

Wolfgang Kramer  
Michael Kiesling

# महाराजा महाराजा

## Livro de Regras

Maharaja é um jogo estratégico de controle de área. Trajando as vestimentas dos sacerdotes de quatro grandes divindades indianas, viaje pelo reino para construir templos e estátuas dedicadas a elas. Planeje em segredo sua estratégia e tente superar seus adversários com a ajuda de personagens e das habilidades deles.

A cada rodada, o Marajá - o grande rei da Índia - visitará uma nova cidade e recompensará os jogadores conforme o valor de adoração de seus deuses na cidade em questão. No início de cada rodada, cada jogador planeja em segredo suas ações em seu disco de ações, em uma fase jogada simultaneamente.

Ao final da sétima rodada, ou quando um jogador construir a sétima estátua, a partida termina. O jogador com mais pontos de prestígio vence a partida.

Como Maharaja é um jogo complexo, nas primeiras páginas apresentaremos todas as regras para uma partida introdutória. No entanto, no final do livro de regras, você encontrará todas as variantes possíveis das regras para uma experiência sempre nova.

# Componentes



1 Mapa



7 Bandeiras de Cidade



8 Peças de Recompensa



16 Peças de Personagem



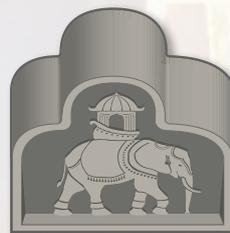
Pontos de Prestígio  
de diferentes valores

(25 x 1, 15 x 5, 15 x 10)



Moedas  
de diferentes valores

(20 x 1, 10 x 5, 5 x 10)



1 Marajá



7 Fichas de Ação



80 Templos

(20 da cor de cada jogador)



28 Estátuas

(7 da cor de cada jogador)



4 Sacerdotes

(1 da cor de cada jogador)

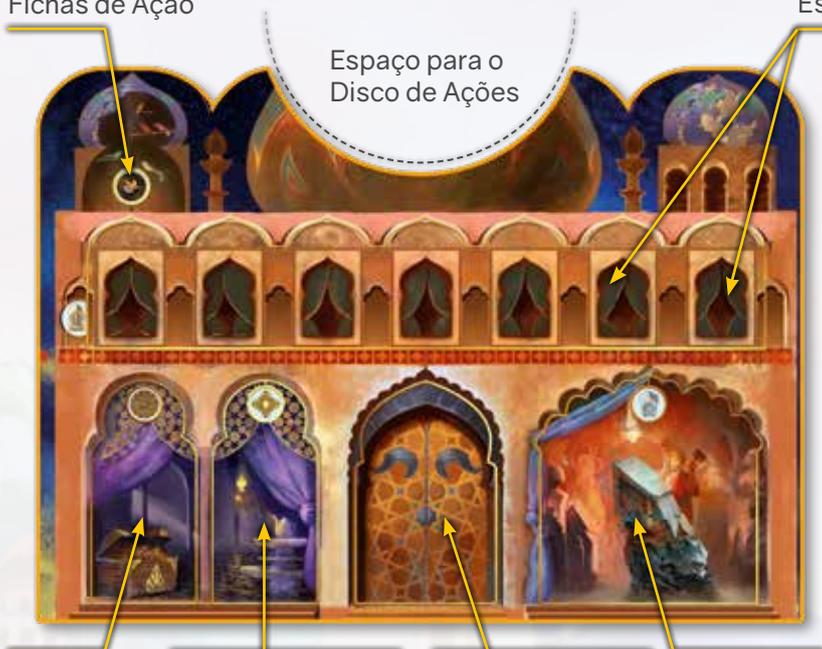


2 Fichas de Marani

Espaço para Fichas de Ação

Espaços para Estátuas

Espaço para o Disco de Ações



Espaço para Moedas

Espaço para Pontos de Prestígio

Espaço para Peça de Personagem

Espaço para Templos

### 4 Tabuleiros de Jogador

(com espaços para os componentes)



### 4 Discos de Ações

(1 da cor de cada jogador)

Antes da primeira partida, monte os Discos de Ações conforme indicado. Junte um Disco e 2 setas.



### 4 Peças de Regras Especiais



### 4 Peças de Pontuação Final



## Versão Solo



### 12 Peças de Ação



### 3 Peças de Preparação

# Preparação

- A** Posicione o **Mapa** no centro da mesa.
- B** Embaralhe as **Peças de Personagem**. Pegue, aleatoriamente, uma quantidade de peças igual à quantidade de jogadores +3 e as posicione, voltadas para cima, próximo ao Mapa, para criar um expositor de Personagens. Devolva as Peças de Personagem restantes para a caixa.  
*(Na primeira partida para 4 jogadores, sugerimos as Peças de Personagem de números 1, 2, 5, 9, 12, 14 e 15.)*
- C** Posicione os **Pontos de Prestígio**, as **Moedas** e as **Fichas de Ação** próximo ao Mapa, criando uma reserva geral.
- D** Posicione aleatoriamente as **Peças de Recompensa** viradas para cima em seus espaços designados na Trilha de Recompensa, de baixo para cima.  
Posicione as **Fichas de Marani** no espaço designado, próximo à Trilha de Recompensa.
- E** Posicione aleatoriamente as **Bandeiras de Cidade** viradas para cima em seus espaços iniciais designados na Trilha do Marajá *(deixe vazios os dois primeiros espaços à esquerda)*.
- F** Posicione o **Marajá** próximo ao Mapa.

