

100 MIN. 1-4 14+

BRAZIL

IMPERIAL

Zé Mendes


meeplebr
MUNDUS

Livro de Regras

Brazil: Imperial

Há muito tempo, o Brasil 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 Brazil 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” (1900) e “Retrato de José Bonifácio de Andrada e Silva” (1922); de Delfim da Câmara, “Retrato de Dom Pedro II” (1875); de Victor Meirelles, “Batalha dos Guararapes” (1879), “A Primeira Missa no Brasil” (1861) e “Combate Naval do Riachuelo” (1868-1872); de Joaquim da Rocha Fragoso, “Retrato do Duque de Caxias” (1875); Jean-Baptiste Debret, “Carga de Cavalaria Guaicuru” (1834), “O Vendedor de Arruda” (1839) e “O Sinal de Combate - Coroados (Bororo)” (1834); de Albert Eckhout, “Índia Tupi” (1641); de Joseph Kreutzinger, “Retrato da Arquiduquesa Maria Leopoldina” (1815); de Benedito Calixto, “Retrato do Padre José de Anchieta” (1902), “Pátio do Colégio” (1902), e “Fundação de São Vicente” (1900); de Édouard Viénot, “Retrato da Princesa Isabel” (1868), “Retrato de Gastão de Orleans, Conde D’Eu” (1870) e “Retrato do Visconde de Mauá” (1868); de Chaves Pinheiro, “Figura Alegórica do Império Brasileiro” (1872); de Simplicio Rodrigues de Sá, “Retrato de Dom Pedro I” (1830); de Luis de Madrazo y Kuntz, “Rainha Isabel I de Castilha” (1848); de Franz Xaver Winterhalter, “Rainha Victoria” (1843); de Ernest Crofts, “La Belle Alliance” (1815); de Michiel Jansz van Mierevelt, “Retrato de Jean-Maurice de Nassau-Siegen” (1637); de François-René Moreaux, “A Proclamação da Independência” (1844); de Václav Brožík, “Jitro” (1851-1901); de Georgina de Albuquerque, “Sessão do Conselho de Estado” (1922); de Pedro Américo, “Dom Pedro II na Abertura da Assembleia Geral” (1872); de Aurélio de Figueiredo, “A Redenção dos Amazonas” (1888); de Gabriel Duperré, “Arredores da Fazenda Mandioca” (1838); e de Félix-Émile Taunay, “La Barre de Rio de Janeiro” (1840).

Créditos

Game Designer e Direção de Arte: Zé Mendes

Desenvolvedores: Michael Alves e Diego Bianchini

Produção e Distribuição: MEEPLE BR

Projeto Gráfico: MUNDUS Jogos

Revisão do manual: Túlio Barros, Thiago Leite, Roberto Ritter e Ron Halliday

Ilustrações: Carlos E. Justino, Vinicius Menezes, Victor Sales, Isaias Junior, Ryan Teo, Arthur Parisi, Tom Ventre, Adalberto Junio e 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, Túlio Barros, Fred Andrade, Johannes Natterer, Orgutal Jogos: Luiz Cláudio, Márcio Botelho, Iaggo Piffero, Jorge Nascimento, Maiko Carvalho, Tarik Khalil, Icaro Souza, Marcelo Shaid, Silas Tinoco, Liliane Nunes e Giulliano Penatti, Andy Strauss, Marcius Fabiani, Pedro, João e Tiago Miranda, Luciano Toledo, Ney Alencar, Vanessa Piasa, 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, Duque BG, After Match: Fabricio Ferreira, Bota na Mesa: Paulo Rezende, Thiago Boaventura, Romir Play House, Rafael Pinheiral, Emivaldo “Zinho”, Tábula Quadrada: Renato Lopes, Canal Gong: Marcus Martins, Igor Campos, Maurílio Salgado, Thiago Vieira, Engrenagem Lúdica: Giovani LooK, Empreende Nerd Mesa Secreta, Ludoteca: Charlton Portugal, RED Jogos, Além do Muro e 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!

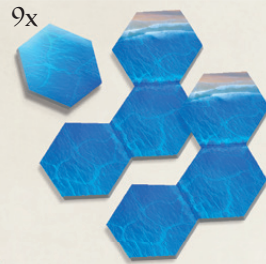
*“Deus que me conceda esses últimos desejos –
Paz e Prosperidade para o Brasil.”
Dom Pedro II*



Todos os Componentes



4 Placas de Mapa e 8 miniplacas



9 Peças e 2 mini-placas de água



1 Tabuleiro geral



58 Marcadores



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 militar 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 dos Brasões



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

Os Produtos estão divididos em 3 diferentes bases: Quadradas, Pentagonais e Octogonais



58 Construções (incluindo 8 Cidades)

As construções estão divididas por Era (I, II e III) e se distinguem pela cor:
Era I: fundo marrom
Era II: fundo amarelo e Cidades
Era III: fundo cinza



18 Peças de Exploração e 4 Capitais

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 seleciona 1 Arco de Ação com o Brasão da Era atual. O jogo inicia com o Brasão da Era I e termina com o da Era III. Ao realizar a ação, se houver custos, 1 Ouro pode substituir 1 Recurso qualquer e 1 Ciência pode substituir 1 Ouro ou 1 Recurso qualquer.

