

É UM MARAVILHOSO MUNDO









REGRAS DO JOGO



I OBJECTIVO E CONCEITO

No jogo **É um Maravilhoso Mundo**, lideras um **Império** em expansão. Tens de escolher o caminho que te fará evoluir mais depressa do que os teus adversários. O jogo dura **4 rondas**. Em cada ronda, **seleccionas** (ver pág. 3) cartas que usas para produzir Recursos e desenvolver o teu Império. Depois de teres escolhido as tuas **cartas**, podes **reciclar** algumas delas para adquirir logo Recursos, ou guardá-las para **Construção** de forma a produzir **Recursos** em cada ronda e/ou ganhar Pontos Vitória (PV). Ao fim da 4ª ronda, o jogador que tiver mais PV ganha o jogo.

II CONTEÚDO

- 1 tabuleiro de jogo dividido em 5 partes (para montar)
- 5 cartas Império de face dupla (A/B)
- 150 cartas de Desenvolvimento
- 170 cubos de Recursos
(35 cubos Matéria-prima , 30 cubos Energia ,
30 cubos Ciência , 30 cubos Ouro ,
30 cubos Exploração , 15 cubos Krystallium )
- 80 peças de Personagem (40 peças Gerais ) e 40 peças Financeiros )
- 1 marcador de ronda
- 1 bloco de pontuação

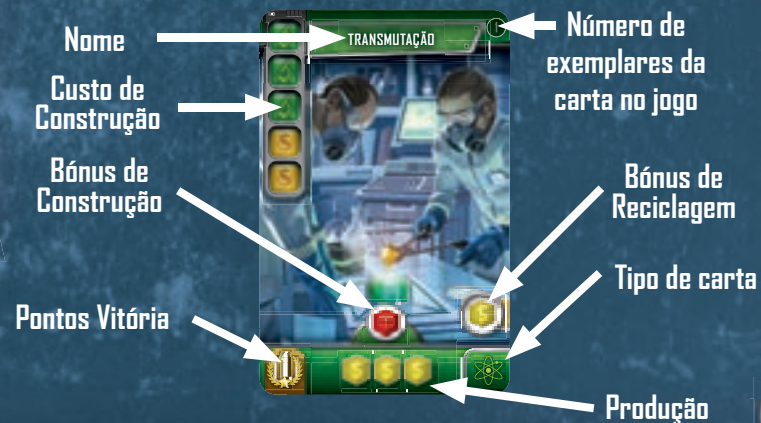
Tipos de cartas de Desenvolvimento



ANATOMIA DE UMA CARTA IMPÉRIO



ANATOMIA DE UMA CARTA DE DESENVOLVIMENTO





III

COMO JOGAR

As regras seguintes ensinam-te como jogar um jogo normal com 3-5 jogadores. No fim deste manual (pág. 7), encontrarás regras específicas para os modos seguintes:

- Modo a solo (1 jogador)
- Modo com 2 jogadores

IV

PREPARAÇÃO

- 1. Monta o tabuleiro** e coloca o marcador de ronda na **1ª ronda**.
- Baralha as cartas Desenvolvimento e forma um pilha e coloca-o no seu entalhe do tabuleiro.
- Coloca os cubos de Recursos e as peças de Personagens** nos seus respectivos lugares de Reserva no tabuleiro.
- Escolhe se queres jogar com o lado A ou B das cartas Império** (nos primeiros jogos, usa o lado A). Distribui uma carta Império a cada jogador. Todos devem colocar as suas com o mesmo lado para cima.

Nota: Não podem jogar com os lados A e B das cartas Império ao mesmo tempo. No primeiro jogo, recomendamos vivamente que usem o lado A.

- Dispõe as tuas cartas da seguinte maneira, para organizares a tua área de jogo (ver abaixo): Deixa suficiente espaço acima da tua carta Império para colocares as tuas cartas de Desenvolvimento construídas. Também precisas de uma área de Selecção para a ronda atual, e de uma área de Construção (podes até usar uma disposição simétrica, consoante sejas destro ou canhoto).

