



ATENÇÃO!

A versão final deste manual poderá conter pequenas alterações. (a versão final será divulgada em Maio de 2021)

Achou algum erro ou tem alguma sugestão? Nos mande uma mensagem através das nossas redes sociais @brazilmundus ou email: contato@mundusjogos.com.br

Obrigado por fazer parte da nossa história!
Pré-venda dia 22 de Abril

BRAZIL

IMPERIAL

Zé Mendes


meeplebr
MUNDUS

Prévia

Livro de Regras

Brazil: Imperial

Há muito tempo, o Brazil costumava ter outro nome, mas ainda hoje possui o mesmo desafio – Uma terra vasta e rica que precisa de grandes líderes para construir o mais próspero Império que já se ouviu falar. Mas por que Brazil está escrito com “Z”? Porque era assim que se escrevia nos tempos do Império. Foi apenas no Século XX que houve um acordo ortográfico com Portugal e assim mudaram o nome do Brasil mais uma vez. Interessante, não é mesmo? Agora vamos jogar!

Créditos das Artes Históricas

Algumas ilustrações presentes neste jogo foram inspiradas nas obras de: **Oscar Pereira da Silva:** Desembarque de Pedro Álvares Cabral em Porto Seguro em 1500 de 1900 e Retrato de José Bonifácio de Andrada e Silva de 1922. **Delfim da Câmara:** Retrato de Dom Pedro II de 1875. **Victor Meirelles:** Batalha dos Guararapes de 1879, A Primeira Missa no Brasil de 1861 e Combate Naval do Riachuelo de 1865. **Joaquim da Rocha Fragozo:** Retrato do Duque de Caxias 1875. **Jean-Baptiste Debret:** Carga de Cavalaria Guaicuru de 1822, O Vendedor de Arruda e O Sinal de Combate - Coroados (Bororo) de 1839. **Albert Eckhout:** Índia Tupi de 1641. **Joseph Kreutzinger:** Retrato da Arquiduquesa Maria Leopoldina de 1815. **Benedito Calixto:** Retrato do Padre José de Anchieta de 1902 e Fundação de São Vicente de 1900. **Édouard Viénot:** Retrato da Princesa Isabel de 1868, Retrato de Gastão de Orleans O Conde D’Eu de 1870 e Retrato do Visconde de Mauã de 1868. **Chaves Pinheiro:** Figura Alegórica do Império Brasileiro de 1872. **Simplicio Rodrigues de Sá:** Retrato de Dom Pedro I de 1830. **Luis de Madrazo y Kuntz:** Rainha Isabel I de Castilha de 1848. **Franz Xaver Winterhalter:** Rainha Victoria de 1843. **Ernest Crofts:** La Belle Alliance de 1815. **Michiel Jansz van Mierevelt:** Retrato de Jean-Maurice of Nassau-Siegen de 1637. **François-René Moreaux:** A Proclamação da Independência de 1844. **Václav Brožík:** Jitro (1851-1901) **Georgina de Albuquerque:** Sessão do Conselho de Estado que decidiu a Independência de 1922. **Pedro Américo:** Dom Pedro II na abertura da Assembléia Geral de 1872. **Aurélio de Figueiredo:** A Redenção dos Amazonas de 1888. **Gabriel Duperré:** Arredores da fazenda mandioca de 1838. **Félix-Émile Taunay:** Barra - Rio de Janeiro de 1840.

Créditos

Game Designer e Direção de Arte: Zé Mendes

Developers: Michael Alves e Diego Bianchini

Produção e Distribuição: MEEPLE BR

Projeto Gráfico: MUNDUS

Revisão do manual: Thiago Leite

Ilustrações: Carlos E. Justino, Vinícius Menezes, Victor Sales, Isaías Junior, Ryan Teo, Arthur Parisi, Tom Ventre, Adalberto Junio, Girleyne Costa

Playtestes e Agradecimentos: Isabela Ferreira, Antonio da Videira, Ricardo Magana, Clóvis Corrêa, Roberto Ritter, Eduardo Felipe Tavares, Francys Johns e Weverson “Nego” Ferreira, Marina Mendes, Fred Andrade, Johannes Natterer, Orgutal Jogos: Luiz Cláudio, Márcio Botelho, Iaggo Piffero, Jorge Nascimento, Maiko Carvalho, Tarik Khalil, Icaro Souza, Silas Tinoco, Liliane Nunes e Giulliano Penatti, Andy Strauss, Marcius Fabiani, Pedro, João e Tiago Miranda, Luciano Toledo, Paulo Rezende, Túlio Barros, Ney Alencar, Wagner Almeida, BGGII: Paladino Monge, Edson Antunes, Daniel Vasconcelos, Jogada Histórica, Covil dos Jogos: Paulo, Jean e Pikachu, Igor Knop, Meeple Maniacs: Jack e Zombie, E aí Tem Jogo?: Carlos Couto, After Match: Fabricio Ferreira, Bota na Mesa, Thiago Boaventura, Romir Play House, Rafael Pinheiral, Emivaldo “Zinho”, Tabula Quadrada: Renato Lopes, Canal Gong: Marcus Martins, Igor Campos, Maurílio Salgado, Thiago Vieira, Engrenagem Lúdica: Giovani LooK, Marcelo Shaid, Ludoteca, RED Jogos, Além do Muro, Game of Boards.

Carta aos Jogadores

Saúdo-vos, Nobres Jogadores.

Em face das boas novas que se espalharam sobre a descoberta do Novo Mundo, escrevo-vos para que façais parte desta história.

Este será um jogo estratégico para até quatro pessoas, por meio do qual será coroado o novo Imperador da Terra Nova, aquele que dentre vós conquistar mais Pontos de Vitória. A disputa se sucederá no decorrer de três Eras históricas que vos oferecerão construções melhores para todos no jogo. Cada Era possui seus respectivos desafios. Assim que pelo menos um de vós Nobres cumprir a missão, dar-se-á o alvorecer da próxima Era. Façais o melhor possível, pois os pioneiros ganham sempre maiores vantagens.

Nobres exploradores, é importante que expandais vosso território, ao construir sobre o mapa, ao passo que aperfeiçoaís vossas ações, por meio da manufatura de novos Produtos. Lembro-vos que há grande sorte de benefícios aos bravos que se adentram por terras desconhecidas. Para desbravar tais áreas inexploradas no mapa, demandar-vos-á o deslocamento de um pequeno exército para a exploração.

A conquista de novos territórios dar-se-á principalmente pela fundação de novas Cidades e pela construção de diversos edifícios. Essas construções propiciar-vos-ão o acesso a uma variedade de Recursos, ao Ouro, e algumas delas, até mesmo à Ciência, o elemento mais precioso. Vossas Senhorias, sejais, contudo, prudentes, pois vossos adversários cobiçarão a obra de vossas mãos e investirão contra vossas posses.

Recordo-vos que o alicerce de uma grande civilização não se constrói apenas com Ouro, mas também com grandes mentes. Portanto, cuidai do vosso povo e trazei os grandes heróis da Terra de Santa Cruz para o vosso lado! E não vos esqueçais: o que contará para conseguir a coroa de vencedor serão os vossos Pontos de Vitória. Despeço-me por aqui e desejo sabedoria a cada um de vós: Construí um Império, sede o Imperador!

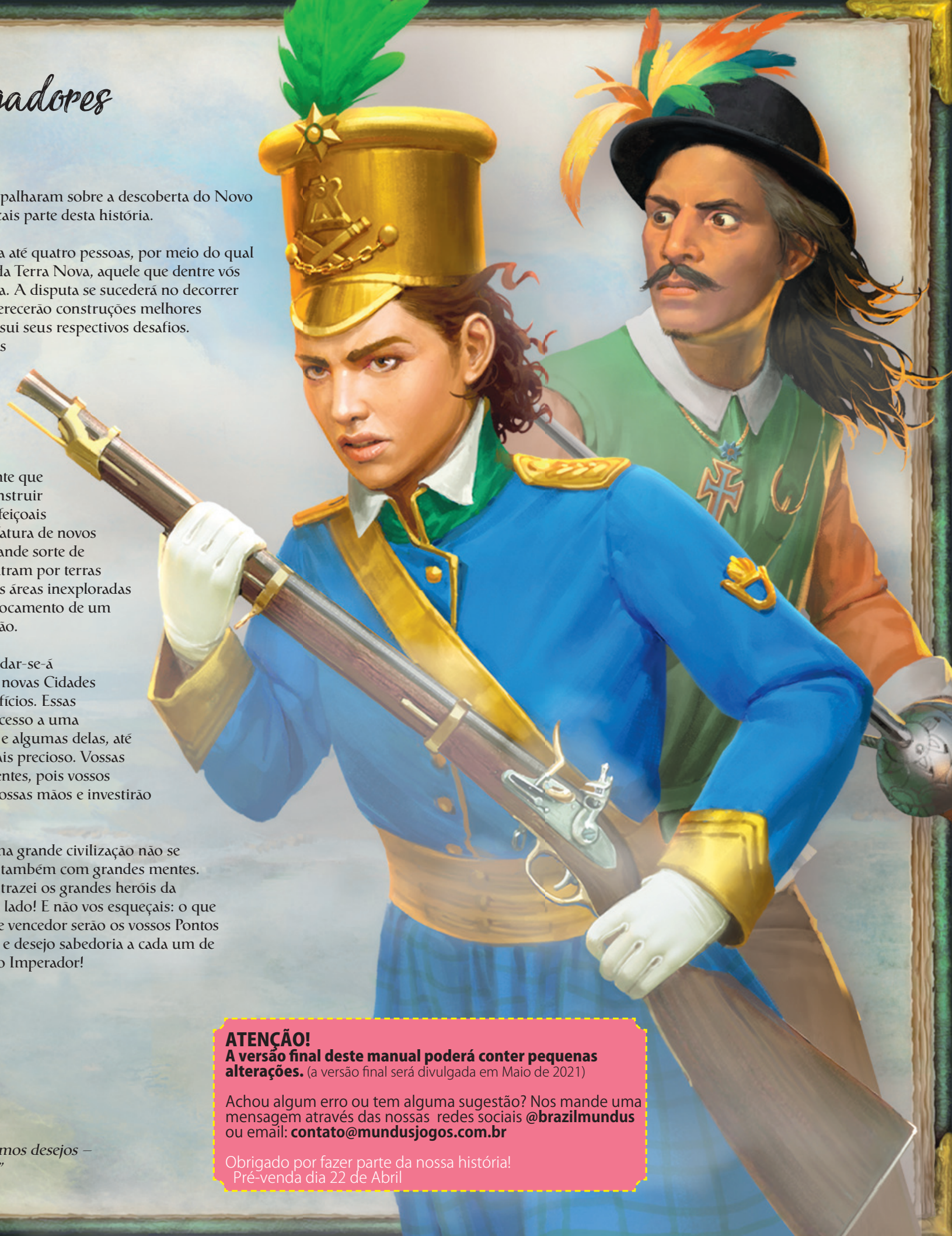
*“Deus que me conceda esses últimos desejos –
Paz e Prosperidade para o Brasil.”
Dom Pedro II*

ATENÇÃO!

