

IT'S A WONDERFUL WORLD

LIVRO DE REGRAS



I

OBJETIVO E CONCEITO

Em *It's a Wonderful World*, você vai liderar um **Império** em expansão. Escolha o caminho que fará você desenvolvê-lo mais rápido e melhor do que seus adversários.

O jogo dura **4 rodadas**. A cada rodada, você vai **comprar** cartas (consulte a página 3) para produzir Recursos e desenvolver seu Império. Após escolher suas **cartas**, você poderá **reciclar** algumas para adquirir Recursos imediatamente, ou usá-las para **Construção** para produzir **Recursos** a cada rodada e/ou ganhar Pontos de Vitória. No final da 4ª rodada, o jogador com o maior número de Pontos de Vitória vence o jogo.

II

COMPONENTES

- 1 tabuleiro de cinco partes para montar
- 5 cartas de Império frente e verso (A/B)
- 150 cartas de Desenvolvimento
- 170 cubos de Recurso (35 de Materiais , 30 de Energia , 30 de Ciência , 30 de Ouro , 30 de Exploração , 15 de Krystallium )
- 80 fichas de Personagem (40 Gerais  e 40 Investidores )
- 1 Marcador de Rodadas
- 1 bloco de pontuação

ANATOMIA DE UMA CARTA DE IMPÉRIO



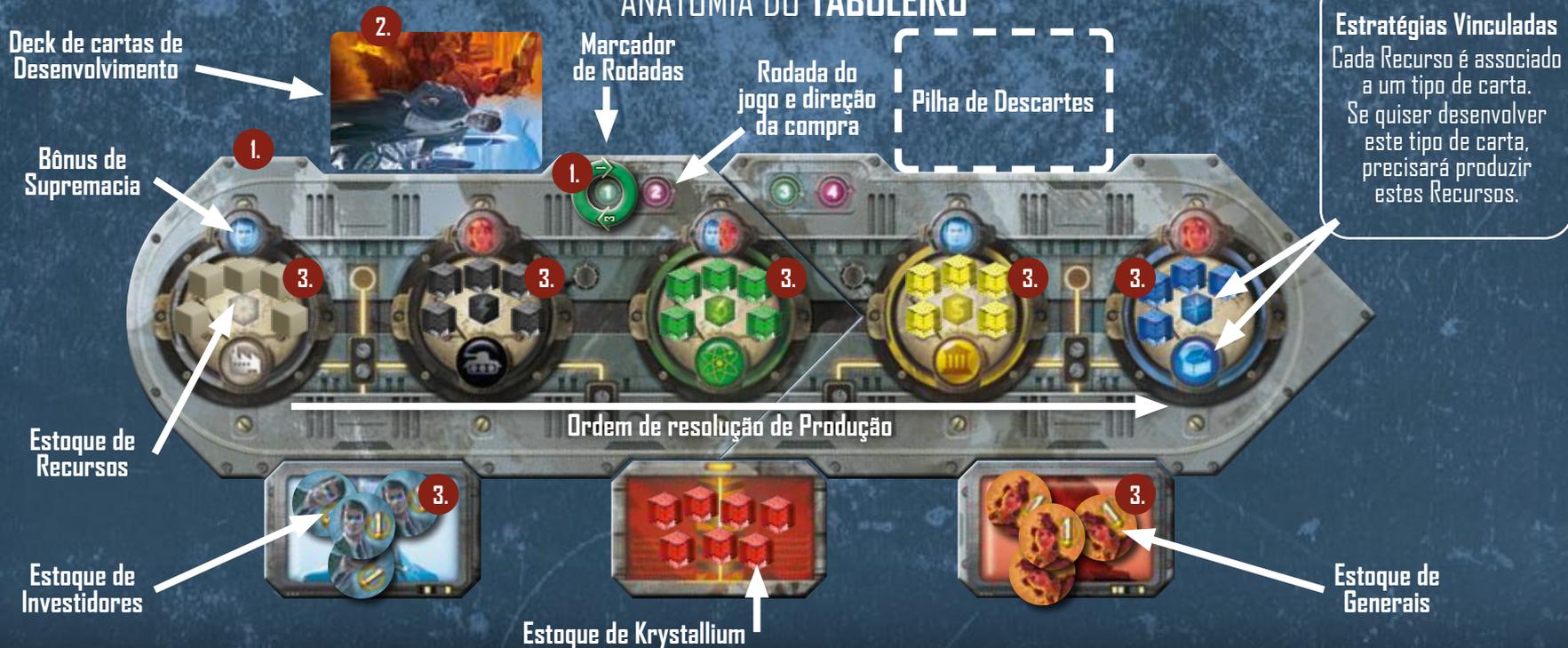
ANATOMIA DE UMA CARTA DE DESENVOLVIMENTO



