pontos de Vitória se tornará o Imperador do Japão.

VISÃO GERAL DA CARTA DE LOCAL



SETUP

- 1 Pegue as peças para semear   e coloque-as aleatoriamente nas Províncias de recurso no mapa. É importante assegurar que cada Região tenha pelo menos 1 Província de Bushido e 1 Província de recurso de Comida.
- 2 Coloque 2 de seus Exércitos Samurais em cada uma das Capitais de Província e pegue 2 Comidas e 2 Bushidos para você. As duas casas Rivals começam com 0 recursos e 0 Exércitos no tabuleiro.
- 3 Os Rivals (Casa Mori e Casa Takeda) jogam com as cores amarela e azul. Remova todas as peças de mover de suas peças de Ordem (3 para cada). Embaralhe o resto das peças de Ordem (8) e coloque-as com a face para baixo. Pegue os Exércitos Samurai e os Castelos do azul e do amarelo e coloque-os perto do tabuleiro mapa.
- 4 Separe as cartas de Local dos Rivals por Regiões. Compre 2 cartas de Local de cada uma das Regiões, depois embaralhe-as em uma pilha para cada casa Rival. Isso cria duas pilhas com a face para baixo de 8 cartas. Deixe o resto de lado.
- 5 Pegue 1 carta de Destino para cada uma das Regiões, e coloque-as perto do tabuleiro de Influência. Agora deve haver 4 cartas de Destino perto do tabuleiro. Embaralhe o resto das cartas de Destino e coloque-as com a face para baixo.
- 6 Prepare a trilha de Pontuação e o tabuleiro de Influência. Coloque os marcadores de Mori e Takeda no primeiro e no segundo espaço na trilha de Ordem do Turno (não importa qual casa está em qual espaço, contando que elas ocupem os dois primeiros espaços). Coloque o marcador do jogador no terceiro espaço na Trilha de Ordem.
- 7 Coloque o tabuleiro de Ação para o Modo Solo em um lado do mapa. Durante o jogo, sua casa, a casa Mori e a casa Takeda usarão os espaços nesse tabuleiro para colocar peças de Ordem e jogar ações, em vez de usar os espaços impressos no tabuleiro mapa.



Preparando as cartas de Destino

Compre do deck de cartas de Destino:

antes da Era 1	depois da Era 1	depois da Era 2	depois da Era 3
4 cartas de Destino <i>(1 por região)</i>	2 cartas de Destino <i>(aleatoria- mente)</i>	2 cartas de Destino <i>(aleatoria- mente)</i>	1 carta de Destino <i>(aleatoria- mente)</i>

JOGANDO

O jogo está dividido em 3 Eras. Cada Era consiste de 2 rodadas, onde cada rodada é jogada em 2 fases (fase de Planejamento e fase de Resolução). Em cada Era, na primeira rodada, você e os Rivais colocam 3 peças de Ordem cada; e na segunda rodada, 2 peças de Ordem cada.

Visão geral resumida de uma Era

1ª rodada

Fase de Planejamento:

- Colocar 3 peças de Ordem

Fase de Resolução:

- Resolver as peças de ordem de baixo para cima.

2ª rodada

Fase de Planejamento:

- Colocar 2 peças de Ordem

Fase de Resolução:

- Resolver as peças de ordem de cima para baixo.

No começo da primeira Era, você deve ser o último na ordem do turno. Depois da primeira Era, o jogador com a menor quantidade de pontos será o primeiro durante a próxima Era. O jogador com a próxima menor pontuação será o segundo, e assim em diante.

Ações do turno das casas Rivais

As casas de Mori e Takeda jogam suas peças de Ordem um pouco diferente em relação ao jogador. Para determinar em qual Região eles colocariam uma peça de Ordem, eles usam o verso das cartas de Local, enquanto a frente das cartas de Local determinará em quais províncias dessa Região eles recrutarão seus Exércitos.

Ações do turno das casas Rivais na 1ª rodada:

Fase de Planejamento

Compre uma carta de Local, pegue uma peça de Ordem (com a face para baixo) aleatoriamente e coloque-a no espaço disponível mais abaixo da Região (a Região da carta de Local). Depois, vire a carta e recrute um Exército para cada um das Províncias combinando com a carta de Local. Se o Rival tiver qualquer número de Exércitos presentes em todas as Províncias correspondentes, o Rival realiza a ação neutra perto de sua peça. (Veja a página 15, ações Neutras para os Rivais).