A TUA ÁREA DE JOGO



V

COMO JOGAR

Um jogo dura 4 Rondas. Cada ronda contém as 3 seguintes Fases.

- A.** Fase de Selecção
- B.** Fase de Planeamento
- C.** Fase de Produção

No fim da 4ª Ronda, conta os teus PV.

Dica: Em cada fase, todos jogam ao mesmo tempo. Não há turnos, todos executam as suas acções ao mesmo tempo.

A. FASE DE SELECÇÃO

Selecção: É um mecanismo de jogo que te permite seleccionar as cartas, minimizando o factor sorte de apenas biscoar. Cada jogador recebe o mesmo número de cartas, vê-as, escolhe uma, fica com ela e a seguir, passa as restantes cartas ao jogador à sua esquerda ou à sua direita (dependendo da direcção da selecção). Repete-se esta operação com as cartas que acabaram de receber, até todas as cartas estarem escolhidas. A selecção permite-te focar as tuas escolhas numa estratégia específica e/ou tentar eliminar cartas que ajudariam os teus adversários.

- **Distribui 7 cartas de Desenvolvimento** do baralho por cada jogador, viradas para baixo.
- Todos os jogadores vêem as suas cartas, **escolhem 1** que colocam na sua Área de Selecção coma face virada para baixo, e passam o resto ao jogador à sua:
 - esquerda (nas Rondas 1 e 3).
 - direita (nas Rondas 2 e 4).
- **Todos mostram simultaneamente a sua carta escolhida** e colocam-na virada para cima na sua zona de Selecção, antes de verem as cartas passadas pelo jogador ao seu lado.
- Continuam assim, seleccionando 1 carta de cada vez, **até cada jogador ter 7 cartas de Desenvolvimento na sua área de Selecção.**

Dica: Atenção às cartas que passas ao jogador ao teu lado: Embora elas te possam parecer inúteis, podem ser importantes para outras estratégias, e podes sempre seleccionar cartas pelos seus Bónus de Reciclagem (ver página seguinte).



COMO JOGAR UMA RONDA

A. FASE DE SELECÇÃO



B. FASE DE PLANEAMENTO

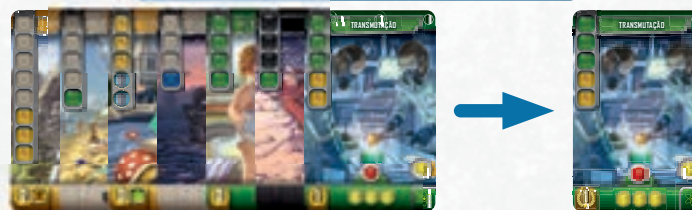


C. FASE DE PRODUÇÃO

DISTRIBUI 7 CARTAS



ESCOLHE 1



COLOCA-A NA TUA ÁREA DE SELECÇÃO



PASSA AS OUTRAS 6 CARTAS



REPETE ATÉ TERES 7 CARTAS NA TUA ÁREA DE SELECÇÃO

B. FASE DE PLANEAMENTO

Tens de tomar uma decisão para cada carta de Desenvolvimento na tua **Área de Selecção**. Para cada carta, tens 2 opções:

- **Guardá-la para Construção:** Move a carta para a tua área de Construção (é considerada uma carta “Em Construção”).
- **Reciclá-la:** Descarta a carta e recolhe o seu **Bónus de Reciclagem**. Tira o Recurso do tabuleiro e coloca-o sobre uma carta Em Construção (ver “C. Fase de Produção, 3. Construção”) ou sobre a tua carta Império.

Nota: Se reciclar uma carta te permitir colocar o Recurso de construção final sobre outra carta, isso completa imediatamente a sua construção (ver C. Fase de Produção, 3. Construção). Coloca-a sobre a tua carta Império, com a sua Produção à vista. Ela poderá produzir Recursos ainda nesta ronda.