Tipos de carta de Desenvolvimento



ANATOMIA DO TABULEIRO



III

MODO DE JOGO

As seguintes regras ensinam a como jogar um jogo normal de 3 a 5 participantes. No final do livro de regras (página 7), há regras específicas para os seguintes modos:

- Modo Solo (1 jogador)
- Modo para 2 jogadores

IV

PREPARAÇÃO

1. Monte o tabuleiro e coloque o Marcador de Rodadas sobre a rodada 1.
2. Embaralhe as cartas de Desenvolvimento para formar um deck e coloque-o no encaixe destinado a ele ao longo do tabuleiro.
3. Coloque os cubos de Recurso e as fichas de Personagem nos seus respectivos espaços de Estoque no tabuleiro.
4. Escolha se vai jogar com o lado A ou B das cartas de Império (nos seus primeiros jogos, use o lado A). Distribua uma carta de Império para cada jogador. Todos devem colocar a carta que receberam com o mesmo lado para cima.

Observação: Não é possível jogar com os lados A e B das cartas de Império ao mesmo tempo. No seu primeiro jogo, recomendamos veementemente que você use o lado A.

5. Distribua suas cartas da seguinte maneira para organizar sua área de jogador (veja abaixo): Deixe espaço suficiente acima da sua carta de Império para colocar suas cartas de Desenvolvimento construídas. Você também precisa de uma área de Compra para a rodada em curso e uma área de Construção (dependendo se você for canhoto ou destro, pode copiar a disposição abaixo de forma espelhada).

SUA ÁREA DE JOGO



V

JOGANDO O JOGO

O jogo dura 4 rodadas. Cada rodada compreende as 3 fases seguintes:

- A.** Fase de compra
- B.** Fase de planejamento
- C.** Fase de produção

No fim da 4ª rodada, conte seus Pontos de Vitória.

Dica: Em cada fase, todos jogam simultaneamente. Não alterne rodadas, todos realizam suas ações ao mesmo tempo.

A. FASE DE COMPRA

Compra: O mecanismo do jogo permite que você selecione cartas enquanto minimiza o fator de sorte da compra normal. Cada jogador recebe o mesmo número de cartas, olha pra elas, escolhe uma e a coloca na mesa, então, passa o resto para o jogador à sua esquerda ou direita (dependendo da direção da compra). Repita esta operação com todas as cartas que você recebeu e continue assim até que todas sejam escolhidas. Este método permite que você concentre suas escolhas para uma estratégia e/ou tente eliminar cartas que ajudariam seus oponentes.

- Pegue o deck de cartas de Desenvolvimento e distribua 7 cartas viradas para baixo para cada jogador.
- Todos os jogadores olham as cartas, **escolhem 1**, que deixam virada para baixo na Área de Compra, e passam o resto das cartas para o jogador à...
 - esquerda (nas rodadas 1 e 3)
 - direita (nas rodadas 2 e 4)
- Todos revelam simultaneamente as cartas escolhidas e deixam-nas viradas pra cima na área de Compra antes de pegar as cartas passadas pelo jogador vizinho.
- Continue assim, escolhendo 1 carta por vez, **até que todos os jogadores tenham 7 cartas de Desenvolvimento na área de Compra.**

Dica: Cuidado com as cartas que você passa para seu vizinho: Elas podem parecer inúteis pra você, mas podem ser muito poderosas para outras estratégias, além disso, você pode reciclar cartas pelos seus Bônus de Reciclagem (veja mais na página seguinte).



