

RESUMO DAS REGRAS

- Coloque o tabuleiro e os elementos de jogo no centro da mesa.
- Cada jogador escolhe uma cor, recebe os 3 Escrivães correspondentes e coloca seu cubo de madeira ao lado na trilha de pontos.
- Distribua 20 PO a cada jogador (1 PO, 2x2PO, 5PO e 10PO), 1 carta azul de Roubo e 1 carta roxa de Favor do Arquiteto. As cartas de Roubo restantes são devolvidas para a caixa do jogo.
- Faça 2 pilhas (Província e Favor), embaralhe-as e coloque-as com a face para baixo no tabuleiro. A pilha de Província é composta por 3 Províncias por jogador (9 para 3 jogadores, 12 para 4 jogadores e 15 para 5 jogadores, ou seja, todas as Províncias).
- Determine o jogador inicial aleatoriamente e lhe entregue o marcador de jogador inicial. A partida se desenrola em sentido horário, a partir do jogador inicial.

1 partida = 2 períodos: Antigo e Novo Império.

1 período = 3 turnos consecutivos + 1 contagem de Pontos de Vitória.

1 turno = 4 fases sucessivas: 1 – Leilão de Províncias; 2 – Compras e construções; 3 – Oferendas à Amun-Re; 4 – Colheitas e rendimentos.

A. DESENVOLVIMENTO DE UM IMPÉRIO

Um Império se desenvolve em 3 turnos. Ao fim do 3º turno, conte os PVs.

Cada turno se divide em 4 fases na seguinte ordem:

1. LEILÃO DE PROVÍNCIAS

- Saque e coloque no lugar reservado no tabuleiro a quantidade de cartas de Província igual ao número de jogadores.
- Começando pelo jogador inicial, todos os jogadores dão lances, colocando um de seus Escrivães sobre uma casa livre da Província escolhida, correspondente ao valor de seu lance. Quando for novamente a sua vez de jogar, passe, se seu lance não tiver sido desafiado, ou dê novo lance para uma outra Província.
- Quando todos os jogadores tiverem passado em um leilão e não houver nenhum lance desafiado, eles pagam suas ofertas e colocam seu Escrivão sobre a Província comprada, beneficiando-se eventualmente de Bônus de cartas de Favor, de Pedras ou de Ouro.

EXEMPLO DE UM INÍCIO DE PARTIDA

Em uma partida com 4 jogadores, a pilha de cartas de Província é composta de 12 cartas (3 x 4 jogadores). Bernard é o jogador inicial.

1. LEILÃO DE PROVÍNCIAS

Ele saca 4 cartas de Província e as coloca com a face para cima no tabuleiro: Thebes – Avaris – Buto – Mendes.

Ele coloca 2 cartas de Favor embaixo da carta de Thebes e 1 carta de Favor embaixo da de Buto, sem que nenhum dos jogadores saiba quais são.

Bernard coloca seu Escrivão sobre Thebes e dá um lance de 6PO. Charles coloca seu Escrivão sobre Buto e oferece 0PO.

Arnaud coloca seu Escrivão sobre Buto e, desafiando o lance de Charles, oferece 3PO.

Alexandre coloca seu Escrivão sobre Mendes e dá o lance de 3PO. Somente a oferta de Charles foi desafiada, ele, então, coloca seu Escrivão sobre Avaris oferecendo 0PO.

Arnaud coloca seu Escrivão sobre Buto e, desafiando o lance de Charles, oferece 3PO.

Alexandre recebe as 2 cartas de Favor de Thebes, e Alexandre recebe a carta de Favor de Buto.

2. COMPRA E CONSTRUÇÃO

Thebes permite a Bernard comprar até 2 Favores. É o que ele faz, gastando 3PO. Ele compra também 3 camponeses, que ele coloca nos Campos de Thebes, por 6PO e 2 Pedras, que ele coloca sobre Thebes, por mais 3PO. Ele paga um total de 12PO.

Charles não tem Bônus de Favor sobre sua Província e, por isso, não pode comprar Favores. Ele compra 4 Camponeses por 12PO e 2 Pedras por 3PO. Ele usa sua carta de Arquiteto para transformar essas 2 pedras em uma Pirâmide. Ele paga 15 PO ao todo.

Arnaud igualmente não possui Bônus de Favor, ele compra 3 Camponeses por 9 PO e 3 Pedras por 6 PO. Ele paga 15 PO e transforma suas 3 Pedras em 1 Pirâmide.