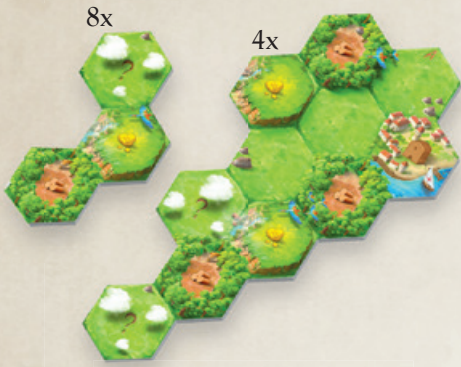
A versão final deste manual poderá conter pequenas alterações. (a versão final será divulgada em Maio de 2021)

Achou algum erro ou tem alguma sugestão? Nos mande uma mensagem através das nossas redes sociais @brazilmundus ou email: contato@mundusjogos.com.br

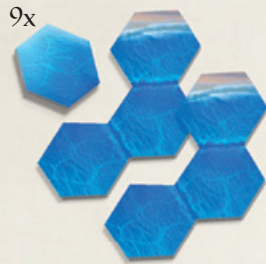
Obrigado por fazer parte da nossa história!
Pré-venda dia 22 de Abril



Todos os Componentes



4 Placas de Mapa e 8 miniplacas



9 Peças e 2 mini-placas de água



1 Tabuleiro geral



58 Marcadores

32 Recursos e 26 Elementos



4 Adicionadores e 1 Bloco de Pontos



24 Palácios e 8 Palacetes

Cada cor possui 6 Palácios e 2 Palacetes



20 Unidades Militares

Forma, nome e a quantidade de cada Unidade são diferentes em cada cor



4 Tabuleiros e 5 Peças de Monarca

O Tabuleiro verde que representa os Brasileiros possui 2 Peças com 4 Monarcas (frente e verso)



12 Brasões de Ação



Estes são os versos de cada Brasão



24 Cartas de Quadros

Os Quadros estão divididos em 3 Cores diferentes: Vermelhos, Rosas e Azuis

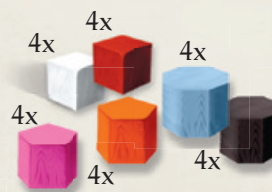


24 Cartas de Missão

As Cartas de Missão estão divididas em 3 ERAs



20 Cartas de Ouro e 24 de Combate



24 Produtos

Existem 3 formatos diferentes de Produtos: Quadrados, Pentágonos e Octôgonos



50 Construções e 8 Cidades

As Construções estão divididas em 3 ERAs:
ERA I: Terreno marrom
ERA II: Terreno amarelo
ERA III: Terreno cinza



18 Peças de Exploração e 4 Capitais

A Peça de Capital com o símbolo de 1º Jogador determina quem irá começar o jogo



Objetivo do Jogo

Ao longo do jogo, cada jogador irá acumular seus **Pontos de Vitória** à medida que for desenvolvendo seu Império. Estes Pontos de Vitória estão representados pelo Símbolo dos Ramos Imperiais de 1 a 5 e serão somados apenas no fim do jogo;

Pelo menos um jogador precisará concluir sua **Carta de Missão** da ERA atual para que o jogo e todos os jogadores avancem até a próxima ERA. Isto segue assim até que algum jogador **complete sua Missão da ERA III**, encerrando então o jogo no fim desta rodada. Isso está indicado na Carta pelo Símbolo da **Estrela Dourada**;

Os **Pontos de Vitória** de cada jogador são somados no fim do jogo e quem possuir mais Pontos será coroado vencedor!



Resumo das Regras

TURNO DO JOGADOR:

- A Fase de Ação:** o jogador realiza **uma Ação** com o seu **Brasão** da ERA atual. No início, o jogador usará o Brasão da ERA I. O jogador escolhe um dos Arcos de Ação que esteja disponível em seu tabuleiro para alocar o seu Brasão e realizar a ação. A Ciência pode substituir o Ouro ou qualquer Recurso em algum pagamento, já o Ouro pode substituir qualquer Recurso.
- B Fase de Movimento:** Após terminar sua Ação, o jogador pode realizar **1 Movimento livre** para um espaço hexagonal adjacente com uma de suas **Unidades** que já esteja no Mapa. Neste momento ele também pode realizar o **Movimento extra** do Arco de Ação que usou na fase de ação. Caso o jogador se movimente por um espaço hexagonal do mapa que já possua Unidades, Construções ou Cidades adversárias, **haverá um combate**.



O turno deste jogador chegou ao fim, agora o próximo jogador à sua esquerda começa o seu turno.

Assim que algum jogador for **o primeiro** a completar a sua Carta de Missão da ERA atual, o jogo e todos os jogadores **avancam até a próxima ERA**. O Brasão antigo será virado e colocado abaixo do Arco de Ação que cada jogador escolher. Este Brasão proporcionará um Bônus especial quando esta Ação for realizada. E o **próximo Brasão** deve entrar em jogo sendo usado por todos já na próxima ação.

I > II



Nota: Neste jogo, o turno de um jogador é algo simples, porém com várias opções de escolha. Caso não entenda algum detalhe imediatamente, não se preocupe, isto será explicado ao longo deste manual.

Preparação do Jogo

1. Escolha e monte um **Mapa A** de acordo com o número de jogadores (como nos exemplos das páginas 22-24) e posicione as **Peças de Capital B** nos espaços indicados do Mapa incluindo a **Peça de Capital de 1º Ação O** aleatoriamente. Posicione também as **Peças de Exploração C** viradas para baixo nos espaços de nuvem “?” indicados no mapa.

2. Monte o **Tabuleiro Geral D** colocando as **Cartas de Combate E** e **Cartas de Ouro F** nos locais indicados sobre ele. E posicione as **8 Peças de Cidades G** aleatoriamente e divididas em 2 pilhas de modo que as peças de cima sempre fiquem reveladas.

3. Posicione as **Cartas de Quadros H** divididos em 3 Colunas de acordo com a sua cor e revele 2 Cartas de cada uma, totalizando assim 6 Quadros revelados.

4. Cada jogador recebe 1 **Tabuleiro de jogador I** juntamente com seus **Brasões, Palacetes e Peças de Monarcas** da mesma cor para o integrar. Posicione as **5 Unidades Militares J** de sua cor, os **6 Produtos K** e os **5 Palácios (II a VI) L** de sua cor sobre os locais indicados do Tabuleiro.

5. Cada jogador recebe 2 **Cartas de Missão M** de cada ERA e escolhe apenas 1 de cada (ERA I, II e III), ficando com 3 Cartas no total e descartando as outras para o Baralho. Neste momento cada jogador deve escolher o **Monarca I** de sua cor e o integrar ao seu Tabuleiro.

6. Revele as **Peças de Capital B** e defina quem será o jogador a escolher sua **Capital** no Mapa primeiro. Agora, cada jogador, seguindo em sentido horário, escolhe a Peça que preferir para posicionar sua **Capital**, recolhe o Recurso indicado para o seu Estoque e posiciona o seu **Palácio I. N**

7. O jogador que escolheu a Peça de Capital com o símbolo de **1º Ação O** iniciará o jogo! Ele permanecerá com esta peça para indicar que foi o 1º jogador (as outras peças de capital podem agora ser retiradas do mapa) Os outros jogadores seguem agora jogando em sentido horário após ele (à sua esquerda).





- A** Mapa *p. 22, 23 e 24*
- B** Peças de Capital *p. 20*
- C** Peças de Exploração *p. 17*
- D** Tabuleiro Geral
- E** Cartas de Combate *p. 19*
- F** Cartas de Ouro *p. 16*
- G** Cidades *p. 10 e 13*
- H** Quadros *p. 14*
- I** Tabuleiro do Jogador *p. 8*
- J** Unidades Militares *p. 18*
- K** Produtos *p. 12*
- L** Palácios *p. 20*
- M** Cartas de Missão *p. 21*
- N** Palácio I do Jogador - Capital *p. 20*
- O** 1º Ação *p. 20*
- P** Construções, Recursos e Elementos *p. 12 e 13*



P Posicione todas as **Construções** divididas por ERA e deixe os **Recursos e Elementos** disponíveis na mesa para facilitar seu manuseio durante o jogo.

