



O jogo é jogado em fases:

1. CONTAR PRENDAS E RECEBER CUBOS DE ACÇÃO

Os jogadores recebem cubos de acção mediante o número de prendas dadas/recebidas:

0 = 3 cubos	1 ou 2 = 4 cubos	3 ou mais = 5 cubos
-------------	------------------	---------------------

2. ESCOLHER O CHEFE DOS MINISTROS

O anterior chefe dos ministros escolhe outro jogador para ser o próximo chefe, esse jogador coloca imediatamente um cubo activo no espaço da acção Favor Imperial. (Na primeira ronda o chefe dos ministros é sorteado)

3. ACÇÕES

ACÇÕES NA CAIXA DE ACÇÕES

Começando com o jogador à esquerda do Chefe cada jogador, em turnos, executa uma acção. Continua-se até todos os jogadores passarem e então o Chefe dos Ministros executa a acção do Favor Imperial. As acções são representadas pela colocação de cubos activos na caixa de acções ou jogando cartas de recompensa do imperador. Mas se um jogador desejar repetir uma acção tem de colocar dois cubos. Esta regra também se aplica às acções associadas (ver livro de regras). A acção “Transferir” ou “Passar” não precisam de usar cubo. Apenas o Chefe pode executar uma acção – Favor Imperial – depois de passar.

Subornar um Oficial

NOTA: Cada oficial só pode ter um marcador associado (excepto na fase da Resolução dos Ministérios)

Pagar o valor indicado e colocar um marcador no oficial (ao lado do oficial – significando que não está seguro)

O custo é reduzido se já se tiver um oficial subornado em Hubu.

Oficiais subornados em Bingbu reduzem o custo de exércitos e em Gongbu de “junks”.

Assegurar um Oficial (Um oficial seguro não pode ser facilmente roubado por um adversário)

Repete-se o pagamento do suborno e coloca-se o marcador em cima do oficial. (agora seguro)

Nomear Estudante (Não pode acontecer na primeira ronda do jogo)

Pagar 2 de dinheiro para colocar um estudante num espaço vazio na Caixa do Exame Imperial. (NOTA: Só pode existir um marcador neste espaço de cada jogador)

Forçar Exame Imperial (Não pode acontecer na primeira ronda do jogo)

Pagar 2 de dinheiro para forçar um Exame Imperial na fase da corte desta ronda.

Comprar “Junks”

Comprar 1-4 “junks” e colocá-las no porto do jogador (ver a Ajuda para o custo)

Começar uma viagem (Podem completar-se mais do que uma viagem na escolha desta acção)

Pagar uma licença por cada “junk” que vai navegar. Movê-las do porto para os espaços de Oceano.

Cada 5 “junks” completam uma viagem de descoberta de uma terra distante, as “Junks” são depois devolvidas ao stock.

O primeiro jogador a chegar a cada uma das Terras Distantes ganha os pontos de vitória bem como uma carta de recompensa do imperador. Depois desta viagem, as viagens recebem apenas a carta de recompensa.

Nenhum jogador pode viajar mais que uma vez para o mesma terra distante. (Cada viagem é representada pela colocação de um marcador na Terra Distante).

Recrutar um Exército

Pagar 6 licenças (reduzido se tiver um oficial subornado em Bingbu) para colocar um exército no espaço da respectiva cor nas colónias. Cada jogador pode recrutar até um máximo de 6 exércitos.

Invadir uma Província Distante

Pagar dinheiro como indicado na Província Distante e mover um exército da colónia militar para um espaço vazio na carta. Uma acção move um exército. Cada caixa pode ser ocupada por um jogador, mas vários jogadores podem contribuir para uma invasão (ver mais à frente nestas regras).

Comprar Prenda

Escolher uma das prendas “não disponíveis”, pagar e colocá-la, virada para cima na mesa, disponível.

Dar Prenda

Colocar uma das prendas disponíveis em frente de outro jogador. Depois colocar um marcador no quadrado apropriado na Caixa Marcador de Prendas. Se esse jogador já tiver uma prenda activa sua de menor valor, a antiga é removida de jogo. (Ver Regras especiais de Obrigações de Prendas)

Transferir Influência (Não custa cubos de acção)

Substituir o marcador num ministério não resolvido de outro jogador por um de outro jogador (novo) deixando o seu estatuto inalterado. Esta acção cancela um presente activo que é removido de jogo e o marcador retirado da caixa de marcadores de prendas.

Petição ao Imperador (Só no jogo avançado)

Pagar 2 cubos de acção e remover do jogo uma das prendas disponíveis com um valor de pelo menos 2. O efeito disto depende da prenda que foi removida (ver Ajuda)

Comércio (Cada jogador só pode executar esta acção uma vez por ronda)

Pagar até 4 de dinheiro e receber esse número +1 em cartas.

Impostos

Receber 2 cartas de Confucius

Nenhuma Acção

Pagar 1 cubo e não fazer nada.