NOTAS IMPORTANTES:

- I. Se o Rival tiver um Exército em somente uma das Províncias combinando, ele ainda recruta um Exército nas Províncias vazias.
- II. Se o Rival não puder colocar uma peça de Ordem numa determinada Região (ou seja, a Região está toda preenchida), compre cartas de Local até que haja um espaço livre para uma peça de Ordem em outra Região. As cartas de Local que forem usadas são colocadas embaixo do deck.

Quando um total de 9 peças de Ordem (3 para cada casa) foram colocadas no tabuleiro de Ação do Modo Solo, você pode seguir para a fase de Resolução.

Fase de Resolução

Resolva as peças de Ordem de baixo para cima (Sul para o Norte).

Depois que todas as peças forem resolvidas, você pode começar a 2ª rodada da Era.

■ Ações do turno para os Rivals na 2ª rodada:

■ Fase de Planejamento:

Embaralhe as cartas de Local sobrando (5 para cada Rival). O Rival compra uma carta de Local, depois coloca uma peça de Ordem no espaço disponível mais acima na Região correspondente à carta. Depois, vire a carta e recrute um Exército para cada uma das Províncias combinando com a carta de Local. Se o Rival tiver qualquer número de Exércitos presentes em todas as Províncias correspondentes, então o Rival realiza a ação neutra perto de sua peça.

Cada casa Rival irá tentar não colocar peças de Ordem sobre suas próprias peças de Ordem, então sua prioridade é espaço vazio > peça de inimigo > própria peça. O Rival não paga nenhum recurso para colocar uma peça sobre outro inimigo. Você tem que pagar 1  para cobrir a primeira peça do inimigo, e 2  para cobrir a segunda. Mas, só uma peça sua e de cada Rival pode ser coberta durante essa Era.

Quando um total de 6 peças de Ordem (2 para cada casa) forem colocadas no tabuleiro de Ação do Modo Solo, você pode seguir para a fase de Resolução.

■ Fase de Resolução

Resolva as peças de Ordem de cima para baixo (Norte para o Sul). Depois que todas as peças forem resolvidas, a Era termina.

■ Ações das Peças de Ordem dos Rivals:

As ações das peças de Ordem são:



Atacar



Colheita



Recrutar Exércitos



Construir um Castelo

■ Ações Neutras dos Rivals:

Ações Neutras são as ações que estão no tabuleiro. Os Rivals podem jogar a ação neutra somente quando eles têm Exércitos em todas as Províncias correspondentes combinando com a carta de Local.

As ações Neutras são:



Mover



Colheita

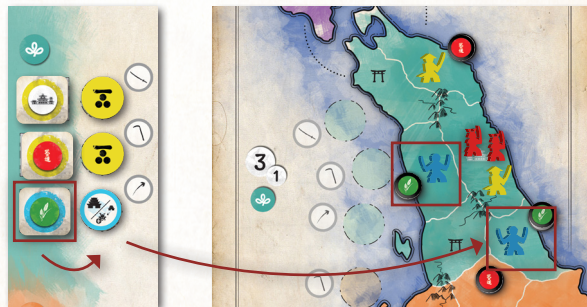


Recrutar Exércitos



Atacar

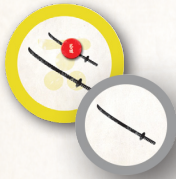
Exemplo: aqui, a casa Rival Takeda vira sua ficha azul, que é Construir um Castelo. Já que o Rival tem 2 Exércitos em cada uma das Províncias combinando com a carta de Local (, , o Rival escolhe construir um Castelo na Província sul .



VISÃO GERAL DAS AÇÕES

Tods as Ações Explicadas:

Aplica-se à peça de Ordem e às ações Neutras.



Atacar

Atacar numa Província onde o Rival tenha pelo menos um Exército.

- Se for uma Ação da Peça: se houver vários locais onde o Rival pode atacar, o Rival ataca em todos os locais e destrói 1 Exército em cada uma das Províncias. Se o ataque estiver acontecendo em uma Província (por exemplo: a Capital), destrua 2 Exércitos.
- Se for uma Ação Neutra: ataque em todos os locais ou em um local onde o Rival possa atacar (correspondente à carta de Local), e destrua 1 Exército em cada uma das Províncias.

Prioridade na ação de Atacar: o Rival quer atacar o inimigo que tem mais Exércitos na Província alvo. No caso de um empate, o Rival prioriza o jogador.



Colheita

Colha os recursos das Províncias da carta de Local correspondente.

- Se os Exércitos estiverem numa Província de recurso de Bushido: ganhe Bushido para cada Província.
- Se os Exércitos estiverem numa Província de : ganhe para cada Província.
- Se os Exércitos estiverem numa Província de Santuário: ganhe pontos de Vitória para cada .
- Se os Exércitos estiverem numa Capital : ganhe 1 Influência por essa Região.