Tabuleiro do Jogador

No início do jogo, todos os jogadores recebem seu próprio Tabuleiro. Cada Tabuleiro tem uma cor diferente e cada cor tem ao menos 2 Monarcas disponíveis para que o jogador escolha 1 Monarca para jogar. É no seu Tabuleiro que o jogador irá controlar o jogo realizando Ações com seus Brasões e guardando seus Recursos e Elementos em seu Estoque. Sobre seu Tabuleiro também serão posicionadas as 5 Unidades Militares de sua cor nos locais indicados, assim como os 6 Produtos e os 5 Palácios de Ciclos Econômicos (II a VI). Ao lado de seu Tabuleiro o jogador deverá manter suas Cartas e Quadros que adquirir durante o jogo.



3 Monarcas:
Os Monarcas estão em uma peça retangular com frente e verso que o jogador integrará ao seu Tabuleiro no início do jogo. Os Monarcas dão uma habilidade especial para este jogador. *Página 17*



Palacetes:
Cada jogador possui 2 Palacetes para identificar suas Cidades.

1 Unidade Militares:
É neste local onde as 5 Unidades Militares da cor do jogador serão posicionadas nos espaços indicados no início do jogo. Os seus **Pontos de Vitória** e **Poderes Especiais** estão sob elas e o **Custo** para as Convocar está logo abaixo de cada uma.

2 Resumo das Construções:
As informações mais importantes de cada Construção e sua frente e verso estão aqui divididas pelas 3 ERAs.

Pontos de Vitória
Produção
Custo
Terreno de Construção

4 Produtos:
É neste local onde os 6 **Produtos** serão posicionados nos espaços indicados de acordo com sua cor e formato no início do jogo. Os seus **Pontos de Vitória** estão sob eles e o **Custo** para os Manufaturar está abaixo de cada um.



5 Estoque: O **Centro do Tabuleiro** deve ser usado como **Estoque** de no máximo 5 Recursos ou Elementos no total, e todas as suas **Unidades Mortas**.

6 Arcos de Ação: Estes são os Espaços onde os Brasões do jogador serão posicionados para que o jogador realize uma ação.

7 Melhorias dos Arcos de Ação:
É neste local onde os Produtos serão alocados de acordo com suas formas após serem manufaturados, ativando assim as melhorias das Ações. *Página 12*

8 Palácios de Ciclos Econômicos:
É neste local onde os Palácios II a VI da cor do jogador serão posicionados no início do jogo. Quando o jogador completar uma de suas Cartas de Missão, ele poderá escolher qualquer um destes Palácios para ser posicionado sobre uma de suas Construções no mapa e ganhar seus bônus. *Página 20*



Brasões de Ação: Cada jogador possui 3 Brasões de Ação, um de cada ERA. Enquanto alguns Brasões não entram em jogo, deixe-os de fora do tabuleiro.

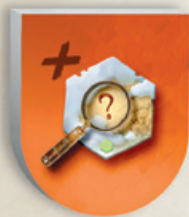
Brasões de Ação

Os **Brasões de Ação** fazem parte da principal mecânica do jogo. É com eles que o jogador irá selecionar um Arco de Ação em seu Tabuleiro de Jogador para realizar a Ação desejada. Não é permitido repetir a mesma Ação com o mesmo Brasão.

Cada jogador possui 3 Brasões de Ações que estão divididos por ERAs: I, II e III. No início do jogo, o Brasão da ERA I estará disponível para uso. Porém, assim que algum jogador for o primeiro a concluir a sua Carta de Missão desta ERA, o jogo e todos os jogadores avançam juntos para a próxima ERA, liberando assim o próximo Brasão de Ação para todos.

O Brasão antigo será então virado e posicionado abaixo de algum Arco de Ação disponível à escolha dos jogadores. Este Brasão irá liberar um bônus especial na Fase de Movimento toda vez que o jogador usar este Arco de Ação.

Lembre-se que após o jogo avançar de ERA, todos os jogadores devem usar de forma obrigatória o Brasão da ERA avançada que estava fora de seus Tabuleiros para realizar sua próxima ação.



BRASÃO I:

O jogador poderá olhar uma Peça de Exploração secretamente e a retornar para o mapa sem a revelar. (Para ganhar os benefícios desta Peça ele ainda precisará explorá-la com uma Unidade no Mapa.)



BRASÃO II:

O jogador ganhará 1 Carta de Combate.

A) Exemplo: Um jogador foi o primeiro a completar a Missão da ERA atual em seu turno (ERA II).

B) Ele posicionou o Brasão da ERA II virado e abaixo do Arco de Ação de sua escolha. Nos próximos turnos, caso utilize esta Ação, ele ganhará este Bônus na Fase de Movimento.

C) Ele avançou o jogo até a ERA III e liberou o Brasão III que estava fora de seu Tabuleiro para uso obrigatório de todos os jogadores de agora em diante.

Turno do Jogador

Durante o seu Turno, o jogador deverá realizar 1 Ação posicionando o seu Brasão sobre um Arco de Ação no seu Tabuleiro e depois poderá realizar 1 Movimento pelo Mapa. Esta é a principal mecânica do jogo e o Turno segue esta ordem:

A) Fase de Ação: No início do jogo, o Brasão da ERA I será usado para realizar ações. O jogador então move este Brasão sobre algum Arco em seu Tabuleiro e executa esta Ação. Não é permitido repetir a mesma Ação, ou seja, um Brasão sempre deve se mover para um outro Arco disponível assim que o seu Turno começar. Apenas 1 Ação será realizada por turno.

Ao longo do jogo, Missões concluídas avançarão a ERA do jogo, assim o próximo Brasão entrará no Tabuleiro do jogador. E o antigo Brasão será virado e posicionado abaixo de algum Arco de Ação.



B) Fase de Movimento: Após concluir sua Ação, o jogador pode, se desejar, realizar 1 Movimento livre por um espaço hexagonal adjacente do Mapa com apenas 1 Unidade. Para ter uma Unidade no Mapa, o jogador deve antes Convocá-la. A Unidade convocada então sai de seu Tabuleiro e é posicionada sobre sua Capital ou em uma de suas Cidades no Mapa. Desta maneira ela já poderá ser movimentada neste mesmo turno.

O jogador também poderá realizar em acréscimo o Movimento Extra com qualquer unidade no mapa. Este movimento é oferecido pelo Arco de Ação que ele ativou neste turno. Esta informação fica na base de cada Arco.

Exemplo: Caso realize a Ação Quadro, o jogador poderá realizar em acréscimo mais um movimento sobre uma Floresta adjacente. Ele poderá realizar o Movimento livre e o Movimento extra da Ação na ordem que desejar. Veja mais detalhes na página 11.



Arcos de Ações

Os Espaços onde o jogador pode posicionar seu Brasão e realizar uma Ação estão na base do seu Tabuleiro de jogador e são chamados **Arcos de Ações**. As Ações estão divididas em sete Arcos. Os Cinco primeiros Arcos podem gerar Pontos de Vitória e Recursos, enquanto os dois últimos Arcos auxiliares geram apenas Recursos, Elementos ou Cartas de Ouro. São eles:



Convocar: Coloca uma das 5 Unidades Militares disponíveis no Tabuleiro do Jogador no mapa mediante o pagamento de seu custo que está indicado abaixo da mesma, e ganha 1 Carta de Combate.

O jogador pode, se preferir, apenas recolher 1 Carta de Combate para seu Estoque. Assim que uma Unidade for convocada, ela sai do Tabuleiro do Jogador e deve ser posicionada sobre uma de suas Cidades ou Capital no mapa.

Caso as Unidades do jogador sejam **mortas durante um Combate**, elas são removidas do mapa e colocadas no seu Estoque. No futuro, se as Convocar novamente, estas Unidades que estão no Estoque não terão mais custos e seus **Pontos de Vitória já estão garantidos** no final do jogo.



Quadro: Compra 1 dos 6 Quadros disponíveis que estão revelados na mesa mediante o pagamento de seu custo. O Quadro é então posicionado ao lado do tabuleiro do jogador. O Quadro será deste jogador até o fim do jogo e seus poderes podem ser ativados livremente a partir deste momento.

Lembre-se que os Quadros têm custos diferentes e alguns deles têm poderes que são usados apenas uma vez. Estas informações estão descritas em cada Quadro e também aqui neste manual na página 14.



Construir: Coloca uma Construção ou uma Cidade no mapa mediante o pagamento do seu custo. Pegue 1 Construção disponível da mesa/caixa e a **posicione adjacente** à sua Capital, Cidades ou outras Construções suas no mapa, e **nunca** adjacente ao império de seu adversário. Imediatamente coloque sobre ela a **Produção indicada**. Isso é indicado pela engrenagem branca. ⚙️ Atenção, caso o jogador esteja construindo uma **Cidade**, ela não precisa estar adjacente às suas construções, mas deve ser construída sobre o espaço do mapa em que o seu **Monarca** estiver, e nunca adjacente aos impérios adversários.

A **Produção** que uma Construção gera é um dos principais conceitos a serem entendidos no jogo. O jogador pode usar a Produção de uma Construção para realizar pagamentos ou trocas, mas esta **não irá voltar a produzir**, a não ser que o jogador realize uma Ação ou obtenha alguma habilidade que a faça. *Mais detalhes na Página 12*

Atenção, as Construções estão **divididas por ERAs**. Isso significa que quando o jogo estiver, por exemplo na ERA II, o jogador pode apenas construir Cidades, Construções da ERA II e também Construções da ERA I. Construções da ERA III só poderão ser construídas quando o jogo avançar até a ERA III. Detalhes como o **terreno** do mapa em que cada construção pode ser construída, estão indicados no topo do Tabuleiro do Jogador:



Quando Construir:

1. Pegue 1 Construção disponível da mesa de acordo com a ERA do jogo, ou 1 **Cidade entre as duas que estão reveladas** no Tabuleiro Geral e pague o seu custo.

