
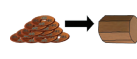





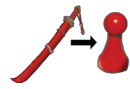











# Confucius Ajuda

Acções (veja também no verso)

		<b>Subornar Oficial</b>	Dinheiro no oficial = Marcador não seguro	<b>Oficial de Hubu subornado</b> = menos 1	
		<b>Assegurar Oficial</b>	Dinheiro no oficial = mudar marcador para seguro		
		<b>Nomear Estudante</b>	2 dinheiro = Estudante Exame Imperial	<i>Não na ronda 1.</i> Só se houver espaço	
		<b>Forçar Exame Imperial</b>	2 dinheiro = forçar Exame Imperial	<i>Não na ronda 1.</i>	
		<b>Comprar Junk</b>	1 (1) = 1 junk 3 (2) = 2 junks 6 (4) = 3 junks 10 (7) = 4 junks	<b>Oficial de Gongbu subornado</b> = entre parêntesis	
		<b>Começar viagem</b>	1 licença por junk 5 junks = complete a viagem	Primeiro = PV Todas as viagens = carta de favor	
		<b>Recrutar Exército</b>	6 (4) licenças=exército nas colónias militares	<b>Oficial Bingbu subornado</b> = entre parêntesis	
		<b>Invadir Provincia Distante</b>	Dinheiro na Provincia = mover exército das colónias para a caixa		
		<b>Comprar Prenda</b>	Dinheiro na Prenda = torna prenda disponível		
		<b>Dar Prenda</b>	Dar a jogador = torna prenda activa	Obrigações ao receptor	
		<b>Comércio</b>	Até 4 dinheiro = dinheiro + cartas de Confucius	<i>Uma vez por Ronda</i>	
		<b>Impostos</b>	Ganhar 2 cartas de Confucius		
	Especial		<b>Favor Imperial</b>	Qualquer acção da caixa de acções	
			<b>Transferir Influência</b>	Dar oficial = cancelar prenda	
		<b>Sem Acção</b>	Não fazer nada		



Prendas dadas & Recebidas	Cubos de Acção Activos
0	3
1 ou 2	4
3 ou mais	5



## Petição ao Imperador (Jogo Avançado)

Valor		
2	Mudar posse de junks	Mover 2 junks para um porto diferente.
3	Mudar um estudante no Exame Imperial	Trocar um marcador de um adversário por um seu.
4	Trocar Oficiais	Trocar um oficial que tenha subornado por outro de rank igual ou inferior movendo também os marcadores. Note que o ministério não pode estar já resolvido (tal como na prenda nº6).
5	Recolocar Exército	Mover um exército para uma caixa diferente numa província não conquistada.
6	Substituir Influência	Substituir ministro não seguro por outro seguro.



### Dinheiro

Ganhar 4 cartas de Confucius



### Prenda

Tornar uma prenda disponível sem custos



### Acção Extra

Uma acção extra sem custo em cubos



### Suborno em Bingbu

Oficial não subornado torna-se não seguro



### Suborno em Gongbu

OU



### Suborno em Hubu

Dinheiro no Oficial = trocar marcador não seguro  
(oficial **Hubu** subornado = menos 1)

2 x

### Subornar qualquer um

Obrigações de prendas não se aplicam



### Recrutar um exército

Colocar um exército nas colónias militares



### Imperador Insultado

1 exército na carta = 2 PV

## Sequência de Jogo

Preparar o jogo

Rondas:

Contar Prendas

Escolher Chefe dos Ministros

Acções

Fase da Corte

Construir Grande Muralha

Exame Imperial

Resolução dos Ministérios

Invasões

Fim da Ronda

Colocar Oficiais

Descartar cartas de Confucius

Devolver cubos de acção

Fim do jogo

## Cancelar prendas

Pode cancelar uma prenda recebida das seguintes maneiras:

1. Dar prenda de valor superior.
2. Usar a acção "transferir influência num Ministério não resolvido a favor do dador.
3. Pagar 2 cartas de Confucius a mais (total de 3) para ser tutor de um estudante no Exame Imperial.
4. Ceder influência temporariamente ao dador durante a resolução de um ministério.