

# IMPERIAL MINERS

*Você já colonizou terras. Já ergueu um império. E isso já perdeu a graça. Você viu de tudo um pouco...*

*Quer dizer, tudo que havia para ver na superfície!*

*Correm boatos de que seus vizinhos também estariam insatisfeitos e teriam começado a explorar as profundezas do subterrâneo. Teriam descoberto coisas extraordinárias: cavernas repletas de maravilhas, tesouros raros e recursos inimagináveis.*

*Seu império anda inquieto: chegou a hora de participar dessa nova aventura!*

## OBJETIVO:

Seu objetivo é ser o melhor Minerador Imperial de toda a terra e, para conseguir isso, você precisa ganhar mais Pontos de Vitória (💎) que os outros jogadores. A partida se desenrola em 10 rodadas e, no final, o jogador com mais 💎 será o vencedor.

## 136 CARTAS DE MINA

(36 cartas de Nível 1, 43 de Nível 2, 43 de Nível 3 e 14 de Nível 4)



## 18 CARTAS DE EVENTO



## ESTE MANUAL



## COMPONENTES

### 60 MOEDAS

42 na cor Prata, valendo 1 cada  
18 na cor Ouro, valendo 5 cada

### 60 CONTADORES DE PONTOS DE VITÓRIA

25 azuis, valendo 1 Ponto de Vitória (💎) cada  
20 verdes, valendo 5 Pontos de Vitória (💎) cada  
15 vermelhos, valendo 10 Pontos de Vitória (💎) cada

### 44 PEÇAS DE MÁQUINA

### 24 PEÇAS DE DESMORONAMENTO

### 40 CARRINHOS (E 40 ADESIVOS)

### 5 MARCADORES DE PROGRESSO



## 5 TABULEIROS DE SUPERFÍCIE



## 3 TABULEIROS DE PROGRESSO DUPLA-FACE



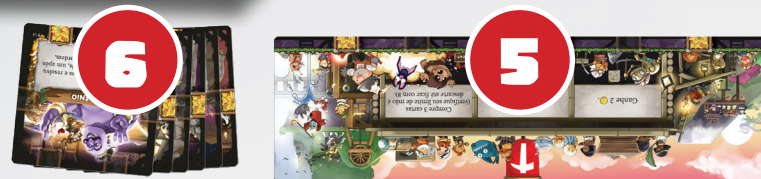
# PREPARAÇÃO

1. Coloque os tabuleiros de Progresso no centro da área de jogo, sorteando sempre um dos lados para ficar visível.
2. Embaralhe separadamente as cartas de Mina de cada Nível e posicione os montes perto dos tabuleiros de Progresso (as cartas de Nível 4 têm todas o mesmo efeito e, portanto, não precisam ser embaralhadas). Reserve espaço suficiente para os descartes de cada baralho.
3. Embaralhe as cartas de Evento e separe 10 delas para formar o monte de Eventos. Devolva as cartas restantes à caixa do jogo, pois não serão usadas durante a partida. Deixe o baralho de Eventos ao lado das cartas de Mina.
4. Deixe perto dos tabuleiros de Progresso os contadores de PV, as Moedas e as peças de Carrinho, Máquina e Desmoronamento. Essa será a reserva.

**Nota:** Consideram-se ilimitados os componentes que formam a reserva. Se eles por acaso acabarem, use substitutos convenientes. Se acabarem as cartas de um monte, reembalhe o descarte correspondente.

5. Cada jogador escolhe uma cor e pega o tabuleiro de Superfície e o marcador de Progresso correspondentes. Os marcadores de Progresso ficam logo abaixo dos tabuleiros de Progresso. Os tabuleiros de Superfície são posicionados horizontalmente diante de cada jogador.
6. Cada jogador compra 8 cartas de Mina (2 de Nível 1; 3 de Nível 2; 3 de Nível 3), e escolhe as 4 que pretende manter em sua mão, descartando as demais.\*

\* Em sua primeira partida, ignore este passo da preparação e compre 2 cartas de Nível 1, 2 de Nível 2; 2 de Nível 3. Fique com as 6.