B Fase de Movimento: Após terminar a Fase de Ação, o jogador pode realizar 1 Movimento Livre e 1 Movimento Extra na ordem que desejar. O movimento livre com suas Unidades Militares é realizado de um espaço hexagonal para outro que esteja adjacente. O Movimento Extra para um espaço adjacente específico dependerá do Arco de Ação selecionado.

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 **avançam 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 este Arco de Ação for selecionado. Ao mudar a Era, muda-se também o Brasão para todos no jogo. O Brasão de Ação usado para selecionar o Arco de Ação será sempre o da Era em que o jogo está.



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 1ª 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 **Cartas de Ouro** **E 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 fiquem sempre 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.

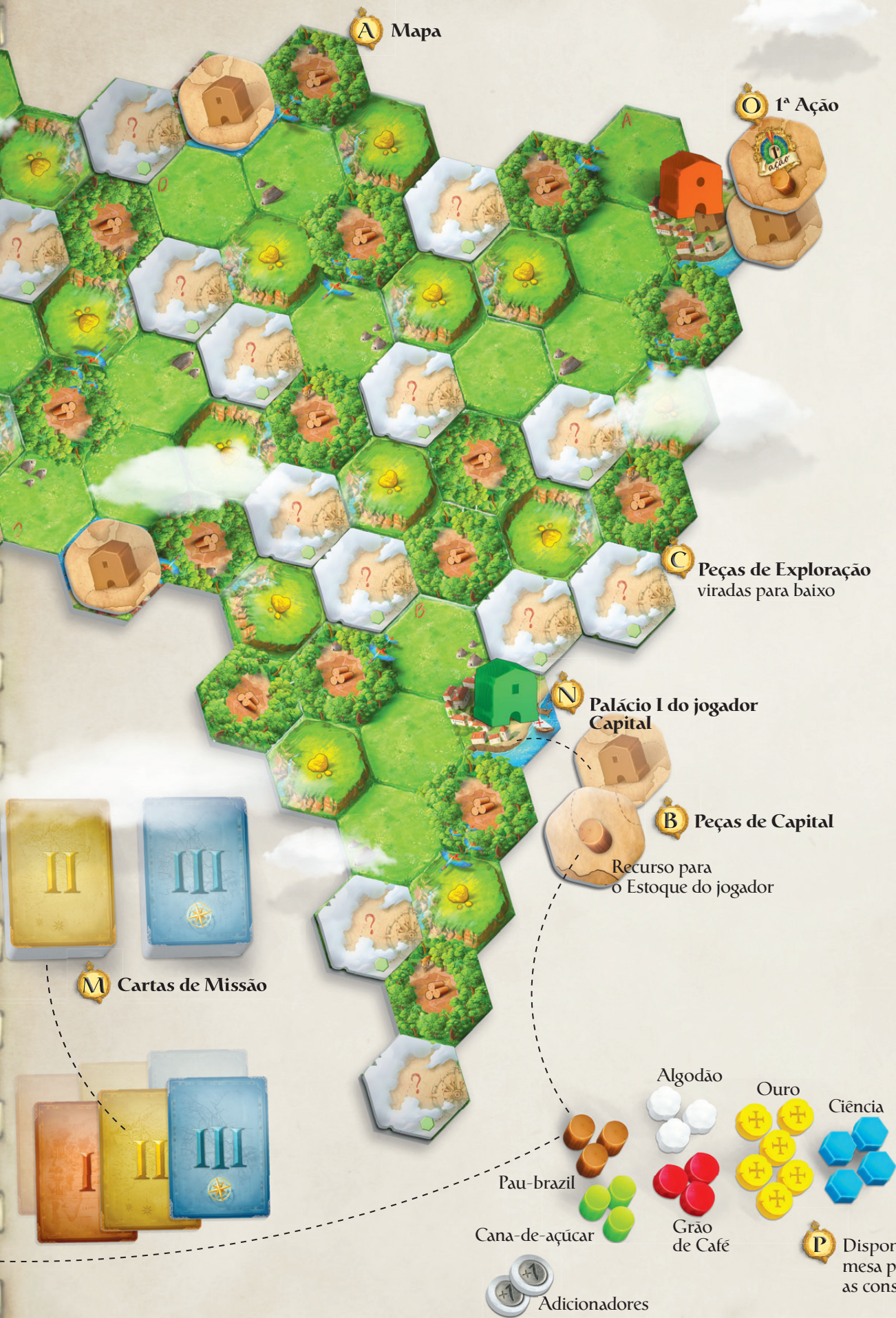
4. Cada jogador recebe 1 **Tabuleiro de jogador** **I** juntamente com seus **Brasões**, **Palacetes** e **Peças de Monarcas** da mesma cor para o integrar. Posicione as **5 Unidades Militares** **J** de sua cor, os **6 Produtos** **K** e os **5 Palácios (II a VI)** **L** de sua cor sobre os locais indicados 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 **1ª Ação** **O** iniciará o jogo! Ele permanecerá com esta Peça para indicar que é o 1º jogador, as demais Peças de Capital podem ser devolvidas para a caixa. Os jogadores seguem jogando no sentido horário após o 1º jogador.