2. COMPRA E CONSTRUÇÃO

Na ordem, você pode comprar:

- De 0 a 4 cartas de Favor, limitadas pelo maior Bônus de Favor de suas Províncias.
- Camponeses, no limite dos Campos livres em suas Províncias.
- A quantidade de Pedras que você desejar.

Você deve, em seguida, construir 1 Pirâmide nas Províncias onde houver 3 Pedras (ou 2, caso utilize a carta *Arquiteto*).

3. OFERENDAS A AMUN-RE

- Ofereça simultaneamente a Amun-Re a quantidade de Ouro que você desejar.
 - Aquele que ofertar mais ouro torna-se imediatamente o jogador inicial.
 - Coloque a ficha correspondente ao valor da oferenda coletiva sobre o tabuleiro.
 - Os jogadores recebem prêmios em função de suas oferendas: 1, 2, ou 3 prêmios a serem escolhidos dentre Cartas de Favor, Camponeses ou Pedras.

Lembre-se: os jogadores que tiverem jogado suas cartas de Roubo não recebem prêmio, mas recebem 3 PO da reserva de Ouro.

4. COLHEITAS E RENDIMENTOS

- Cada Camponês = Ouro indicado pela ficha de Oferenda.
- Camelo = Ouro indicado sobre o tabuleiro, se o camelo aparece na ficha de Oferenda.
- Minas = Ouro indicado sobre o tabuleiro.

B. FIM DE TURNO, DE IMPÉRIO E DE PARTIDA

Repita as 4 fases por três turnos.

Após o 3º turno, será o fim do Antigo Império. Faça a contagem dos PV. Retire os Escrivães e Camponeses do tabuleiro e recomponha a pilha de Província. As Pedras e as Pirâmides permanecem no mesmo lugar.

Após novos 3 turnos, será o fim do Novo Império e o fim da partida. Faça uma segunda contagem de Pontos de Vitória e adicione o Bônus para os jogadores que tiverem mais PO. O jogador com mais PV vence.

Alexandre compra 1 carta de Favor por 1 PO, 1 Camponês por 1 PO e 5 Pedras por 15 PO. Ele paga 17 PO. Transforma 3 Pedras em uma Pirâmide e usa sua carta de Arquiteto para transformar as 2 Pedras restantes em 1 Pirâmide. Ele substitui as duas por uma Pirâmide dupla.

3. OFERENDAS A AMUN-RE

Bernard oferta 1 carta (5 PO), que coloca diante dele, sem que os outros a vejam.

Charles oferta 2 cartas (1+1PO) e coloca sua carta de Ajuste de Oferenda junto;

Arnaud oferta 2 cartas (5+1= 6 PO); Alexandre oferta sua carta de Roubo.

As cartas são reveladas, o valor da oferenda coletiva é 5+2+6-3=10. Charles utiliza a carta Ajuste de Oferenda para aumentar o valor da oferenda coletiva em 3, 10+3=13. A ficha de Oferenda 13>22 é colocada em jogo.

Arnaud, que fez a maior oferta, recebe o marcador de jogador inicial e pega como prêmio 1 carta de Favor e 2 Camponeses, os quais coloca nos Campos de Buto.

Bernard, que fez a 2ª melhor oferta recebe 1 carta de Favor e 1 Pedra, que coloca sobre Thebes.

Enfim, Charles, que fez a 3ª melhor oferta, recebe 1 carta de Favor. Alexandre recebe de volta sua carta de Roubo e 3PO da reserva de Ouro.

4. COLHEITA E RENDIMENTOS

A ficha de Oferenda indica que os Camponeses rendem 3PO cada e nela não há um camelo, logo, as Caravanas não rendem nada:

Arnaud ganha 15 PO = (5 Camponeses x 3PO).

Alexandre joga a carta Rendimento Fixo. Ele não ganha nada de sua província e pega 8PO da reserva de Ouro.

Bernard ganha 9 PO = (3 Camponeses x 3 PO);

E Charles recebe 12 PO = (4 Camponeses X 3PO).

É o fim do 1º turno, Charles começa o 2º turno, sacando 4 novas Províncias.

DETALHES DAS CARTAS DE FAVOR DAS 4 FASES

Nota: ao invés de utilizá-las, você pode a qualquer momento trocar uma de suas cartas de Favor por 1 PO da reserva de Ouro.