2. Posicione as Construções nos espaços do mapa com o tipo de **Terreno** indicado para ela e **sempre adjacente** à Capital, Cidade ou Construções já construídas **pelo jogador**. E **nunca** adjacente as Construções, Cidades ou Capitais de seus **adversários**. *Nota: não é permitido construir sobre sua Capital.*

3. Caso esteja **construindo uma Cidade**, o jogador **obrigatoriamente precisa** de seu **Monarca** no mapa. É no espaço do mapa que o seu Monarca está que sua Cidade é construída.

4. A **Produção** indicada na Peça pela Engrenagem branca deve ser colocada sobre a construção imediatamente.



Adicione a Produção imediatamente:



Observe o Terreno:



Esta **Fazenda** construída irá produzir **2 Grãos de Café** imediatamente. O jogador pode usar estes Recursos em qualquer pagamento ou trocas no Mercado.



Reformar: Reforma 1 Construção que já **não esteja produzindo** mediante o pagamento de 1 Recurso qualquer. É importante saber que no **verso** de cada Construção há uma **outra Construção diferente**.

Para realizar uma Reforma, o jogador pode, se preferir, apenas colocar novamente a **Produção total** desta Construção sobre a Peça, ou pode também **virar a Construção para**

a outra em seu verso e imediatamente colocar a nova produção indicada sobre ela. **Veja o Exemplo:**

ATENÇÃO: Não é permitido

Reformar construções que **ainda estejam**

produzindo no momento que o jogador escolhe esta ação!

Nota: O Terreno do mapa não importa quando se Reforma.



Manufaturar: Manufatura 1 dos Produtos disponíveis na parte superior do Tabuleiro do Jogador mediante o pagamento de seu custo que está indicado abaixo do mesmo. Os Produtos são usados para realizar Melhorias nos Arcos de Ações do Jogador. Após Manufaturar um Produto, escolha imediatamente um dos espaços disponíveis com a mesma forma para alocar o seu Produto, ele ficará ativado até o fim do jogo. **Veja na página 12.**



Porto: Recolhe 1 Recurso qualquer da Caixa para o **Estoque** do Jogador. **Lembre-se que o Estoque do jogador suporta apenas 5 Recursos ou Elementos no total.** O **Porto** e o **Mercado** são **Espaços de Ações auxiliares** que **não geram pontos de vitória imediatamente**, por esse motivo **estão separados dos demais Arcos**.

Mercado: Troca Recursos ou Cartas por Cartas de Ouro, Ciência e Ouro que vão para o **Estoque** do Jogador. Ao trocar 1 Recurso qualquer, o jogador recebe 1 Ouro. E caso troque mais de 1 Recurso, ele receberá a mesma quantidade em Ouro. Porém ao fazer trocas combinadas como as descritas no Arco, o jogador ganhará alguns bônus.

O Jogador pode utilizar em suas trocas tanto Recursos que estejam em seu **Estoque** como Recursos que estejam em sua **Produção** no mapa.

O Jogador pode realizar quantas trocas e combinações que desejar, mas lembre-se que o Estoque do jogador **suporta apenas 5 Recursos ou Elementos no total** e **apenas 3 Cartas de Ouro**. Caso consiga mais Elementos ou Cartas do que pode suportar, o excedente será descartado para a caixa.



Ações na Fase de Movimento

Na Fase de Movimento o jogador terá sempre **1 Movimento Livre** para fazer com uma de suas Unidades no mapa. O jogador **poderá realizar ainda mais 1 Movimento Extra** com qualquer Unidade de acordo com o Arco que escolheu neste turno. Isto está indicado na base dos Arcos de Ações. Lembre-se que ainda é possível ganhar algum **Bônus concedido pelo antigo Brasão** que está virado e posicionado abaixo do Arco de Ação escolhido.

Movimentos Extras concedidos pelos Arcos de Ações:

Convocar:



O jogador ganha 1 Movimento para voltar diretamente para uma de suas Cidades que construiu ou Capital.

Quadro:



O jogador ganha 1 Movimento sobre uma Floresta adjacente.

Construir:



O jogador ganha 1 Movimento sobre uma de suas Construções adjacentes.

Reformar:



O jogador ganha 1 Movimento sobre um espaço adjacente nas margens do mapa.

Manufaturar:



O jogador ganha 1 Movimento sobre uma Mina de Ouro adjacente.

Porto ou Mercado:



O jogador ganha +2 Forças de Combate para se Defender e +1 Força para Atacar enquanto possuir o Brasão de Ação em um destes Arcos. **Mais detalhes na Página 18.**



Produtos e Melhorias



Cada jogador possui 6 Produtos de 3 diferentes formas (Quadrados / Pentágonos / Octôgonos) que poderão ser manufaturados durante o jogo por meio do Arco de Ação **Manufaturar**. O seu custo está indicado logo abaixo de cada Produto. Eles servem para ativar melhorias nos Arcos de Ações do tabuleiro do Jogador. Isso significa que os Arcos de Ações que foram ativados com estes Produtos ficarão melhores.

Ao Manufaturar um Produto, o jogador deve escolher imediatamente em qual Arco de Ação que possui a mesma forma do Produto irá o alocar. Os Produtos que forem manufaturados irão gerar Pontos de Vitória no final do jogo. Os seus Pontos de Vitória estão indicados sob o Produto no Tabuleiro do jogador. Os Produtos e melhorias são:



CONVOCAR:

O jogador pode agora convocar +1 Unidade e recolher +1 Carta de Combate quando realizar esta ação.



QUADRO:

Quadros que custam 1 Recurso passam agora a não ter custo. E Quadros que custam 1 Ouro passam a custar apenas 1 Recurso qualquer.



CONSTRUIR:

Ao Construir, o jogador poderá agora usar qualquer Recurso para realizar pagamentos que pedem Recursos específicos.



REFORMAR:

A ação de Reformar passa a ser grátis.



MANUFATURAR:

Ao Manufaturar qualquer Produto, o jogador agora pagará -1 Recurso qualquer exigido no seu pagamento.



PORTO:

Ao realizar a Ação do Porto, além de recolher 1 Recurso qualquer para o seu Estoque, o jogador recolhe também 1 Carta de Ouro do baralho.

Recursos e Elementos

Existem 4 tipos diferentes de Recursos e 2 tipos de Elementos. O mais valioso de todos eles é a **Ciência**, pois ela **pode substituir** qualquer Recurso ou **Ouro** em pagamentos. Já o **Ouro** pode apenas **substituir** qualquer um dos Recursos em pagamentos.

ELEMENTOS



CIÊNCIA:

Produzida nas Academias e Igrejas.

(Substitui Ouro ou qualquer Recurso)



OURO:

Produzido nas Feitorias, Casas de Fundação e Igrejas. **(Substitui qualquer Recurso)**

CANA-DE-AÇÚCAR:

Alimento produzido nos Canaviais.

GRÃO DE CAFÉ:

Alimento produzido nas Fazendas.

PAU-BRAZIL:

Produzido nas Serrarias e Feitorias.

ALGODÃO:

Produzido nas Plantações.

Este símbolo significa que o jogador ganha ou pode realizar o pagamento com **qualquer Recurso**.

Este é um **Adicionador**.

Use ele abaixo dos Recursos ou Elementos que não estejam mais disponíveis na caixa.



Este símbolo significa que o jogador pode realizar o **pagamento** usando qualquer alimento, **Cana-de-Açúcar** ou **Grão de Café**.

Produção



A Produção que uma Construção gera é um dos principais conceitos a serem entendidos no jogo: Quando **construir** ou **reformular** uma Construção, ou **comprar algum Quadro de Produção**, coloque imediatamente a Produção indicada pelo símbolo da engrenagem () sobre estas Construções. Ou seja, **pegue os Recursos ou Elementos da Caixa e os posicione sobre a Construção**. O jogador pode usar a Produção de uma Construção para realizar pagamentos ou trocas, mas esta não irá voltar a produzir a menos que o jogador realize uma ação de Reformar ou obtenha alguma habilidade que a faça. Lembre-se que o jogador **não pode** colocar Recursos de seu Estoque sobre uma Construção ou vice-versa!

Algumas habilidades **aumentam a produção** de algumas construções imediatamente. Este aumento é tanto para as construções que o jogador já possui no mapa, quanto para as futuras construções que ele irá construir ou reformar.



Construções

Existem 8 tipos de Construções e 8 Cidades que o jogador poderá construir ao longo do jogo mediante o pagamento de seus custos. Lembre-se que as Construções estão divididas por ERAs. Isso significa que no início do jogo, apenas as Construções da ERA I estarão disponíveis. Para construir Construções de ERAs Avançadas, antes é necessário que algum jogador avance a ERA do jogo completando sua Carta de Missão da ERA atual.

As Peças (Hexágonos) de Construções (exceto Cidades) têm frente e verso. Em cada lado está uma construção diferente desta mesma ERA. Isso será importante quando o jogador quiser Reformar uma destas peças no mapa virando-a para o seu verso.

As Construções têm 5 características principais que devem ser notadas pelo jogador. São elas:

- ERA:** Indica a partir de qual ERA o jogador já pode as construir;
- Terreno:** Em qual tipo de Terreno a Construção pode ser construída no mapa;
- Custo:** Quanto custa para a construir;
- Produção:** Quais os Recursos ou Elementos que ela produz imediatamente ao ser construída ou reformada;
- Pontos de Vitória:** Quantos Pontos irá valer no fim do jogo e qual é a sua Força de Combate.

As Construções estão divididas por ERA e em frente e verso. São elas:

Terreno:

Serraria (ERA I): Custa 1 madeira, Produz 2 madeira, Pontos de Vitória: 1.