JOGANDO UMA RODADA

A. FASE DE COMPRA



B. FASE DE PLANEJAMENTO



C. FASE DE PRODUÇÃO

DISTRIBUA 7 CARTAS



ESCOLHA 1



COLOQUE-A EM SUA ÁREA DE COMPRA



PASSE AS OUTRAS 6 CARTAS



RODADA 1 E 3
à esquerda



RODADA 2 E 4
à direita



REPITA ATÉ TER 7 CARTAS EM SUA ÁREA DE COMPRA

B. FASE DE PLANEJAMENTO

Tome uma decisão para cada carta de Desenvolvimento na sua **área de Compra**. Para cada carta, há 2 opções:

- **Use-a para Construção:** Mova a carta para sua área de Construção (ela será considerada "Em Construção").
- **Recicle-a:** Descarte a carta e pegue o **Bônus de Reciclagem** da carta. Pegue o Recurso do tabuleiro e coloque-o diretamente sobre uma carta Em Construção (veja "C. Fase de Produção, 3. Construção") ou sobre sua carta de Império.

Observação: Se a reciclagem de uma carta permitir que você coloque o Recurso de construção final em outra carta, isso conclui a construção dela imediatamente (consulte C. Fase de Produção, 3. Construção). Coloque-a diretamente em sua Carta de Império com a Produção visível. Ela poderá produzir Recursos ainda nessa rodada.

Esta fase termina após todos terem movido todas as suas cartas de Desenvolvimento da área de Compra, seja reciclando-as ou usando-as para Construção.

C. FASE DE PRODUÇÃO

Esta fase compreende 5 passos sequenciais de Produção, um para cada tipo de Recurso.

Durante cada passo, todos produzem simultaneamente o tipo correspondente de Recurso. A Produção é resolvida na ordem indicada no tabuleiro:



REALIZANDO UM PASSO DE PRODUÇÃO

1. Produção: Conte o número de ícones que você produz que correspondem ao passo de Produção em curso. Conte apenas os ícones no seu **Império** (carta de Império e cartas de Desenvolvimento que você construiu). Ignore cartas Em Construção.

Exemplo: É a fase de Produção de Materiais (🏠), então, cada jogador conta os ícones 🏠 que possui no Império. Neste caso, Benjamin produz 5 Materiais 🏠.



Observação: Algumas cartas têm um ícone de Produção que representa um tipo de carta (, , , e). Este ícone conta uma vez para cada carta desse tipo que você possuir em seu Império. Se você não tiver cartas desse tipo, a carta não produz nada.



O supersonar produz x : Isso significa que ele produz 1 para cada carta de que você tiver no seu Império.

2. Bônus de Supremacia: Revele seu total de Produção aos outros jogadores. Se você produziu a maior parte do Recurso, ganha o Bônus de Supremacia e imediatamente recebe a ficha de Personagem correspondente, a qual você coloca sobre sua carta de Império.



O jogador que produzir mais recebe 1 ficha de Investidor.

Observação: O Bônus de Ciência Suprema permite que você escolha um Investidor ou um General.



Escolha
ou

3. Construção: Pegue, do estoque correspondente, o número de cubos de Recurso que você contabilizou para Produção. **Imediatamente distribua-os entre suas cartas Em Construção e/ou carta de Império.**

- Depois você não poderá mover para outras cartas os cubos que já tiver colocado.
- Você não pode guardar os cubos de Recurso (exceto o Krystallium) para uma fase ou rodada posterior.

Lembre-se: Cubos de Recurso só podem ser colocados sobre cartas Em Construção ou sobre a carta de Império.

Observação: Os Recursos não são limitados aos componentes incluídos. Se os seus cubos acabarem, você pode substituir os cubos na sua carta de Império com quaisquer outros cubos, ou esperar até alguém completar uma construção ou substituir com cubos de Krystallium os cubos que já tenham sido posicionados.

Após todos os espaços de uma carta Em Construção terem sido preenchidos, a Construção estará completa:

- Devolva todos os cubos e fichas de Personagem para seus respectivos Estoques.
- Pegue o Bônus de Construção da carta, caso haja.
- Adicione a carta ao seu Império ao colocá-la sobre a carta anterior para que seus ícones de Produção fiquem visíveis.

Observação: Não há restrições na construção. Você pode construir várias cartas de mesmo tipo.

Exemplo: Simone produz 2 , que coloca sobre a Turbina Eólica, e completa sua Construção. Ela coloca a carta sobre a carta de Império e, durante a etapa seguinte de Produção (Energia), ela produzirá 1 .



Bônus de Construção: Algumas cartas dão Bônus de Construção e geram fichas de Personagem ou cubos de Krystallium. Pegue imediatamente essas fichas de Personagem e cubos de Krystallium e coloque-os sobre sua carta de Império (você ganha o Bônus uma vez, quando a construção for concluída).