1. LEILÃO DAS PROVÍNCIAS

Proteção (x2)

Durante toda a fase de leilão, ninguém pode dar lance imediatamente superior ao seu.

Suborno (x2)

Se seu lance for desafiado, quando for sua vez de jogar, você pode dar um lance superior para a mesma Província.

2. COMPRA E CONSTRUÇÃO

Arquiteto (x8)

Você pode construir uma Pirâmide utilizando somente 2 Pedras ao invés de 3.

Camponês Extra (x5)

Adicione um Camponês à Província de sua escolha (ele não deve ser colocado em um Campo e pode ser colocado em uma Província sem Campo).

3. OFERENDAS À AMUN-RE

Ajuste de Oferenda (x4)

Ela deve ser jogada ao mesmo tempo que sua oferenda individual. Você poderá escolher adicionar ou retirar 3 do valor da oferenda coletiva. Nota: ela não modifica o valor da oferenda individual para determinar o jogador inicial ou os prêmios.

Roubo (x5): a carta de Roubo não é um Favor. Você pode jogá-la durante as oferendas ao invés de oferecer ouro, para pegar 3 PO da reserva.

Os jogadores começam com uma carta de Roubo no início da partida. Você sempre a recupera após usá-la e não pode trocá-la por 1 PO.

4. COLHEITAS E RENDIMENTOS

Colheita excepcional (x5)
Escolha uma Província, os Camponeses desta Província rendem 1 PO a mais cada um.

Rendimento Fixo (x3)

Escolha uma Província, esta Província rende a você 8 PO no lugar de seus rendimentos habituais (Camponeses, Mina de Ouro e Caravanas).

CONTAGEM DE PONTOS DE VITÓRIA AO FIM DE CADA IMPÉRIO

- +1, +2, +3, ou +4 PV / Templo (em função da ficha de Oferenda sobre o tabuleiro).
- +1PV / Pirâmide.
- +3PV / Pirâmide de sua Província em que houver a menor quantidade de pirâmides.
- +5PV se a maioria das Pirâmides sobre uma margem são suas (desempate pelo número de Pedras). Calcule esse bônus por cada margem.
- +3PV / carta de Favor cujo objetivo seja cumprido ao fim de um Império (veja detalhes abaixo).

DETALHES DAS CARTAS DE FAVOR QUE DÃO PONTOS DE VITÓRIA AO FIM DE UM IMPÉRIO



Mestre dos Escrivães (x2)

+3 PV se você acumula ao menos 7 Bônus permanentes ou imediatos das cartas de Favor em suas Províncias.



Mestre dos Camponeses (x2)

+3 PV se suas Províncias tiverem ao menos 9 Camponeses.



Margem Oeste / Margem Leste (x2)

+3 PV se todas as suas Províncias estiverem numa mesma margem do Nilo.



Nilo ou Fronteira (x2)

+3PV se todas as suas Províncias estiverem nas bordas do Nilo OU se nenhuma estiver.



Alto ou Baixo Egito (x2)

+3 PV se todas as suas Províncias estão no Alto Egito OU se elas estão todas no Baixo Egito.

- Descarte estas cartas depois de usá-las para pontuar.** Você pode pontuar com diversas cartas de Favor em cada Pontuação Intermediária. Mas você não pode pontuar com mais de uma cópia de uma mesma carta.
- PV extras unicamente no fim da partida: +6 PV para o jogador que tiver mais PO na mão, +4 PV para o 2º; +2PV para o 3º.** (Em caso de empate por uma colocação, os jogadores empatados ganham os PV e a colocação seguinte é anulada).

14+

90 min

3-5

AMUN-RE

UM JOGO DE REINER KNIZIA
ILUSTRADO POR KEVIN LE MOIGNE

INTRODUÇÃO

No coração do Egito antigo você é um Faraó que procura deixar sua marca na história, construindo grandiosas Pirâmides! Supere seus oponentes adquirindo as melhores províncias! Cultive campos e construa Pirâmides! Mas lembre-se de prover oferendas a Amun-Re para que o Nilo fertilize suas terras. Só assim você se tornará o maior dos Faraós.

Amun-Re é um jogo de leilões e de otimização de recursos, com uma experiência que cresce gradualmente, na medida em que descobrimos sua profundidade.