Esta fase termina quando todos tiverem tirado todas as suas cartas de Desenvolvimento da sua área de Selecção quer reciclando-as, quer guardando-as para Construção.

C. FASE DE PRODUÇÃO

Esta fase é composta por 5 passos de Produção em sequência, um para cada tipo de Recurso.

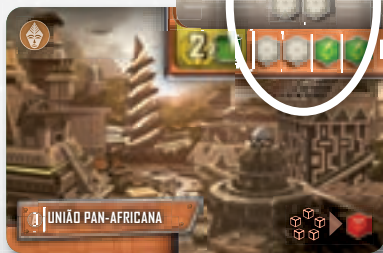
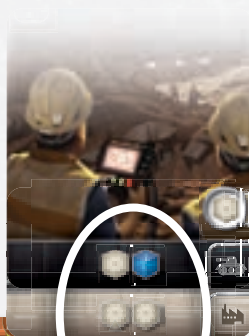
Em cada um dos passos, todos produzem simultaneamente o tipo de Recursos correspondente. A Produção faz-se pela ordem indicada no tabuleiro:



EXECUTAR UM PASSO DE PRODUÇÃO

1. Produção: Conta o número de ícones criados no passo de Produção atual. Conta apenas os ícones do teu **Império** (a carta Império e as cartas de Desenvolvimento que construístes); ignora as cartas “Em Construção”.

Exemplo: Trata-se do passo de Produção Matéria-prima (), por isso, cada jogador conta os ícones () do seu Império. Neste caso, o jogador produz 5 Cubos Matéria-prima ().



ESCOLHE UMA ACÇÃO PARA CADA CARTA DA TUA ÁREA DE SELECÇÃO

GUARDA-A PARA CONSTRUÇÃO

OU

RECICLA-A

GUARDA-A PARA CONSTRUÇÃO



... OU RECICLA-A



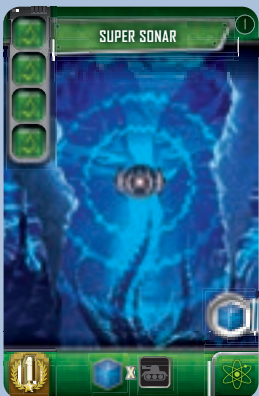
Recolhe o Bónus de Reciclagem...

... e coloca-o sobre a tua carta Império (para a transformação em Krystallium) OU sobre uma carta da tua Área de Construção.

Nota: Algumas cartas têm um ícone de Produção que representa um tipo de carta (



). Este ícone conta uma vez para cada carta desse tipo que tenhas no teu Império. Se não tiveres cartas deste tipo, a carta não produz nada.



O Super-Sonar produz 2 x :

Isto significa que produz 1 por cada carta que tiveres no teu Império.

2. Bónus Supremacia: Anuncia o teu total de Produção aos outros jogadores. Se foste quem produziu mais desse Recurso, ganhas o Bónus Supremacia e recibes logo a peça Personagem correspondente, que colocas sobre a tua carta Império. Em caso de empate ninguém ganha nada.



O jogador que produzir mais recebe uma peça Financeiro

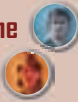


Nota: O Bónus Supremacia da Ciência permite-te escolher

um Financeiro ou um General



Escolhe ou



3. Construção: Retira da reserva correspondente o número de cubos de Recursos que contaste para a Produção. **Distribui-os imediatamente** pelas tuas cartas “Em Construção” e/ou sobre a tua carta Império.

- **Não podes mover os cubos** já colocados para cima de outras cartas.
- **Não podes esperar por uma Fase ou Ronda posterior** para colocar um cubo de Recursos (excepto Krystallium), tens que o colocar imediatamente.

Lembra-te: Os cubos de Recursos só podem ser colocados sobre cartas “Em Construção” ou sobre a tua carta Império.