Transformando cubos em Krystallium: De uma rodada pra outra, mantenha os cubos de Recurso sobre sua carta de Império. A cada vez que você tiver 5 cubos de Recurso sobre a carta de Império (independente de quais Recursos sejam), descarte-os imediatamente e receba 1 cubo de Krystallium, que poderá manter sobre sua carta de Império. Você pode manter os cubos de Krystallium por tempo indeterminado, e pode usá-los para substituir qualquer Recurso ou preencher um espaço que exige Krystallium.

TRANSFORMANDO CUBOS EM KRYSTALLIUM



Observação: Cubos de Recurso em sua carta de Império só podem ser usados para produzir Krystallium. Você não pode pegá-los de volta para colocá-los sobre cartas Em Construção.

Alguns espaços exigem cubos de Krystallium ou fichas de Personagem. Você pode preencher esses espaços em qualquer momento colocando sobre eles o item apropriado, caso você tenha. Diferente dos cubos de Recurso, você pode esperar para colocá-los em outro momento.



Lembre-se: Você pode usar um cubo de Krystallium para substituir qualquer cubo de Recurso, entretanto, não pode usá-lo para substituir uma ficha de Personagem.

Descartando uma carta Em Construção: A qualquer momento você pode descartar uma das suas cartas Em Construção. Se fizer isso, pegue o Bônus de Reciclagem dela e coloque o Recurso sobre sua carta de Império. Você perderá quaisquer cubos e fichas de Personagem que estiverem sobre a carta descartada. Eles são devolvidos aos seus respectivos Estoques.

Cuidado: Esta ação não é particularmente lucrativa. É mais eficiente reciclar cartas de Desenvolvimento durante a fase de Planejamento, pois você pode colocar os Bônus de Reciclagem sobre suas cartas Em Construção. Esta ação só é útil para gerar cubos de Krystallium ao usar cartas que você sabe que não poderá mais construir.

Observação: Mantenha suas cartas Em Construção e os Recursos sobre elas ao passar a rodada.

Quando todos tiverem posicionado apropriadamente seus Recursos, siga para o próximo passo de Produção. Se foi o passo de final de Produção (Exploração), a rodada estará completa. Desvire o Marcador de Rodadas e avance-o para a rodada seguinte.

VI

FIM DO JOGO

O jogo termina no final da 4ª rodada. Cada jogador soma os Pontos de Vitória do seu Império. Use o bloco de pontuação para facilitar o registro:

■ **Adicione seus Pontos de Vitória "brutos":** Seus Pontos de Vitória em cartas do seu Império que não dependem de fichas de Personagem e nem de tipos de cartas.



■ **Adicione seus Pontos de Vitória "combo":** Seus Pontos de Vitória que dependem do número de cartas de um determinado tipo que você tenha.



■ **Adicione seus Pontos de Vitória do General:** Como padrão, 1 General = 1 Ponto de Vitória, ao qual você adiciona Pontos de Vitória concedidos por certas cartas.



■ **Adicione seus Pontos de Vitória de Investidor:** Como padrão, 1 Investidor = 1 Ponto de Vitória, ao qual você adiciona Pontos de Vitória concedidos por certas cartas.



Observação: no final do jogo, Krystallium não vale mais nada. Além disso, não importa se você ainda tenha cartas de Desenvolvimento na sua área de Construção.

O jogador com o maior número de pontos vence o jogo. No caso de empate, vence o jogador que tiver mais cartas no Império. Se o empate persistir, vence o jogador que tiver mais fichas de Personagem. Se o empate ainda persistir, os jogadores empatados dividem a vitória.