1. OBJETIVO

Em Amun-Re você é um Faraó que participará de leilões para adquirir Províncias, construir Pirâmides e desenvolver culturas. O jogo acontece em duas Eras: o Reino Antigo e o Novo Reino. Entre estas duas eras, hordas de bárbaros dizimarão todas as fazendas e todos os jogadores perderão o controle

de suas províncias para as areias do tempo – apenas Pedras e Pirâmides permanecerão. Províncias serão leiloadas novamente e, no final do Novo Reino o jogador com a maior quantidade de pontos de vitória vencerá a partida e será coroado o maior dos Faraós!

2. PREPARAÇÃO

A. CADA JOGADOR RECEBE:

- 3 peões de Escrivão e um cubo de pontuação da cor que escolher. Escrivães são utilizados para indicar lances e controle de Províncias. O cubo de pontuação deve ser colocado ao lado da trilha de pontuação no tabuleiro.
- 20 de ouro em cartas (1 de um, 2 de dois, 1 de cinco e 1 de dez).



- 1 carta de **Roubo**: (-3 em ouro). Esta carta nunca pode ser descartada ou vendida. Cartas extras de roubo voltam para a caixa do jogo.

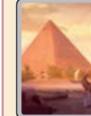
- 1 carta de Favor do **Arquiteto**: esta carta permite a você construir uma pirâmide por 2 pedras ao invés de 3.

Nota: cartas de Ouro, Favor e Roubo têm o mesmo fundo, assim você pode manter as cartas que possui em segredo.

Você pode e deve fazer mudanças nas pilhas de cartas de ouro a qualquer momento que seja necessário.

B. O TABULEIRO

- Prepare o tabuleiro como mostrado na página seguinte.
- Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
- Embaralhe os decks de cartas de Província e de Favor separadamente:



- O número de províncias depende do número de jogadores. Se você estiver jogando com 5 jogadores, todas as províncias serão utilizadas. De outra forma, separe 3 cartas por jogador para formar um novo deck de Província e retorne todas as cartas de Província restantes para a caixa do jogo, sem revelá-las. As cartas devolvidas não serão utilizadas nesta partida.

Nota: à frente das cartas de Favor existe um fundo colorido, que indica durante qual fase poderá ser jogada. Em razão de poder jogar múltiplas cartas em uma única fase, você não poderá jogar cartas iguais na mesma fase. Você também poderá usar qualquer carta de Favor como se fosse 1 de Ouro.

CONTEÚDO

- 1 Tabuleiro
- 15 Peões de Escrivão (3x5 cores)
- 5 Marcadores de Pontos de Vitória (cubos)
- 61 Cartas de Ouro (18 de um; 12 de dois; 12 de cinco; 9 de dez; 10 de vinte)
- 5 Cartas de Roubo (-3 em Ouro)
- 39 Cartas de Favor
- 15 Pedras
- 15 Pirâmides
- 15 Pirâmides Duplas
- 4 Peças de Oferenda
- 48 Fichas de Camponês
- 1 Ficha de Jogador Inicial
- 1 Manual de Regras

Jogador Inicial

Aleatoriamente, determine o Jogador Inicial e dê a ele a ficha de Amun-Re. Durante a partida, o jogador inicial pode mudar baseado nas oferendas feitas. Lances durante as fases da partida sempre começam com o Jogador Inicial atual e seguem em sentido horário.



PEÇAS DE OFERENDA

Coloque-as com a face para cima próximas ao tabuleiro



DEPOIS QUE AS OFERENDAS FOREM FEITAS, UMA PEÇA

Coloque os Camponeses no tabuleiro.



Coloque as Pedras, Pirâmides e Pirâmides Duplas na Pedreira.



3. COMO JOGAR?

Uma partida de Amun-Re acontece em duas eras, chamadas de Reino Antigo e Novo Reino.

Cada era consiste de 3 rodadas idênticas de jogo (subdivididas em 4 fases). A contagem de pontos é feita ao final de cada era.

SIMBOLOGIA DO TABULEIRO

Bônus Imediatos

Bônus Imediatos são mostrados nas caixas marrons. Eles são concedidos assim que o jogador adquirir a Província.

Exemplos:

- Saque uma carta de Favor imediatamente.
- Ganhe e aloque uma pedra imediatamente. Assim que colocada em uma província, a pedra não poderá ser movida.
- Saque 1 Carta de Favor e ganhe 12 em Ouro imediatamente.