Note: Os Recursos não se limitam aos componentes incluídos na caixa do jogo. Se se acabarem os cubos do jogo, podes substituir os cubos sobre a tua carta Império por quaisquer outros cubos, ou esperar até alguém completar uma construção, ou até substituir cubos já colocados, por cubos Krystallium.

Quando todos os espaços de uma carta Em Construção estiverem preenchidos, a sua Construção está concluída:

- **Devolve** todos os cubos / peças Personagem às suas respectivas reservas.
- **Recolhe o seu Bónus de Construção**, se tiver algum.
- **Acrescenta a carta ao teu Império**, colocando-a em cima da anterior, de maneira que os seus ícones de Produção fiquem à vista.

Não há restrição de construção; podes construir vários exemplares da mesma carta.

Exemplo: O jogador produz 2 que coloca sobre a sua Turbina Eólica, concluindo a sua Construção. Ele coloca a carta sobre a sua carta Império, e durante o próximo passo de Produção (Energia), produzirá 1.



Construção: Algumas cartas permitem-te receber um Bónus de Construção e geram peças de Personagem ou cubos de Krystallium. Retira logo estas peças de Personagem e cubos de Krystallium, e coloca-os sobre a tua carta Império (só recibes o Bónus uma vez, quando a construção estiver concluída).





Transformar cubos em Krystallium: Sempre que tiveres 5 cubos de Recursos sobre a tua carta Império (quaisquer que sejam esses Recursos), descarta-os logo para ganhares 1 cubo de Krystallium, que podes manter sobre a tua carta Império. Podes guardar cubos de Krystallium indefinidamente e, a qualquer momento, usar um cubo de Krystallium para substituir qualquer Recurso, ou para preencher um espaço que necessite de Krystallium.

TRANSFORMAR CUBOS EM KRYSTALLIUM



Nota: Os cubos de Recursos sobre a tua carta Império só podem ser usados para produzir Krystallium. Não podes recuperá-los para os colocares sobre cartas "Em Construção".

Alguns espaços precisam de cubos de Krystallium ou peças de Personagem. Podes preencher esses espaços a qualquer momento, colocando sobre eles o item adequado, se o tiveres na tua posse. Ao contrário dos cubos de Recursos, podes esperar até mais tarde para os colocares.



Lembra-te: Podes usar um cubo de Krystallium para substituir qualquer cubo de Recursos; porém, não podes usá-lo para substituir uma peça de Personagem.

Descartar uma carta "Em Construção": Podes descartar uma das tuas cartas "Em Construção" em qualquer altura. Se o fizeres, **recolhe o seu Bónus de Reciclagem**, colocando o Recurso sobre a tua carta Império. Perdes quaisquer cubos e peças Personagem que se encontravam sobre a carta descartada, eles voltam às suas respectivas reservas.

Cuidado: Esta acção não é particularmente vantajosa, é mais eficaz reciclar cartas de Desenvolvimento durante a fase de Planeamento, porque podes colocar os Bónus de Reciclagem sobre as tuas cartas "Em Construção". Esta acção só é útil para contribuir para gerar cubos de Krystallium usando cartas que sabes que já não consegues construir.

Nota: Manténs as tuas cartas "Em Construção" e os Recursos sobre elas, de ronda para ronda.

Depois de todos terem disposto adequadamente os seus Recursos, seguem para o passo de Produção seguinte. Se este tiver sido o passo de Produção final (Exploração), a ronda está completa. Vira o marcador de ronda para a próxima ronda.

VI

FINAL DO JOGO

O jogo acaba ao fim da 4ª ronda. Cada jogador soma os PV do seu Império. Usa o bloco de pontuação para facilitar a contagem:

■ **Soma os teus PV "Directos":** Os PV das cartas do teu Império que não dependem de peças Personagem nem de tipos de cartas.



■ **Soma os teus PV "Combinados":** Os PV que dependem do número de cartas de um certo tipo que tiveres.



