



LUSITANIA



VENI, VIDI, VICI.

Um jogo de João Quintela Martins
Ilustração de Olivier Fagnère

HISTÓRIA

Chegam notícias terríveis a Roma! Na parte mais remota da Península Ibérica, Lusitania, um povo que não se governa nem se deixa governar, derrotou o exército do império.

Júlio César, o imperador, fica furioso e toma medidas. Ordena aos seus melhores comandantes que viagem por territórios do império para recrutar legionários e mercenários e juntar equipamentos para a batalha.

Em breve 4 legiões vão marchar até à Lusitania para esmagar a heroica resistência local. O próprio César comandará uma das legiões.



Alea iacta est. A sorte está lançada.

COMPONENTES

32 cartas de soldados

20 Legionários (5 de cada cor / província representada)



Azul: Aquitania

Vermelho: Britannia

Amarelo: Hispania C.Tarraconensis

Verde: Helvetia

6 Mercenários Bárbaros (Branco)



3 Cozinheiras



3 Artilheiros



15 cartas de visitante

2 Auxilia



3 Senador



2 Cleopatra



3 Inspetor



5 Médico



26 cartas de equipamento



Pontos de Vitória



4 cartas Deus Marte / cartas iniciais 1 carta de treino

1 *Julius Caesar* 3 Comandante



OBJETIVO

Durante uma partida podes baixar cartas da tua mão para a mesa, colocando-as numa linha à tua frente, ou trocar cartas da tua mão com outras existentes no campo de treino. Todas as cartas que colocas na mesa dão-te pontos de vitória e o vencedor é o jogador que primeiro chegar aos 21 pontos.

PREPARAÇÃO

- 1 Baralha as cartas Deus Marte e distribui uma por jogador (**certifica-te que a 2 ou 3 jogadores a carta *Julius Caesar* está em jogo**). Os jogadores colocam a sua carta (virada para cima) à sua frente, do lado esquerdo dum alinhamento imaginário, deixando espaço para 8 cartas que poderão vir a ser colocadas ao longo do jogo (à direita desta carta inicial). A partir de agora esta linha de cartas do jogador será designada por **exército**.
- 2 Coloca a carta de treino virada para cima no centro da área de jogo (mesa).
- 3 Baralha as cartas de soldado, equipamento e visitante (em conjunto) e distribuiu 3 por cada jogador (de face virada para baixo).
- 4 Coloca as restantes cartas (de face virada para baixo) junto da carta de treino formando uma pilha de bisca.
- 5 Retira 4 cartas do topo da pilha de bisca e coloca-as (de face virada para cima) junto da carta de treino. Esta área será de agora em diante chamada de **campo de treino**.



TURNO DE JOGO

Começa a jogar o jogador que recebeu a carta *Julius Caesar*. No seu turno, é obrigatório que o jogador **execute uma das três ações possíveis**:

TROCAR
cartas

OU

RECRUTAR
soldados, equipamento
ou visitantes

OU

DISPENSAR
uma carta

Adicionalmente, a qualquer momento do seu turno, o jogador pode escolher executar a ação livre, cabe ao jogador decidir quais as suas prioridades.

Nas páginas seguintes explicaremos as três ações obrigatórias e a ação livre.

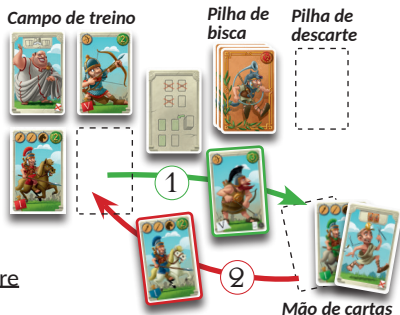
Depois de executar uma ação obrigatória, e eventualmente uma ação livre, é a vez do jogador à sua esquerda executar a(s) sua(s) ação (ou ações). Uma partida de Lusitania XXI desenrola-se neste sentido e deste modo até ao final do jogo.

AÇÃO DO TIPO OBRIGATÓRIA

TROCAR cartas

Esta ação permite ao jogador trocar uma carta da sua mão por outra (das quatro visíveis) no campo de treino.

