

MICRO IMPÉRIOS[®]

MANUAL DE REGRAS

Construa seu império,
adquira tecnologias e
avance através das eras!



O JOGO

Micro Impérios é um jogo de cartas estratégico para 2 a 5 jogadores, com duração de 40 a 80 minutos. Confira as regras e bom jogo!

O manual conta com:

- Componentes do Jogo
- Introdução
- Preparação
- Partida
- Recursos
- Fim de Jogo
- Regras Opcionais
- Referência Iconográfica



**CARAVANA
JOGOS**

NOGALL.FUN
nosso jogo é investir em bons jogos

Adley de Oliveira

COMPONENTES DO JOGO



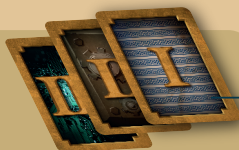
- 36 cartas de Desenvolvimento
- 5 cartas de População
- 5 cartas de Cidade
- 2 cartas de Disputa Econômica
- 11 tokens de Recursos Estratégicos

INTRODUÇÃO

Em Micro Impérios, cada jogador assume o papel de líder de uma civilização que deve progredir e se desenvolver com mais eficiência que seus inimigos. Enquanto evoluem tecnologicamente, os jogadores precisam atrair o máximo de população que conseguirem, além de se atentarem contra possíveis disputas de seus vizinhos para que não roubem suas tecnologias e quebrem sua estratégia. No turno do jogador, ele precisa jogar cartas de Desenvolvimento sem violar a quantidade de recursos disponíveis gerados pelas cartas jogadas anteriormente. Vence a partida o jogador que acumular a maior quantidade de pontos de Influência

PREPARAÇÃO

Cada jogador deve sortear uma carta de Cidade para iniciar sua história, colocando-a sobre a mesa. A carta de População deve ficar próxima ao jogador correspondente. Selecione as cartas de Desenvolvimento de acordo com o verso e embaralhe separadamente. Empilhe os três conjuntos um sobre o outro.



Primeiro, cartas de “Era III”, depois “Era II”, e no topo “Era I”, essa será a Pilha de cartas.



Cada jogador recebe 2 cartas do topo da Pilha e as mantêm em sua mão. Pegue outras 3 cartas do topo da Pilha e coloque-as sobre a mesa lado-a-lado, formando assim a Linha do Tempo. A primeira carta da Pilha deve ficar com a face virada para cima, de modo que todos na mesa possam vê-la.

DESCRIÇÃO DA PARTIDA

Os turnos seguem em sentido horário a partir do primeiro jogador, que deve ser a pessoa da mesa que invadiu uma cidade vizinha há menos tempo. Em seu turno, o jogador terá 2 Ações Possíveis (APs), sendo possível repeti-las. Podem ser:

1. PEGAR UMA CARTA (1 AP)

Pegue uma das três cartas na Linha do Tempo e em seguida preencha o espaço vazio com uma carta retirada do topo da Pilha. Não é possível segurar mais que 2 cartas na mão.



2. JOGAR UMA CARTA (1 AP)

Jogue uma carta de Desenvolvimento que esteja na sua mão. Ela deve obrigatoriamente ser posicionada sobre uma das quatro bordas de qualquer outra carta que o jogador da vez já tenha jogado (incluindo a carta de Cidade), tapando uma de suas extremidades e, conseqüentemente, dois ou mais círculos de recursos.



Uma carta pode ser posicionada na borda esquerda, direita, no topo ou na borda de baixo de outra carta jogada anteriormente, sendo **PROIBIDO** girá-la de ponta-cabeça. Todas as ilustrações devem estar voltadas na direção do jogador.

Antes de jogá-la você deve se certificar de ter uma quantidade de recursos Básicos que corresponda com o custo daquela carta. Se o jogador não possuir recursos suficientes para suprir a demanda da carta, então ele não poderá jogá-la, pelo menos não naquela borda em particular. As cartas de Desenvolvimento jogadas anteriormente ainda precisam ser sustentadas de acordo com o

custo especificado. Não é possível consumir uma quantidade de recursos Básicos maior do que a que está sendo produzida.

É essencial que a quantidade de recursos Básicos produzidos pelas cartas de Desenvolvimento seja sempre contabilizada antes de jogar uma nova carta sobre a mesa, caso contrário essa pode ser considerada uma ação ilegal.

Após ter jogado a carta, o efeito descrito deve ser aplicado imediatamente e apenas no momento em que ela é jogada. Cartas com borda VERDE ao redor da iconografia indicam um efeito ativo no FIM DO JOGO, cartas com borda AZUL ao redor da iconografia indica um efeito OPCIONAL.