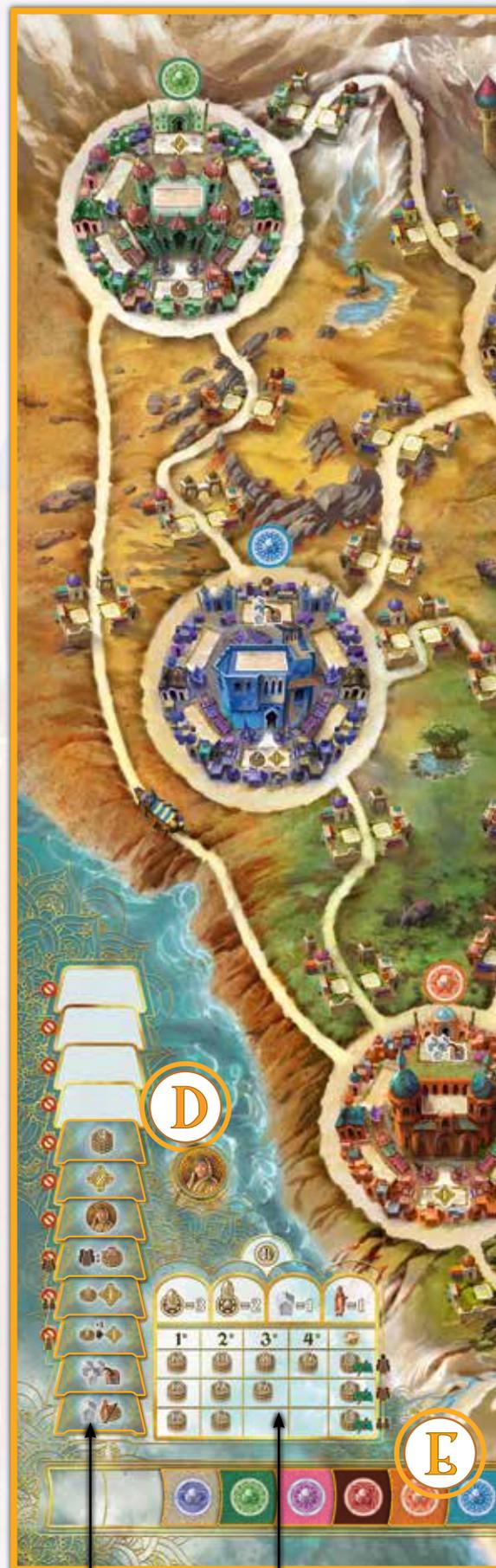


Cada jogador deve escolher uma cor:

- G** Posicione o **Sacerdote** da sua cor no espaço inicial do Mapa.
- H** Pegue um **Tabuleiro de Jogador** e o posicione à sua frente.
- I** Pegue **8 Templos** da sua cor e os posicione em seu tabuleiro, no espaço designado. Todos os outros Templos devem ser posicionados próximo ao Mapa, na reserva geral.
- J** Posicione todas as **7 Estátuas** da sua cor em seu tabuleiro, no espaço designado.
- K** Pegue **1 Disco de Ações**.
- L** Pegue **Moedas que totalizem 15 de valor** e as posicione em seu tabuleiro, no espaço designado.
- M** Pegue **3 Pontos de Prestígio** e os posicione em seu tabuleiro, no espaço designado.

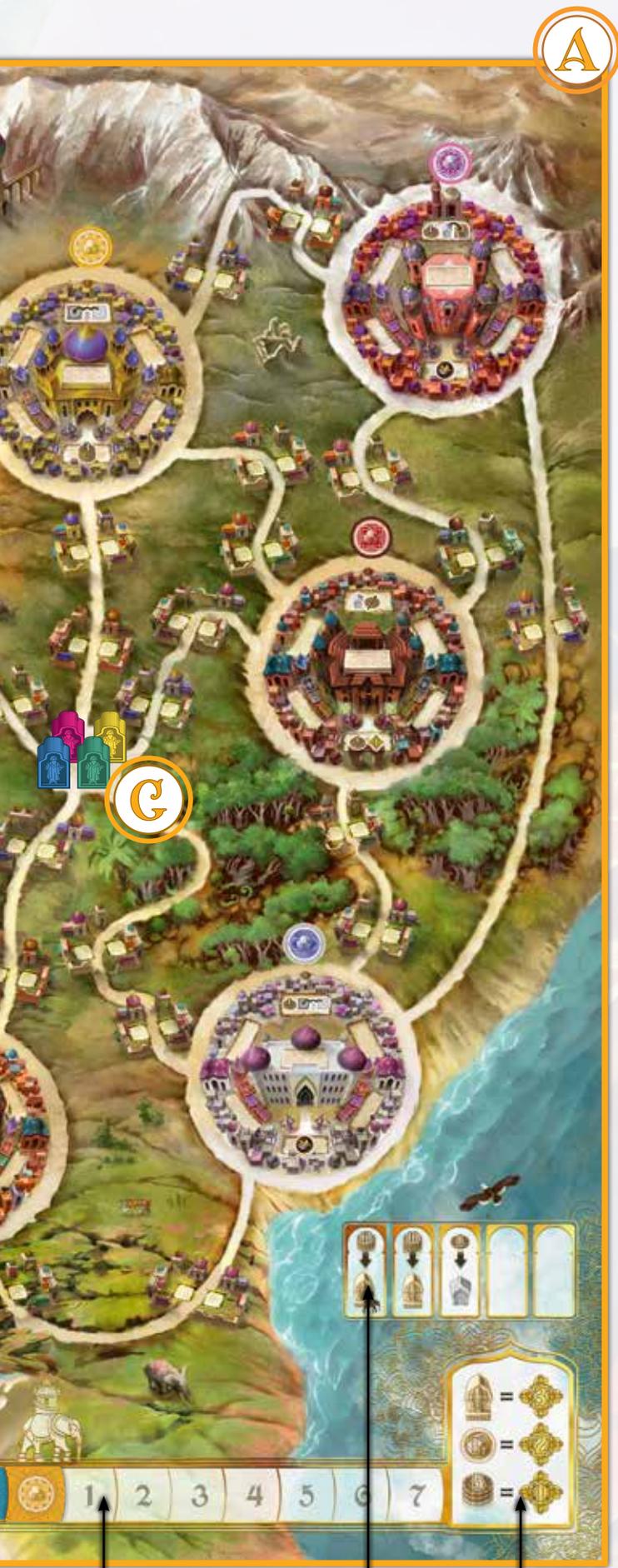
Devolva à caixa os componentes das cores restantes.

Devolva à caixa as Peças de Regras Especiais e as Peças de Pontuação Final. Elas não serão usadas na primeira partida.



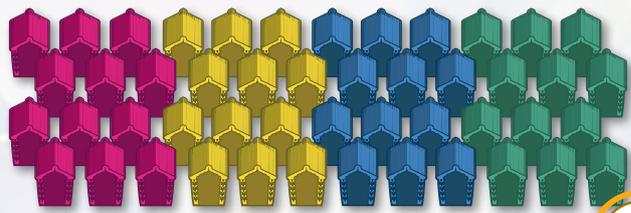
Trilha de Recompensa

Quadro de Pontuação de Cidade



A

B



I

C



C

F



K



H



J

L

M

I

Trilha do Marajá

Resumo Geral das Regras

Resumo da Pontuação Final

# Regras Importantes

A partida é dividida em rodadas. Em cada rodada, você realizará duas ações. Algumas ações permitem que você construa estátuas e templos no mapa, que lhe concederão Pontos de Prestígio no fim da partida, mas também dão importantes bônus e renda a cada rodada, se estiverem posicionadas na cidade que o Marajá está visitando.

