

The Emperor of China

Versão Portuguesa
Paulo Santos
Para
net.surf
COMÉRCIO ONLINE DE JOGOS

Conteúdo



57 Cartas de Regiões

(em 5 cores)



100 Casas

(20 em cada uma das 5 cores)



5 Cartas

de
Pontuação



5

Fortificações



9

Marcadores
de
Pontuação



1

Marcador de
Imperador



45 Emissários



1 Tabuleiro do Jogo: Mostra um mapa da China por volta do ano 200 a.c. Das 9 regiões no mapa, 8 são quatro pares de regiões que partilham a mesma cor de fundo (por exemplo Zhao e Lu). A roxa só aparece uma vez no tabuleiro, na nona região (Chu).

As casas e fortificações vão ser posicionadas em cima dos espaços das casas durante o jogo. Os espaços das casas estão conectados por estradas que são importantes durante a pontuação final.



Os emissários vão ser colocados em cima do espaço do dragão de cada região durante o decurso do jogo.



Os números de 1 a 15 indicam a possibilidade de alianças entre os emissários de duas regiões.



O trilho da pontuação tem a forma da Lendária Grande Muralha da China. Quando um jogador exceder a pontuação em 50, move o seu marcador de pontuação de regresso ao 0 e continua a marcação de pontos conforme é normal.

Ele também recebe uma carta de pontuação que deita à sua frente. Quando um jogador exceder a pontuação em 100, recebe uma segunda carta de pontuação.

Objectivo do Jogo

200 a.c. – A China está a viver um momento de inquietação e de instabilidade política, e encontra-se à beira de uma mudança de poder. O poder do Imperador tem sido debilitado pela crescente influência exercida pelos governadores regional famintos de poder. As constantes batalhas têm um único objectivo: em se tornar no novo Imperador.

Ao jogar as cartas, os jogadores constroem os palácios do governo e enviam emissários para as cortes regionais. Obténs pontos de vitória através da colocação hábil de palácios, assim como, com alianças entre os seus emissários.

As constantes batalhas têm um único objectivo: vir a ser o novo Imperador.

No fim do jogo, o vencedor será o jogador com o maior número de pontos de vitória.

Preparação do Jogo

- ❖ O tabuleiro do jogo dispõe de dois lados, com diferentes disposições das regiões em cada um dos lados. Dependendo do número de jogadores, o lado apropriado é escolhido. Com 4 jogadores, qualquer um dos lados do tabuleiro pode ser seleccionado.



Tabuleiro de jogo para 3 ou 4 jogadores



Tabuleiro de jogo para 4 e 5 jogadores

- ❖ Cada jogador recebe todas as casas e emissários de uma cor. Depois, cada jogador posiciona 1 dos seus emissários em cima do espaço 0 do trilho da pontuação para funcionar como um contador de pontuação. Quando se joga com jogadores experientes, cada jogador também recebe 1 fortificação; caso contrário elas não são usadas.

- ❖ **Com 4 jogadores:** 1 carta de regiões de cada cor é removida do jogo e regressa à caixa do jogo.



Cartas de regiões removidas num jogo com 4 jogadores

- ❖ **Com 3 Jogadores:** 2 cartas de regiões de cada cor são removidas do jogo e regressam à caixa do jogo.

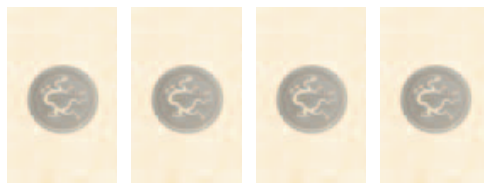


Cartas de regiões removidas num jogo com 3 jogadores

- ❖ As restantes cartas de regiões são baralhadas. São dadas 3 cartas, com a face virada para baixo, a cada jogador. As restantes cartas são posicionadas perto do tabuleiro, como sendo um Baralho de cartas, com a face virada para baixo. As 4 primeiras cartas do baralho são reveladas e posicionadas, com a face virada para cima, ao lado do baralho de cartas.