- A** Mapa *p. 22, 23 e 24*
- B** Peças de Capital *p. 20*
- C** Peças de Exploração *p. 17*
- D** Tabuleiro Geral *p. 6*
- 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** Recursos, Elementos e Construções, *p. 12 e 13*



P Disponha uma reserva de Recursos e Elementos na mesa para facilitar o seu manuseio no jogo; e divida as construções por Era.

Tabuleiro do Jogador

No início do jogo, cada jogador recebe seu próprio Tabuleiro. Cada Tabuleiro tem uma cor diferente e cada cor tem ao menos 2 Monarcas disponíveis para que o jogador escolha apenas 1 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 revelados os 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. Ver página 17



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

1 Unidades 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 impresso logo abaixo.

2 Resumo das Construções:
As informações mais importantes de cada Construção, frente e verso, e Era que podem ser construídas estão aqui.

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 para **Estoque de no máximo 5 Recursos ou Elementos no total**, e todas as suas Unidades derrotadas.

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. Ver 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 o respectivo bônus. Ver 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 Ação do turno anterior 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.

Todos os jogadores devem virar os Brasões da Era anterior e os posicionar abaixo de um Arco de Ação disponível. Este Brasão irá liberar um bônus especial na Fase de Movimento toda vez que o jogador usar este Arco de Ação.

Lembre-se que sempre que o jogo avançar de Era, todos os jogadores devem usar o Brasão desta Era, que estava fora do tabuleiro, mesmo que ainda não tenham cumprido sua missão ou terminado a rodada.



BRASÃO I:

O jogador poderá olhar secretamente uma Peça de Exploração e a retornar para o mapa sem a revelar. (Para ganhar os benefícios desta Peça ele ainda precisará explorá-la com uma Unidade Militar 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 de um Arco de Ação disponível de sua escolha. Nos próximos turnos, caso utilize esta Ação, ele ganhará este Bônus na Fase de Movimento.

C Como ele avançou o jogo até a Era III, os Brasões da Era III que estão fora dos Tabuleiros serão usados obrigatoriamente por 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 apenas 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 selecionar os Arcos de Ações. O jogador então move este Brasão sobre algum Arco em seu Tabuleiro e executa a ação selecionada. Não é permitido repetir a ação do turno anterior com o mesmo Brasão, ou seja, um Brasão sempre deve ser movido no início dessa Fase. Apenas 1 Arco de Ação será selecionado por turno.

Ao avançar de Era, todos os jogadores receberão novos Brasões. Nesse caso, a primeira ação da Era pode ser a mesma do turno anterior, mas agora com um novo Brasão.



B) Fase de Movimento: Após concluir a Fase de Ação, o jogador pode, se desejar, realizar 1 Movimento livre por um espaço hexagonal adjacente do Mapa com apenas 1 Unidade Militar. 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 construídas no Mapa. Desta maneira ela já poderá ser movimentada neste mesmo turno.

O jogador também pode realizar 1 Movimento Extra com qualquer Unidade Militar no Mapa. O Movimento Extra dependerá do Arco de Ação selecionado na Fase de Ação. Esta informação fica na base de cada Arco.

Exemplo: O jogador escolheu o Arco de Ação Quadro. Ele poderá realizar um Movimento Extra sobre uma Floresta adjacente. O Movimento Livre e o Movimento Extra podem ser realizados em qualquer ordem (ver página 11).



Arcos de Ações

Os espaços onde o jogador pode posicionar seu Brasão e selecionar uma Ação estão na base do seu Tabuleiro de jogador e são chamados **Arcos de Ações**. As Ações estão divididas em sete Arcos. Os 5 primeiros Arcos podem gerar Pontos de Vitória e Recursos, enquanto os 2 últimos Arcos auxiliares geram apenas Recursos, Elementos ou Cartas de Ouro. São eles:



Convocar: Coloque uma das 5 Unidades Militares disponíveis no Tabuleiro do Jogador no mapa mediante o pagamento de seu custo e ganhe 1 Carta de Combate.