**Seus Pontos de Prestígio devem ser mantidos em segredo, mas suas Moedas devem ficar à mostra.**

## Estátuas

Só é possível construir Estátuas dentro de Cidades e somente quando o Sacerdote estiver na Cidade escolhida.

**Construir uma Estátua na Cidade em que o Marajá está custa 12 em Moedas.**

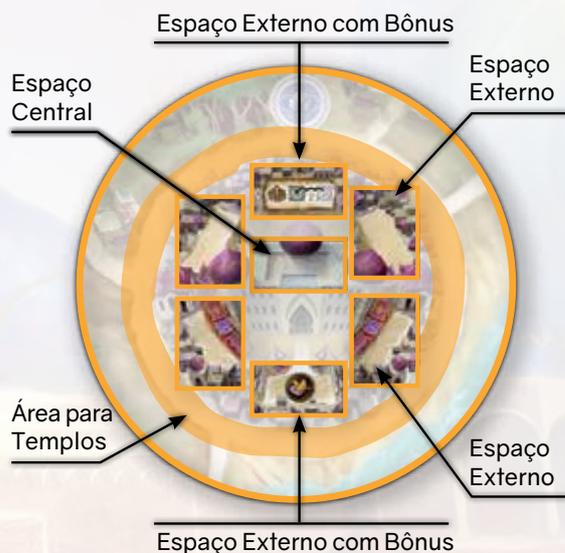
**Construir uma Estátua em qualquer outra Cidade custa 10 em Moedas.**



Se o jogador vermelho constrói uma Estátua na Cidade de cima, ele deve pagar 10 em Moedas. Se a Estátua for construída na cidade de baixo, que o Marajá está visitando no momento, em vez disso, deve pagar 12 em Moedas.

**Ao construir uma Estátua, você deve posicioná-la em um dos espaços disponíveis para Estátuas.**

Cada Cidade tem um espaço central para Estátuas e 6 espaços externos para Estátuas. Dois dos espaços externos de cada Cidade têm um bônus mostrado em seu interior; ao construir uma Estátua naquele espaço, você recebe imediatamente o bônus em questão.



**Estátuas no espaço central valem 3 Pontos de Adoração durante a fase de Pontuação de Cidade.**

**Estátuas nos espaços externos valem 2 Pontos de Adoração (ver página 10).**

## Templos

Você pode construir um Templo dentro de uma Cidade ou dentro de uma Vila.

**Construir um Templo custa 1 em Moeda.**

Ao construir um Templo dentro de uma Cidade, posicione-o em qualquer lugar da área externa circular para Templos. Não há limite para a quantidade de Templos construídos dentro de uma Cidade.

**Templos dentro de uma Cidade valem 1 Ponto de Adoração durante a fase de Pontuação de Cidade (ver página 10).**

Ao construir um Templo dentro de uma Vila, posicione-o em um dos espaços disponíveis (pode haver no máximo 2 Templos em cada Vila).

**Pode haver apenas 1 Templo de cada cor dentro de cada Vila.** Os Templos dentro das Vilas são usados para mover seu Sacerdote (veja a página a seguir).



Vila

Espaços  
para  
Templos

NB

Em uma partida para 2 jogadores, pode haver apenas 1 Templo em cada Vila; ou seja, você não pode construir um Templo em uma Vila que já tenha um.

## Sacerdotes



**Você só pode construir uma Estátua ou um Templo dentro de uma Cidade se seu Sacerdote estiver dentro da Cidade em questão no momento.**

Você pode movimentar seu Sacerdote livremente durante seu turno; antes, durante ou depois de realizar sua ação. Você pode movimentar seu Sacerdote livremente de uma Cidade para outra quantas vezes quiser e em qualquer direção, conforme as seguintes regras:

- ⦿ O Sacerdote só pode se mover pelas estradas indicadas no mapa.
- ⦿ O Sacerdote só pode se mover por Vilas que tenham pelo menos um Templo construído (por qualquer jogador).
- ⦿ Se você mover seu Sacerdote por uma Vila em que você construiu um templo, pode movê-lo de graça.
- ⦿ Se você mover seu Sacerdote por uma Vila em que você não tiver um templo, precisa pagar 1 em Moeda para cada jogador que tiver um Templo na Vila em questão.
- ⦿ Mover o Sacerdote para dentro ou para fora de uma Cidade, ou pelo espaço inicial, não tem custo.

Portanto, para mover seu Sacerdote de uma Cidade para outra, você precisa conferir se há uma estrada que liga as duas, diretamente ou por meio de outras Cidades, e que ela tenha pelo menos 1 Templo em cada Vila.

**Os Sacerdotes que estiverem dentro de uma Cidade valem 1 Ponto de Adoração na Fase de Pontuação de Cidade** (consulte a página 10).



O Sacerdote vermelho pode se mover de graça da Cidade de baixo para a Cidade de cima, porque há Templos vermelhos nas Vilas da estrada em questão. Ele também pode se mover para a Cidade à direita, pagando 1 em Moeda para o jogador amarelo e 1 para o jogador azul.

O Sacerdote verde pode se mover da Cidade de cima para a Cidade de baixo, pagando 2 em Moedas para o jogador vermelho e 1 em Moeda para o jogador amarelo.

O Sacerdote amarelo pode se mover da Cidade da direita para a Cidade de cima (por meio da Cidade de baixo), pagando 1 em Moeda para o jogador vermelho e 1 em Moeda para o jogador azul.

## Antes de Começar

Antes da primeira rodada, os jogadores precisam tomar decisões importantes. Como as decisões envolvem grandes consequências estratégicas, assegure-se de ler o livro de regras inteiro com atenção antes de jogar.

**Aleatoriamente, escolha um jogador** para escolher uma Peça de Personagem disponível no expositor. Então, ele a posiciona, voltada para cima, no espaço designado em seu Tabuleiro de Jogador.