Recrutar Exércitos

Recrute um Exército em cada Província combinando com a carta de Local. Se a carta for correspondente a 1 Província, recrute 2 Exércitos nessa Província. Se a carta for correspondente a várias Províncias (por exemplo , , etc), recrute 1 Exército em cada Província.

Se o Rival tiver só 1 Exército sobrando para recrutar da reserva, e ele tiver a ação Recrutar Exército, ele deve colocar o último Exército no local mais ao sul de acordo com a carta.

O limite máximo de Exércitos em uma Província é de 3 para os Rivals. Se o Rival tem 3 Exércitos numa Província, e ele tem a ação de Recrutar, simplesmente pule essa ação.



Construir Castelo

Melhere 1 Exército para um Castelo em um local. Se o Rival tiver vários locais para construir um Castelo, escolha o local mais ao sul. O Rival pode construir Castelo com um Exército. O Rival não pode construir um Castelo numa Província que já contenha outro Castelo. Ele não pode construir na Capital, e ele não pode construir um Castelo numa Região que já contenha um Castelo do mesmo Rival.

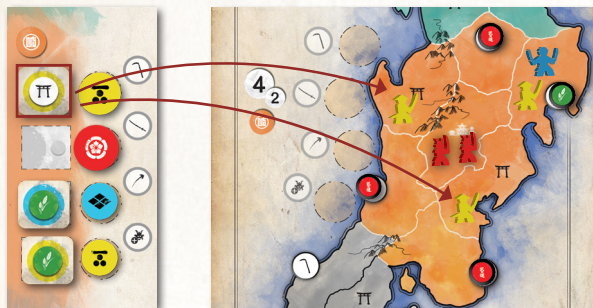


Mover

Ganhe 1 ponto de Vitória.

Exemplo: quando os Rivals jogarem seu turno, dependendo dos seus Exércitos no mapa, eles podem ter 3 ações possíveis:

- a) O Rival não tem Exércitos Samurais em ambas as Π Províncias. Nesse caso, recrute um Exército em cada uma das Π Províncias.



- c) O Rival tem 2 Exércitos Samurais em ambas as Províncias. Nesse caso, o Rival realiza a Ação Neutra (Colheita).



- b) O Rival tem um Exército Samurai em uma das Π Províncias. Nesse caso, recrute um Exército na Província, onde o Rival não tem Exércitos Samurais.

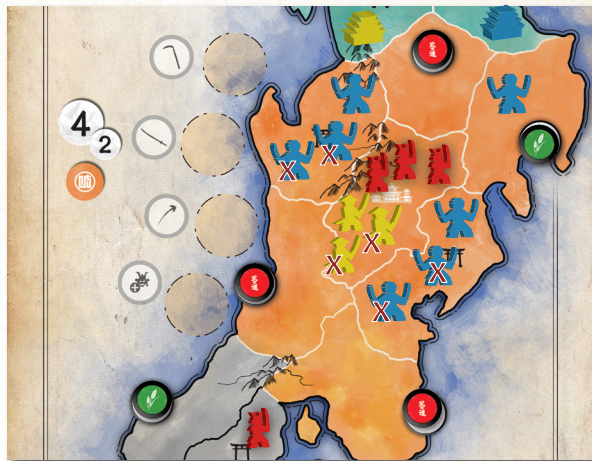


FIM DE ERA

Depois que a Era terminar, siga para resolver os seguintes passos:

1. Ganhe Comida e Bushido para você e os Rivals.
2. Conte e some Influência.
3. Conte e some pontos (das Regiões e Santuários).
4. Remova peças e cartas de Local.
5. Remova todos exceto um dos Exércitos de cada Rival em cada Província no mapa.
6. Reorganize a trilha de Turno.
7. Compre novas cartas de Destino (veja o setup).
8. Adicione cartas de Local (se aplicável).

Exemplo: no passo 5, você remove todos exceto um dos Exércitos dos Rivals em cada Província e prepara o mapa para a próxima era.



