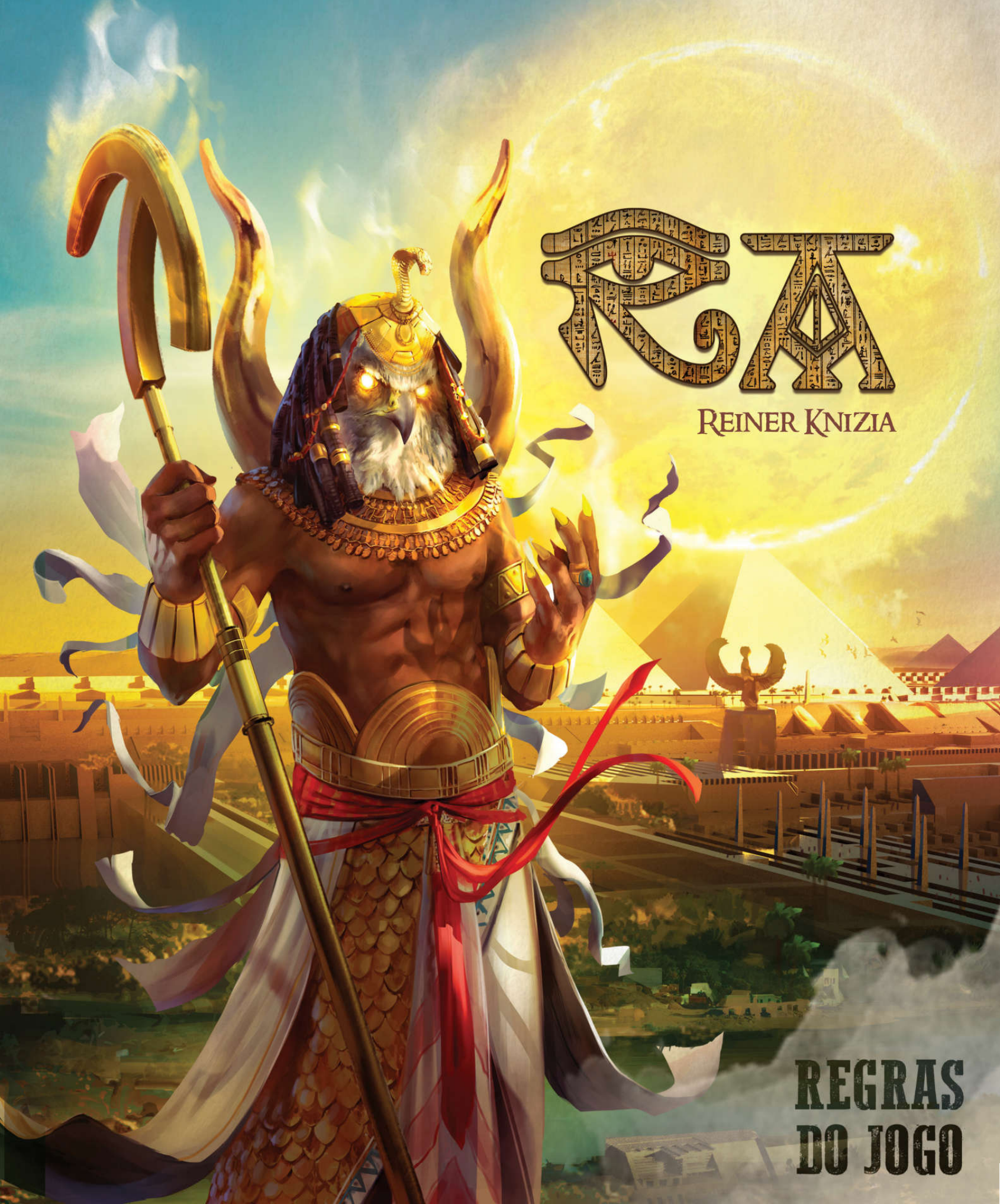

RA
REINER KNIZIA
REGRAS
DO JOGO

Introdução

Há mais de 4.000 anos, no Egito Antigo, a civilização está em colapso. Artistas fazem trabalhos de cerâmica, registros em tábuas de pedra e pintam cenas edílicas em papiros. Servos deslocam pedras do chão e as usam para criar imponentes monumentos que irão perdurar por milênios. Religiosos, à luz do fogo, rezam em templos, invocando deuses. O Nilo tem períodos de inundação e seca, e a cada estação, agricultores clamam aos deuses por bênçãos à fertilidade e ao desenvolvimento de suas colheitas. Cada faraó está ocupado governando seu povo, enquanto vislumbra planos que não se realizarão por séculos. Dia após dia, a cultura egípcia vai se fortalecendo.