■ **Soma os teus PV de Gerais:** 1 General = 1 PV. Mas há certas cartas que aumentam o valor base das tuas peças.



■ **Soma os teus PV de Financeiros:** 1 Financeiro = 1 PV. Mas há certas cartas que aumentam o valor base das tuas peças.



Nota: O Krystallium não vale nada no final do jogo. Também não adianta teres cartas de Desenvolvimento na tua área de Construção no final do jogo.

O jogador com a pontuação mais elevada ganha o jogo. Em caso de empate, ganha o jogador empatado que tiver mais cartas no seu Império. Caso continue a haver empate, ganha o jogador empatado com mais peças Personagem. Se ainda assim houver empate, a vitória é partilhada pelos jogadores empatados.





Exemplo de fim de jogo:

1. PV "Directos":


O jogador tem 2 cartas com Pontos Vitória directos (PV): $2 \times 10 = 12$ PV

2. PV "Combinadas":

Ele soma os multiplicadores das suas cartas

Projecto  e multiplica pelo nº de cartas : $[1+3+2] \times 5 = 30$ PV

3. PV para os Generais:

Ele tem 2 peças Generais : $1 \times 2 = 2$ PV

4. PV para os Financeiros:

Ele soma os mutiplicadores das suas cartas ao valor base (que é 1)

e multiplica pelo número de peças : $[1(\text{base})+1+1] \times 6 = 18$ PV

5. Não há PV para o Krystallium

6. Não tem pontos negativos por ainda ter cartas não construídas na sua área de Construção.

TOTAL = 62 PV



MODO 2 JOGADORES

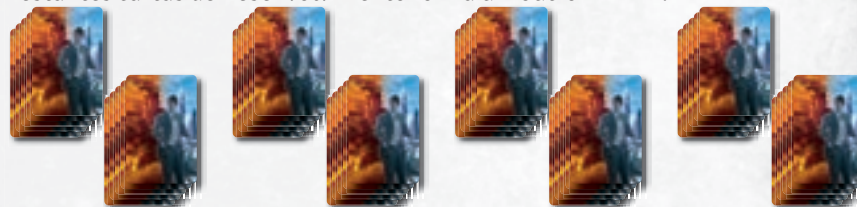
Num modo de jogo com 2 jogadores, a fase de Selecção muda ligeiramente. Em vez de distribuíres 7 cartas de Desenvolvimento por cada jogador, **distribui 10**. A selecção em si decorre da maneira habitual, mas quando cada um só tiver 3 cartas na mão, descartam-nas (não recebem o Bónus de Reciclagem) antes de passarem à fase de Planeamento. Assim, tal como num jogo normal, chegam ao final da fase de Selecção com 7 cartas de Desenvolvimento na vossa área de Selecção. Todas as outras regras se mantêm.

MODO A SOLO

No modo a solo (jogo com um jogador), a preparação e todas as fases mudam (ver a lista de mudanças à direita).



Preparação: Baralha as cartas de Desenvolvimento e forma 8 mini-pilhas com 5 cartas cada, viradas para baixo. São os **Projectos de Desenvolvimento**. Com as restantes cartas de Desenvolvimento forma um outro **baralho**.



Fase de Selecção: Como és o único jogador, salta esta fase e passa à fase de Planeamento.

Fase de Planeamento: Jogas 2 Sequências consecutivas para cada fase de Planeamento (8 sequências totais durante o jogo). Para cada Sequência, pega num **Projecto de Desenvolvimento** ao acaso e vê as 5 cartas. Podes:

- Descartar 2 cartas quaisquer da tua mão para tirar do **baralho** 5 cartas de Desenvolvimento, mantendo 1 e descartando as outras 4. Podes repetir isto as vezes que quiseres, descartando inclusivamente uma carta que tenhas acabado de receber. Isso permite-te ver mais cartas, o que te ajuda a procurar as cartas adequadas à tua estratégia.
- Colocar algumas ou todas as cartas na tua área de Construção.
- Reciclar algumas ou todas as cartas, para recolher os seus Bónus de Reciclagem. Depois de teres colocado ou reciclado todas as cartas do teu primeiro Projecto de Desenvolvimento, começa a segunda Sequência iniciando um segundo Projecto de Desenvolvimento.