O jogador pode, se preferir, apenas ganhar 1 Carta de Combate para sua mão. Assim que uma Unidade Militar 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 **derrotadas** durante um Combate, elas são removidas do mapa e colocadas no seu Estoque. Ao convocar Unidades que estão no Estoque, **não é necessário pagar novamente os custos**, e seus **Pontos de Vitória já estão garantidos** no final do jogo.



Quadro: Compre 1 dos 6 Quadros disponíveis que estão revelados na mesa mediante o pagamento de seu custo e posicione 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 (ver página 14).



Construir: Coloque uma Construção ou uma Cidade no mapa mediante o pagamento do seu custo 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 pela engrenagem**. 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 a sua Unidade **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 selecione o Arco de Ação Reformar ou obtenha alguma habilidade que a faça (ver página 12).

O topo do Tabuleiro do Jogador mostra detalhes como o **Custo** de cada Construção e o **Terreno** do mapa que elas devem ser construídas. As construções estão também **divididas por Eras**. Isso significa que quando o jogo estiver na Era II, o jogador pode construir Construções da Era II, Cidades e também Construções da Era I. Construções da Era III só poderão ser construídas quando o jogo avançar até a Era III. Veja na imagem:



Quando Construir:

1. Pegue 1 Construção disponível da mesa de acordo com a Era do jogo, ou **1 Cidade entre as 2 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, Cidades 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 espaço do mapa onde ela será construída. **Cada Cidade tem um custo diferente** para a sua construção que está indicado na própria Peça.

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



Construir Cidade:



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: Reforme 1 de suas Construções que já **não tenha mais nenhuma produção sobre ela** mediante o pagamento de 1 Recurso qualquer. No **verso** de cada Construção há uma outra Construção diferente.

Ao reformar, o jogador pode escolher entre:

- produzir novamente, colocando sobre a peça a produção total indicada; **OU**
- transformar a Construção, virando a peça para seu

verso e imediatamente colocando a nova produção, conforme indicado.



ATENÇÃO: Não é permitido Reformar construções que ainda tenham produção sobre elas no momento que o jogador escolhe esta ação!

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



Manufaturar: Manufature 1 dos Produtos disponíveis no Tabuleiro do Jogador mediante o pagamento de seu custo. Os Produtos são usados para realizar Melhorias nos Arcos de Ações. Após Manufaturar um Produto, escolha imediatamente um dos espaços disponíveis com a mesma base geométrica para alocar o seu Produto, esta Melhoria ficará ativada até o fim do jogo (ver página 12).



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.

Porto: Recolha 1 Recurso qualquer da mesa para o seu **Estoque**. Lembre-se que o Estoque do jogador **suporta apenas 5 Recursos ou Elementos no total**.

Mercado: Troque Recursos ou Cartas de Combate obedecendo as regras de conversão do Mercado. Os Elementos resultantes das trocas (Ouro e Ciência) vão para o Estoque do jogador e as Cartas de Ouro, para a mão do jogador.

Podem ser utilizados nas trocas os Recursos sobre as suas Construções no Mapa, dominadas por você, ou no seu Estoque e as Cartas de Combate em sua mão.

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 jogador seleciona o excedente que será descartado para a mesa.



Arcos na Fase de Movimento

Na Fase de Movimento o jogador terá sempre **1 Movimento Livre** para fazer com uma de suas Unidades Militares no mapa. O jogador poderá realizar ainda mais **1 Movimento Extra** com **qualquer Unidade Militar** 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 na borda do mapa, ou para entrar ou sair de um espaço de água.

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 (ver página 18).



Produtos e Melhorias



Cada jogador possui 6 Produtos de 3 diferentes bases (quadradas, pentagonais ou octagonais) que poderão ser manufaturados durante o jogo por meio do Arco de Ação **Manufaturar**. O custo está impresso logo abaixo de cada Produto. Eles servem para ativar **Melhorias** nos Arcos de Ações do tabuleiro do jogador.

Ao Manufaturar um Produto, o jogador deve escolher imediatamente em qual Arco de Ação que **possua** a mesma **base** 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 menos -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 qualquer Recurso à escolha do Jogador.

Este é um **Adicionador**. Use-o abaixo dos Recursos ou Elementos que não estejam mais disponíveis na mesa.