Feitoria (ERA I): Custa 1 madeira e 1 couro, Produz 1 madeira e 1 couro, Pontos de Vitória: 2.

Terreno:

Canavial (ERA I): Custa 1 madeira, Produz 2 cana, Pontos de Vitória: 1.

Fazenda (ERA I): Custa 1 madeira e 1 couro, Produz 2 carne, Pontos de Vitória: 2.

Terreno:

Casa de Fundação (ERA II): Custa 1 madeira e 1 couro, Produz 2 couro, Pontos de Vitória: 2.

Plantação (ERA II): Custa 1 couro, Produz 2 cana, Pontos de Vitória: 2.

Custo:

8 CIDADES (ERA III): O Custo de cada Cidade é diferente. Elas ficarão aleatoriamente divididas em 2 colunas no Tabuleiro Geral. Pontos de Vitória: 5.

Todos os Terrenos:

Igreja (ERA III): Custa 1 couro e 1 cana, Produz 1 couro e 1 cana, Pontos de Vitória: 2.

Academia (ERA III): Custa 1 couro e 1 cana, Produz 1 couro e 1 cana, Pontos de Vitória: 3.

Terrenos

Existem 4 tipos de Terrenos nos espaços hexagonais do mapa. Eles irão definir qual tipo de Construção pode ser construída sobre aquele espaço. Após a construção, aquele terreno será entendido como um "terreno de construção do jogador." Eles serão indicados por estes símbolos:

* Campos são os espaços mais limpos e verdes do mapa.


Campo * (hexágono verde claro)

Floresta (hexágono verde escuro)

Mina de Ouro (hexágono amarelo)

Construções do jogador - ERAs I e II (hexágono amarelo com martelo)

Quadros


Existem 24 Cartas de Quadros no jogo. Eles são, em sua maioria, ilustrações de personagens históricos que irão conceder habilidades especiais e dar Pontos de Vitória para o jogador. O jogador irá adquiri-los realizando a Ação de Quadro () e pagando o custo indicado no canto superior esquerdo desta Carta. Quando o comprar, o jogador fica com este Quadro ao lado de seu tabuleiro **até o fim do jogo**. Alguns Quadros liberam seu poder apenas uma vez, já outros Quadros têm poderes que serão ativados várias vezes ao longo do jogo. Todas essas informações estarão indicadas no Quadro.

Durante o jogo, 6 Quadros ficarão sempre revelados e disponíveis para a compra. Eles estão divididos por Ordens Imperiais em 3 Cores diferentes (Vermelho / Rosa / Azul). Quando algum jogador comprar algum destes Quadros, um outro Quadro do Baralho da mesma cor será revelado e ficará disponível para todos os jogadores. Caso um dos baralhos chegue ao fim, revele um outro Quadro de um outro baralho qualquer. São eles:



Revele 6 Quadros no início do jogo, 2 de cada Ordem. Assim que algum jogador comprar um deles, revele outro da mesma cor.



Os Quadros que aumentam  **Produção**, como por exemplo o **Guarani**, aumentam a produção de todas as suas **Construções** deste tipo, tanto as atuais como as futuras. Ou seja, neste tipo de Quadro, as Construções já existentes **produzirão mais Recursos imediatamente**. E também quando o jogador **Construir novas ou Reformar** este tipo de Construção.



O Quadro Camarão dá +1 Força de Combate para cada construção adjacente à Florestas. E no fim do jogo, você ganha +1 Ponto de Vitória por cada Floresta adjacente às suas construções.



O Quadro Imigrantes permite que o jogador, a partir deste momento, ao manufacturar um novo Produto, o aloque em qualquer Arco de Ação, independente da forma deste Produto.

ATENÇÃO!
A versão final deste manual poderá conter pequenas alterações. (a versão final será divulgada em Maio de 2021)

Achou algum erro ou tem alguma sugestão? Nos mande uma mensagem através das nossas redes sociais @brazilmundus ou email: contato@mundusjogos.com.br

Obrigado por fazer parte da nossa história!
Pré-venda dia 22 de Abril



O Quadro Araribóia permite que outras Unidades, ao invés de seu Monarca, fundem novas Cidades. Lembre-se que você ainda precisa de uma Unidade neste Espaço para a construção da Cidade.

O Quadro Quitéria irá dar mais Força de Combate para todos os combates que o jogador participar. Quando se defender +2FC, e quando atacar +1FC.

FC: Força de Combate



O Quadro Dona Leopoldina permite que você construa qualquer construção em qualquer tipo de terreno, e até mesmo sobre outras construções de qualquer ERA. Lembre-se que neste caso você removeria a construção de baixo.



O Quadro Coroados permite que você aloque Brasões antigos sobre ele a qualquer momento do jogo para ganhar um bônus. Brasão I: Ganhe 2 Pontos de Vitória no fim do jogo; Brasão II: Ganhe 2 Cartas de Ouro. Após o Brasão ser alocado, ele permanecerá no Quadro até o fim do jogo.



O Quadro Rebouças diminui o custo das construções. Ou seja, você irá construir pagando menos 1 Recurso OU menos 1 Ouro do que o normal.



O Quadro Fábrica permite que você aloque determinados Produtos que já foram Manufaturados sobre ele a qualquer momento do jogo. Isso irá gerar Pontos de Vitória no fim do jogo.

O Quadro Dona Isabel dá 1 novo Palácio ao jogador a qualquer momento do jogo. Deve-se posicionar este novo Palácio do jogador na construção que o mesmo exige, assim como descrito nas regras da página 20. Este Quadro pode ser ativado apenas uma vez durante o jogo.



O Quadro Mauá permite que você, ao usar a Ação de Construir, construa 2 construções ao mesmo tempo. Porém, neste caso, você precisará pagar mais 1 Recurso extra além do custo normal das duas construções.



Cartas de Ouro

Existem 20 Cartas de Ouro no jogo. Elas podem ser adquiridas pelo jogador de duas formas: na Ação de **Porto**, quando esta já tem sua **Melhoria** ativada por um Cubo de Produto, ou na Ação de **Mercado**, quando o jogador trocar a **combinação de Recursos** indicadas por Ouro e Cartas de Ouro.



Cartas de Ouro têm o mesmo valor de **1 Ouro**.

Durante o jogo, o jogador poderá coletar várias Cartas de Ouro, **mas pode apenas guardar no máximo 3 Cartas de Ouro em sua mão** para usá-las no futuro e descartar o excedente. Estas Cartas oferecem benefícios que o jogador poderá usar durante o **seu turno** como uma **ação extra**, gerar Pontos de Vitória no final do jogo ou fazer um pagamento. Em todos os casos, após o seu uso como pagamento de 1 Ouro ou Recurso, ou sendo usada como uma ação extra, a Carta de Ouro deve ser **descartada**. São elas:



Jesuítas:
Você não pode renovar esta Igreja antes da ERA III.

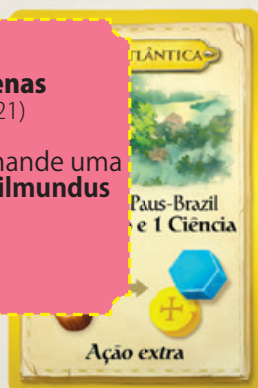


Guerra:
Revele esta Carta imediatamente após vencer um combate caso queira ganhar o seu bônus.

ATENÇÃO!
A versão final deste manual poderá conter pequenas alterações. (a versão final será divulgada em Maio de 2021)


Achou algum erro ou tem alguma sugestão? Nos mande uma mensagem através das nossas redes sociais @brazilmundus ou email: contato@mundusjogos.com.br

Obrigado por fazer parte da nossa história!
Pré-venda dia 22 de Abril



Peças de Exploração

As Peças de Exploração são posicionadas no início do jogo viradas para baixo e de forma aleatória nos hexágonos do mapa com a nuvem “?”. *Embaralhe estas Peças com as mesmas viradas para baixo no início do jogo.* Elas só serão reveladas para todos os jogadores quando alguma Unidade as explorar passando por cima delas.

Lembre-se que se o jogador usar o **bônus** do antigo **Brasão I** para explorar uma peça secretamente na fase de movimento, mas os seus efeitos ainda não serão ativados. E caso queira construir sobre elas ou este espaço no mapa, o seu terreno é considerado como um Campo, representado por este símbolo: . Elas serão descartadas sem serem reveladas após uma construção. São elas:



Força de Combate mínima para vencer

Bônus

Espécie Desconhecida: O jogador ganha Pontos de Vitória pela quantidade de Peças como esta que conseguir descobrir. *Esta Peça será removida do mapa e ficará na posse do jogador que a revelar.*

Minas Gerais: Esta peça ficará revelada no mapa. Quem construir sobre ela ganhará +1 Ouro. **Terreno:** Qualquer terreno.

Bacia: Esta peça ficará revelada no mapa. Aumenta em +1 a **Produção** das Construções adjacentes a esta Peça que produzam **Recursos**. (Cana-de-Açúcar, Pau-Brazil, Algodão ou Café). Este acréscimo na produção acontecerá quando a Peça é revelada, quando se constrói ou quando se reforma construções adjacentes a ela.