Bônus Permanentes

Bônus Permanentes são escritos diretamente na areia. Eles proporcionam seus benefícios enquanto o jogador possuir aquela Província.

- Favor: indica o número máximo de cartas de Favor que você pode comprar (1 por símbolo). Somente sua Província com a maior quantidade de símbolos de Favores conta, eles não são somados em conjunto.
- Mina: minas de Ouro provêm um rendimento fixo em ouro a cada rodada.
- Caravana: camelos representam caravanas chegando quando o Nilo está baixo. Elas proporcionam o ouro indicado durante as rodadas em que a Ficha de Oferta da rodada tiver um camelo.
- Templo: no fim de cada Era, cada templo irá marcar pontos para seu dono conforme indicado pela Ficha de Oferta da rodada.

Campo: é onde você pode alocar os Camponeses que você contratar. Cada Camponês irá garantir a você rendimentos baseados na Ficha de Oferta da rodada.

Descrição da Província de Thebes

A Província de Thebes repousa ao longo do Nilo, no lado leste, e é parte do Alto Egito (). Quando você conquistar Thebes:

- Saque 2 Cartas de Favor imediatamente.
- Você pode comprar até duas cartas de Favor por turno.
- Existe espaço suficiente para acomodar até 4 Camponeses contratados.

A. ESTRUTURA DAS RODADAS

Cada rodada consiste de 4 fases. Pontos de Vitória são contabilizados após 3 rodadas e depois, novamente, após outras 3 rodadas.

1. LEILÃO DE PROVÍNCIAS

(cartas vermelhas: Proteção e Suborno)

Saque cartas de Província igual ao número de jogadores e as coloque com a face para cima no tabuleiro nas províncias referentes. Estas serão as províncias para as quais os jogadores irão dar lances neste turno.

Coloque em cada uma destas províncias as Pedras, Favores e o ouro indicado na caixa marrom 'Bônus Imediatos' da província.

Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, os jogadores dão lances colocando seus escribas em um espaço de lance desocupado na carta de Província. Isto indica quanto o jogador está disposto a pagar pela Província. Você não pode dar um lance menor que o jogador anterior na mesma província.

Nota: você não precisa colocar seu escriba na posição de menor valor disponível. Você pode querer colocá-lo em uma de valor maior para proteger o lance ou fazer outro jogador pagar mais do que ele gostaria pela Província. Se outro jogador tiver dado lance em uma Província que você deseja, você pode cobrir seu lance colocando seu Escriba em um número maior naquela carta de província. Se você tiver uma carta de Proteção, poderá jogá-la ao lado de uma Província quando der seu lance para bloquear o próximo espaço de valor mais alto nesta carta. Isto significa que outro jogador terá de colocar seu Escriba ao menos duas posições acima para cobrir seu lance. Você não pode dar um lance maior do que a quantidade de ouro que possui, sempre lembrando que você pode trocar qualquer carta de favor por 1 em Ouro por carta.

Quando novamente for seu turno:

- Passe caso seu Escriba mantenha a maior posição numa carta de Província.

Quando novamente for seu turno:

- Passe caso seu Escriba mantenha a maior posição numa carta de Província.

2. AQUISIÇÕES E CONSTRUÇÕES

(cartas roxas: Camponês Extra e Arquitecto) Começando com o jogador inicial e seguindo na ordem do turno, você pode fazer aquisições na ordem indicada no tabuleiro:

- De 0-4 cartas de Favor, as quais são sacadas da pilha e colocadas em sua mão. A quantidade máxima de cartas que você pode comprar por turno é igual à maior quantidade de símbolos de Favores de uma única província que você controle. Escolha quantas cartas você deseja adquirir e pague por todas elas ao mesmo tempo. Se você não possuir nenhuma província que contenha símbolos de Favores você não pode adquirir cartas de Favor.
- Camponeses, os quais devem ser colocados em campos vazios em suas Províncias. Você não pode comprar Camponeses que você não possa alocar, nem colocar Camponeses que você tenha adquirido em províncias sem campos vazios.

Cada rodada é composta de 4 fases sequenciais. Cada fase deve ser completada por todos os jogadores antes de seguir para a próxima fase.

• Ou, se alguém cobriu seu lance você deve mover seu Escriba para um espaço vazio em uma carta de Província diferente. Você só pode mover seu Escriba para uma posição mais alta na mesma carta quando jogar uma carta de Suborno.