- 1 Escolhe e retira para a tua mão uma carta do campo de treino.
- 2 Descarta uma carta da tua mão para o campo de treino (que colocas de face virada para cima).



NOTA: o jogador inicia e termina o seu turno **sempre** com três cartas na mão.

Importante: sempre que estão visíveis três cartas do mesmo tipo de equipamento ou três cartas com o mesmo tipo de estandarte (azul, vermelho, amarelo, verde, branco ou preto), removem-se essas 3 cartas para a pilha de descarte e revelam-se três novas cartas do topo da pilha de busca. A carta de treino é um lembrete para esta regra.

RECRUTAR soldados, equipamento ou visitantes

Esta ação permite ao jogador baixar uma carta da sua mão para a mesa (exército do jogador), podendo ser uma carta de soldado, de equipamento ou de visitante.

Existe um máximo de nove posições no exército de um jogador.

- > Nas posições extremas (0 e 8) podem ser colocadas carta de Deus Marte ou visitante
- > Nas posições I a V podem ser colocadas cartas de Legionário ou de Mercenário, numerados de I a V
- > Na posição VI entra a carta de Cozinheira, mas há uma carta de Mercenário VI que também aí pode ser colocada
- > Na posição VII só pode entrar a carta de Artilheiro



1) Recrutar um soldado

O jogador baixa uma carta de soldado da sua mão que coloca de face virada para cima no seu exército.

- 1) **Baixa da tua mão a carta de soldado que pretendes recrutar e coloca no teu exército.**
- 2) **Bisca a carta do topo da pilha de bisca para a tua mão.**

Pilha de bisca



Regras importantes:

- A) A cor/província do jogador é determinada pela primeira carta de Legionário que o jogador recruta para o seu exército.
 - B) Não é autorizado recrutar Legionários de uma cor/província diferente da que inicialmente começou a recrutar.
 - C) Não é autorizado recrutar mais de dois Mercenários para o seu exército.
 - D) Não é autorizado recrutar um Legionário ou Mercenário que ocupe a mesma posição no exército. Por exemplo, um exército pode ter uma carta de Legionário V ou uma carta de Mercenário V, nunca ambas.
 - E) Não é autorizado recrutar mais de uma Cozinheira.
 - F) Não é autorizado recrutar mais de um Artilheiro.
- E) Quando uma carta de soldado é recrutada, esta, permanece no exército, alinhada à frente do jogador até ao final do jogo e não pode ser descartada.



2) Recrutar (ou obter) um equipamento.

O jogador baixa uma carta de equipamento da sua mão que adiciona de face virada para cima atrás de uma carta de soldado já existente no seu exército.

- 1 Coloca a carta de equipamento que pretendes recrutar por baixo da carta de soldado. É obrigatório deixar visível os ícones de pontos de vitória e de tipo de equipamento da carta.
- 2 Bisca a carta do topo da pilha de bisca para a tua mão.



Informação: a informação sobre o tipo e quantidade de equipamentos que um soldado pode carregar está indicada no canto superior esquerdo. A Cozinheira não pode carregar equipamentos. 7

No exemplo apresentado, o jogador pode recrutar para trás deste Legionário, uma Lança ou uma Espada (nunca as duas armas em simultâneo) e um Escudo.



3) Recrutar um visitante

Escolhe uma carta de visitante da tua mão e adiciona-a ao teu exército numa das suas extremidades (posição 0 ou posição 8). O jogador baixa uma carta de visitante da sua mão que coloca de face virada para cima na posição 0 ou 8 do seu exército.

1 Baixa a carta de visitante para a posição zero ou oito do teu exército (se estas não estiverem ocupadas). Não é possível teres no teu exército mais de 2 cartas de visitante (e/ou Deus Marte) ao mesmo tempo, claro.

2 Bisca a carta do topo da pilha de bisca para a tua mão.



Nota: no exemplo, a posição mais à esquerda já estava ocupada por um Comandante (carta Deus Marte). Também poderia acontecer este espaço estar livre ou estar ocupado por uma qualquer carta de visitante ou pela carta *Julius Caesar* (o outro tipo de carta Deus Marte).