**Em sentido horário, cada jogador escolhe uma peça de Personagem disponível no expositor** e a posiciona em seu Tabuleiro de Jogador (para uma explicação de todos os Personagens, consulte o Apêndice na página 14).

Depois, **seguindo a ordem das Peças de Personagem**, do número mais baixo para o mais alto, cada jogador deve posicionar 1 Templo de seu Tabuleiro de Jogador em um espaço disponível em uma Vila **de graça**. Lembre-se de que cada Vila só pode ter 1 Templo de cada cor.

Repita esse processo até que cada jogador tenha posicionado **4 Templos** no Mapa (e ainda restem 4 Templos disponíveis no Tabuleiro de cada jogador).

# Como Jogar

Cada rodada é dividida em 5 fases que devem ser jogadas na seguinte ordem:

- 1 Fase do Marajá
- 2 Fase de Planejamento
- 3 Fase de Ações
- 4 Fase de Pontuação de Cidade
- 5 Fase de Fim da Rodada

## 1 Fase do Marajá

Faça o seguinte, nesta ordem:

- **Posicione o Marajá na Cidade indicada pela primeira Bandeira de Cidade à esquerda na Trilha do Marajá.**

O Marajá visitará essa Cidade até a próxima rodada. Não há outra forma de mover o Marajá.



A primeira Bandeira de Cidade à esquerda é a azul. Posicione o Marajá no símbolo correspondente no Mapa.

- **Em seguida, mova a Bandeira de Cidade para o primeiro espaço vazio à direita da Trilha.**



Na primeira rodada, será o espaço número 1.

## 2 Fase de Planejamento

**Nesta fase, os jogadores jogam simultaneamente.** Cada jogador planeja em segredo as ações que vai realizar durante a Fase de Ações. Existem 9 ações diferentes indicadas no Disco de Ações.

**Decida quais ações você quer realizar, apontando para elas com as setas do Disco de Ações.** Você pode apontar para a mesma ação com as duas setas ao mesmo tempo se decidir fazer a mesma ação duas vezes. Depois de planejar suas ações, posicione seu Disco de Ações voltado para baixo em frente ao seu Tabuleiro de Jogador; você não pode pegá-lo de volta e mudar a direção das setas.

A Fase de Planejamento termina quando todos os jogadores tiverem posicionado seu Disco voltado para baixo.



As setas estão apontando para as ações destacadas.

**NB**

Pode acontecer de você não conseguir fazer todas as ações planejadas devido às escolhas dos outros jogadores. Portanto, escolha com cuidado!

## 3 Fases de Ações

Esta fase é jogada conforme a ordem indicada pelas Peças de Personagem no Tabuleiro de cada jogador, do menor número para o maior.

Durante seu turno, **vire seu Disco de Ações para cima e realize as duas ações que planejou, na ordem que quiser.** Você não é obrigado a realizar uma ação se não tiver a quantidade de Moedas necessária. No entanto, é possível realizar apenas parte da ação planejada (como, por exemplo, construir apenas uma peça em vez de duas).

### Marcadores de Ação

Alguns espaços externos para Estátuas com bônus e alguns Personagens concedem a Ficha de Ação. Ao recebê-la, posicione-a em seu Tabuleiro de Jogador no espaço designado.

**Se tiver uma Ficha de Ação em sua reserva, você pode usá-la para realizar uma ação extra à sua escolha.** Devolva a Ficha de Ação à reserva geral e faça a ação.

**Você só pode usar uma Ficha de Ação por turno.**

Você pode realizar qualquer ação indicada no Disco de Ações, menos a ação de Mudar de Personagem, usando uma Ficha de Ação.

A Fase de Ações termina quando todos os jogadores tiverem jogado seu turno.

### As Ações

São 9 as ações possíveis:

#### ⊙ Construir 1 Estátua com desconto



Posicione 1 Estátua de seu Tabuleiro de Jogador em um espaço disponível para Estátuas, conforme as regras gerais de construção.

Pague o preço dela com um desconto de 1 em Moeda.

#### ⊙ Construir 1 Templo com desconto



Posicione 1 Templo de seu Tabuleiro de Jogador em um espaço disponível em uma Vila ou em uma Cidade, conforme as regras gerais de construção.

Pague o preço dele com um desconto de 1 em Moeda.

#### ⊙ Construir 1 Estátua e 1 Templo.



Posicione 1 Estátua de seu Tabuleiro de Jogador em um espaço disponível para Estátuas e posicione 1 Templo de seu Tabuleiro de Jogador em um espaço disponível em uma Vila ou em uma Cidade, conforme as regras gerais de construção. Construa na ordem que desejar.

#### ⊙ Construir 2 Templos



Posicione 1 Templo de seu Tabuleiro de Jogador em uma Cidade e 1 Templo de seu Tabuleiro de Jogador em uma Cidade ou em um espaço disponível em uma Vila, conforme as regras gerais de construção. Você deve construir pelo menos 1 dos 2 Templos dentro de uma Cidade. Construa na ordem que desejar.

**NB**

*Lembre-se de que você pode movimentar seu Sacerdote antes, durante e até depois de fazer qualquer ação. Por exemplo: ao realizar a ação "Construir 1 Estátua e 1 Templo", você pode mover seu Sacerdote até uma Cidade para construir uma Estátua, em seguida movê-lo para outra Cidade para construir um Templo, depois movê-lo novamente para outra Cidade.*

#### ⊙ Pegar 3 em Moedas



Pegue 3 em Moedas da reserva geral e as posicione no espaço designado em seu Tabuleiro de Jogador.

#### ⊙ Pegar 2 Templos



Pegue 2 Templos da sua cor da reserva geral e os posicione no espaço designado em seu Tabuleiro de Jogador.

#### ⊙ Pagar 3 em Moedas por 2 Pontos de Prestígio



Pague 3 em Moedas à reserva geral e receba 2 Pontos de Prestígio da reserva geral. Coloque-os no espaço designado em seu Tabuleiro de Jogador.

### ⦿ Mudar de Personagem



Devolva sua Peça de Personagem ao expositor. Em seguida, pegue outra Peça de Personagem do expositor ou de outro jogador.

Se você pegar a Peça de outro jogador, ele imediatamente pega uma nova Peça de Personagem do expositor (incluindo a que você acabou de devolver).