Quando o reinado de um faraó termina, um novo faraó se ergue. A cada era surgem novas oportunidades de crescimento e desenvolvimento. Os monumentos, pinturas, estátuas e histórias do passado proporcionam a cada soberano uma rica narrativa, que se estende por milhares de anos, sobre aqueles que ali antes estiveram.

Muitos deuses dominam a vida do povo egípcio, mas nenhum é tão poderoso quanto Rá. O deus do Sol traz vida e luz para a terra; seu poder é inquestionável. Ao longo dos anos, muitos deuses caem nas graças do povo, enquanto outros deixam de ser cultuados, mas essa inconstância não acontece com o Rá, afinal, ele é o deus do Sol, tido como o verdadeiro regente da vida egípcia.

O jogo Rá permite que você veja a história egípcia como um conselheiro real, cuja linhagem irá perdurar por gerações. Por isso, enriqueça a civilização através da Arte, Religião, Astronomia, Escrita e Agricultura. Construa monumentos que reflitam a grandeza de sua era através dos tempos. Rogue aos deuses por dádivas a você. Mas acima de tudo, ingresse nas maravilhas do Egito Antigo e do poder de Rá!

Créditos

Game Design: Reiner Knizia

Arte de Capa e Interior: Tiago Sousa

Logotipo: Studio Roxo

Design Interior: Juliana Vicentis

Tradução e Revisão de Texto: Amanda Alexandrini Nunes, Rafael Nunes e Érick da Silva Bueno

Playtesters: Susanne Armbruster, Chris Bowyer, Chris Dearlove, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Martin Higham, Markus Huber, Sandra Huber, RossInglis, Kevin Jacklin, Christine Jilke, Chris Lawson, Ivan Towlson e Dominik Wagner

Componentes

1 Tabuleiro

5 Cartões de referência de pontuação

1 Bolsa de pano

30 Peças de Rá

16 Discos de Sol

8 Peças de Deuses

1 Estátua de Rá

5 Peças de Astronomia

5 Peças de Agricultura

5 Peças de Escrita

5 Peças de Religião

5 Peças de Arte

4 Peças de Guerra

5 Peças de Fortaleza

5 Peças de Obelisco

5 Peças de Palácio

5 Peças de Pirâmide

2 Peças de Terremoto

5 Peças de Ouro

5 Peças de Templo

5 Peças de Estátua

5 Peças de Pirâmide de Degraus

5 Peças de Esfinge

25 Peças de Faraó

2 Peças de Funeral

25 Peças de Nilo

12 Peças de Inundação

2 Peças de Seca

12 Fichas de 1 Ponto

12 Fichas de 2 Pontos

24 Fichas de 5 pontos

12 Fichas de 10 pontos

Configuração

Para organizar o jogo, siga os seguintes passos:

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
2. Coloque a estátua do Rá próxima ao tabuleiro.
3. Coloque todas as 180 peças na bolsa de pano e misture-as muito bem.
4. Distribua duas fichas de 5 pontos para cada jogador, que deverá posicioná-las em sua frente, com a numeração virada para baixo. Então, coloque as demais fichas de pontuação com a numeração virada para cima.
5. Posicione o disco de Sol com o número 1 no espaço do Sol, no centro do tabuleiro. Depois, organize os demais discos de Sol em grupos, de acordo com o número de jogadores, conforme a seguinte indicação:

Para um jogo entre apenas 2 jogadores, use somente os discos de Sol de 1 a 9. Para um jogo entre 3 ou 4 jogadores, use somente os discos de 1 a 13. Para um jogo com 5 jogadores, use todos os 16 discos de Sol. Separe os grupos de discos de Sol, conforme abaixo:

DISTRIBUIÇÃO DOS DISCOS DE SOL

	2 jogadores	3 jogadores	4 jogadores	5 jogadores
GRUPO A	9 - 6 - 5 - 2	13 - 8 -5 -2	13 - 6 - 2	16 - 7 - 2
GRUPO B	8 - 7 - 4 - 3	12 - 9 - 6 - 3	12 - 7 - 3	15 - 8 - 3
GRUPO C		11 - 10 - 7 - 4	11- 8 - 4	14 - 9 - 4
GRUPO D			10 - 9 - 5	13 - 10 - 5
GRUPO E				12 - 11 - 6

6. Aleatoriamente, distribua um grupo de discos de Sol para cada jogador, que deverá posicionar seus discos, em sua frente, com seus números voltados para cima. Agora, os jogadores estão prontos para iniciar o jogo.

Jogando

Rá é jogado em três rodadas, chamadas de ERAS. Durante cada era, os jogadores se revezam em turnos, realizando ações para colocar ou retirar peças do tabuleiro. No início de cada era, o jogador com o disco de Sol de número mais alto é o primeiro a jogar. Seguem os demais jogadores, no sentido horário, até a era terminar.