3. TROCAR UMA CARTA (1 AP)

Uma vez por turno, caso o jogador da vez tenha 2 cartas em mãos e não tenha nenhum recurso Estratégico disponível para uso sobre sua mesa, ele pode trocar uma das cartas de Desenvolvimento na sua mão por uma carta qualquer da Linha do Tempo. Esta ação não pode ser feita duas vezes no mesmo turno.

4. DECLARAR DISPUTA (2 APS)

Uma vez por turno é possível que o jogador da vez faça uma ação especial de acordo com a quantidade de recursos Básicos que possui, declarando uma disputa Militar, Científica ou Econômica.

5. PESQUISAR UMA CARTA (2 APS)

Uma vez por turno é possível que o jogador da vez adquira uma carta diretamente do topo da Pilha.

TIPOS DE RECURSOS

RECURSOS BÁSICOS:



Militar



Ciência



Economia



Influência

Existem três Recursos Básicos. O jogador precisa desses recursos para jogar as cartas de Desenvolvimento, pois todas exigem um custo recorrente de determinado recurso Básico que deve ser respeitado até o fim da partida, mesmo

após ter sido jogada sobre a mesa, ou seja, só é possível sobrepor recursos que não estejam sustentando nenhuma carta de Desenvolvimento do jogador. A Influência é o único recurso que não será usado para pagar as cartas que serão jogadas posteriormente, ao invés, valerão pontos no fim da partida.

RECURSOS ESTRATÉGICOS:

Algumas cartas oferecem um recurso Estratégico único para o jogador que a adquirir, representados pelos seguintes ícones:



O recurso Estratégico é adquirido no momento em que a carta de Desenvolvimento em questão é jogada.

Não há diferença na funcionalidade de um recurso

Estratégico para outro, mas algumas cartas de Desenvolvimento podem ser jogadas da mão para a mesa isenta do custo em recursos Básicos desde que o jogador em questão tenha o recurso Estratégico requisitado.

As cartas que podem ser pagas com recurso Estratégico possuem um indicador com ícone condizente ao lado do custo comum. Ao jogar uma carta de Desenvolvimento dessa maneira, o jogador em questão tem a opção de colocar seu token de recurso Estratégico sobre a carta (anulando seu custo em recursos Básicos), recebendo 3 pontos no fim da partida por cada recurso Estratégico gasto dessa maneira.

Recursos Estratégicos também podem ser usados como um recurso Básico qualquer, suprimindo a necessidade de alguma carta de Desenvolvimento recém jogada. Ao fazer isso, o jogador da vez deve colocar o token sobre a carta jogada, indicando que UM dos recursos Básicos foi pago através dela. O recurso Estratégico em questão não pode mais ser usado. Cada recurso gasto dessa maneira arrecada 1 ponto no fim da partida.

6. DECLARAR DISPUTA

No início do seu turno, um jogador pode escolher um adversário e declarar disputa contra o mesmo pelo custo de 2 APs. O declarante deve escolher entre disputa Militar, Científica ou Econômica, e comparar a quantidade total que possui de determinado recurso Básico com a quantidade total do jogador que está sendo alvo da disputa (ou seja, todos os Recursos visíveis nas cartas que já estejam sobre a mesa).

O jogador declarante só pode vencer caso possua mais recursos Básicos que seu adversário. De acordo com o tipo de disputa escolhido, os seguintes resultados podem ocorrer:



MILITAR:*

Tome de forma aleatória 1 carta da mão do adversário escolhido como alvo, ele também perde 1 População. Caso sua mão já tenha atingido o limite máximo, a carta tomada vai diretamente para o topo da Pilha.



CIENTÍFICA:

Tome 1 recurso Estratégico NÃO-UTILIZADO do jogador adversário e receba +1 População. O adversário escolhido tem a opção de evitar a perda do recurso Estratégico reduzindo -2 População.



ECONÔMICA:

Receba +2 População. O adversário escolhido perde -1 População e recebe a carta de Disputa Econômica. A carta ocupará espaço na mão do alvo como qualquer outra, sendo necessário que gaste 1 AP em seu turno para descartá-la. A carta de Disputa Econômica não pode ser jogada ou trocada por outra da Linha do Tempo, apenas descartada. Um jogador não pode segurar mais que 2 cartas de Disputa Econômica.