## PRONTOS PARA CAVAR!

## ANATOMIA DE UMA CARTA DE MINA:



- 1. Nome e Custo**  
As cartas de Nível 1 são gratuitas.  
As cartas de Nível 2 custam 2 .  
As cartas de Nível 3 custam 0-13 .  
As cartas de Nível 4 são gratuitas.  
Certos efeitos podem reduzir esses custos, mas nunca abaixo de 0 .
- 2. Facções**  
A maioria das cartas pertence a uma ou duas Facções. Se tiver dois ícones de Facção, a carta será tanto de uma Facção quanto da outra. As cartas que não apresentam ícone de Facção não pertencem a Facção alguma.
- 3. Meios Carrinhos Cheios**  
Dois Meios Carrinhos Cheios, quando conectados, formam um Carrinho completo. Cada completo valerá 1 no fim da partida.
- 4. Efeitos**  
A maioria das cartas tem dois efeitos disponíveis. Toda vez que ativar uma carta, você terá de escolher qual dos dois efeitos resolver. Algumas cartas têm apenas um efeito e, portanto, dão a você apenas uma opção.
- 5. Nível**  
Indica a fileira da Mina onde a carta terá de ser baixada.

## COMO JOGAR

A partida se desenrola em 10 rodadas, cada uma formada por duas fases: a **fase de Evento** e a **fase de Mina**. Durante a fase de Evento, todos os jogadores se veem desafiados por um Evento, ao passo que, durante a fase de Mina, todos os jogadores baixam cartas de Mina na mesa e resolvem efeitos simultaneamente.

### FASE DE EVENTO

Um dos jogadores revela 1 carta do baralho de Eventos. Todo jogador terá de resolver o efeito da carta revelada. Depois disso, a fase se encerra.

As cartas de Evento apresentam 3 tipos de efeito:



**Imediato:** Revelada a carta, todos os jogadores são obrigados a resolver imediatamente os efeitos ali ilustrados.



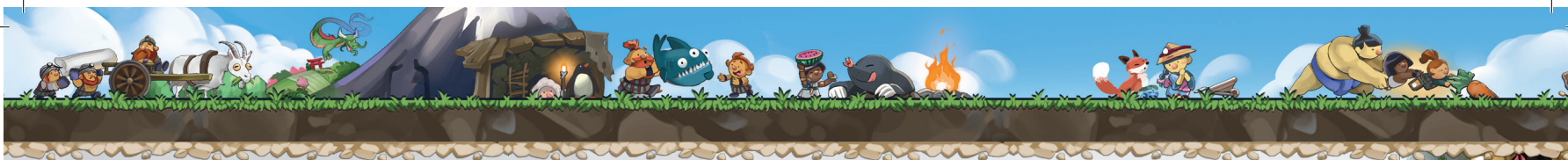
**Habilidade:** Cartas desse tipo modificam os efeitos que os jogadores resolverão durante a fase de Mina.



**Fim da rodada:** No fim da fase de Mina, todos os jogadores são obrigados a resolver os efeitos que aparecem na carta.


É obrigatório (salvo indicação contrária) resolver integralmente os efeitos das cartas de Evento. Se não tiver como resolver o efeito inteiro, o jogador terá de resolvê-lo na medida do possível.





## FASE DE MINA

Durante a fase de Mina, os jogadores acrescentam cartas às suas respectivas Minas, ativando-as em seguida. A fase de Mina se desenrola como se descreve a seguir e cada um dos passos é resolvido simultaneamente por todos os jogadores:

1. Cada jogador revela uma carta de sua respectiva mão e paga o custo indicado em sua área esquerda. Se não conseguir baixar uma carta da mão (seja por qualquer motivo), o jogador será obrigado a revelar e baixar a primeira carta de Mina do monte de Nível 1. (Como os jogadores começam a partida sem , eles são obrigados a baixar cartas de Nível 1 na primeira rodada).