Nota: as cartas Deus Marte (3 de Comandante e 1 *Julius Caesar*) funcionam como as cartas de visitante com a diferença de que são distribuídas aos jogadores logo no início do jogo.

DISPENSAR uma carta

O jogador baixa para junto do seu exército uma carta que coloca de face virada para baixo (personagem Música à vista). Esta ação serve para que os jogadores se livrem de cartas sem utilidade mas custa meio ponto de vitória por cada carta de Música à vista no final do jogo.

1 Baixa para junto do teu exército a carta de que te pretendes livrar com a face de Música virada para cima.

2 Bisca a carta do topo da pilha de bisca para a tua mão.



Importante: as cartas dispensadas não ocupam posição nenhuma no 8 exército. As cartas Deus Marte não podem ser dispensadas.

AÇÃO LIVRE

Adicionalmente e uma vez por turno (antes ou depois da ação obrigatória) o jogador pode descartar do seu exército (para a pilha de descarte) uma carta de visitante ou Deus Marte para beneficiar do seu efeito. As cartas *Julius Caesar* e *Auxilia* são exceções porque produzem efeito mas não podem ser removidas para a pilha de descarte. Ver os procedimentos de cada carta nas páginas seguintes.

- 1 Descarta do teu exército (para a pilha de descarte) uma carta visitante ou Deus Marte (posição um ou oito). As cartas *Julius Caesar* e *Auxilia* não são descartadas.
- 2 Beneficia do efeito da carta.



NOTA: ao descartar uma carta visitante ou Comandante é obrigatório aplicar o seu efeito.

EFEITOS DAS CARTAS



Julius Caesar: remove as quatro cartas do para a pilha de descarte e revela quatro novas cartas da pilha de bisca. De seguida, passa a carta *Julius Caesar* para o jogador à tua direita. Se esse jogador já possui duas cartas de visitante ou Deus Marte no seu exército, então a carta é passada adiante. Portanto, é possível que a carta *Julius Caesar* possa voltar para o teu exército se todos os outros jogadores já tiverem os seus dois espaços de cartas de visitante ou Deus Marte (espaços 0 e 8) ocupados.



Comandante: descarta uma, duas ou três cartas da tua mão para a pilha de descarte. De seguida bisca o mesmo número de cartas do topo da pilha de bisca.



Auxilia: move esta carta para uma posição de soldado (I – VII) do teu exército. Independentemente da posição que a carta ocupe no teu exército, no final do jogo esta irá valer 1 ponto de vitória. Tal como acontece até se terminar numa posição 0 ou 8 do exército.



Senador: retira aleatoriamente uma carta da mão de um dos teus adversários e, antes de adicioná-la à tua mão, escolhe uma carta da tua mão para entregar ao teu adversário; repete este processo com todos os adversários.



Inspetor: retira uma carta da tua mão para a pilha de descarte. Em seguida, inspeciona a pilha de descarte e escolhe daí uma carta para adicionares à tua mão.



Médico: remove para a pilha de descarte uma ou duas cartas de músico que tenhas junto ao teu exército.



Cleopatra: escolhe uma carta de equipamento existente no exército de um dos teus adversários; a carta escolhida é removida para a pilha de descarte.

FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO

Uma partida de Lusitania XXI termina imediatamente de uma das seguintes formas:

- quando um jogador soma vinte e um ou mais pontos de vitória no seu exército. É imediatamente declarado o vencedor.
- quando a pilha de bisca se esgota uma segunda vez*. Nesta situação o jogo termina imediatamente após o final do turno do jogador que retirou a última carta da pilha de bisca. É declarado vencedor o jogador que soma mais pontos de vitória no seu exército. Em caso de empate o vencedor é o jogador de entre os empatados que possui a carta Julius Caesar ou está mais à esquerda desta.

Importante: cada carta Músico que tenhas junto ao teu exército no final do jogo subtrai meio ponto de vitória à tua pontuação.