Quilombo: O jogador que a revelar ganha uma Carta de Missão de qualquer ERA à sua escolha. *Esta Peça será removida do mapa após ser revelada.*

Cultura: Esta Peça ficará revelada no mapa. O jogador que construir sobre ela ganhará 2 Pontos de Vitória no final do jogo. *Esta Peça será removida do mapa e ficará na posse do jogador que construir sobre ela.*

Mandioca: Ao revelar ganhe 1 Recurso qualquer. *Esta Peça será removida do mapa após ser revelada.*

Bandeiras: Esta peça ficará revelada no mapa. Elas necessitam de requisitos de Força de Combate mínimos para que o jogador ganhe seus bônus. Para ativá-las, o jogador deve se mover para esta Peça ou gastar 1 Movimento Livre sobre ela para iniciar um combate contra a Bandeira, com a única diferença de que o jogador precisa apenas “empatar” a Força descrita para ganhar o Combate. Se desejar, o jogador pode usar suas Cartas de Combate, Quadros ou o Bônus do Porto ou Mercado para completar os requisitos de Força necessários. Os requisitos mínimos estão em tons de cinza sobre as bandeiras. Os bônus que o jogador irá ganhar estão indicados na base da peça. *Esta Peça será removida do mapa e ficará na posse do jogador que completou os seus requisitos.*

Monarcas

Existem 10 Monarcas históricos disponíveis para a escolha do jogador. Eles estão divididos por cores e irão se integrar ao Tabuleiro de Jogador da mesma cor. Todos eles têm Poderes específicos, então tente tirar o melhor proveito deste poder ao longo do jogo. *O Tabuleiro verde, que representa os Brasileiros, tem 4 Monarcas disponíveis. As outras cores têm apenas 2 Monarcas cada: frente e verso.* São eles:



Dom Afonso Henriques:

Poder: 1 Carta de Combate serve como 1 Ouro, 2 Cartas de Combate servem como 2 Recursos quaisquer, e 3 Cartas de Combate servem como 1 Ouro e 1 Ciência em qualquer pagamento. *(Você não pode misturar estas combinações.)*

Dona Isabel I de Castela:

Poder: Suas 3 primeiras Feitorias valem 3 Pontos de Vitória e produzem 1 Pau-Brazil e 2 Ouros.

Dom Manuel I

Poder: Suas 3 primeiras Serrarias valem 2 Pontos de Vitória e produzem 2 Paus-Brazil e 1 Ouro.

Maurício de Nassau

Poder: Seus 3 primeiros Canaviais valem 3 Pontos de Vitória e produzem 3 Canas-de-Açúcar.

Napoleão:

Poder: Sua primeira convocação gera +1 Carta de Combate. 1 Carta de Combate serve como 1 Recurso qualquer e 2 Cartas de Combate servem como 1 Ciência em qualquer pagamento.

Rainha Victoria:

Poder: Manufaturar Produtos e os alocar sobre a sua Monarca gera 1 Ciência e +1 Ponto de Vitória. Limite máximo de 3 Produtos.

Tibiriçá

Poder: Suas 3 primeiras Construções sobre Floresta geram um bônus no Estoque: 1º: 1 Recurso qualquer; 2º: 1 Ouro; 3º: 1 Ciência

Dom Pedro I

Poder: A 1º convocação de cada Unidade gera 1 Recurso qualquer no Estoque, já a 1º convocação do Monarca e do Dragão geram 1 Carta de Ouro cada.

Dom Pedro II

Poder: Comprar o 1º Quadro de cada Cor gera um bônus no Estoque: 1º Quadro Vermelho: 1 Recurso qualquer; 1º Quadro Rosa: 1 Ouro; 1º Quadro Azul: 1 Ciência

Dom Obá II

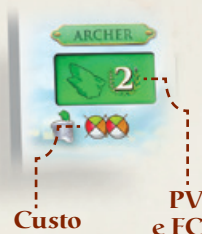
Poder: As duas primeiras Missões que você completar geram 1 Ciência no Estoque e +1 Ponto de Vitória cada.

Unidades Militares



Cada jogador possui 5 Unidades Militares exclusivas da sua cor que serão posicionadas no local indicado do seu Tabuleiro no início do jogo e que poderão ser convocadas por ele. Cada Unidade Militar tem um **Custo** que deve ser pago pelo jogador quando as convocar. Isto está indicado abaixo delas no Tabuleiro do Jogador. Quando convocadas, elas serão posicionadas sobre sua Capital ou em alguma Cidade do jogador no mapa.

Cada Unidade possui características próprias, **Pontos de Vitória (PV)**, que são **iguais a sua Força de Combate (FC)** e em alguns casos **poderes especiais**. Isto está indicado sob elas no Tabuleiro do Jogador. As Unidades Militares servem para explorar o Mapa e realizar Combates, e o Monarca serve ainda para Construir Cidades. Lembre-se que uma nova Cidade deve ser construída sobre o espaço do mapa onde o seu Monarca estiver.



A Fase de Movimento do jogador começa somente após o jogador terminar sua fase de ação. É na Fase de Movimento que o jogador poderá realizar seus Movimentos caso já tenha Unidades convocadas no mapa.

As características especiais de algumas Unidades serão indicadas por estes símbolos:



Deve-se Construir Cidades sob a sua unidade Monarca



Pode-se levar outras Unidades com esta em seus Movimentos

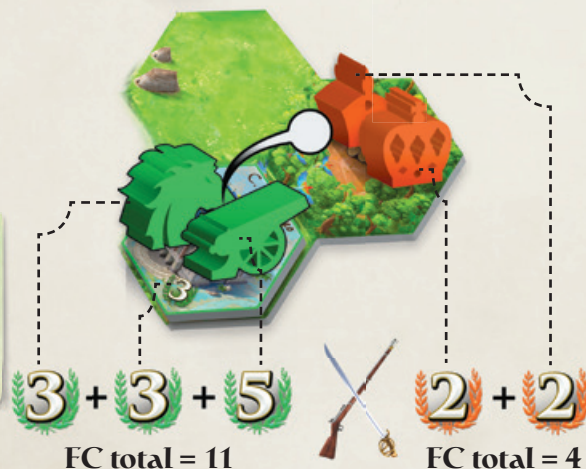


Pode-se usar o Movimento livre para atacar um espaço adjacente



Lembre-se: No fim do jogo, todas as Unidades que foram convocadas, ou seja, que estão no mapa ou no Estoque do jogador, irão gerar Pontos de Vitória.

Canhões e Granadeiros podem iniciar um Combate à espaços adjacentes sem se mover sobre eles gastando apenas 1 Movimento livre. **Todas as forças presentes neste espaço** serão somadas para o Combate, incluindo **Construções e Cidades** construídas por este jogador.



Combate



Os Combates irão acontecer apenas na Fase de Movimento, que se inicia após o fim da Fase de Ação do jogador.

Toda vez que uma ou mais Unidades se movimentarem sobre um espaço do mapa que já tenha uma Unidade, Cidade ou Construção adversárias, **haverá um Combate!** A resolução de um Combate se dá por meio da soma de todas as Forças de Combate de um jogador **CONTRA** a soma de todas as Forças de Combate de seu adversário nos espaços onde o Combate está acontecendo.



As Forças de Combate de uma Unidade ou Construção são definidas exatamente pelos seus Pontos de Vitória, **1PV = 1FC**:

Os jogadores poderão ainda adicionar Quadros e Cartas de Combate. Quem obtiver a **maior Força** de Combate será o vencedor do Combate.

O Combate segue esta ordem:

1. O **Jogador atacante adiciona** seus Quadros e bônus do Porto e Mercado que terão seus efeitos acionados imediatamente.
2. O **Jogador atacante adiciona**, se desejar, suas **Cartas de Combate** na mesa sem as revelar ainda. Ele pode adicionar até 3 Cartas de Combate.
3. Agora é a vez do Jogador que está se defendendo realizar o mesmo processo.
4. Agora todas as **Cartas de Combate** adicionadas pelos dois jogadores são reveladas e os seus efeitos, juntamente com os Quadros, são atualizados **em ordem do Atacante para o Defensor**.
5. O jogador que obtiver a **maior Força de Combate, VENCE o Combate!** Em caso de **EMPATE**, quem **DEFENDE** tem sempre a **vantagem** e será o vencedor.
6. O jogador que **PERDEU** o combate **coloca todas as Unidades que estavam neste espaço em seu Estoque**. Já o vencedor, dependendo das Cartas de Combate adversárias, também pode perder Unidades, mas ficará com no mínimo uma de suas Unidades neste espaço. (Veja estas regras na próxima página)



O jogador verde entrou em um espaço onde havia uma Unidade adversária e gerou um Combate. Os jogadores agora devem somar todas as suas Forças e adicionar os Quadros e Cartas de Combate se desejarem. Depois as Cartas de Combate serão reveladas e o Combate será resolvido.

(As Cartas de Combate são descartadas no fim do combate)



Pós-Combate e Dominação

Após um Combate, o jogador que foi derrotado perderá todas as suas Unidades que estavam no espaço do Combate e as colocará em seu Estoque. **Lembre-se, Unidades mortas em seu Estoque não terão mais custos de convocação e seus Pontos de Vitória já estão garantidos no final do jogo.**

O jogador que venceu o combate também poderá perder Unidades dependendo das Cartas de Combate do Adversário, mas ficará sempre com pelo menos uma Unidade à sua escolha neste espaço.

Caso um jogador vença um combate em um espaço onde exista alguma Cidade ou Construção adversária, esta ficará **Dominada** por este jogador. **Isso significa que a Produção e Pontos da Construção dominada ficam na posse deste jogador enquanto ele possuir Unidades sobre ela**, mesmo assim ele **não** pode construir adjacente a ela. Caso este jogador saia de cima desta Construção ou seja expulso em um combate, a Construção volta ao seu **Dono Original**, aquele quem a construiu.

O **Dono Original** de uma **Construção Dominada não precisará combater** contra a mesma caso queira a **reconquistar**, mas apenas contra as Unidades Adversárias sobre ela. E não é possível atacar ou invadir **Capitais adversárias**, pois elas não possuem Pontos de Vitória.

Canhões e Granadeiros podem iniciar um Combate a espaços adjacentes gastando 1 Movimento comum. Caso percam o combate, estas e outras unidades que estejam neste mesmo espaço somando forças, **serão mortas e colocadas no Estoque do jogador** normalmente.