Uma vez completadas ambas as Sequências, passa à fase de Produção.

Fase de Produção: Como és o único jogador, a regra de Supremacia muda. Só podes recolher cada Bónus Supremacia se tiveres produzido no mínimo 5 cubos desse Recurso nesta ronda. Todas as outras regras mantêm-se.

Final do jogo: Compara a tua pontuação com o quadro abaixo, para ver como te saíste! São estas as pontuações, se tiveres usado o lado B da tua carta Império. Se usaste o lado A, subtrai 15 pontos ao teu resultado antes de comparares.

< 60	≥ 60	≥ 80	≥ 100
NOVATO	DITADOR	IMPERADOR	DEUS VIVO
Nem todos podem governar o mundo. Continua a tentar.	Boa tentativa, podes governar um país do tamanho de uma pequena cidade...	Várias gerações de súbditos aclamarão o teu nome nos próximos séculos.	O teu nome será temido e venerado no próximo milénio.

CENÁRIOS A SOLO

Este modo permite-te descobrir as diferentes estratégias do jogo. Para ganhares, tens de construir todas as cartas indicadas. Compara a tua pontuação com os valores necessários para determinar se ganhaste uma medalha de bronze, de prata ou de ouro! Joga com as regras do Modo a Solo (ver página anterior).

CO1: ATÉ AO CENTRO DA TERRA

«Líder Supremo, tu que iluminas o Império e proporcionas felicidade aos teus humildes súbitos! Acabo de receber uma missiva urgente da nossa equipa de exploradores no Ártico. Descobriram um túnel secreto que vai dar ao centro da Terra.

- Excelente! Diz-lhes que montem o acampamento e construam a Mega Perfuradora. Deixa-os usar também o Super Sonar. Dá-lhes as ordens para chegarem ao Centro da Terra antes de qualquer outro Império. Exijo-o!»

REGRAS

Usa uma carta Império do lado B e coloca as seguintes cartas na tua área de Construção: Base Polar, Mega Perfuradora, Super Sonar e Centro da Terra. No final do jogo, estas cartas têm de estar Construídas.

Medalha de Bronze: ≥ 70 PV
Medalha de Prata: ≥ 95 PV
Medalha de Ouro: ≥ 115 PV

CO2: UM MUNDO MELHOR

« Para onde quer que olhe, só vejo horizontes imundos cheios de crianças doentes. Como pode alguém ficar inspirado, quando o céu está cheio de vapores tóxicos e os oceanos inundados de lixo? Isto é indigno da minha respeitosa pessoa! Grão-Vizir, limpa imediatamente esta imundice!»

REGRAS

Usa uma carta Império do lado B e coloca as seguintes cartas na tua área de Construção: Fábrica de Reciclagem, Turbinas Eólicas, Vacina Universal e Aquacultura. No final do jogo, essas cartas têm de estar Construídas.

Medalha de Bronze: ≥ 70 PV
Medalha de Prata: ≥ 95 PV
Medalha de Ouro: ≥ 115 PV

CO3: ELES ESTÃO ENTRE NÓS

O Líder Supremo fez o globo girar nervosamente. Estava mesmo de mau humor.

«Que tal aqui? perguntou ao seu Grão-Vizir.

- Isto é nosso, é um protectorado.

- E aqui? Vamos lá, despacha-te!

- Aqui também, é um governo-fantoches.»

O Líder Supremo enfureceu-se:

«Este planeta é pequeno demais para mim! Chegou a altura de ter mais ambição. Grão-Vizir, diz à divisão de Investigação Científica Especial que estou pronto para levar a esperança e a felicidade a outros planetas!»