Favor Imperial (Apenas o Chefe dos Ministros executa esta acção)

Como acção final de turno na fase das acções o Chefe dos Ministros escolhe qualquer acção da caixa de acções incluindo alguma já executada neste turno não pagando cubos de acção. Todas as outras restrições se mantêm.

ACÇÕES USANDO AS CARTAS DE RECOMPENSA DO IMPERADOR

Não existe custo em cubos de acção. Podem jogar-se cartas de acção em vez de passar um fazer uma acção da caixa de acções. Uma vez jogada, uma carta é resolvida e removida de jogo, depois o turno passa para o próximo jogador. Mais do que uma carta pode ser jogada por Ronda.

Subornos (Obrigações de Prendas não se aplicam a esta acção)

Pode subornar-se um oficial do ministério ou se esse ministério já tiver sido resolvido em qualquer outro por resolver. Ou se coloca um marcador do jogador ao lado do oficial ou escolher um oficial não seguro de outro jogador, pagar o valor (reduzido por suborno em Hubu) e remover o marcador deste e substituí-lo por um do jogador.

Prendas

Transformar uma prenda não disponível em disponível sem custos.

Acção Extra

Executar uma acção da caixa de acções sem ter que usar cubo.

Dinheiro

Receber 4 cartas de Confucius

Recrutar um Exército

Colocar um exército nas Colónias Militares sem custos.

Imperador Insultado!

Colocar a carta virada para cima à sua frente e retirar um exército seu das colónias para cima da carta sem custos. Ganham-se então 2 pontos de vitória.

4. FASE DA CÔRTE

Esta fase tem 4 turnos executados na seguinte ordem:

1. Construir a Grande Muralha – Adicionar mais uma peça da Grande Muralha
2. Exame Imperial – Apenas se accionado (ver em baixo)
3. Resolução dos Ministérios - Apenas se accionado (ver em baixo)
4. Invasões - Apenas se accionadas (ver em baixo)

5. Fim da Ronda

Em 3 passos:

Colocar mais Oficiais

Por cada Ministério que tenha pelo menos um espaço vazio colocar um oficial (ao acaso) no espaço com o número mais baixo.

Descartar Cartas de Confucius

Cada jogador descarta até ficar com 4 cartas.

Devolver cubos de acção

Se o jogo não tiver terminado devolver os cubos de acção e começar uma nova ronda.

FIM DO JOGO

O jogo termina numa de três maneiras:

- ☞ Se todos os Ministérios tiverem sido resolvidos, ou
- ☞ Se todos os candidatos a oficiais forem ganhos, ou
- ☞ Se as 9 peças da Grande Muralha forem colocadas

Nos últimos 2 casos se ainda existirem ministérios por resolver resolva-os da maneira habitual. Se dois jogadores tiverem influência igual, o que tiver o oficial com o rank maior ganha. E é nomeado ministro, o outro torna-se secretário. (Oficial #1 é o de ranking mais alto)

Uma vez todos os ministérios resolvidos, nomeie o Chefe dos Ministros, Almirante e General assim:

- ☞ O Chefe dos Ministros (vale 1PV) é o jogador com mais marcadores em todos os ministérios (incluindo os ministros e secretários). Se existir um empate o ministro de Hubu torna-se o novo Chefe dos Ministros, mesmo que não tenha sido um dos jogadores empatados.
- ☞ O Almirante (vale 1PV) é o jogador com mais "junks" nas viagens. Contam-se 5 por cada marcador numa Terra Distante e 1 por cada "junk" num espaço de oceano (os do porto são ignorados). Se houver um empate, o ministro de Gongbu é nomeado Almirante.
- ☞ O General (vale 1PV) é o jogador com mais exércitos em jogo. Se existir um empate o ministro de Bingbu é nomeado General.

O vencedor é o jogador com mais pontos de vitória, os empates são quebrados a favor do Almirante, depois do Chefe dos Ministros e por fim do General.

OBRIGAÇÕES DE PRENDAS

- a. Quem recebe não pode dar-lhe uma prenda de valor inferior. Uma de igual valor obriga a um acordo mútuo. Uma de valor mais alto substitui a sua prenda (que é removida de jogo).
- b. Se tiver pelo menos um oficial subornado num dos ministérios e o receptor já tiver subornado um número igual ou maior de oficiais então o receptor não pode subornar mais oficiais nesse ministério.
- c. Se tiver um estudante no Exame Imperial o receptor tem que ajudar o seu estudante com pelo menos uma carta de Confucius. Mas se tiver dois presentes dos jogadores envolvidos deve escolher o que lhe deu o presente maior. (pode escolher se forem iguais). Cancela o efeito pagando em adição 2 Cartas de Confucius, removendo o presente de jogo.
- d. Se o receptor tiver que dar influência durante a fase de resolução dos ministérios e o jogador tiver influência nesse ministério, a influência é canalizada para si. Se o receptor tiver prendas de dois ou mais jogadores deve dar a influência ao do maior presente, se empatados o jogador escolhe. A prenda é então cancelada*.