**Nota:** Você pode ter múltiplas cópias da mesma carta na sua mina.

2. Cada jogador posiciona a carta revelada em sua respectiva Mina, de acordo com as regras a seguir:
  - a. Toda carta deve ser posicionada na fileira que corresponde a seu Nível: as cartas de Nível 1, logo abaixo do tabuleiro de Superfície; as de Nível 2, embaixo das cartas de Nível 1; as de Nível 3, embaixo das de Nível 2, e assim por diante.
  - b. Não há limite para a quantidade de cartas que podem ser posicionadas em uma determinada fileira. No entanto, toda carta deve ter acima dela pelo menos 1 carta adjacente (ou o tabuleiro de Superfície). Os jogadores podem ter quantas cartas de Nível 1 desejarem na primeira fileira de suas Minas (mesmo se o tabuleiro de Superfície logo acima não estiver em contato físico com essas cartas).

**Nota:** Consideram-se adjacentes as cartas que têm bordas em contato. Cada carta pode ter até 6 outras cartas adjacentes a ela. O tabuleiro de Superfície é considerado adjacente a qualquer carta de Nível 1.

- c. As cartas em cada Nível da Mina devem ser posicionadas com um deslocamento de meia carta para um lado ou outro em relação às que estão acima/abaixo, de tal maneira que toda carta possa se conectar a até 2 outras acima e abaixo dela. Não é necessário posicionar cartas adjacentes a outras cartas de mesmo Nível.

**Nota:** Os Carrinhos nas cartas de Mina não precisam coincidir!

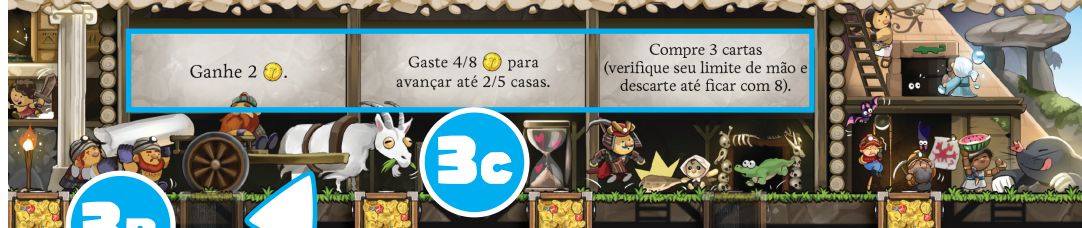
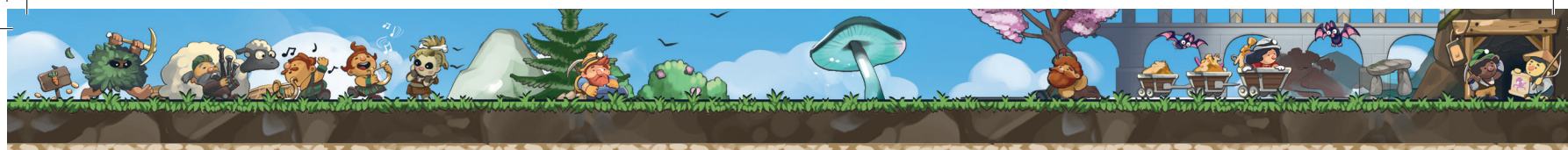


**2B** AREIA MOVEDIÇA  
Ganhe 1 .  
ou  
Gaste 1  para avançar espaço.

**2c** EMBAIXADA  
Ganhe 2 .  
ou  
Se houver 6 ou mais Facções na sua Mina, ganhe 2 .

**3B** BROCA DE PLATINA  
Coloque 1  nesta carta.  
ou  
Ganhe 1  para cada  nesta carta.

**4** AMOR NÃO CORRESPONDE  
Coloque 1  nesta carta para ganhar 3 .



**3.** Cada jogador ativa a carta que acabou de posicionar na Mina e resolve um de seus efeitos. Em seguida, a carta ativada começa uma reação em cadeia que ativará as cartas acima dela, como se descreve a seguir:

- Ativa-se **uma** carta à escolha do jogador diretamente acima da carta recém-acrescentada. É como se a carta escolhida também tivesse acabado de ser posicionada na Mina.
- Toda carta ativada dessa maneira continuará ativando uma outra carta acima dela até a reação em cadeia alcançar o tabuleiro de Superfície.
- O tabuleiro de Superfície apresenta três possibilidades de efeito. Chegando ao tabuleiro de Superfície, o jogador escolherá e resolverá um dos três efeitos ali disponíveis.
- O jogador encerra sua fase de Mina.