Exemplo de um leilão: Seb coloca seu Escriba na posição '3' na carta de Província de Avaris. Charles cobre o lance colocando seu Escriba na posição '10' a fim de diminuir a chance de alguém superá-lo. Quando volta ao turno de Seb, ele deve mover seu Escriba para uma carta de Província diferente. Entretanto, se alguém cobrir novamente seu lance na Província diferente, ele pode optar por voltar a Avaris a fim de cobrir o lance de Charles.

Assim que todas as Províncias tiverem um Escriba (o que significa que nenhuma está sendo disputada e que cada jogador tem um Escriba em uma carta) os jogadores pagam o valor de seus lances em Ouro para a Reserva, colocam a Província que eles adquiriram à sua frente e deixam os Escribas utilizados para os lances sobre a mesma província no tabuleiro a fim de mostrar a quem ela pertence. Assim, eles imediatamente reivindicam as Pedras, Ouro e cartas de Favor ganhas pelo Bônus Imediatos daquela Província.

Exemplo: Thebes, Dakhla e Abydos são sacadas e leiloadas. Seb é o jogador inicial e coloca seu Escriba em Dakhla em um lance de 10 em Ouro. Arnaud coloca seu Escriba em Thebes, lançando 3 em Ouro. Bernard coloca seu Escriba em Thebes, na posição 6 em Ouro. Retoma ao turno de Seb, e ninguém cobriu seu lance. Ele passa a vez. O lance de Arnaud em Thebes foi coberto, então ele precisa mudar seu lance. Assim, coloca seu Escriba na posição 0 de Abydos. Nenhuma carta é disputada. Os jogadores pagam por seus lances, colocam seus Escribas na Província ganha e reivindicam seus Bônus Imediatos: Seb paga 10 em Ouro e então recebe 12 em Ouro e 1 carta de Favor dos Bônus Imediatos em Dakhla. Arnaud não paga nada e ganha o controle de Abydos, assim como a Pedra gratuita que a Província contém. Bernard paga 6 em Ouro e ganha 2 cartas de Favor.

Diferentemente de cartas de Favor, é possível comprar mais Camponeses ou Pedras do que é indicado no tabuleiro. Se você quiser comprar mais do que 7, calcule o custo seguindo a fórmula abaixo:

Para comprar 8 = o custo para comprar 7 (28) + 8 = 36 em Ouro; Para comprar 9 = o custo para comprar 8 (36) + 9 = 45 em Ouro etc. Você nunca é obrigado a fazer nenhuma aquisição, mas se o fizer, você deve fazer todas as suas aquisições (em ordem) antes de passar o turno ao próximo jogador. Se você jogar uma carta de Camponês Extra, você pode pegar um Camponês (sem nenhum custo) do suprimento e aloca-lo em uma de suas Províncias. Este Camponês Extra não precisa ser alocado em um campo!

Construção: assim que uma terceira Pedra for colocada em uma única província, substitua as três Pedras por uma Pirâmide. Se já houver uma Pirâmide no local, substitua-a por uma Pirâmide dupla.

É possível construir múltiplas Pirâmides em um mesmo turno.

Se você jogar uma carta de Arquitecto, você pode construir uma Pirâmide utilizando apenas duas pedras.

Exemplo: Bernard controla Thebes e Edfu. Ele pode comprar no máximo 2 cartas de Favor. Ele compra apenas 1, pagando 1 em ouro. Então ele compra 4 Camponeses por 10 em ouro, os quais ele tem de imediatamente colocar em seus campos



vazios. Finalmente, ele compra 3 pedras por 6 em ouro e as coloca na Província de Thebes. Agora que Thebes tem 3 pedras, ele coloca uma Pirâmide. Thebes e retorna as 3 pedras para a pedreira.

3. OFERENDAS A AMUN-RE

(cartas azuis: Roubo e Ajustes de Oferta)

É hora de fazer oferendas a Amun-Re para convencê-lo a encher o Nilo e regar sua colheita.

A soma das oferendas dos jogadores irá determinar a altura do Nilo naquele turno. Quanto maior a quantidade de oferendas, mais Amun-Re irá aumentar o nível do Nilo, fertilizando sua terra e aumentando seu rendimento. Por outro lado, se o nível estiver baixo, o Egitto irá usar Caravanas (símbolo de camelo nas peças de oferta 1 e 2) as quais também são uma fonte de rendimento. A quantidade de oferendas também determina a quantidade de Templos que têm valor ao final de cada rodada.