**NB**

*Você pode usar a habilidade especial do seu Personagem inicial antes de mudá-lo e usar a habilidade de seu novo Personagem no mesmo turno!*

### ⦿ Mudar a Trilha do Marajá



Mova uma Bandeira de Cidade à sua escolha exatamente 3 espaços para a esquerda.

Se a Bandeira de Cidade parar em um espaço já ocupado por outra Bandeira de Cidade, deslize a Bandeira que estava no espaço para a direita para que a nova Bandeira possa ocupar o seu lugar. Se for necessário, deslize todas as Bandeiras de Cidade ultrapassadas para a direita (sem mudar a ordem delas). Se ela parar em um espaço vazio, as Bandeiras de Cidade ultrapassadas não deslizam. Você também pode decidir mover a primeira Bandeira de Cidade na Trilha do Marajá mais para a esquerda.



No exemplo acima, a Bandeira de Cidade será movida para um espaço ocupado na Trilha do Marajá: deslize as peças ultrapassadas para a direita. Você não deve mover as outras Bandeiras de Cidade.



Neste caso, apenas a Bandeira de Cidade azul será deslizada para liberar o espaço que ocupava.



Neste exemplo, a Bandeira de Cidade será movida para um espaço vazio, portanto, a Bandeira rosa não precisa ser movida.



## Fases de Pontuação de cidade

Durante esta fase, o Marajá recompensa os jogadores de acordo com os seus valores de Adoração na Cidade que estiver visitando. Calcule a quantidade total de **Pontos de Adoração (PA)** de cada jogador na Cidade em questão, conforme os seguintes valores:

- ⦿ Estátua no espaço central = 3 PA
- ⦿ Estátua em qualquer espaço externo = 2 PA
- ⦿ Templo dentro da Cidade = 1 PA
- ⦿ Sacerdote dentro da Cidade = 1 PA



Cada peça dentro da Cidade fornece um valor de Adoração. Perceba que algumas Peças de Personagem possuem efeitos relevantes durante a Fase de Pontuação de Cidade (consulte o Apêndice na página 14).

Depois desse cálculo, você terá o ranking do valor de Adoração dos jogadores: o primeiro jogador é o que tiver mais PA e assim por diante. Os empates são resolvidos pelas Peças de Personagem: o jogador com o menor número em sua Peça de Personagem vence o empate.

Jogador Vermelho: 6 PA

Jogador Amarelo: 4 PA

Jogador Verde: 5 PA

Jogador Azul: 2 PA

Em relação ao exemplo acima, o jogador vermelho é o primeiro no ranking, o verde é o segundo, e assim por diante.

Os jogadores são recompensados com Moedas conforme as posições deles no ranking de PA e do quadro mostrado no tabuleiro (de acordo com a quantidade de jogadores).

1°	2°	3°	4°	
12	10	8	6	3
12	9	6		3
12	6			3

Depois, começando pelo primeiro colocado no ranking de PA e seguindo em sequência, cada jogador que tenha pelo menos 1 PA escolhe uma Peça de Recompensa disponível e aplica seu efeito imediatamente (para esclarecimentos sobre todas as Peças de Recompensa, consulte o Apêndice na página 14). Após realizar o efeito, mova a peça que escolheu para o primeiro espaço vazio disponível na Trilha de Recompensa, logo acima das outras peças.



**NB** Em uma partida para 2 jogadores, apenas as 3 primeiras Peças de Recompensa podem ser escolhidas. Em uma partida para 3 jogadores, apenas as 4 primeiras Peças de Recompensa podem ser escolhidas. Em uma partida para 4 jogadores, apenas as primeiras 5 Peças de Recompensa podem ser escolhidas. Isso é mostrado por um ícone próximo à Trilha de Recompensa.

Se você não tiver nenhum Ponto de Adoração durante a Fase de Pontuação da Cidade (se não houver uma peça da sua cor na Cidade e você não tiver um Personagem que conceda PA),  **você ganha uma recompensa de 3 em Moedas como compensação, mas não pode escolher uma Peça de Recompensa.**

## 5 Fase do Fim da Rodada

Realize estes passos na seguinte ordem:

- Se houver espaços vazios entre as Bandeiras de Cidade na Trilha do Marajá, deslize as Bandeiras de Cidade que ficaram separadas à direita, preenchendo os espaços vazios.



Faça isso somente se a ação "Mudar a Trilha do Marajá" tiver sido feita, movendo uma das Bandeiras de Cidade mais à esquerda e deixando espaços vazios.

- Deslize para baixo todas as Peças de Recompensa.



As Peças de Recompensa disponíveis mudam a cada rodada.

- Se as Fichas de Marani foram usadas na rodada anterior, devolva-as ao espaço designado próximo à Trilha de Recompensa (consulte o Apêndice na página 14).

# Fim da Partida

O final do jogo é acionado quando pelo menos **uma** das condições abaixo for cumprida:

**A sétima rodada acaba de ser completada.**

**Um ou mais jogadores constroem todas as suas Estátuas. Se isso acontecer, terminem a rodada como de costume, e então prossigam para a Pontuação Final.**

## Pontuação Final

Ao final da partida, os jogadores ganham Pontos de Prestígio adicionais, baseado no que construíram: Primeiro, devolva todas as Peças de Personagem à reserva; suas habilidades não são ativadas durante a Pontuação Final.

Os jogadores recebem Pontos de Prestígio (PP) pelo seguinte:

 =  **3 PP por cada Estátua da sua cor em qualquer lugar do Mapa.**

 =  **1 PP por cada conjunto de 5 em valor de Moedas na sua reserva (os valores não devem ser arredondados).**

 =  **2 PP por cada Cidade na qual você tiver o maior valor de Pontos de Adoração.**

Se houver um empate na primeira posição de quem tem mais PA em uma Cidade, os jogadores empatados recebem 1 PP cada.

**O jogador com mais Pontos de Prestígio é o vencedor!** Se houver um empate entre dois ou mais jogadores, o jogador entre eles que tiver construído mais Estátuas é o vencedor. Se ainda houver um empate, o jogador entre eles que tiver mais Moedas é o vencedor. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

*Você pode ver um exemplo de pontuação final na página 13.*

## Variantes

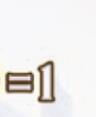
Você pode usar uma Peça de Regra Especial para mudar as regras básicas do jogo. As Peças de Pontuação Final podem ser usadas para variar

a forma como os jogadores ganham Pontos de Prestígio ao final da partida. Você pode escolher quantas Peças de Regra Especial quiser, e/ou apenas uma Peça de Pontuação Final durante a mesma partida.