Cada jogador recebe 3 cartas de regiões



4 cartas de regiões são posicionadas com a face virada para cima

- ❖ As cartas de pontuação e marcadores de pontuação são colocados por perto.

- ❖ Os jogadores decidem quem irá ser o jogador inicial. Esse jogador recebe o marcador do Imperador e posiciona-o à sua frente. Ele irá guardar o marcador durante todo o jogo.

Modo de Jogar

O jogador inicial começa o jogo. Os restantes jogadores vão jogando no sentido dos ponteiros do relógio.

- A) Na vez de jogar de um jogador, ele pode jogar 1, 2 ou 3 cartas, saídas da sua mão, e coloca peças para dentro de uma região da cor apropriada. Em seguida, ele reabastece a sua mão até voltar a ter 3 cartas e é a vez de jogar do próximo jogador.
- B) Em vez disso, o jogador pode escolher trocar 1 carta.

O jogo continua até que o baralho de cartas se tenha esgotado duas vezes, depois disso temos a pontuação final, onde as casas, os emissários e as estradas são pontuadas.

A) Colocar Peças

A cor de uma região em que as peças podem ser colocadas, é indicada pela cor da carta da região jogada. Isto irá incluir frequentemente uma escolha entre duas regiões da mesma cor.

As regras que se seguem aplicam-se quando posicionamos as peças:

Na sua vez de jogar, um jogador só pode posicionar peças numa única região.

Um jogador só pode posicionar 1 peça numa região que ainda não tenha qualquer peça. Um jogador pode posicionar até 2 peças numa região que tenha, pelo menos uma peça de qualquer cor.

Um jogador só pode posicionar 1 peça por cada carta de região.

Dois cartas de regiões da mesma cor podem ser jogadas como um "Joker" para posicionar 1 peça dentro de qualquer região de outra cor.



A **Regra 3-2-1** é um bom lembrete:

Um jogador pode usar até 3 cartas para posicionar até 2 peças dentro de 1 região.

Quando jogada, as cartas são adicionadas, com a face virada para cima, ao monte das cartas descartadas ao lado do tabuleiro do jogo.

Se um jogador não tiver mais peças de um certo tipo, então ele não pode mais posicionar peças desse tipo numa região.

Exemplo 1:

O Alex tem 1 carta roxa e 2 vermelhas na mão. Ele escolhe a região vermelha Wei e joga 1 carta vermelha. Uma vez que ainda nenhuma peça tinha sido posicionada em Wei, Alex só pode posicionar 1 peça. A sua vez de jogar termina depois de colocar a peça, uma vez que ele só pode jogar para uma região, na sua vez de jogar.

A Barbara joga 1 carta vermelha e 2 verdes. Ela também escolhe Wei, mas pode posicionar 2 peças, por causa da peça do Alex que foi colocada. Ela usa a sua carta vermelha para posicionar a sua primeira peça, e o par de cartas verdes como um "Joker" para posicionar a sua segunda peça.

O Chris tem 3 cartas amarelas na mão. Existem já algumas peças em ambas as regiões amarelas, Qi e Ch'in. O Chris não pode posicionar mais do que 2 peças em qualquer vez de jogar, ele pode escolher em usar 2 cartas amarelas para posicionar 2 peças dentro de Qi ou em Ch'in, ou como um "Joker" para posicionar 1 peça dentro de uma região de uma cor diferente.

As regras especiais que se seguem aplicam-se quando posicionamos diferentes tipos de peças:

Uma **casa** tem sempre de ser posicionada em cima de um **espaço de casa**.

Um espaço de casa não pode conter mais do que 1 casa.

Quando todos os espaços de casas de uma região forem preenchidos, então mais nenhuma casa pode ser posicionada nessa região.

Um **emissário** tem sempre que ser colocado em cima de um **espaço de dragão**.

Um espaço de dragão pode conter vários emissários.