Preparando presentes individuais

Os jogadores irão, secretamente, escolher uma ou mais de suas cartas e, cobrindo-a(s) com sua mão, irão separá-la(s) para demonstrar que finalizaram suas oferendas. Assim que cada um tiver finalizado sua oferta, as cartas serão reveladas.

- Se você ofertar uma ou mais cartas de ouro: sua oferta será igual à soma de todas as cartas de ouro que você tiver ofertado.
- Se você ofertar a carta de Roubo (-3 em ouro): você rouba 3 em ouro do suprimento geral.

Atenção: em ambos os casos você pode incluir uma carta azul de Ajuste de Oferta se você tiver uma. Isto lhe permite ajustar a soma de todas as oferendas depois delas serem calculadas

(mas não sua oferta pessoal).

Assim que todos os jogadores tiverem feito suas oferendas, as cartas são reveladas.

Cálculo da oferta coletiva

Coloque todas as oferendas individuais juntas lembrando de reduzir o total em 3 para cada carta de Roubo jogada.

Atenção: lembre-se de reduzir o total em 3 para cada carta de Roubo jogada.

Se qualquer jogador tiver jogado uma carta de Ajuste de Oferta junto com sua oferta, ele deve, agora, na ordem do turno, declarar se ele deseja aumentar ou diminuir em 3 o valor total da oferta coletiva.

Assim que a oferta coletiva tiver sido calculada, coloque a ficha de oferta correspondente no espaço do delta do Nilo (Exemplo: se o total de oferta é 10, utilize a ficha que marca 3-12. Se a oferta for 25, utilize a ficha que marca 23->).

Qualquer jogador que tiver jogado sua carta de Roubo, a pega de volta para sua mão e recebe 3 em ouro da reserva.

Efeitos das Oferendas

• Receber recompensas: o jogador que tiver ofertado a maior quantidade de ouro ganha 3 recompensas. Pode-se escolher receber cartas de Favor, Pedras ou Camponeses em qualquer combinação que some 3. A segunda maior oferta ganha 2 recompensas e todas as outras ganham 1 recompensa... exceto aqueles que jogaram sua carta de Roubo.

4. COLHEITA E RENDIMENTO

(Cartas verdes: maior Colheita e Tesouro)

O tempo das inundações chegou, os jogadores obtêm seus rendimentos.

Cada uma de suas Províncias lhes rende:

- Pelas minas de Ouro: a quantidade de ouro indicada pelo Bônus permanente da Província.
- Pelas Caravanas: a quantidade de ouro indicada pelo Bônus permanente da Província, se e somente se, existir um camelo na ficha de Oferta (fichas >2 e 3->12).

• Pelos Campos: cada agricultor de suas Províncias rende a quantidade de Ouro indicada pela ficha de Oferta. Você pode jogar a carta Colheita excepcional para aumentar os ganhos dos Campos de uma de suas Províncias em 1 de ouro por agricultor.

Exemplo: no exemplo anterior, a ficha 3->12 indica que o Nilo está baixo, as Caravanas rendem seu ouro e cada Agricultor rende 2 em ouro ao proprietário desta Província.

B. FIM DE TURNO, DE IMPÉRIO E DE PARTIDA

- Se for o fim do 1º ou do 2º turno, recomece um novo turno.
- Se for o fim do 3º turno, a pilha de Províncias estará vazia e é o fim do Antigo Império. Faça a contagem de Pontos de Vitória antes de começar o Novo Império.
- Se você tiver terminado o Novo Império, então é o fim da partida. Faça o cálculo dos Pontos de Vitória. O jogador que possuir mais Pontos de Vitória ganha a partida.

4. CÁLCULO DOS PONTOS DE VITÓRIA

(Cartas amarelas, Mestre dos Escribas, Mestre dos Camponeses, Margem Oeste/Leste, Nilo ou Fronteira e Alto ou Baixo Egito).