É necessário resolver integralmente o efeito de cada carta antes de ativar uma outra logo acima. Os efeitos das cartas não são obrigatórios, mas, se decidir resolver um deles, o jogador terá de resolvê-lo até onde for possível.

**Nota:** Cada carta só pode ser ativada **uma vez** por rodada.

**Nota 2:** Mesmo havendo duas cartas acima da carta ativada, o jogador só poderá escolher uma delas para ativar.

Assim que todos os jogadores terminarem suas respectivas fases de Mina, resolva a carta de Evento caso esta tenha efeitos de Fim da Rodada. Depois, passe para a fase de Evento da rodada seguinte.

A quantidade de cartas remanescentes no baralho de Eventos informa quantas rodadas ainda restam e em qual rodada você e seus amigos estão. Sinta-se à vontade para contá-las a qualquer momento da partida caso não saiba mais em qual rodada você se encontra.

**Nota:** Nenhum efeito menciona cartas presentes nas Minas dos jogadores adversários e tampouco interage com essas cartas.







## DESCRIÇÕES DOS EFEITOS









### Máquinas

*O tempo passa e a tecnologia progride!*

Certos efeitos dependem da presença de  nas suas cartas ou fazem você colocar peças desse tipo em cima delas. Você pode ter até 3  em cada carta.

### Desmoronamentos




*Mas é claro que todo progresso tecnológico é acompanhado por um bocado de tentativa e erro...*








Certos efeitos fazem você colocar  nas suas cartas. Ao declarar a ativação de uma carta com uma  descarte a , em vez de resolver o efeito (remover uma  através do efeito de outras cartas, não conta como uma ativação da carta que teve a  descartada). Só pode haver 1  por vez em cada carta.

**Nota:** Após descartar a peça de Desmoronamento de uma carta, você continuará ativando normalmente as cartas mais acima.

### Carrinhos

*Seu carrinho está meio cheio ou meio vazio? Que pergunta boba: pode abarrotá-lo com tesouros!*

Certos efeitos permitem a você colocar uma peça de Carrinho () em uma carta da sua Mina. Você pode colocar  sobre Carrinhos incompletos que tenham pelo menos um Meio Carrinho Cheio () em uma borda compartilhada por duas cartas de Mina

adjacentes. Colocada a  sobre o , este será tratado como um Carrinho completo () durante a resolução dos efeitos e valerá 1  no fim da partida. Se você for instruído(a) a colocar uma  e não houver  na sua Mina, não pegue uma  na reserva.

### Ativações Especiais

Vários efeitos permitem que você escolha e ative cartas da sua Mina. Essas Ativações Especiais se restringem a cartas específicas e não provocam uma reação em cadeia. É importante lembrar que cada carta só pode ser ativada uma vez por rodada e as Ativações Especiais entram nessa conta. Se uma reação em cadeia incluir a ativação de uma carta que você já ativou na rodada atual, ignore o efeito da carta em questão e prossiga normalmente com a reação em cadeia.

### Comprar cartas

Quando você for instruído(a) a comprar cartas de Mina, pegue uma por vez de qualquer um dos montes (exceto **IV**) e acrescente-as à sua mão. Sua mão tem um limite de 8 cartas. Depois de resolver um efeito, se por acaso tiver mais de 8 cartas na mão, você será obrigado(a) a descartar imediatamente algumas delas até ficar com apenas 8. Você só poderá comprar cartas do monte **IV** ao resolver efeitos de um tabuleiro de Progresso ou das cartas de Evento.