**Durante a preparação, escolha ou pegue aleatoriamente uma ou mais peças de Regras Especiais e/ou uma Peça de Pontuação Final e as posicione nos espaços designados no Mapa,** substituindo os ícones similares se necessário.

As regras especiais valem durante toda a partida.

  Durante a Fase de Pontuação de Cidade, o primeiro jogador no ranking também ganha 1 PP.

 =  Durante a Fase de Pontuação de Cidade, Estátuas nos espaços externos valem 1 PA.

 →  Construir uma Estátua em uma Cidade que o Marajá não esteja visitando no momento custa 12 em Moedas.

 ↔  Ao realizar a ação de "Mudar de Personagem", você só pode pegar Peças de Personagem disponíveis no expositor, não de outros jogadores.

Ao final da partida, você ganha Pontos de Prestígio adicionais conforme as regras na Peça de Pontuação Final, ignorando as regras normais do jogo.

 =  3 PP por cada Cidade em que você tiver mais PA (2 PP para cada jogador empatado, no caso de empate).

 =  1 PP por cada Cidade em que você tiver pelo menos 1 Estátua ou 1 Templo.

 =  2 PP por cada estrada em que você tiver construído 1 Templo nas duas Vilas (estradas que tiverem apenas 1 Vila não contam).

 =  2 PP por cada Cidade em que você tiver construído pelo menos 2 Estátuas.

 =  Perca 1 PP por cada Templo da sua cor que restar na reserva geral.



A pontuação final acontece após o fim da partida. Na situação ilustrada acima, os jogadores recebem 3 PP por cada Estátua construída e 1 PP por cada conjunto de 5 em valor de Moedas que restar em sua reserva. Depois, devem calcular quem é o jogador com mais Pontos de Adoração em cada Cidade: para isso, apenas Estátuas, Templos e Sacerdotes contam. Por fim, os jogadores somam os PP recebidos ao longo da partida.



O jogador verde é o primeiro, com 5 PA (uma Estátua central=3, um Templo=1, um Sacerdote=1), e recebe 2 PP



O jogador vermelho é o primeiro, com 6 PA (duas Estátuas externas=4, um Templo=1, um Sacerdote=1), e recebe 2 PP



O jogador azul é o primeiro, com 4 PA (uma Estátua central=3, um Sacerdote=1), e recebe 2 PP



O jogador amarelo é o primeiro, com 6 PA (duas Estátuas externas=4, um Templo=1, um Sacerdote=1), e recebe 2 PP



O jogador vermelho e o verde são os primeiros, com 5 PA (uma Estátua central=3, dois Templos=2 para o vermelho; uma Estátua externa=2, três Templos=3 para o verde), e recebem 1 PP cada



O jogador amarelo é o primeiro, com 5 PA (uma Estátua central=3, uma Estátua externa=2) e recebe 2 PP



O jogador azul e o verde são os primeiros, com 4 PA (uma Estátua central=3, um Templo=1 para o azul; duas Estátuas externas=4 para o verde), e recebem 1 PP cada

# Apêndice

## Personagens

Cada Personagem tem uma habilidade especial que se aplica em diferentes fases da partida:

1x

1x: você pode usar esta habilidade especial uma vez por rodada, durante o seu turno.

∞

Contínua: você sempre pode usar esta habilidade especial.

!

Pontuação: você pode usar esta habilidade especial durante a Fase de Pontuação de Cidade.

- 1 Sem efeito.
- 2 Pegue 1 Templo da sua cor da reserva geral.
- 3 Você pode pagar 2 em Moedas por 1 PP ou vice-versa. Você pode fazer isso até 3 vezes.
- 4 Você pode pagar 1 PP por uma Ficha de Ação.
- 5 Seu Sacerdote vale +1 PA.
- 6 Pegue 1 PP.
- 7 Cada conjunto de 2 Templos que você construiu dentro da Cidade vale +1 PA.
- 8 Você tem +1 PA (mesmo se não tiver nenhuma peça na Cidade).
- 9 Seu Sacerdote se move de graça; os outros jogadores não recebem Moedas quando você move seu Sacerdote.
- 10 Realize uma ação de "Mudar a Trilha do Marajá".
- 11 Cada vez que você ganhar PP, ganhe 1 PP adicional.
- 12 Você pode construir Estátuas e Templos em qualquer Cidade, mesmo se seu Sacerdote não estiver na Cidade em questão.
- 13 Construa um Templo pegando-o diretamente da reserva geral. Você pode construí-lo em qualquer Cidade, mesmo se seu Sacerdote não estiver na Cidade em questão.
- 14 Pegue 1 Ficha de Ação.
- 15 Sempre que construir uma Estátua, você paga 3 em Moedas a menos.
- 16 Ao aplicar o efeito de uma Peça de Recompensa, aplique-o duas vezes.

## Peças de Recompensa



Pegue 3 em Moedas.



Pegue 3 Templos da sua cor da reserva geral.



Pegue 1 Ponto de Prestígio e 1 em Moeda.



Todos os outros jogadores devem pagar 2 em Moedas (se tiverem) para a reserva geral. Se tiverem apenas 1 em Moeda, eles devem pagar apenas a Moeda que possuem, sem sofrer penalidades adicionais.



Pegue 2 Pontos de Prestígio.



Você pode pagar 1 em Moeda por 1 Ponto de Prestígio. Você pode fazer isso até 3 vezes.



Construa 1 Templo de sua reserva pessoal. Você não paga nenhum custo. Você pode construí-lo dentro de qualquer Cidade, mesmo se seu Sacerdote não estiver na Cidade em questão.



Pegue 1 Ficha de Marani e a posicione em qualquer Peça de Personagem no expositor (não no Personagem de outro jogador). Você pode usar a habilidade especial do Personagem em questão até o fim da próxima rodada, mesmo se a Peça de Personagem for pega por outro jogador (a ficha continua em cima da Peça). Se o Personagem tiver uma habilidade 1x, retire a Ficha de Marani imediatamente após usar a habilidade. Caso contrário, retire a ficha ao fim da rodada.

(Se você tiver a Peça de Personagem 16 ao escolher esta Peça de Recompensa, coloque 1 Ficha de Marani em duas Peças de Personagem diferentes no expositor.)