Regra fundamental: A maioria de casas dentro de uma região determina o número máximo de emissários que podem estar presentes nessa região. Por exemplo, suponhamos que Zhao contém 3 casas vermelhas e 2 amarelas. O número máximo de emissários que podem estar no espaço do dragão em Zhao é 3.



Exemplo 2:

O Alex gostaria de posicionar emissários dentro da região roxa de Chu. A Barbara tem actualmente o maior número de casas em Chu. Ele tem actualmente 4 casas na região, o que significa que não mais do que 4 emissários podem ser por agora posicionados dentro do espaço do dragão de Chu. Uma vez que existem apenas 2 emissários em Chu, o Alex pode adicionar mais dois. Para fazer isto, ele joga 1 carta roxa e 2 cartas laranjas como um "Joker".

Importante:

Um jogador pode posicionar emissários dentro de uma região mesmo se ele próprio não tiver colocado qualquer casa dentro da região. Nenhum emissário pode ser colocado dentro de uma região sem qualquer casa – nenhuma maioria existe por agora nessa região.

Exemplo 3:

Actualmente, Barbara e Doris têm 2 casas na região Amarela de Ch'in. Elas estão empatadas para a maioria. Uma vez que, até agora, nenhum emissário foi colocado dentro de Ch'in, até 2 emissários podem ser posicionados dentro da região. Atenção que as cartas requeridas para posicionar 2 emissários neste exemplo, podem também ser usadas para posicionar 2 casas ou 1 casa e 1 emissário.

Quando todos os espaços de casas de uma região estiverem preenchidos, a vez de jogar do jogador em acção, é momentaneamente interrompida para a pontuação das casas dessa região.



Pontuação das Casas

O jogador com o **maior número** de casas numa região recebe um ponto por cada casa na região, independentemente da cor.

O jogador com o **segundo maior número** de casas numa região recebe um ponto por cada casa pertencente ao jogador com o maior número de casas.

O jogador com o **terceiro maior número** de casas numa região recebe um ponto por cada casa pertencente ao jogador com o segundo maior número de casas.

O jogador com o **quarto maior número** de casa numa região recebe um ponto por cada casa pertencente ao jogador com o terceiro maior número de casas.

O jogador com o **quinto maior número** de casas numa região recebe um ponto por cada casa pertencente ao jogador com o quarto maior número de casas.

Se um jogador não tiver qualquer casa numa região, então ele não pontua qualquer ponto por essa região.

Na eventualidade de um empate, os jogadores empatados recebem um número igual de pontos. Todos os outros jogadores recebem os pontos das suas posições sem saltar qualquer posição devido ao empate.

Os jogadores movem os seus contadores de pontuação ao longo do trilho da pontuação num número de espaços iguais ao número de pontos que acabaram de receber.

Depois das casas de uma região terem sido pontuadas, um marcador de pontuação é colocado dentro dessa região.

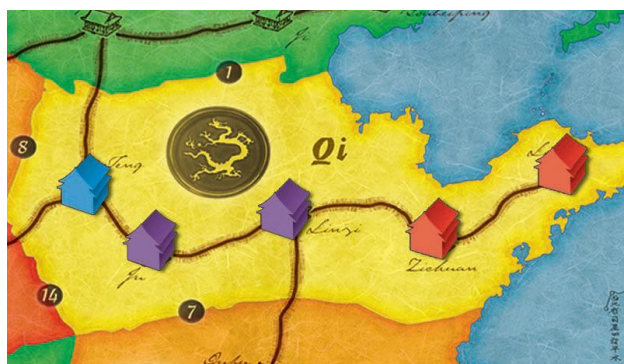
Importante:

Mesmo se as casas numa região tiverem sido pontuadas, os jogadores podem continuar a posicionar emissários nessa região, respeitando as regras do posicionamento das peças.



Exemplo 4:

O Alex (verde) tem 4 casas, A Barbara (vermelha) tem 2 casas e Doris (azul) tem 1 casa em Wei. O Alex tem a maioria das casas e recebe 7 pontos (4+2+1). A Barbara tem o segundo maior número de casas e recebe um ponto por cada casa que o Alex, o primeiro lugar detém (4 pontos). A Doris tem o terceiro maior número de casas e recebe um ponto por cada casa que a Barbara, o segundo lugar detém (2 pontos).