***Em partidas com 2 jogadores apenas a disputa Militar é permitida.**

7. FIM DE JOGO

O jogo entra nas rodadas finais quando acabarem as cartas da Linha do Tempo. NÃO é permitido declarar disputas a partir desse momento.

Quando um jogador não tiver mais possibilidade de jogar cartas, ele está fora do jogo e a partida chega ao fim quando todos os outros jogarem um último turno, encerrando a rodada.

Vence o jogador que acumular mais pontos de Influência.



Cada recurso de Influência visível vale 1 ponto.



Cada recurso Estratégico não-utilizado rende 2 pontos para o jogador proprietário. Cada recurso Estratégico gasto rende 1 ponto.

Cada recurso Estratégico gasto como requisito para uma carta de Desenvolvimento rende 3 pontos.

As faixas localizadas nas bordas das cartas de Desenvolvimento, chamadas Trilhas de Influência, valem 1 ponto por faixa, porém, apenas a maior sequência de Trilhas de Influência (aquela que tiver a maior quantidade de faixas conectadas continuamente entre as



cartas) pontuará, desconsiderando as menores. Cada faixa nas bordas da carta vale 1 ponto e não mais que isso. Faixas interrompidas por quaisquer recursos continuam valendo 1 ponto.

REGRAS OPCIONAIS

JOGO SIMPLES:

Para a primeira partida, pode-se jogar de forma mais simples, desconsiderando os níveis de População e os efeitos das cartas de Desenvolvimento.

DESAFIO MAIOR:

O jogador com a maior Trilha de Influência recebe 4 pontos extras.

CARTA PARA INICIANTE:

O jogador menos experiente recebe a carta de Cidade JAIPUR.



REFERÊNCIA ICONOGRÁFICA



COLÔNIA 	Receba 1 População.	ROBÓTICA 	Fim do Jogo: se tiver 5 ou mais População, receba 3 PV.
TRIBUNAL 	Escolha um jogador. Ele não pode pegar cartas da Linha do Tempo no próximo turno.	ACADEMIA DE CIÊNCIAS 	Opcional: descarte 1 recurso Estratégico e receba 1 AP neste turno.
REDE DE ENERGIA 	Fim do Jogo: pontos de recursos Estratégicos valem o dobro.	AERONÁUTICA 	Opcional: pegue 1 carta do topo da Pilha, troque com uma carta da sua mão, e depois troque com uma carta da Linha do Tempo.
PROGRAMA ESPACIAL 	Fim do Jogo: considere uma Trilha de Unfluência extra na borda de uma carta adjacente a esta.	DRONES DE GUERRA 	Fim do Jogo: receba 1 PV por cada 2 Trilhas de Influência na borda desta carta.
REVOLUÇÃO 	Fim do Jogo: considere uma Trilha de influência extra na borda dessa carta, na posição que desejar.	REALIDADE VIRTUAL 	Fim do Jogo: se tiver 8 ou mais População, receba 3 PV.
SENADO 	Concede imunidade à disputas.	BOMBA ATÔMICA 	Fim do Jogo: escolha um jogador. Destrua uma carta adjacente à cidade dele.
		TECNOLOGIA A VAPOR 	Pode segurar até três cartas na mão.

Identifique os ícones presentes em cada carta e entenda seu funcionamento na prática seguindo as referências

TECNOLOGIA A VAPOR



Pode segurar até três cartas na mão.

BIBLIOTECA



Fim do Jogo: receba 3 PV se possuir a maior População da mesa.

GUILDA DE ENGENHEIROS



Olhe a mão de um oponente qualquer e troque uma carta por outra da Linha do Tempo.

RECRUTAMENTO



Fim do Jogo: receba 3 PV caso conclua a formação indicada.

GUERRA



Opcional: descarte 1 recurso Estratégico e escolha um jogador. O alvo perde 2 População e automaticamente perde uma disputa Militar.

EDUCAÇÃO



Fim do Jogo: receba 2 PV caso conclua a formação indicada.

COMPUTADORES



Fim do Jogo: receba 4 PV caso conclua a formação indicada.

CARAVANA



Fim do Jogo: receba 1 PV se houver 2 ou mais Trilhas de Influência na borda desta carta.

MEDICINA



Fim do Jogo: receba 2 PV caso conclua a formação indicada.

CINEMA



Escolha um jogador. Ele não pode jogar cartas no próximo turno.

INFANTARIA DE LINHA



Fim do Jogo: receba 3 PV caso conclua a formação indicada.

HOPLITAS



Escolha um jogador. Ele perde 1 População.