*Não esquecer de ajustar sempre a caixa marcador de prendas

Para um sumário de como cancelar os efeitos das prendas ver a Ajuda

EXAME IMPERIAL

Isto acontece se os dois espaços de estudante estiverem ocupados ou se alguém escolher a acção de forçar um Exame Imperial. O jogo termina uma vez usados todos os candidatas a Oficiais. Se os espaços de estudantes estiverem ocupados por marcadores de dois jogadores, todos os jogadores começando pelo Chefe dos Ministros devem jogar pelo menos uma carta de Confuciu (se a tiverem) em apoio a um dos estudantes. Se o jogador tiver recebido uma prenda é obrigado a apoiar o estudante que lha ofereceu. (Ver obrigações de Prendas)

Ganhando o Exame o Imperial

Se os estudantes forem de jogadores diferentes o vencedor é aquele que tiver recebido mais dinheiro. Em caso de empate o estudante no símbolo vermelho vence.

Se apenas um espaço de estudante estiver ocupado ou se ambos forem do mesmo jogador não se jogam cartas de Confuciu (nem para cancelar prendas) e o jogador ganha o Exame.

O Vencedor fica com o Oficial Candidato e coloca-o no Ministério indicado, pondo um marcador no topo do mesmo. Se não existirem espaços vazios no Ministério o oficial pode substituir qualquer oficial não subornado ou não seguro (esse oficial é depois removido de jogo). Se o Ministério indicado já tiver sido resolvido ou não existirem oficiais não seguros e/ou subornados o vencedor pode substituir noutro Ministério mediante as mesmas condições. Se mesmo assim não conseguir ser colocado esse candidato a oficial é removido de jogo.

Todo o dinheiro usado pelos “tutores” é descartado.

Finalmente abre-se um novo candidato. Se o Ministério indicado no tile já tiver sido resolvido remova-o de jogo e abra o candidato seguinte. Note que um Exame Imperial pode desencadear uma Resolução de Ministérios. Se o último candidato tiver sido ganho, o jogo termina no final dessa ronda.

RESOLUÇÃO DOS MINISTÉRIOS

I. Se mais que um tiverem que ser resolvidos eles são resolvidos da esquerda para a direita.

Contam-se o número de marcadores de cada jogador, o que tiver mais é nomeado Ministro, o segundo classificado é o Secretário. Se mais do que dois jogadores tiverem influência o que tiver menos cede temporariamente a sua a outro jogador. Se existir um empate para esse efeito, o jogador com o oficial de maior rank de menor valor (#1 é o maior) é escolhido. O jogador para quem os votos são transferidos deve ser o que tiver dado o presente de valor mais alto (em caso de empate o jogador é livre de escolher). Isto Cancela então a prenda. Se nenhuma prenda tiver sido recebida o jogador é livre de escolher a quem dá a sua influência.

(Para indicar isto um marcador não seguro é colocado ao lado dos marcadores seguros do recipiente).

Este procedimento segue até que permaneçam apenas dois jogadores.

O Ministro fica com os Pontos de Vitória, marca-os na tabela e coloca um marcador seu no lugar do Ministro. O Secretário faz o mesmo. (estes marcadores servem para a contagem final do Chefe dos Ministros no final do jogo).

Finalmente remova todos os marcadores temporariamente não seguros dos ministérios resolvidos e devolva a influência ao jogador original.

Se todos os Ministérios tiverem sido resolvidos o jogo termina no final da ronda.

INVASÕES

Isto acontece se um ou os dois eventos ocorrerem durante a fase de acções:

☞ Pelo menos uma Província Distante tem um exército em cada uma das suas caixas.

☞ A Grande Muralha tiver chegado a um local com o símbolo de um soldado coincidente com ícone por cima da Província Distante. (Se já tiver sido resolvido ignora-se)

Uma invasão é sucedida se as caixas da Província Distante estiverem ocupadas. Mas se for resolvida pelo avanço da grande muralha e alguma das caixas não tiver exércitos a invasão falha.

Se tiver sucesso ganham-se PV iguais ao número na caixa que ocupa. Independentemente do resultado, o jogador com um exército na caixa com a recompensa do imperador ganha uma carta de recompensa quando a invasão acontece. Finalmente volta-se o marcador de província e colocam-se os exércitos invasores em cima. Os exércitos não podem ser reutilizados. Isto acontece para que no final do jogo o jogador com mais exércitos possa ser eleito General.

A VARIANTE DO ALMIRANTE

Se dois ou mais jogadores tiverem empatado no número de pontos de vitória o Almirante vence, independentemente se era ou não um dos jogadores empatados. Esta variante aumenta o poder do Almirante e representa o triunfo dos interesses capitalistas sobre Confuciu e muda a história da china, tornando provável que a China domine o Mundo antes dos Europeus!