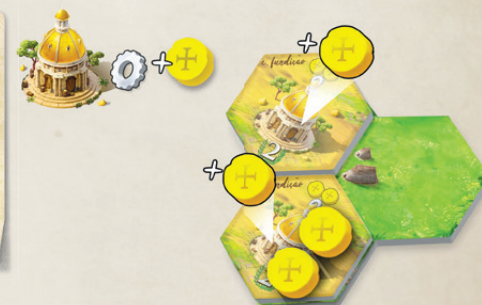
Este símbolo significa qualquer Recurso entre Cana-de-Açúcar ou Grão de Café à escolha do Jogador.

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 mesa e os posicione sobre a Construção**. O jogador pode usar a Produção das Construções 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 ter acesso às Construções das demais Eras, o jogo deverá avançar, à medida que vão se cumprindo as Cartas de Missão das respectivas Eras.

As peças de Construções têm frente e verso, exceto as Cidades. 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 aspectos que devem ser avaliados pelo jogador:

- Era:** Indica a partir de qual Era o jogador já pode construí-las;
- 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 também qual é a sua Força de Combate.

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

Terreno:



Serraria

Custa: 

Produz: 

Pontos de Vitória: **1**



Feitoria

Custa:  

Produz:  

Pontos de Vitória: **2**

ERA I

Terreno:



Canavial

Custa: 

Produz: 

Pontos de Vitória: **1**



Fazenda

Custa:  

Produz:  

Pontos de Vitória: **2**

ERA I

Terreno:



Casa de Fundação

Custa:  

Produz:  

Pontos de Vitória: **2**



Plantação

Custa: 

Produz:  

Pontos de Vitória: **2**

ERA II

Custo:



VILA RICA

5

Todos os Terrenos



8 CIDADES

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

Custa:  

Produz:  

Pontos de Vitória: **2**



Academia

Custa:  

Produz:  

Pontos de Vitória: **3**

ERA III

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 uma "construção do jogador." Eles serão indicados por estes símbolos:

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



Campo *



Floresta



Mina de Ouro



Construções do jogador - Eras I e II

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. O jogador irá adquiri-los realizando a **Ação de Quadro** pagando o custo indicado no canto superior esquerdo desta Carta, se houver. Quando o comprar, o jogador ficará com este Quadro revelado 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 nos Quadros.

Durante o jogo, 6 Quadros ficarão sempre revelados e disponíveis para a compra. Eles estão divididos por Ordens Imperiais em 3 cores (Vermelho / Rosa / Azul). Quando algum jogador comprar algum destes Quadros, um outro Quadro da mesma cor deve ser revelado para que 6 Quadros estejam sempre disponíveis para compra. 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, sendo 2 de cada cor. 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, ao comprar esse tipo de Quadro, as Construções já existentes produzirão mais Recursos imediatamente, inclusive as Construções que já não tiverem Recursos armazenados nelas; e, se o jogador construir ou reformar este tipo de construção, serão produzidos recursos adicionais.



O Quadro Camarão dá +1 Força de Combate para cada construção adjacente a 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.



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

O Quadro Quitéria dará 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 remove a construção debaixo.



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 Dona Isabel dá 1 novo Palácio ao jogador a qualquer momento do jogo. Este novo Palácio deve ser colocado sobre uma Construção compatível, conforme as regras da página 20. Este Quadro pode ser ativado apenas uma vez durante o jogo.



O Quadro Rebouças diminui o custo da construção quando você realizar o Arco de Ação construir. Ou seja, você irá pagar menos 1 Recurso OU menos 1 Ouro do que o custo normal. Ative em apenas uma construção por turno.

O Quadro Mauá permite que o jogador, ao usar o Arco de Ação Construir, construa 2 construções ao mesmo tempo. Porém, neste caso, ele precisará pagar mais 1 Recurso além do custo normal das duas construções imediatamente.



O Quadro Fábrica permite que você aloque determinados Produtos, que já estavam Manufaturados, sobre ele no fim do jogo. Isso irá gerar mais Pontos de Vitória.



Cartas de Ouro

Existem 20 Cartas de Ouro no jogo. Elas podem ser adquiridas pelo jogador de duas formas principais: 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. Após o seu uso, a Carta de Ouro deverá ser **descartada**. São elas:



As Cartas de Ouro como a carta "Agrícola", por exemplo, devem ser guardadas pelo jogador até o fim do jogo, caso ele queira ganhar os seus Pontos de Vitória.



Jesuítas: Lembre-se que o jogador não pode reformar esta Igreja antes da Era III.



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



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 Militar** as explorar se **movimentando sobre a peça**.