# Brahmabot

Um modo solo para Maharaja,  
por David Turesi & Simone Luciani

Maharaja pode ser jogado em modo solo. Como jogador solo, você pode desafiar um jogador automático, o Brahmabot, com 3 níveis de dificuldade.

O Brahmabot realiza ações, usa Moedas e recebe Pontos de Prestígio conforme regras especiais. Ele segue as indicações dadas por uma Peça de Ação disponível no expositor, mas você não sabe qual peça. Embora duas das peças fiquem à mostra, uma fica escondida: você só tem informação parcial sobre as decisões dele.

## Preparação

Prepare uma partida para 2 jogadores, com as seguintes mudanças:

⦿ O Brahmabot pega **1 Tabuleiro de Jogador, 7 Estátuas e 20 Templos** (ele começa a partida já com todos os Templos disponíveis).

⦿ Embaralhe todas as **Peças de Personagem**, crie uma pilha voltada para baixo e a posicione próximo ao Mapa. O Brahmabot pega a primeira Peça de Personagem da pilha. Pegue 3 Peças de Personagem e as posicione voltadas para cima para formar o expositor. Coloque-as lado a lado, de modo que o expositor tenha uma ponta "direita" e uma ponta "esquerda".

Pegue uma Peça de Personagem, escolhendo-a entre as 3 peças no expositor, compre uma nova peça da pilha e a posicione na ponta direita do expositor.

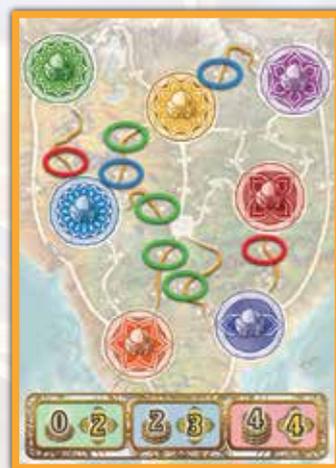


Mesmo se você escolher a Peça de Personagem da esquerda ou a Peça central, a nova peça comprada é adicionada na extremidade à direita do expositor.

⦿ Escolha um **nível de dificuldade** (fácil – médio – difícil).

⦿ Selecione aleatoriamente uma das **Peças de Preparação**.

O Brahmabot posiciona 1 Templo nas Vilas marcadas. Se você estiver jogando no nível fácil, ele posiciona 4 Templos somente nas Vilas marcadas em verde; no nível médio, ele posiciona 6 Templos nas Vilas marcadas em verde e azul; no nível difícil, ele posiciona 8 Templos, nas Vilas marcadas em verde, azul e vermelho.



No nível fácil, o Brahmabot posiciona 1 Templo em todas as Vilas marcadas com um círculo verde.

⦿ O Brahmabot pega os valores em **Moedas e Pontos de Prestígio** conforme o nível de dificuldade.

Nível	Moedas	PP
Fácil	0	2
Médio	2	3
Difícil	4	4

⦿ Posicione seus **4 Templos iniciais** normalmente.

⦿ Embaralhe as **12 Peças de Ação**, criando uma pilha, e a posicione, voltada para baixo, próximo ao Mapa.

# Como Jogar

A **Fase do Marajá** é realizada normalmente.

Durante a **Fase de Planejamento**, compre as 3 primeiras Peças de Ação da pilha. Posicione, lado a lado, duas delas voltadas para cima e uma voltada para baixo. Depois, escolha suas ações no Disco normalmente.



O Brahmbot fará as ações dele conforme uma das 3 Peças de Ação do expositor.

A **Fase de Ações** é realizada normalmente, seguindo a ordem indicada pelos números dos Personagens.

Você pode fazer suas ações normalmente, com as seguintes mudanças:

Ao realizar uma ação de "Mudar de Personagem", a Peça de Personagem que você devolver é retirada do jogo. Ao pegar uma nova Peça de Personagem (você pode pegá-la do Brahmbot ou do expositor), compre uma nova Peça de Personagem da pilha e a posicione na ponta direita do expositor. Se você pegar o Personagem do Brahmbot, ele pega o Personagem na ponta esquerda do expositor.

Se você tiver que pagar Moedas ao Brahmbot (por mover seu Sacerdote usando os Templos dele), posicione-as no Tabuleiro de Jogador dele.

**Quando for o turno dele, o Brahmbot decide qual Peça de Ação deve ser realizada.** Vire a primeira Peça de Ação da pilha e veja a seção de baixo: o símbolo de visto (✓) indica qual das três peças no expositor será usada. Se precisar usar a peça voltada para baixo, vire-a para cima.



**1** O Brahmbot faz as ações mostradas na seção de cima da peça. (Para descrições detalhadas das Peças de Ação, consulte a página seguinte.)

**2** O Brahmbot move o Sacerdote dele para a Cidade indicada na seção do meio da peça. Pode ser uma Cidade específica (símbolo de Cidade) ou a Cidade em que o Marajá estiver no momento (símbolo do Marajá).

Se o Sacerdote do Brahmbot não consegue chegar à Cidade em questão partindo de sua localização atual (se não houver estradas com pelo menos um Templo em cada Vila), ele constrói os Templos necessários para se mover, sem pagar por eles. Ele escolhe o caminho que precisa de menos Templos e move o Sacerdote dele para a Cidade. Para cada um dos seus Templos que o Brahmbot usar, você receberá 1 em Moeda da reserva geral (o Sacerdote do Brahmbot se move sem nenhum custo).

Então, o turno do Brahmbot termina.



O Brahmbot deve mover o Sacerdote amarelo dele para a Cidade de baixo à esquerda, que não é conectada à cidade em que o Sacerdote dele está. O melhor caminho para conectá-las é o mostrado, em que o Brahmbot só precisa construir 1 Templo na Vila indicada. O Brahmbot constrói o Templo de graça e então move o Sacerdote, o que encerra o turno dele.

**Se a Cidade em questão já estiver conectada, o Brahmbot move o Sacerdote dele até ela.** Se houver mais de um caminho possível, ele escolhe o que tiver o menor número de Templos seus (você receberá Moedas da reserva geral de acordo com o número de Templos usados).

Somente depois que o Brahmbot mover o Sacerdote dele para uma Cidade já conectada, ele faz uma das seguintes ações:

**Se ele tiver 6 em Moedas ou mais, ele gasta 6 em Moedas e constrói uma Estátua onde o Sacerdote dele estiver.**

Caso contrário, **se ele tiver 5 em Moedas ou menos, ele constrói de graça um Templo onde o Sacerdote dele estiver e recebe 1 em Moeda.** Então, o turno do Brahmabot termina.