Exemplo do final de jogo do Simon:

1. Pontos de Vitória "Brutos":

Simone tem 2 cartas com Pontos de Vitória (PV) diretos: $2+10 = 12$ PV

2. Pontos de Vitória "Combo":

Ela tem 3 cartas com PV combo que multiplicam suas cartas de Projeto  em 1, 3 e 2, respectivamente: $[1+3+2] \times 5 = 30$ PV

3. Pontos de Vitória para Gerais:

Ela tem 2 Gerais : $1 \times 2 = 2$ PV

4. Pontos de Vitória para Investidores:

Ela tem 6 Investidores  e 2 cartas que aumentam cada um dos PV dos Investidores em 1: $[1(\text{base})+1+1] \times 6 = 18$ PV

5. Nenhum Ponto de Vitória por Krystallium

6. Nenhum ponto negativo por ela ainda ter cartas não construídas em sua área de Construção.

TOTAL = 62 PV



MODO PARA 2 JOGADORES

Em jogos para 2 jogadores, a fase de Compra é ligeiramente modificada. Em vez de distribuir 7 cartas de Desenvolvimento para cada jogador, **distribua 10**. A escolha de cartas ocorre da maneira normal, mas quando cada um tiver 3 cartas sobrando na mão, descarte essas cartas (sem receber o Bônus de Reciclagem) antes de continuar para a fase de Construção. Além disso, da mesma forma como no jogo normal, cada um termina a fase de Compra com 7 cartas de Desenvolvimento na Área de Compra. Nenhuma outra regra é mudada.

MODO SOLO

No modo solo (1 jogador), a preparação e todas as fases são modificadas (veja a lista de modificações à direita).



Preparação: Embaralhe as cartas de Desenvolvimento e forme 8 mini-decks virados para baixo com 5 cartas cada, que são as Reservas de Desenvolvimento. Forme um deck geral com o resto das cartas de Desenvolvimento.



Fase de compra: Como você é só um jogador, pule esta fase e vá direto para a fase de Planejamento.

Fase de planejamento: Jogue 2 Sequências consecutivas a cada fase de Planejamento (ao todo, 8 Sequências durante o jogo).

Para cada Sequência, **pegue uma Reserva de Desenvolvimento aleatória com 5 cartas** e veja as cartas. Você pode:

- Descartar 2 cartas quaisquer da mão para comprar 5 cartas de Desenvolvimento do deck geral. Mantenha 1 e descarte as outras 4. Repita isso quantas vezes quiser, você pode até descartar a carta que acabou de comprar. Isso permite que você veja mais cartas e facilite a busca por cartas que se adequem à sua estratégia.

- Coloque algumas cartas ou todas elas na sua área de Construção.

- Recicle algumas das cartas para pegar os Bônus de Reciclagem correspondentes. Após ter posicionado ou reciclado todas as cartas da primeira Reserva, pegue a segunda Reserva e comece a segunda Sequência.

Após ter completado ambas as Sequências, vá para a fase de Produção.

Fase de Produção: Como você é o único jogador, a regra de Supremacia é diferente. Você só poderá pegar o Bônus de Supremacia de um Recurso se produziu no mínimo 5 daquele Recurso na rodada. Nenhuma outra regra é mudada.

Fim do jogo: Compare sua pontuação com o quadro abaixo para ver como você se saiu! Estas são as pontuações equivalentes ao lado B da carta de Império. Caso tenha usado o lado A, subtraia 15 pontos da sua pontuação antes de comparar.

60-	60+	80+	100+
NOVATO	DITADOR	IMPERADOR	DEUS VIVO
Ser o governante do mundo não está ao alcance de todos. Continue tentando.	Boa! Você já pode governar um país do tamanho de uma cidadezinha...	Por séculos, gerações e gerações proclamarão o seu nome.	Seu nome será temido e reverenciado no próximo milênio.

CENÁRIOS SOLO

Este modo permite que você descubra as diferentes estratégias do jogo. Para vencer, você tem que construir todas as cartas exigidas. Compare sua pontuação com os valores exigidos para determinar se você ganhará a medalha de bronze, prata ou ouro! Jogue com as regras do Modo Solo (consulte a página anterior).

CEO1: PARA O CENTRO DA TERRA

– Líder Supremo, você ilumina o Império e dá felicidade aos seus humildes súditos! Acabei de receber uma mensagem urgente da nossa equipe de exploradores no Ártico. Eles acharam um túnel secreto para o centro da Terra!

– Que ótimo! Mande-os montarem acampamento e construírem o Megaperfurador. E mande que usem o Supersonar também. Dê a eles a ordem de chegar ao centro da Terra antes de qualquer outro Império. Eu exijo!

REGRAS

Pegue uma carta de Império com o lado B pra cima e coloque as seguintes cartas na sua área de Construção: Base Polar, Megaperfurador, Supersonar e Centro da Terra. Ao final do jogo, estas cartas precisam estar Construídas.