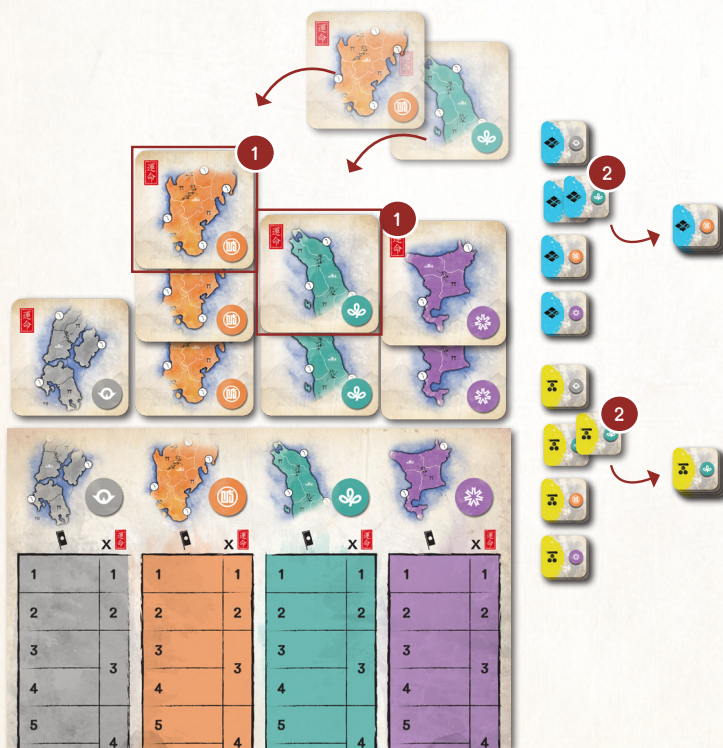
Exemplo: depois do passo 5, o mapa está pronto para a próxima era.



Adicionar novas cartas de Destino e de Local

Para cada número par de uma nova carta de Destino (por Região), adicione 1 nova carta de Local ao deck onde os Rivais compram cartas. Isso significa que toda vez que você adicionar a 2ª, 4ª ou 6ª carta de Destino, perto do tabuleiro de Influência, você precisa adicionar 1 carta de Local da Região correspondente.

Exemplo: depois da Era 2, você compra 2 novas cartas de **1 Destino**. Você adiciona as cartas de Destino laranja e verde perto do tabuleiro de Influência, e depois você adiciona 1 carta de **2 Local** verde para ambos os decks, já que você comprou uma carta de Destino par (2ª).



Você pode começar a nova Era.

FIM DE JOGO

Depois que a Terceira Era terminar, resolva os passos de 1 a 8 de "Fim de Era" (página 18). Depois, por último, calcule os pontos finais de influência e ganhe pontos de Vitória dos recursos que todos possuam.

A casa com mais pontos de Vitória vence o jogo. No caso de um empate, a casa com menos recursos vence.

VARIANTES

Você pode adicionar uma nova Ficha de Planos, as novas Peças de Montanha e os Santuários, quando jogar com a nova Região e/ou com 5 jogadores. As regras do setup e do jogo são as mesmas do jogo base e podem ser encontradas na página 15 do livro de regras do Small Samurai Empires.

Explicação da Nova Ficha de Plano



Ficha 5 - Lado A

Plano Principal

Control Supremo

Marque 4 pontos de Vitória imediatamente, se você Controlar 1 Província de Recurso, 1 Província de Santuário e 1 Capital de Província nessa Região.

Decreto Regional

Colheita Abundante

Quando você Colher, ganhe 1 recurso adicional (verde) / (vermelho) de cada Província.



Ficha 5 - Lado B

Plano Principal

Domínio Econômico

Marque 4 pontos de Vitória imediatamente, se você Controlar todas as Províncias de recursos nessa Região.

Decreto Regional

Colheita Abundante

Quando você Colher, ganhe 1 recurso adicional (verde) / (vermelho) de cada Província.

Design do Jogo: Milan Tasevski

Desenvolvimento do Jogo: Vladimir Trajchevski,
Boris Momic, Milan Tasevski

Arte do Jogo: Milan Tasevski, Sara Stanoeska e
Ana Zdravkova

Design Gráfico: Milan Tasevski e Filomena Dodaplayers

Design dos Meeples de Samurai: Jeff McDowall

Edição das Regras: Boris Momic, Stefan Andonovski,
Filomena Doda, Michael Schemaille e Chris Backe

Narração do Vídeo no Kickstarter: Chris Hecox

Marketing: Marija Kostadinova

Testes e Apoio ao Protótipo: Ana Spasovska

Agência de Licenciamento: Meeple on Board - Vanguard

Logística e Planejamento: Aleksandar Tasevski

Um agradecimento especial aos nossos maravilhosos apoiadores, aos jogadores, aos jogadores de teste, revisores e todos que ajudaram a tornar esse jogo uma realidade!



Desenvolvido e Publicado por:
Archona Games 2022 ©

Se tiver quaisquer dúvidas sobre o jogo, ou se tem componentes faltando, por favor nos contate em:
support@archonagames.com



Tem alguma dúvida sobre as regras ou quer conversar sobre o jogo?

Você é bem-vindo para se unir ao nosso grupo no Facebook:

www.facebook.com/groups/smallempires