Lembre-se que para **dominar alguma Construção ou Cidade, é preciso ter alguma Unidade sobre a mesma**. Ou seja, **não é possível dominar uma Construção adversária caso o jogador realize um ataque adjacente**:



O jogador Verde iniciou um Combate à um espaço adjacente. O jogador Laranja perdeu o combate, porém ele usou a **Carta de Combate "Sepé Tiarajú"** durante o Combate, neste caso seus efeitos irão fazer com que o Vencedor do Combate também retire Unidades do mapa.

O jogador verde venceu o Combate à distância, mas o jogador laranja ainda continua com a Construção em sua posse, pois não há Unidades adversárias sobre ela.



Use os Palacetes para identificar as Cidades que cada jogador construiu, o dono original. Isso irá ajudar na identificação das Cidades.

Construções e Cidades Dominadas:

Quando algum adversário ataca e vence um Combate sobre uma Construção ou Cidade, **ele a domina enquanto possuir Unidades sobre ela**. Caso contrário, esta retornará automaticamente à posse do dono original, aquele quem a construiu.

Cartas de Combate

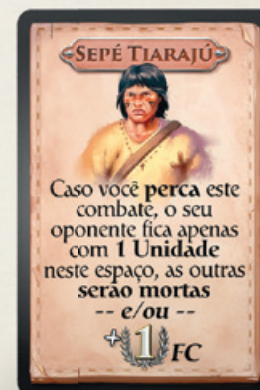


Existem 24 Cartas de Combate. O jogador irá adquiri-las quando realizar a Ação de **Convocar**. Independentemente de convocar alguma de suas Unidades ou não, o jogador pode recolher 1 Carta de Combate para o seu Estoque. Durante o jogo, o jogador poderá coletar várias Cartas de Combate, **mas pode apenas guardar no máximo 3 Cartas em sua mão** para usá-las no futuro e descartará o excedente.

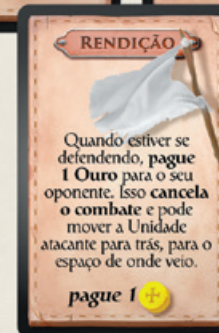
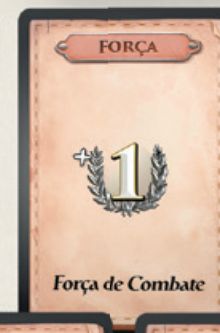
As Cartas de Combate são usadas antes da resolução final de um Combate iniciado durante a fase de movimento de algum jogador. O jogador poderá usar **até 3 Cartas** de uma vez. **Após o uso elas serão descartadas** para um novo baralho reserva e embaralhadas para uso posterior. São elas:



Além de seus efeitos especiais, algumas Cartas de Combate podem ainda liberar mais Força de Combate (FC). É o caso da Carta **Conde D'Eu**: Caso o jogador não tenha Unidades adjacentes a ele durante o combate, ela oferece pelo menos +1 FC.



A Carta Sepé Tiarajú, além de oferecer um efeito especial mesmo que o jogador perca o Combate, oferece ainda em acréscimo +1 FC.



Palácios



Cada jogador já possui no início do jogo o **Palácio do Ciclo I** de sua cor. Este Palácio indicará a sua **Capital no Mapa**. E sempre que completar uma **Carta de Missão**, o jogador ganhará um **novo Palácio** de Ciclo Econômico para colocar no mapa. Cada jogador possui 5 Palácios em seu tabuleiro que liberam alguns bônus especiais ao jogador.

Toda vez que o jogador **completar uma Carta de Missão**, o **símbolo de Palácio** irá aparecer. () Neste momento o jogador **deve escolher um Palácio** que está em seu Tabuleiro para colocá-lo no mapa sobre uma de suas Construções. Então siga estas regras:

1. Escolha qualquer Palácio de Ciclo Econômico do seu Tabuleiro de acordo com as Construções que você já tenha construído e que ainda não possuam nenhum Palácio. **Por exemplo, o Palácio II requer uma Construção da ERA I disponível para ser adquirido.**
2. Após posicionar seu novo Palácio em uma dessas Construções no mapa, recolha os bônus que está descrito em seu tabuleiro. Os Pontos de Vitória que ele irá gerar também serão somados no final do jogo.
3. Construções que já possuem Palácios não poderão ser reformadas para o seus versos. Porém elas ainda podem ser reformadas para obter a sua produção total novamente.



II Ciclo da Cana-de-Açúcar: Ganhe 1 Cana-de-Açúcar e escolha 1 Cubo de Produto (*Pigmento ou Açúcar*) para ser alocado imediatamente.



III Ciclo do Ouro: Ganhe 1 Carta de Ouro e +1 Ponto de Vitória em cada Casa de Fundição que construiu e ainda possua.



V Ciclo do Café: Cada Produto manufaturado vale +1 Ponto de Vitória.



IV Ciclo do Algodão: Ganhe 1 Algodão e +2 Pontos de Vitória em cada Plantação que construiu e ainda possua.



VI Ciclo da Borracha: Ganhe 1 Carta de Combate imediatamente e +1 Ponto de Vitória por cada Unidade convocada no fim do jogo.

Capital



No início do jogo, as **Peças de Capital** são posicionadas de forma aleatória nos locais indicados do mapa com o símbolo de palácio. **Lembre-se de incluir a Peça de 1º Ação entre elas.** Revele todas as peças, e então cada jogador irá escolher e posicionar o **Palácio I** de sua cor no lugar de uma **Peça de Capital** do mapa e recolher o Recurso indicado para o seu Estoque. Será deste local que o jogador irá iniciar seu jogo pelo mapa. Lembre-se que a Capital não pode ser atacada.



No início do jogo as **Peças de Capital** são posicionadas aleatoriamente nos locais indicados do Mapa.

O Recurso indicado na **Peça de Capital** irá para o **Estoque** do jogador que a escolher e o seu Palácio I será posicionado neste local.

Exemplo:

O jogador completou uma Carta de Missão e escolheu o Palácio IV (Ciclo do Algodão) para colocar em seu Império. Ele deve o posicionar sobre uma Plantação.

Ele recolheu um Algodão imediatamente e ganhou mais Pontos de Vitória em cada Plantação.

No futuro, esta Plantação não poderá mais ser reformada para o seu verso, mas apenas para ter a sua produção novamente.



Missões e ERAs

O jogo está dividido em 3 ERAs. Isso irá influenciar principalmente quais Construções podem ser construídas e quais Brasões antigos estarão fornecendo bônus especiais nos Arcos de Ações.

As ERAs são:

- I: ERA das Explorações;**
- II: ERA das Navegações;**
- III: ERA das Estradas de Ferro.**



É por meio das Cartas de Missões que o jogo avança até a próxima ERA. Assim que algum jogador for o primeiro a completar todos os objetivos da sua Missão da ERA atual, caso deseje, ele revela esta Carta na mesa durante o seu turno e então o jogo avançará a ERA. Ou seja, a ERA do jogo sempre será a mesma para **TODOS OS JOGADORES.**

O que acontece quando um jogador completa sua Missão primeiro?

- 1) O jogador revela esta Carta no seu turno e a mantém sobre a mesa, ganhando assim os Pontos de Vitória indicados na Carta.
- 2) O antigo Brasão é virado e posicionado abaixo de um Arco de Ação a escolha dos jogadores. Ele liberará um bônus quando esta Ação for realizada.
- 3) **Todos os jogadores devem usar obrigatoriamente, já em sua próxima ação,** o Brasão de Ação da ERA avançada. Todos os Arcos estarão livres para uso.
- 4) Cartas de Missão liberam novos **Palácios de Ciclos Econômicos.** Quando completar uma Carta de Missão, o jogador pode escolher imediatamente um novo Palácio.

Cartas de Missões de ERAs passadas **podem ainda ser concluídas durante o jogo caso os jogadores desejarem.** Ao completar sua Missão, o jogador **deve revelá-la** para todos os jogadores e deixá-la sobre a mesa ao seu lado, ganhando assim os seus Pontos de Vitória e um novo Palácio. (Passos 1 e 4 somente)

Missões da ERA III dão Pontos de Vitória de uma maneira diferente das outras. O jogador irá ganhar **Pontos** individualmente **por cada Objetivo indicado** na Carta. Então, caso não complete todos os seus objetivos a revelando durante seu turno, **no fim do jogo** ela ainda pode somar os **Pontos por cada Objetivo que cumpriu.**

Objetivos - Pontos de Vitória caso complete esta Missão

Ganha um novo Palácio

Indica qual Brasão deverá ser usado por todos os jogadores já no próximo turno e a ERA do jogo

Objetivos em símbolos

Objetivos em texto

A Estrela indica que o jogo se encerra no fim desta rodada.

Pontos de Vitória por cada Objetivo completo individualmente

Objetivo e Fim do Jogo

Ao longo do jogo, cada jogador irá acumular seus próprios Pontos de Vitória à medida que for expandindo e desenvolvendo seu Império. Estes Pontos de Vitória estão representados por estes símbolos de 1 a 5: Apenas os Pontos de Vitória que estejam na posse do jogador serão somados por ele no fim do jogo.



FIM DO JOGO:

Quando algum jogador for o **primeiro** a concluir todos os objetivos da sua **Carta de Missão da ERA III**, revelando esta sobre a mesa no seu turno, o **jogo se encerrará** nesta mesma rodada!



O Fim do jogo é representado pelo símbolo da **Estrela dourada:**

**Todos os jogadores terão o mesmo número de turnos.*

**A Rodada termina à direita do jogador que iniciou o jogo.*

Agora que o jogo chegou ao fim, cada jogador irá contar quantos Pontos de Vitória no total ele tem em sua posse. Pode-se usar o bloco de Pontos para facilitar a soma.