O Brahmabot deve mover o Sacerdote amarelo dele para a Cidade de baixo à direita, que já está conectada por múltiplos caminhos. O Brahmabot escolhe, dos caminhos mostrados acima, o que está indicado com uma linha contínua, porque ele só tem dois Templos seus. O jogador recebe 2 em Moedas. Se o Brahmabot tiver 6 em Moedas, ele as paga para construir uma Estátua na Cidade de baixo à direita. Se não, ele recebe 1 em Moeda e constrói um Templo.

A **Fase de Pontuação de Cidade** é realizada normalmente, com as seguintes mudanças:

**Se você for o primeiro no ranking (tiver mais PA), você recebe 12 em Moedas normalmente; o Brahmabot recebe 1 Ponto de Prestígio em vez de Moedas.**

**Se o Brahmabot for o primeiro no ranking, ele recebe 4 Pontos de Prestígio em vez de Moedas; você recebe 6 em Moedas normalmente (se tiver pelo menos 1 PA).**

O Brahmabot nunca pega Peças de Recompensa. Se você tiver que pegar uma Peça de Recompensa, pode escolher apenas entre as duas primeiras peças da parte mais de baixo da Trilha de Recompensa. Aplique o efeito dela e depois retire-a do jogo.

Se você não pegar uma Peça de Recompensa (por não ter nenhum PA durante a Fase de Pontuação de Cidade), retire do jogo a primeira peça na parte mais de baixo da Trilha de Recompensa.

Durante a **Fase de Fim da Rodada**, retire do jogo a Peça de Ação usada e embaralhe o restante novamente na pilha (incluindo as duas peças que restaram no expositor).

**NB**

O Brahmabot nunca usará a habilidade especial do Personagem dele! As Peças de Personagem do Brahmabot serão usadas apenas para a ordem dos turnos.

## Questões de Construção

O Brahmabot nunca paga para construir Estátuas e Templos como ação principal (a ação mostrada na seção de cima da Peça de Ação), **nem para mover o Sacerdote dele.** Apenas ao final do movimento do Sacerdote dele (se ele tiver se movido sem construir Templos) é que ele pode construir uma Estátua adicional pagando 6 em Moedas.

Quando o Brahmabot constrói uma Estátua, ele o faz conforme a seguinte ordem de prioridade:

- ⦿ No espaço central, se estiver disponível;
- ⦿ No espaço externo de cima com bônus, se estiver disponível (o bônus não se aplica ao Brahmabot);
- ⦿ No espaço externo de baixo com bônus, se estiver disponível (o bônus não se aplica ao Brahmabot);
- ⦿ Em qualquer outro espaço.

O Brahmabot tem todos os Templos dele já disponíveis no Tabuleiro de Jogador desde o início da partida. Caso ele precise construir um novo Templo, mas já tenha posicionado todos os Templos disponíveis, ele em vez disso move um dos Templos já construídos para o novo espaço. O Templo deve ser tirado da Cidade mais à direita na Trilha do Marajá em que o Brahmabot tiver um Templo.

## Ações do Brahmabot



Construir uma Estátua na Cidade que o Marajá estiver visitando.



Construir um Templo na Cidade que o Marajá estiver visitando.



Construir uma Estátua na Cidade mais à esquerda na Trilha do Marajá.



Construir uma Estátua na Cidade mais à esquerda na Trilha do Marajá que tiver o espaço central disponível.



Construir uma Estátua na Cidade mais à esquerda na Trilha do Marajá em que o Brahmabot for o segundo no ranking e com a menor diferença de PA entre ele e você.



Mova uma Bandeira da Cidade 4 espaços para a esquerda. A Bandeira da Cidade a ser movida é aquela que corresponde à Cidade na qual o Brahmabot for o primeiro no ranking e com a maior diferença de PA entre ele e você. No caso de empate entre mais de uma Cidade, mova a que estiver mais à esquerda na Trilha do Marajá.



Receber o valor em Moedas indicado.



O Brahmabot retira do jogo a Peça de Personagem dele e pega a sua Peça de Personagem. Então, você pega uma das Peças de Personagem disponíveis no expositor. Compre uma nova Peça da pilha e a posicione na ponta direita do expositor.

## Pontuação Final



Ao final da partida, você recebe Pontos de Prestígio conforme as regras básicas ou a Peça de Pontuação Final usada.

O Brahmabot sempre recebe:

- ⦿ **2 Pontos de Prestígio por cada Cidade em que ele tiver o maior número de Pontos de Adoração.**
- ⦿ **1 Ponto de Prestígio se ele terminar a partida com pelo menos 1 Moeda** (independentemente da Peça de Pontuação Final).
- ⦿ **3 Pontos de Prestígio por cada Estátua da cor dele no Mapa.**
- ⦿ **PP adicionais concedidos pela Peça de Pontuação Final usada.**

Se você tiver mais Pontos de Prestígio que o Brahmabot, você vence.

## Créditos

*Design do jogo:* Wolfgang Kramer e Michael Kiesling

*Desenvolvimento do jogo:* Simone Luciani

*Modo solo:* David Turesi e Simone Luciani

*Ilustrações:* Samuele Gaudio

*Gráficos:* Klemens Franz/atelier198,

Roberto Grasso e Elisabetta Micucci

*Layout do livro de regras:* Elisabetta Micucci

*Edição e Gestão de Produto:* Giuliano Acquati

*Revisão:* Rosita Martini e Jonathan Bobal

*A Cranio Creations gostaria de agradecer a todos os apoiadores do projeto Maharaja no Kickstarter. Sem a ajuda de vocês, não poderíamos dar vida a este jogo. Agradecemos a todos os jogadores que testaram o jogo durante seu desenvolvimento, em especial a Simone Fini e Daniel Marinangeli.*

### Galápagos

*Tradução:* Rafael Brandão

*Revisão:* Evelyn Trippo e Paula Pizauro

*Diagramação:* Danilo Sardinha e Plínio Ricca



[www.mundogalapagos.com.br](http://www.mundogalapagos.com.br)

©2021: Todos os direitos reservados. Cranio Creations S.r.l. Via del Caravaggio, 21  
20144 - Milão - Itália