Ao fim de cada Império, os jogadores passam a contar os pontos de vitória. Cada jogador ganha:

- +1 ; +2 ; +3 ; ou +4PV por cada um de seus Templos: cada Templo representado em suas Províncias rendem a quantidade de Pontos de Vitória indicados pela ficha de Oferta no tabuleiro.
- +1PV por cada Pirâmide que possuir (uma Pirâmide dupla conta como 2 Pirâmides simples).
- +3PV por cada Pirâmide na sua Província que tiver menos Pirâmides (+0 PV se ela não tiver Pirâmide).
- +5PV para o jogador que possuir mais Pirâmides sobre cada margem do rio. No caso de empate ganha aquele que possuir mais Pedras, permanecendo empatado, todos ganham os 5 PV.
- +3PV por cada carta de Favor amarela (ver quadro pag. 6) cujo objetivo tenha sido atendido.

Lembre-se: você não pode não jogar 2 cartas amarelas idênticas ao fim de um mesmo Império.

Avance com o marcador de pontos a quantidade de casas na trilha de pontos do tabuleiro de jogo correspondente aos PV ganhos.

Se houver empate, o jogador mais próximo do jogador inicial, na ordem do turno, vence o desempate. Atenção: jogadores que tiverem jogado sua carta de Roubo não recebem recompensas.

Detalhes das recompensas: a quantidade de cartas de Favor que você pode pegar através de uma recompensa não é limitada pelos ícones de cartas de suas Províncias (diferentemente das fases de Construção e Aquisição). Camponeses devem ser alocados em campos vazios e pedras devem ser imediatamente colocadas em suas Províncias. Sempre que houver 3 pedras na mesma província, substitua-as automaticamente por uma pirâmide.

Lembrete: cartas de Arquitecto e Camponeses Extras não podem ser jogadas durante esta fase.

• Determine o novo Jogador Inicial: o jogador que oferecer a maior quantidade em Ouro torna-se o novo Jogador Inicial. Se houver empate, o jogador mais próximo do Jogador Inicial, na ordem do turno, é o novo Jogador Inicial.

Exemplo: Arnaud é o Jogador inicial, ele oferece 3 em Ouro, Charles 6, Seb 6, enquanto Bernard joga a carta de Roubo. A soma de todas as ofertas é 12 (3+6+6-3=12). Os jogadores colocam a ficha correspondente no tabuleiro: 3->12. Bernard pega de volta sua carta de Roubo e 3 em Ouro da reserva. Charles e Seb ofereceram a mesma quantidade, mas é Charles mais próximo de Arnaud na ordem do turno. Charles é o novo Jogador Inicial e pega a respectiva ficha.

Ficha de Oferta

- Valor da Oferta Coletiva.
- Ouro obtido por cada Camponês no final da Rodada e Pontos de Vitória por cada Templo no fim de uma Era.

Indicador de atividade da Caravana – se não há camelo, as Caravanas não produzem rendimento.

No lugar de coletar os rendimentos de suas Províncias, você pode jogar a carta Rendimento fixo para receber 8 em ouro.

Se for o fim do Antigo Império, os jogadores retiram seus todos os seus Escribas e todos os Camponeses de suas Províncias, colocando-os na reserva. Eles embaralham todas as cartas de Província que serão jogadas para formar uma nova pilha de Província, a qual será colocada no tabuleiro.

Atenção: As Pirâmides e as Pedras restantes nas suas Províncias não pertencem mais a ninguém. Comece o Novo Império.

• Se for o fim do Novo Império, adicione um bônus de Pontos de Vitória de acordo com o Ouro dos jogadores: +6 PV para o jogador que possuir mais Ouro na mão, +4 PV para o 2º e +2 PV para o 3º (em caso de empate, os jogadores empatados marcam os PV de sua colocação e a colocação seguinte é anulada).

Ao fim do Novo Império a partida termina. O jogador que possuir mais Pontos de Vitória ganha a partida. Em caso de empate, é usado o número de Pirâmides, seguido do de Pedras para desempatar. Se ainda assim o empate persistir, haverá vários vencedores.

PILHA DE PILHA DE PROVÍNCIA FAVOR

AS 7 PROVÍNCIAS DO BAIXO EGITO (RIO ABAIXO DO NILO)

AS 8 PROVÍNCIAS DO ALTO EGITO (RIO ACIMA DO NILO)

TRILHA DE PONTUAÇÃO (PONTOS DE VITÓRIA)

ORDEN DE COMPRA E CUSTO

NILO

UM CAMPO

UMA PROVÍNCIA

Separe por valor as cartas de Ouro da Reserva e coloque as pilhas resultantes com a face para cima próximas ao tabuleiro.



OURO