Durante uma era, cada jogador pode fazer várias jogadas, sendo possível ainda um mesmo jogador realizar jogadas consecutivas, caso ele seja o único que ainda tenha ao menos um disco de Sol com a face voltada para cima. No decorrer de cada era, um jogador usa seus discos de Sol em leilões que ocorrem após ações específicas.

Ações

Ações permitem que um jogador retire uma peça da bolsa, coloque no tabuleiro e retire peças do tabuleiro. Se o jogador não tiver nenhum disco de Sol com a face voltada para cima, ele não joga e passa o turno para o jogador ao seu lado, no sentido horário. Durante um turno, um jogador deve realizar exatamente uma das seguintes ações:

- Retirar uma peça da bolsa
- Invocar Rá
- Gastar uma peça de Deus

Se o jogador não tiver nenhum disco de Sol com a face voltada para cima, ele não joga e passa o turno para o jogador ao seu lado, no sentido horário. Após completar sua ação, o turno acaba.

Retirar uma peça

O jogador retira uma peça da bolsa e a coloca com a face voltada para cima, no próximo espaço vazio, na faixa do tabuleiro específica para isso:

- Se a peça retirada for um Rá, deve ser posicionada na faixa de Rá.
- Qualquer outra peça retirada deve ser colocada na faixa de leilão.

Se a faixa de leilão estiver cheia, o jogador não poderá mais fazer a ação de retirar peças da bolsa.

Peças de Rá

O primeiro Rá retirado em cada era é colocado na faixa de Rá, no espaço inicial indicado pelo número de jogadores no jogo.

Espaços iniciais da faixa de Rá e o número de jogadores.

Cada peça de Rá retirada na sequência é colocada na faixa de Rá, no próximo espaço vazio, à direita. Depois de posicionar a peça de Rá no tabuleiro, o jogador pega a estátua de Rá e então, um leilão acontece.

Se a peça de Rá for colocada no último espaço da faixa de Rá, não ocorre o leilão e a era termina.

O último espaço da faixa de Rá.

Invocando Rá

O jogador diz: "eu invoco Rá", pega a estátua de Rá e, então, começa um leilão.

Gastando uma ou mais peças de deus

Se um jogador tiver uma peça de deus, ele poderá gastá-la para pegar uma peça que não seja de deus, na faixa de leilão e posicioná-la com a face voltada para cima, em sua frente. Se for uma peça de desastre, o jogador deverá resolvê-lo imediatamente. Quando um jogador gastar uma peça de deus, essa peça ficará de fora do jogo até o final da partida.

Um jogador pode gastar uma ou mais peças de deus por ação e, desta forma, pegar uma peça da faixa de leilão por cada deus gasto. Se os espaços na faixa de leilão ficarem vazios devido a essas ações, as próximas peças retiradas da bolsa, durante os turnos seguintes, poderão ocupá-los.

Leilões

Há duas formas de ocorrer um leilão: quando a peça de Rá é retirada da bolsa ou quando um jogador invocar o Rá em sua ação.

- Quando um jogador retira a peça de Rá da bolsa, ele pega a estátua de Rá para indicar que será o JOGADOR RÁ neste leilão que se inicia. Durante este leilão, todos os jogadores podem passar e se todos passarem, as peças permanecerão na faixa de leilão.
- Quando um jogador utiliza seu turno para invocar Rá, ele pega a estátua de Rá para indicar que será o JOGADOR RÁ neste leilão que se inicia. Durante este leilão, se todos os outros jogadores passarem e a faixa de leilão não estiver cheia, o JOGADOR RÁ deverá, obrigatoriamente, dar um lance. Se a faixa de leilão estiver cheia, todos os jogadores podem passar e se todos passarem, todas as peças dessa faixa serão descartadas.

Ao final de um leilão, o jogo segue com o jogador sentado à esquerda do JOGADOR RÁ, independentemente do resultado do leilão.

Lances com discos de Sol

Durante um leilão, cada jogador dá um lance usando seus discos de Sol. O vencedor pegará para si todas as peças situadas na faixa de leilão, assim como o disco de Sol do espaço do Sol.

O primeiro lance é dado pelo jogador à esquerda do JOGADOR RÁ e seguirá no sentido horário. O jogador poderá dar um lance, colocando um de seus discos de Sol na borda do tabuleiro. Cada jogador poderá dar lance (ou passar) apenas uma vez; o último lance é do JOGADOR RÁ.