Lembre-se que, se o jogador usar o bônus de exploração do Brasão I, seus efeitos ainda não serão ativados até que alguma **Unidade Militar** seja movida para cima da peça. E caso queira construir sobre elas ou nesse espaço no mapa, o seu terreno é considerado como um **Campo**, representado por este símbolo:

Quando algum jogador as explorar, ele poderá encontrar estas Peças:



Força de Combate mínima para vencer

Bônus que o jogador ganhará

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. O jogador que construir sobre ela ganhará 1 Ouro no Estoque. **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-brasil, 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.*

Bandeira: Esta peça ficará revelada no mapa. Ela necessita de requisitos de Força de Combate mínimos sobre ela para que o jogador ganhe seus bônus. Para ativá-la, 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 **Brazileiros**, tem 4 Monarcas disponíveis. As outras cores têm apenas 2 Monarcas cada: frente e verso. São eles:



Dom Afonso Henriques:

Poder: Uma vez por turno, você pode usar 1 Carta de Combate como 1 Ouro, 2 Cartas de Combate como 2 Recursos quaisquer e 3 Cartas de Combate como 1 Ouro e 1 Ciência em qualquer pagamento.

Dona Isabel I de Castela:

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

Dom Manuel I

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

Maurício de Nassau

Poder: Suas 3 primeiras Peças de Canaviais valem 3 Pontos de Vitória e produzem 3 Canas-de-Açúcar.

Napoleão:

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

Rainha Victória:

Poder: Manufaturar Produtos e alocá-los sobre a Monarca gera 1 Ciência e +1 Ponto de Vitória. Limite máximo de 3 Produtos.

Tibiriçá

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

Dom Pedro I

Poder: A 1ª convocação dos Arqueiros e Canhão geram 1 Recurso qualquer no Estoque cada, já a 1ª 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 a convocar pela primeira vez. 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 à 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.



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 derrotadas no Estoque do jogador, irão gerar Pontos de Vitória.

Canhões e Granadeiros podem iniciar um Combate a espaços adjacentes, gastando apenas 1 Movimento livre. **Todas as forças presentes em cada um dos dois espaços envolvidos serão somadas para o Combate, incluindo Construções e Cidades** construídas na posse deste mesmo jogador.

$3 + 3 + 5 = 11$ FC total = 11

$2 + 2 = 4$ FC total = 4

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, **PV = FC:**



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 retira todas as Unidades que participaram do combate para o 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. Agora, os jogadores devem somar todas as suas Forças e adicionar os Quadros e Cartas de Combate que desejarem. Depois, as Cartas de Combate serão reveladas e o Combate será resolvido.

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

Pós-Combate e Dominação

Após um Combate, o jogador que foi derrotado perderá todas as suas Unidades Militares que estavam **no espaço do Combate** e as colocará em seu **Estoque**. **Lembre-se, Unidades derrotadas 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 de Vitória** da **Construção dominada** ficam na posse deste jogador **enquanto ele possuir Unidades sobre ela**. Este jogador pode usar esta Construção para concluir uma Missão ou usar a sua produção em algum pagamento, mas não poderá 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.

A **Força de Combate** de uma **Construção Dominada** não contará para nenhum dos jogadores caso o dono original queira a reconquistar em um combate sobre a mesma. 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 livre. Caso percam o combate, estas e outras unidades, que estejam neste mesmo espaço somando forças, **serão derrotadas e colocadas no Estoque do jogador** normalmente.

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



As Unidades que foram derrotadas no Combate são colocadas no Estoque de cada jogador.

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.

+ **1** Efeito

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 dominadas e também mostra que, caso as Unidades Militares adversárias desocupem a Cidade, o dono original a reconquista automaticamente.

Construções e Cidades Dominadas:

Quando algum adversário ataca e vence um Combate sobre uma Construção, **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

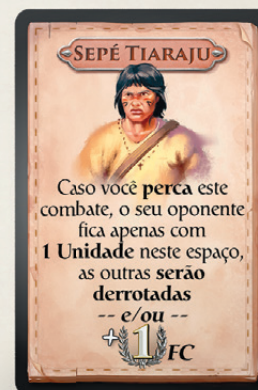


Existem 24 Cartas de Combate. O jogador irá adquiri-las quando selecionar o Arco de Ação **Convocar**. Independentemente de convocar alguma de suas Unidades ou não, o jogador pode recolher 1 Carta de Combate para a sua mão. Durante o jogo, o jogador poderá coletar várias Cartas de Combate, **mas pode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

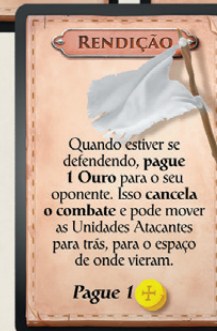
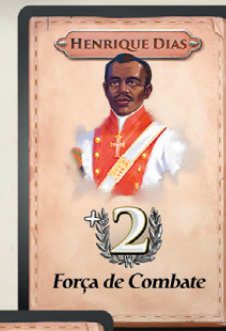
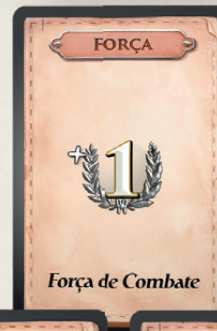
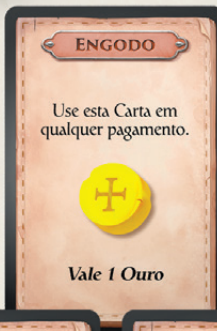
As Cartas de Combate são usadas em Combates iniciados durante a fase de movimento de algum jogador. O jogador poderá usar **até 3 Cartas** de uma vez. **Após o uso, elas serão descartadas** para um novo baralho reserva e embaralhadas para uso posterior. São elas:



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 Tiaraju, 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**. E sempre que completar uma **Carta de Missão**, o jogador ganhará um **novo Palácio** de Ciclo Econômico à sua escolha para colocar no mapa. Cada jogador possui 5 Palácios em seu tabuleiro que liberam 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 o requisito das Construções que você possui e que ainda não possuam nenhum Palácio. **Por exemplo, o Palácio II** requer uma **Construção da Era I** disponível.
2. Após posicionar seu novo Palácio em uma dessas Construções no mapa, recolha os bônus que estão descritos em seu tabuleiro. Os Pontos de Vitória que ele irá gerar também serão somados no final do jogo.
3. Construções que já possuam Palácios não poderão ser reformadas para o seus versos. Porém elas ainda podem ser reformadas para obter a sua produção total novamente.



Requer uma **Construção da Era I**



II Ciclo da Cana-de-Açúcar: Ganhe 1 Cana-de-Açúcar e 1 Cubo de Produto (*pigmento ou açúcar*) para ser alocado imediatamente sem custos.



Requer uma **Construção da Era I ou II**



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



Requer uma **Fazenda**



V Ciclo do Café: Cada Produto manufaturado vale +1 Ponto de Vitória no fim do jogo.



Requer uma **Plantação**



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



Requer uma **Cidade**



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 1ª Ação entre elas.** Revele todas as peças. Cada jogador irá escolher e posicionar o **Palácio I** de sua cor no lugar de uma **Capital** do mapa e recolher o Recurso indicado na **Peça de Capital** para o seu Estoque. Será deste local que o jogador irá iniciar seu império pelo mapa. Lembre-se que uma 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 ganhará mais Pontos de Vitória em cada Plantação.

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



Missões e Eras

O jogo está dividido em 3 Eras. Cada uma limita os tipos de Construções disponíveis 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 atual. 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 desejem. Ao completar uma 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). *O jogador pode concluir quantas Cartas de Missão desejar.*

Missões da Era III dão Pontos de Vitória de uma maneira diferente das outras no fim do jogo. O jogador irá ganhar Pontos individualmente **por cada Objetivo indicado** na sua Carta. Então, caso o jogador 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 tenha completado**.



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. Os Pontos de Vitória são representados por estes símbolos de 1 a 5: Apenas os Pontos de Vitória que estejam na posse do jogador serão somados 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-a 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 +
Palácios de Ciclo Econômico +
Construções (construções em sua posse e as do adversário dominadas por você) =**

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

Em caso de **EMPATE**, vence quem possuir mais **peças de Ciência sobre Construções em sua posse**.

Jogadores:			
Unidades convocadas			
Produtos manufaturados			
Quadros			
Missões reveladas e Era III			
Cartas de Ouro			
Peças de Exploração			
Palácios			
Construções			
Total =			

Montagem do 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 da "Preparação do 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.

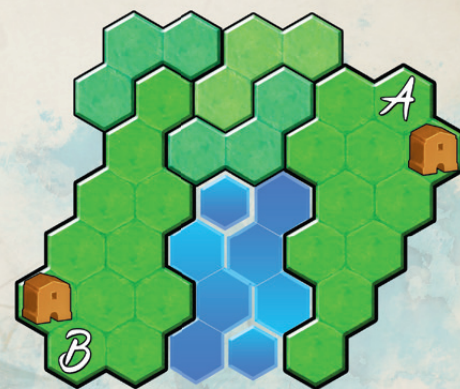
[Siga nossas redes sociais para mais informações sobre o Modo de Jogo Automato.](#)

RIO 1567



Chances de Combate: XXXX

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 o **movimento extra** da **Ação Reformar** (na borda do mapa, ou entrar ou sair de um espaço de água).



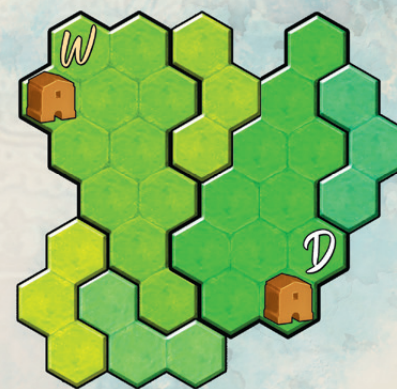
*Adicione as Peças de água nos locais indicados pelos hexágonos azuis.