### Comprar carta de Fação específica

Se um efeito instruir você a comprar uma carta de Mina de uma Fação específica, escolha um dos montes. Depois, comece a revelar cartas até achar uma que corresponda à Fação especificada. Acrescente a carta à sua mão, devolva as demais ao monte e reembalhe-o. Se não houver cartas da Fação em questão no monte escolhido, reembalhe-o. Repita o procedimento com outro monte à sua escolha.






Este ícone indica que você pode escolher qualquer Fação e, em seguida, comprar uma carta da Fação escolhida.



## AVANÇAR

Quanto mais fundo você for, mais mistérios irá desvendar... Qual caminho você vai escolher? Quais segredos vai descobrir?




Certos efeitos instruem você a **avançar**. Ao receber esse tipo de instrução, você avançará seu marcador em algum tabuleiro de Progresso. A primeira vez que for instruído(a) a avançar, escolha um dos tabuleiros, coloque seu marcador no espaço mais baixo da trilha e então avance com o marcador a quantidade informada de espaços. Quando voltar a avançar em rodadas posteriores, você terá de continuar no mesmo tabuleiro.




Ao avançar, ignore os efeitos dos espaços pelos quais passar, mas resolva o efeito do espaço onde você parar. A maioria dos efeitos fornece , , ou . Mais de um jogador pode ocupar o mesmo espaço.




Se você terminar um tabuleiro de Progresso chegando ao espaço mais alto, resolva o efeito indicado ali e passe seu marcador para o espaço mais baixo de um tabuleiro de Progresso **diferente** (e, sim, você pode voltar a um tabuleiro de Progresso completado anteriormente). Ao terminar um tabuleiro de Progresso, você perderá os pontos de movimento remanescentes e terá de parar assim que colocar seu marcador no espaço mais baixo de um outro tabuleiro.




## FIM DA PARTIDA

Revelada a última carta de Evento, os jogadores completam a última fase de Mina. A partida termina no fim dessa fase. Os jogadores calculam quantos  conseguiram, somando seus contadores de PV e  completos (que valem 1  cada).

O jogador com mais  será o vencedor. Em caso de empate, vencerá o jogador com mais , e, se o empate persistir, vencerá o jogador com mais  na respectiva Mina. Se ainda assim o empate persistir, os jogadores empatados dividirão a vitória.

**Exemplo:** Raíssa totaliza 31  com os contadores de Pontos de Vitória que juntou durante a partida e os 8 Carrinhos completos que estão na sua Mina. Ela ainda tem 7 , que não se convertem em , mas servem como critério de desempate.

## MODO SOLO

As regras não mudam quando você joga uma partida solo. Depois de calcular sua pontuação final , compare-a com a tabela a seguir para determinar seu desempenho.

	Conquista
<35	Escavador
35-45	Operário do Subterrâneo
46-55	Minerador Perito
56-60	Engenheiro do Subterrâneo
61-65	Minerador Veterano
65<	Rei do Subterrâneo



# VISÃO GERAL DAS FACÇÕES



**Escoceses:** Gastança de .

*Os escoceses vivem em uma terra farta em bebidas e camaradagem e são um belo exemplo não só de práticas comerciais inteligentes, mas, sobretudo, de uma vocação para o crescimento vigoroso.*

Em sua maioria, as cartas **Escocesas** oferecem efeitos potentes e caros. Como as próprias cartas informam, o custo desses efeitos é reduzido em 1 para cada carta **Escocesa** na sua Mina (contando a carta recém-posicionada). O custo mínimo é 0 .



**Bárbaros:** Mineração agressiva e colocação de .

*Não dá para entender o que eles dizem, mas, ao vê-los direcionar toda aquela agressividade para o subsolo, você se lembra de que cada um faz as coisas à sua maneira...*

As cartas **Bárbaras** costumam ter efeitos potentes, mas podem levar você a colocar em cima delas. Certas cartas **Bárbaras** permitem a você descartar ou levar alguma vantagem dependendo da quantidade de na sua Mina.