Some os seus Pontos de Vitória deste modo:

- Unidades convocadas +**
- Produtos manufaturados +**
- Quadros +**
- Cartas de Missão reveladas e ERA III +**
- Cartas de Ouro +**
- Peças de Exploração +**
- Construções em sua posse +**
- Palácios de Ciclo Econômico =**

Quem possuir mais pontos será coroado o Imperador ou a Imperatriz e vencerá o jogo!

Em caso de **EMPATE**, vence quem possuir mais **peças de Ciência sobre suas Construções.**

jogadores:	
Unidades convocadas	
Produtos fabricados	
Quadros	
Cartas de Missão reveladas	
Cartas de Ouro	
Peças de Exploração	
Construções	
Palácio de Ciclo Econômico	
Total	

Montar um Mapa

Antes de iniciar um jogo, escolha o Mapa de acordo com a quantidade de jogadores que irão jogar e siga as instruções de montagem como na imagem. As placas maiores do Mapa estão divididas em A, B, C e D e no seu verso, respectivamente em W, X, Y e Z.

Modo Solo

BATALHA DOS GUARARAPES



Os Holandeses querem ser os Reis do Açúcar, porém o Império tem outros planos para os invasores que estão em Pernambuco...

Complete estes 3 OBJETIVOS em até 20 TURNOS:

- > Avance até a ERA III
- > Possua todas as suas Unidades no mapa
- > Conquiste a Capital adversária

Neste Modo, o jogador deve usar o Tabuleiro e um Monarca da cor Verde. Monte o mapa e depois posicione o seu **Palácio** e as **Unidades e Palácio laranja** como indicado na imagem:



Siga as mesmas etapas para "Iniciar o jogo" que estão na página 6.

No Modo Solo o Jogador usa as mesmas regras de um jogo normal, e logicamente o adversário imaginário não ataca, **mas se defende** como em um combate normal somando a **Força de Combate** de suas Unidades laranjas e mais **1 Carta de Combate** para cada unidade neste espaço. Estas Cartas de Combate serão recolhidas do baralho, reveladas e aplicadas pelo jogador seguindo a sequência normal de um Combate como descrito na página 18.

Conquistar: No modo solo você pode atacar a Capital adversária.

Complete suas Missões I e II para avançar até a ERA III. Porém, para **vencer** o Modo Solo, complete os **3 objetivos indicados acima em até 20 Turnos!**

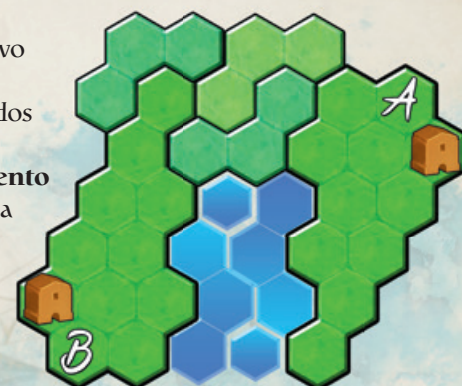
Sugestão: Siga anotando o número de turnos em um papel.

RIO 1567



Chances de Combate: XXX

A Baía de Guanabara é o palco da batalha pelo controle do Novo Mundo. Então, se quiser entrar ou sair de um dos locais indicados pelo hexágono azul*, gaste um **movimento livre** ou **movimento extra** da **Ação Reformar** (pela Margem do Mapa)



*Adicione as Peças de água nos locais indicados pelos hexágonos azuis



CISPLATINA



Chances de Combate: XXX



ATENÇÃO!

A versão final deste manual poderá conter pequenas alterações. (a versão final será divulgada em Maio de 2021)

Achou algum erro ou tem alguma sugestão? Nos mande uma mensagem através das nossas redes sociais @brazilmundus ou email: contato@mundusjogos.com.br

Obrigado por fazer parte da nossa história!
Pré-venda dia 22 de Abril



AMAZÔNIA



Chances de Combate: X



O lindo Rio Amazonas fica entre seus Impérios. Então, se quiser entrar ou sair de um dos locais indicados pelo hexágono azul*, gaste um **movimento livre** ou **movimento extra** da **Ação Reformar** (pela Margem do Mapa)



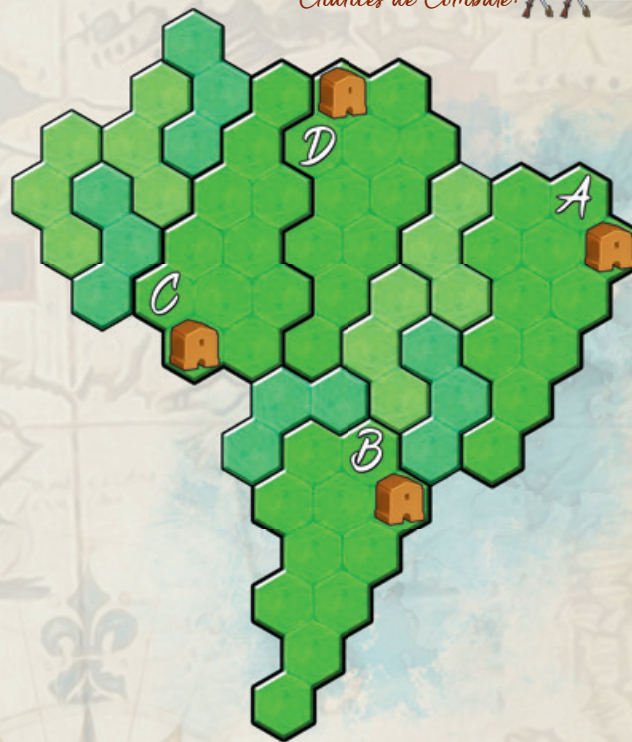
*Adicione as Peças de água nos locais indicados pelos hexágonos azuis.



IMPÉRIO DO BRAZIL



Chances de Combate: XX



GUERRA DO PRATA



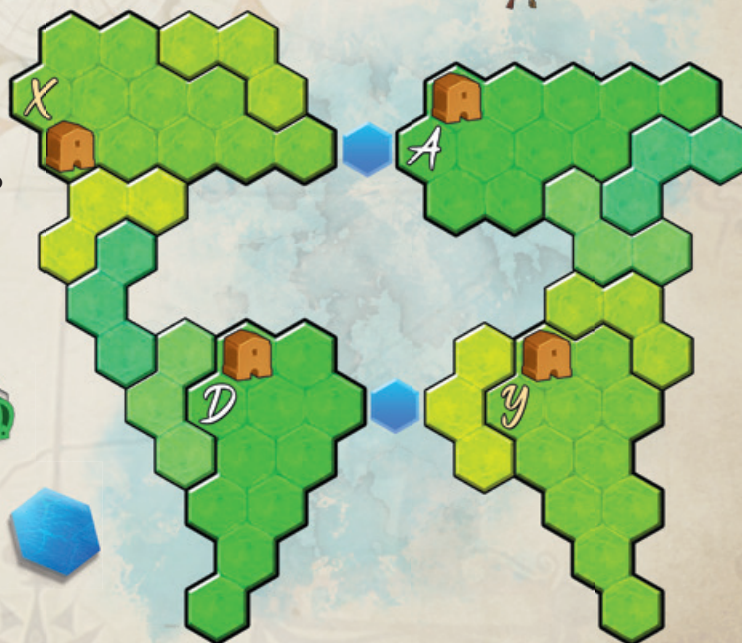
Chances de Combate: XX



Há um Oceano entre seus Impérios. Então, se quiser entrar ou sair de um dos locais indicados pelo hexágono azul*, gaste um **movimento livre** ou **movimento extra** da **Ação Reformar** (pela Margem do Mapa)



*Adicione as Peças de água nos locais indicados pelos hexágonos azuis



ATLÂNTICO



Chances de Combate: X

RIO SÃO FRANCISCO



Chances de Combate: X

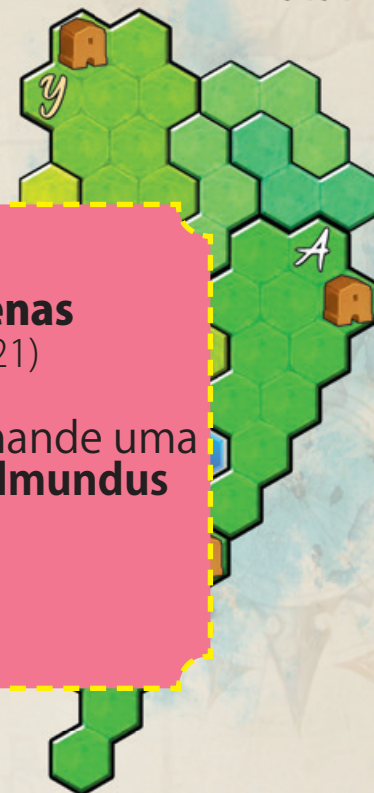


O Velho Chico fica entre seus Impérios. Então, se quiser entrar ou sair de um dos locais indicados pelo hexágono azul, gaste um movimento livre ou movimento

TORDESILHAS



Chances de Combate: XX



ATENÇÃO!
A versão final deste manual poderá conter pequenas alterações. (a versão final será divulgada em Maio de 2021)

Achou algum erro ou tem alguma sugestão? Nos mande uma mensagem através das nossas redes sociais @brazilmundus ou email: contato@mundusjogos.com.br

Obrigado por fazer parte da nossa história!
Pré-venda dia 22 de Abril



Procurando novos mapas?
Siga nossas redes sociais para encontrar mais mapas históricos e outros desafios:
@meeplebr @brazilmundus



meeplebr

Meeple BR - Rua Manoel Pires de Moraes Pedroso, 18,
Jardim Brasil, Embu Guaçu/SP - CEP 06.900-000 - Brasil
www.meeplebr.com



MUNDUS

www.mundusjogos.com.br