Exemplo 5:

A Barbara (vermelha) e Chris (roxo) cada um tem 2 casas em Qi. A Doris (azul) tem 1 casa na região. A Barbara e o Chris estão empatados para o primeiro lugar na região e cada um recebe 5 pontos (2+2+1). Neste caso, a Doris fica com o segundo lugar e recebe um ponto por cada casa que, um primeiro lugar detém (2 pontos).

Tirar Cartas

Quando um jogador termina a sua vez de jogar, ele tira tantas cartas quantas forem necessárias para repor 3 cartas na sua mão. Ele pode escolher cartas, com a face virada para cima, ou cartas do baralho de cartas, tiradas por qualquer ordem ou combinação que deseje.

As cartas, com a face virada para cima, só são repostas até que 4 estejam expostas, depois de um jogador ter completado a reposição das cartas da sua mão. A reposição destas cartas sinaliza o fim da vez de jogar de um jogador e o jogo continua agora com o próximo jogador à esquerda.

Baralho de Cartas Esgotadas

Se o baralho de cartas se esgotar pela primeira vez, então o monte das cartas descartadas é baralhado, e é usado como um novo baralho de cartas.

Se qualquer carta for deixada na mesa, com a face virada para cima, quando o baralho se esgota, então elas permanecem na mesa e não são baralhadas de regresso ao novo baralho de cartas.

Se o jogador que na sua vez de jogar não tenha ainda repostas as 3 cartas da sua mão, então fá-lo agora, depois de as cartas, com a face virada para cima, terem sido repostas (4 cartas viradas para cima).

Se o baralho de cartas se esgotar pela segunda vez, então o jogo termina.

B) Trocar Carta

Se um jogador não puder ou não queira posicionar qualquer peça, então pode trocar uma carta:

O jogador descarta uma carta da sua mão e tira uma nova carta – uma das quatro cartas com a face virada para cima ou a primeira carta do cimo do baralho de cartas.

Se o jogador escolher uma carta com a face virada para cima, ela é substituída por outra tirada do baralho de cartas.

Isto faz com que termine a vez de jogar do jogador e o jogo prossiga com o próximo jogador à esquerda.

Fim do Jogo

O jogo termina quando o baralho de cartas se esgota pela segunda vez. A jogada actual é ainda efectuada até ao fim. A jogada termina com a vez de jogar do jogador à direita do jogador inicial.

O jogo também termina quando não se consegue jogar mais nenhuma peça.

Pontuação Final

Durante a pontuação final, os pontos são atribuídos por qualquer casa que ainda não tenha sido pontuada, juntamente com os emissários e as estradas.

1) Pontuar as Casas

As casas nas regiões que não tenham um marcador de pontuação são agora pontuadas.

A pontuação é efectuada da mesma maneira que descrita anteriormente.

2) Pontuar as Alianças

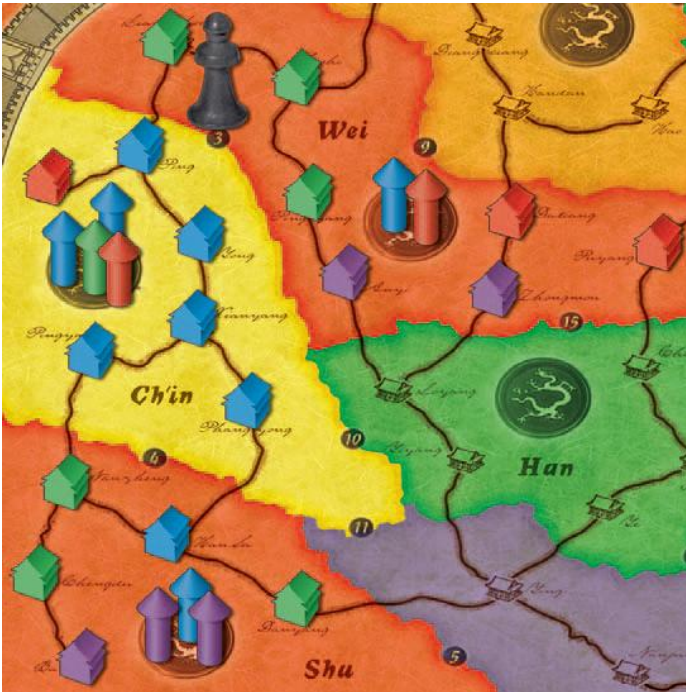
Aqui, os emissários por si não são pontuados; em vez disso, as alianças entre emissários em duas regiões vizinhas são. Existem 15 possibilidades de alianças, numeradas no tabuleiro de 1 a 15. As alianças são pontuadas por ordem numérica.