**Egípcios:** Avanços nos tabuleiros de Progresso.

*Existem muitos mistérios, mas um dos mais comentados envolve os egípcios e as dádivas que caíram do céu para ajudá-los a se desenvolverem tão rápido.*

Posicionar cartas **Egípcias** na sua Mina é a maneira mais fácil de avançar nos tabuleiros de Progresso. Certas cartas **Egípcias** têm efeitos que dependem de sua posição ou de você ter avançado nos tabuleiros de Progresso.



**Atlantes:** Colocação de .

*Quando começou essa nova febre de se enfiar embaixo da terra, os Atlantes riram por dentro: já tinham visitado o subterrâneo e conheciam os segredos do lugar.*

Em sua maioria, as cartas **Atlantes** juntam e ficam mais potentes no decorrer da partida. Cada carta pode ter no máximo 3 . Certas cartas **Atlantes** também permitem que você coloque em outras cartas, independente da Facção.



**Japoneses:** A diversidade faz a força.

*Os costumes dos japoneses sempre foram alvo de admiração e respeito. Não é surpresa alguma que os outros estejam tão interessados nas técnicas de mineração desse povo.*

Os efeitos das cartas **Japonesas** tornam mais vantajoso você ter uma grande quantidade delas e também cartas de várias Facções na sua Mina.



**Romanos:** O posicionamento é tudo.

*Você sempre acaba em Roma por um bom motivo: não existem caminhos que levam a outros lugares. Os romanos construíram tudo com a vitória em mente e um bocado de precisão e planejamento.*

As cartas **Romanas** têm efeitos que tornam vantajoso posicionar cartas em sua Mina de maneira bem específica e ter vários completos. Algumas delas permitem que você coloque .

**CRIAÇÃO:** Tim Armstrong

**ILUSTRAÇÕES:** Hanna Kuik

**PROJETO GRÁFICO:** Mateusz Kopacz

**GESTÃO DO PROJETO:** Jan Maurycy

**GESTÃO DA PRODUÇÃO:** Damian Mazur

**REDAÇÃO (LÍNGUA INGLESA):** Tyler Brown

**AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:** Jeff Foxwell, Josh Milian, Natalie Milian, Shannon Zambetti, Tim Michaels, Jim Page, Joanna Wareluk, Weronika Spyra, Captain Link, and Paul Marchbanks.

**Edição Brasileira:**

**EDIÇÃO:** Renato J. Lopes

**TRADUÇÃO:** MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

**REVISÃO:** Luciana G. Boldorini (Rook Traduções) e Gustavo Lopes.

**DIAGRAMAÇÃO:** Gerson Lopes



© 2024 MBR Comércio de Jogos de Tabuleiro LTDA, Rua Manoel Pires de Moraes, 18, CEP 06900-505, Embu-Guaçu/SP - Brasil.  
CNPJ: 35.524.291/0001-0

Todos os direitos reservados. Ficam proibidas a re-impressão e a publicação de regras, componentes ou ilustrações deste jogo sem a permissão da MeepleBR.

Caro(a) Cliente, nossos jogos são montados com extremo cuidado. Mas, se por acaso faltar alguma coisa no seu exemplar, aceite nossas desculpas.

Favor entrar em contato com nosso SAC pelo e-mail: atendimento@meeplebr.com

Oferecemos suporte contínuo aos nossos jogos mesmo após o lançamento. Nossos editores e colaboradores revisam e refinam meticolosamente os materiais de jogo, mas, em alguns casos — mesmo meses ou anos após ganharem as prateleiras —, alguns deles precisam de correções, mudanças ou melhorias. Implementamos as mudanças necessárias com base nas opiniões da comunidade de jogadores e na experiência dos autores. Você encontrará o manual atualizado e, às vezes, materiais adicionais (como mini expansões, promos, perguntas frequentes etc.) em nosso site: [meeplebr.com/product/imperial-miners](http://meeplebr.com/product/imperial-miners)