REGRAS

Usa uma carta Império do lado B e coloca as seguintes cartas na tua área de Construção: Tecnologia Desconhecida, Discos Voadores, Base Lunar e Laboratório Secreto. No final do jogo, essas cartas têm de estar Construídas.

Medalha de Bronze: ≥ 70 PV
Medalha de Prata: ≥ 90 PV
Medalha de Ouro: ≥ 105 PV

CO4: DE VOLTA AO FUTURO

« Grão-Vizir, derrotei todos os meus inimigos externos E internos. Evitei todas as armadilhas e suplantei todos os maiores líderes do passado. Tenho mais algum obstáculo a ultrapassar?»

Perdido nos seus pensamentos filosóficos, o Grão-Vizir disse baixinho:

«O tempo, Ó Líder Supremo. O tempo tem sempre a última palavra.»

O Líder Supremo fitou-o com frieza.

«Então, farei com que o tempo deixe de existir!»

REGRAS

Usa uma carta Império do lado B e coloca as seguintes cartas na tua área de Construção: Centro de Investigação, Neurociência e Viagem no Tempo. No final do jogo, estas cartas têm de estar Construídas.

Medalha de Bronze: ≥ 65 PV
Medalha de Prata: ≥ 85 PV
Medalha de Ouro: ≥ 105 PV

Créditos

Autor do Jogo: Frédéric Guérard

Ilustrador: Anthony Wol

Director Geral: Benoît Bannier & Rodolphe Gilbert

Director Artístico: Igor Polouchine

Tradução Portuguesa: Maria Júdice

Equipa de Testes: Jean-Maxence, Jérôme, Jonathan, Matthieu, Michèle, Mathieu, Maxime, Simon, Benji, Benco, Fred, Guillaume, Théodore, Elliot, Igor e Greg.

Publicado por:

La Boite de Jeu & Origames
©2019 La Boite de Jeu & Origames

Edição portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal:

MEBO Games Lda.
Rua dos Bem Lembrados,
141 - Manique
2645-471 Alcabideche, Portugal

Qualquer assunto sobre este jogo:
info@mebo.pt • www.mebo.pt

CO5: O FINAL DOS TEMPOS

O Líder Supremo tem passado todo o tempo rodeado de mapas, livros e relatórios. Um dia, o Grão-Vizir viu-lhe um brilho nos olhos, o mesmo brilho que ele tinha quando era novo e estava no auge do poder. O Grande Líder queixou-se:

«Tolos, traidores ingratos! Destruíram tudo! Depois de tudo o que fiz por eles... Mas, isto ainda não acabou! Já conquistei a Terra, o céu e o espaço, mas ainda há um mundo inteiro para possuir. E está aqui, debaixo dos meus pés!»

REGRAS

Usa uma carta Império do lado B e coloca as seguintes cartas na tua área de Construção: Complexo Industrial, Cidade Subterrânea, Cidade Subaquática e Sociedade Secreta. No final do jogo, estas cartas têm de estar Construídas.

Medalha de Bronze: ≥ 75 PV
Medalha de Prata: ≥ 95 PV
Medalha de Ouro: ≥ 120 PV

CO6: O DINHEIRO NÃO TEM CHEIRO

O Líder Supremo convocou o seu Grão-Vizir:

«Eu tenho o poder de decidir se alguém deve viver ou morrer. Porém, as mega corporações continuam a parecer mais poderosas do que eu. Quero que isso acabe. Manda construir o maior monumento em minha glória, (aliás, em glória do Império) e obriga as mega corporações a pagarem-no.»

REGRAS

Usa uma carta Império do lado B e coloca as seguintes cartas na tua área de Construção: Centro Financeiro, Centro de Propaganda, Monumento Nacional. No final do jogo, estas cartas têm de estar construídas.

Medalha de Bronze: ≥ 60 PV
Medalha de Prata: ≥ 85 PV
Medalha de Ouro: ≥ 105 PV