CISPLATINA



Chances de Combate: XXXX



AMAZÔNIA



Chances de Combate:



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 o **movimento extra** da Ação Reformar (na borda do mapa, ou entrar ou sair de um espaço de água).

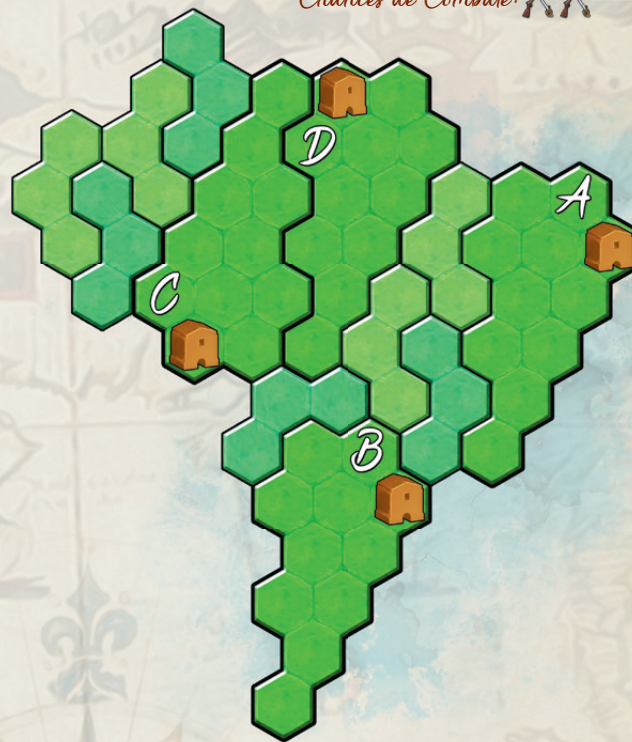


*Adicione as Peças de água nos locais indicados pelos hexágonos azuis.

IMPÉRIO DO BRAZIL



Chances de Combate:



GUERRA DO PRATA



Chances de Combate:



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 o **movimento extra** da Ação Reformar (na borda do mapa, ou entrar ou sair de um espaço de água).

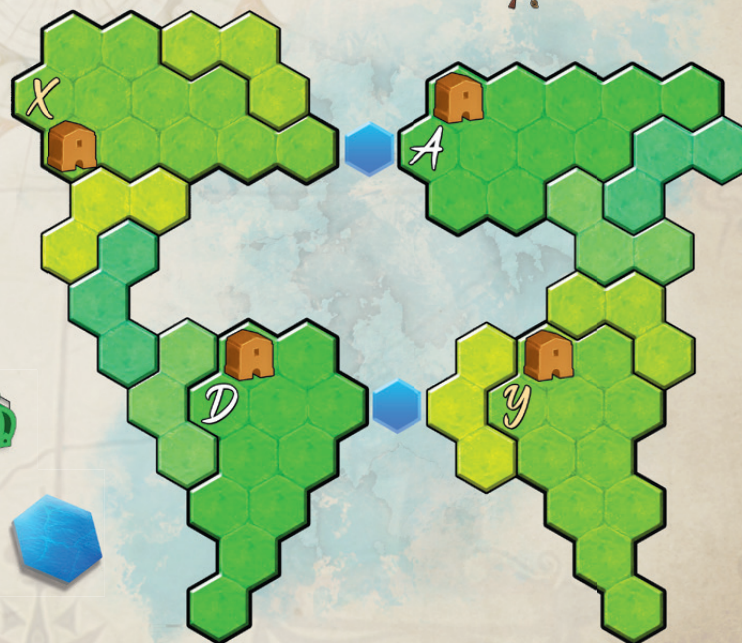


*Adicione as Peças de água nos locais indicados pelos hexágonos azuis.

ATLÂNTICO



Chances de Combate:



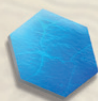
TORDESILHAS



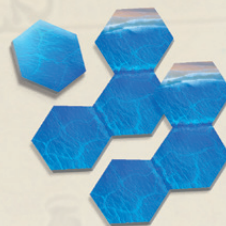
Chances de Combate:



A Terra Brasilis ainda é pequena demais para nós três. Caso queira entrar ou sair de um dos locais indicados pelo hexágono azul, gaste um **movimento livre** ou o **movimento extra** da **Ação Reformar** (na borda do mapa, ou entrar ou sair de um espaço de água).



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



RIO SÃO FRANCISCO



Chances de Combate:



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 o **movimento extra** da **Ação Reformar** (na borda do mapa, ou entrar ou sair de um espaço de água).



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