* quando se esgotam pela primeira vez as cartas da pilha de bisca baralham-se as cartas da pilha de descarte para se formar uma nova pilha de bisca.



Total = 21PV

Créditos

Autor:

João Quintela Martins

Ilustração

Olivier Fagnère

Desenvolvimento da edição Lusitania XXI

David M Santos-Mendes e Rôla

Lusitania XXI é uma edição revista do jogo Lusitania, com novas cartas e diferentes efeitos. Esta edição é enriquecida com duas expansões: *Laurus* e *Virtus*, que podem ser jogadas separadamente ou em conjunto.



Copyright © PYTHAGORAS 2022. Todos os direitos reservados.

www.pythagoras.pt

Para dúvidas ou questões sobre as regras contacte: info@pythagoras.pt

No caso das expansões serem jogadas em conjunto, as dez cartas são baralhadas e usadas em número igual ao número de jogadores mais um.

EXPANSÃO LAURUS



Baralha as cartas *Laurus* e coloca à vista no centro da mesa tantas cartas quanto o número de jogadores mais uma.

O primeiro jogador a atingir o objetivo relativo a determinada carta *Laurus*, recolhe para si essa carta e coloca-a junto do seu exército. Cada carta *Laurus* vale um ponto de vitória que conta imediatamente para a soma de pontos do jogador.



Primeiro jogador a ter adicionado três cartas de equipamento específicas: Pedregulho, Arco e flecha e Cavalo.



Primeiro jogador a ter adicionado ao seu exército dois pares iguais de qualquer tipo de equipamento.



Primeiro jogador a ter adicionado quatro tipos diferentes de equipamento ao seu exército.



Primeiro jogador a ter as posições I, II, III e IV do seu exército ocupadas por cartas soldado ou *Auxilia*.



Primeiro jogador a ter as posições V, VI e VII do seu exército ocupadas por cartas soldado ou *Auxilia*.

Primeiro jogador a ter as posições V, VI e VII do seu exército ocupadas por cartas soldado ou *Auxilia*.

EXPANSÃO VIRTUS



Baralha as cartas *Virtus* e coloca à vista no centro da mesa tantas cartas quanto o número de jogadores mais uma.

O primeiro jogador a atingir o objetivo relativo a determinada carta *Virtus* recolhe essa carta e coloca-a junto ao seu exército. No caso das cartas *Virtus* 6 e 10 estas são para incorporar no exército do jogador. As cartas *Virtus* concedem ao jogador benefícios especiais até ao final do jogo.



Objetivo: ter adicionado ao seu exército três cartas de equipamento específicas: Pedregulho, Machado e Cavalos.

Benefício: esta carta é colocada imediatamente sob qualquer carta de equipamento existente no exército; a partir de agora o jogador pode RECRUTAR uma carta de equipamento adicional desde que igual à tal carta de equipamento existente.



Objetivo: ter 3 posições sequenciais ocupadas no seu exército. (por soldados ou mercenários).

Benefício: esta carta é colocada junto do exército e a partir de agora, ao realizar uma ação de TROCAR, o jogador pode trocar 2 cartas em vez de uma.



Objetivo: ter adicionado ao seu exército três cartas de equipamento específicas: Espada, Machado, Arco e flecha.

Benefício: esta carta é colocada junto ao exército. A partir de agora, ao realizar uma ação de DISPENSAR, o jogador pode dispensar 2 cartas de cada vez, e recolher 2 novas cartas da pilha de bisca.



Objetivo: ter adicionado ao seu exército a Cozinha e um Artilheiro com todo o equipamento indicado na carta de Artilheiro.

Benefício: esta carta é colocada imediatamente sob qualquer carta de soldado ou de equipamento existente no exército; a partir de agora o jogador pode RECRUTAR duas cartas de equipamento adicionais, sendo que estas não podem coincidir com equipamentos indicados na correspondente carta de soldado.



Objetivo: ter adicionado ao seu exército 3 cartas de equipamento específicas: Espada, Lança, Escudo.

Benefício: esta carta é colocada junto do exército e o jogador fica autorizado a RECRUTAR um terceiro Mercenário.