Para evitar erros quando fazemos as pontuações, o marcador do Imperador deve ser colocada por cima de cada aliança que está a ser pontuada, conforme descrito a seguir. O marcador do Imperador é então movido para o próximo número.

Uma aliança só vale pontos quando um jogador tem uma maioria de emissários em ambas as regiões afectadas. Na eventualidade de um empate, os jogadores empatados são todos considerados como tendo uma maioria.

Se um jogador tiver uma maioria de emissários, então ele é capaz de pontuar várias alianças, sempre que tenha os emissários necessários nas regiões vizinhas.

O jogador com a maioria de emissários em ambas as regiões afectadas recebe 1 ponto por cada emissário de ambas as regiões, independentemente da cor. Se vários jogadores preencherem este requisito, então todos eles recebem o mesmo total de número de pontos. Os outros jogadores não recebem nada.



Exemplo 6:

O marcador do imperador é colocado em cima do número 3 e a aliança entre Wei e Ch'in é pontuada. Existem 4 emissários em Ch'in - 2 azuis, 1 vermelho e 1 verde. A Doris (azul) tem uma maioria em ambas as regiões, Wei e Ch'in, e recebe 6 pontos (4+2). Os outros jogadores não recebem nada.

Em seguida, o marcador do Imperador avança para o número 4 e a aliança entre Ch'in e Shu é pontuada. Existem 3 emissários em Shu - 2 roxos e 1 azul. Uma vez que nem a Doris (azul) nem o Chris (roxo) têm maiorias em ambas as regiões, Ch'in e Shu, nenhuma aliança é feita e nenhum jogador recebe qualquer ponto.

3) Pontuar as Estradas

Os jogadores têm de ter, pelo menos, 4 casas conectadas de forma ininterrupta ao longo de uma estrada para pontuar qualquer ponto. As ramificações não contam. Uma ligação de casas pode entender-se por várias regiões.

Um jogador recebe 1 ponto por cada casa numa ligação. Cada casa só pode ser contada uma vez.

Exemplo 7:

Na figura do exemplo anterior. A Doris (azul) tem 5 casas numa ligação ininterrupta através de Ch'in e Shu. A casa no canto inferior esquerdo de Ch'in é uma ramificação da ligação principal e por isso não é contada. A Doris recebe 5 pontos pela ligação.

Jogo com Fortificações

Uma fortificação é sempre posicionada em cima de um espaço vazio de uma casa. Para colocar uma fortificação, um jogador tem de jogar uma carta na cor da região ou um par de cartas de outra cor como um "Joker".

Importante: As fortificações são neutras. Por isso, um jogador deveria sempre jogar uma casa em cima da fortificação na mesma vez de jogar. Se ele não for capaz de fazer isso, então um jogador que se segue pode posicionar a sua casa em cima da fortificação.

Exemplo 8:

O Alex tem 3 cartas amarelas na mão. Ele joga uma para colocar uma fortificação em cima de um espaço vazio de casa em Qi. Ele joga uma segunda carta amarela para posicionar uma casa em cima da fortificação. Embora ele tenha outra carta amarela na mão, ele tem de terminar a sua vez de jogar, uma vez que só pode posicionar até 2 peças por vez de jogar.