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

CEO2: UM MUNDO MELHOR

– Para onde quer que eu olhe, só o que vejo são horizontes imundos, repletos de crianças doentes. Como alguém pode ficar animado quando o céu está cheio de fumaça tóxica e os oceanos estão cheios de lixo? Isto é indigno da minha respeitosa pessoa! Grão-vizir, limpe esta bagunça imediatamente!

REGRAS

Pegue uma carta de Império com o lado B pra cima e coloque as seguintes cartas na sua área de Construção: Fábrica Recicladora, Turbinas Eólicas, Vacina Universal e Aquacultura. Ao final do jogo, estas cartas precisam estar Construídas.

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

CEO3: ELES ESTÃO ENTRE NÓS

O Líder Supremo fez o globo girar nervosamente. Com certeza ele estava de mau humor.

– E aqui? – ele perguntou ao Grão-vizir.

– É nosso. É um protetorado.

– E aqui? Vamos! Seja rápido!

– Aqui também é um governo fantoche.

O Líder Supremo ficou furioso:

– Este planeta é pequeno demais pra mim!

Chegou o momento de ter uma ambição maior.

Grão-vizir, diga à divisão de Desenvolvimento

de Pesquisa em Ciências Especiais que estou

pronto pra levar esperança e felicidade a

outros planetas.

REGRAS

Pegue uma carta de Império com o lado B pra cima e coloque as seguintes cartas na sua área de Construção: Tecnologia Desconhecida, Esquadrão de Discos Voadores, Base Lunar e Laboratório Secreto. Ao final do jogo, estas cartas precisam estar Construídas.

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

CEO4: DE VOLTA AO FUTURO

– Grão-vizir, já derrotei todos os meus inimigos, tanto os de dentro quanto os de fora. Evitei todas as armadilhas e despistei os maiores líderes do passado. Ainda resta algum obstáculo para eu vencer?

Perdido em pensamentos filosóficos, o Grão-vizir disse:

– Tempo, ó, Líder Supremo. O tempo sempre tem a palavra final.

O Líder Supremo o encarou friamente:

– Então, vou impedir que o tempo exista!

REGRAS

Pegue uma carta de Império com o lado B pra cima e coloque as seguintes cartas na sua área de Construção: Centro de Pesquisa, Neurociência e Viagem no Tempo. Ao final do jogo, estas cartas precisam estar Construídas.

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

CEO5: O FIM DOS TEMPOS

O Líder Supremo tem passado todo o tempo dele rodeado de mapas, livros e relatórios. Um dia, o Grão-vizir percebeu um brilho no olhar dele... O mesmo brilho que ele teve quando era jovem e estava no auge no poder. O Grande Líder reclamou: – Tolos, traidores ingratos! Eles estragaram tudo! Depois de tudo que fiz por eles... Mas isso não acabou! Eu conquistei a Terra, o céu e o espaço, mas ainda há um mundo inteiro para chamar de meu. E está aqui, bem sob os meus pés!

REGRAS

Pegue uma carta de Império com o lado B pra cima e coloque as seguintes cartas na sua área de Construção: Complexo Industrial, Cidade Subterrânea, Cidade Subaquática e Sociedade Secreta. Ao final do jogo, estas cartas precisam estar Construídas.

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

CEO6: O DINHEIRO NÃO TEM CHEIRO

O Líder Supremo convocou seu Grão-vizir:

– Tenho o poder de decidir se alguém vive ou morre. Ainda assim, as megacorporações parecem ser mais poderosas do que eu. Quero que isto acabe. Construa o maior monumento pela minha glória, digo, pela glória do Império, e faça as megacorporações pagarem por isso.

REGRAS

Pegue uma carta de Império com o lado B pra cima e coloque as seguintes cartas na sua área de Construção: Centro Financeiro, Centro de Propaganda, Monumento Nacional. Ao final do jogo, estas cartas precisam estar Construídas.

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



CRÉDITOS

Designer do Jogo: Frédéric Guérard

Ilustrador: Anthony Wolff

Direção principal: Benoît Bannier & Rodolphe Gilbert

Diretor artístico: Igor Polouchine

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

Agradecemos a todos que apoiaram este projeto no Kickstarter!

Galapagos Jogos

Tradução: Juliana Gallo

Revisão: Kévila Cordas e Marília Babberg

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho

www.GalapagosJogos.com.br