Resumo das regras do jogo

A1. Jogar até 3 cartas (podem ser 2 da mesma cor como um "Joker").

2. Posicionar até 2 peças: Casas e/ou emissários (e/ou fortificações)

- ◆ Só 1 peça numa região vazia.
- ◆ As peças só podem ser posicionadas para cima de uma região, por vez de jogar.
- ◆ O máximo de números de emissários que podem ser posicionados numa região é igual ao número de casas nessa região que o jogador com a maioria detém.

Pontuar as casas, se necessário

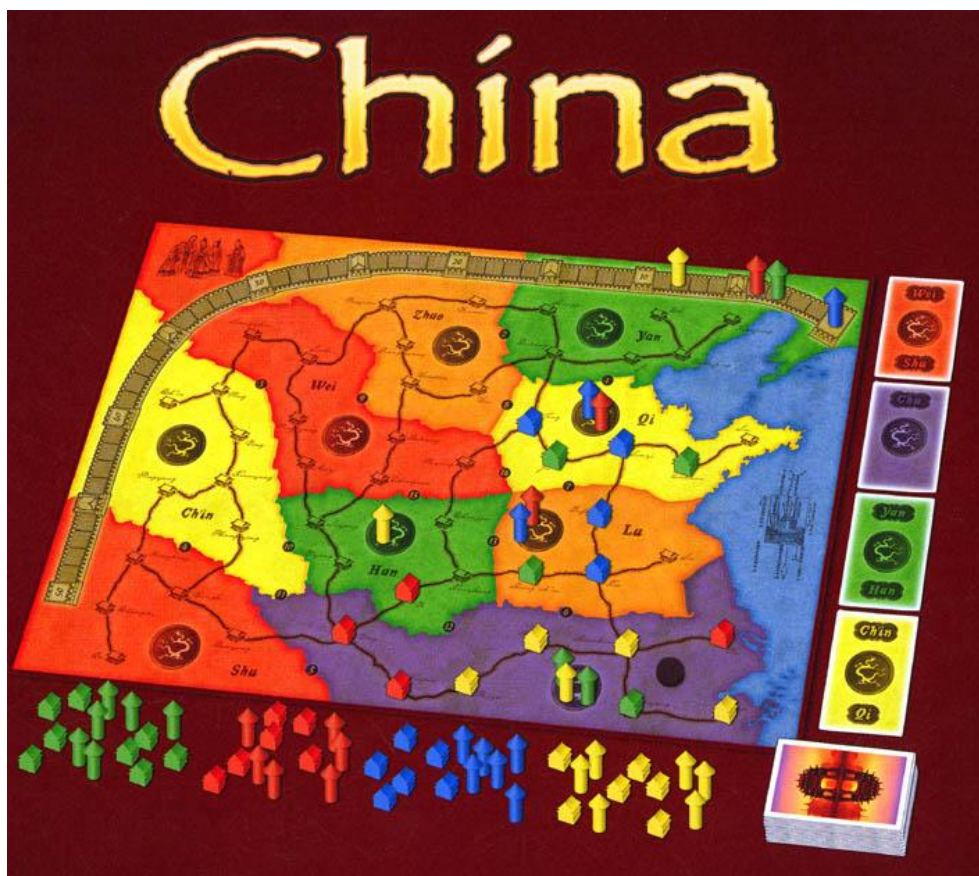
3. Repor as 3 cartas na mão.

OU

B. Trocar 1 carta

Pontuação Final (depois do baralho de cartas ter sido esgotado pela segunda vez)

- ◆ Pontuação das Casas.
- ◆ Pontuação das Alianças.
- ◆ Pontuação das Estradas (mínimo 4 casas).



Versão Portuguesa
Paulo Santos
Para
net.surf
COMÉRCIO ONLINE DE JOGOS

Versão Portuguesa: Paulo Santos



Abril 2008