O primeiro lance de cada leilão pode ser um disco de Sol de qualquer valor, o seguinte deverá ser sempre superior ao valor que o antecedeu. Se um jogador não possuir um disco de Sol com valor superior ou se decidir não dar lance, ele pode passar a jogada e os lances continuam, seguindo para o jogador à sua esquerda e terminando com o JOGADOR RÁ.

Importante: O JOGADOR RÁ é obrigado a dar lance, se tiver usado em seu turno a ação "invocar Rá", no momento em que a faixa de leilão ainda não estiver cheia e se todos os demais jogadores tiverem passado.

Ganhando um leilão

O jogador que tiver oferecido o maior lance leva todas as peças da faixa de leilão e as posiciona em sua frente, com as faces voltadas para cima. Ele também deve pegar o disco de Sol que está no espaço do Sol, mas o posiciona em sua frente, virado para baixo, pois este disco não poderá ser usado no restante dessa era.

Em seguida, esse jogador deverá colocar no espaço do Sol, com a face voltada para cima, o disco de Sol que usou para vencer o leilão, para que ele possa ser tomado pelo vencedor do próximo leilão. Os demais discos de Sol que foram usados no leilão, sem sucesso, voltam para seus respectivos jogadores.

Por fim, o jogador de maior lance resolve as peças de desastre conquistadas no leilão.

Organização

Os jogadores devem posicionar suas peças sempre voltadas para cima e organizadas de modo que todos os seus oponentes possam vê-las facilmente. Os discos de Sol que não foram gastos durante a era vigente também devem estar com os números voltados para cima. Os jogadores não podem empilhar ou cobrir suas peças.

Exemplo de organização de peças de um jogador

Desastres

Desastres são peças com rachaduras que forçam o jogador a descartar peças. Há 4 tipos de peças de desastre:

Guerra

Funeral

Seca

Terremoto

Após pegar uma peça de desastre, o jogador deverá descartar peças. Para cada peça de desastre, ele descarta 2 peças correspondentes (além da peça de desastre), como segue:

- Uma guerra afeta peças de civilização.
- Um funeral afeta peças de faraó.
- Uma seca afeta peças de rio.
- Um terremoto afeta peças de monumento.

Se um jogador pegar uma peça de desastre e possuir menos do que duas peças correspondentes para resolvê-lo, ele deverá descartar quantas peças correspondentes possuir.

Para resolver o desastre "seca", o jogador precisa primeiro descartar suas peças de inundação. Para os demais desastres, o jogador pode decidir quais peças correspondentes irá descartar.

Exemplo de descartes de peças para resolver desastres

Ana ganha um leilão que inclui uma peça de terremoto, uma de guerra e uma de seca.

O terremoto obriga Ana a descartar duas de suas peças de monumento. Ela escolhe o Obelisco e a Esfinge e as descarta junto ao terremoto.

A guerra obriga Ana a descartar duas peças de civilização, porém, ela possui apenas uma. Ana, então, descarta sua única peça de Agricultura junto a de guerra.

A seca força Ana a descartar duas peças de rio, mas ela precisa descartar todas as peças de inundação antes de qualquer peça de Nilo. Ana, então, descarta sua única peça de inundação e uma peça de Nilo junto à de seca.

Eras

Cada partida de Rá contém três eras. Ao final de uma era, cada jogador ganha ou perde pontos com base nas peças que possui em sua frente. O jogo termina depois de contar a pontuação após o final da terceira era.

Símbolo de Escaravelho

Há duas maneiras de terminar uma era:

- Quando todos os jogadores tiverem seus discos de Sol virados para baixo.
- Quando uma peça de Rá é colocada no espaço final da faixa de Rá, isso porque, uma peça de Rá colocada no espaço final da faixa de Rá não inicia um leilão.

Quando uma era termina, todas as peças da faixa de Rá e da faixa de leilão são descartadas. O disco de Sol que estiver no espaço do Sol, no centro do tabuleiro, permanece lá.

No final de uma era, todos os jogadores contam seus pontos, considerando suas peças e de acordo com o resultado, deve pegar ou devolver fichas de pontos. Depois, os jogadores viram todos os seus discos de Sol com os números para cima.

Por fim, todos os jogadores descartam todas as suas peças que não possuam o símbolo do escaravelho. As peças com um símbolo de escaravelho permanecem com o jogador, em sua frente, durante toda a partida.

O jogador com o disco de Sol de maior número será o primeiro a jogar na próxima era.

Pontuando

Ao final de cada era, cada jogador conta seus pontos baseando-se em suas próprias peças e, então, pega o número de pontos correspondentes em fichas de pontos. As cartas de referência de pontuação facilitam a soma dos pontos.

Ficha de pontos

Essas fichas são usadas para marcar a pontuação de cada jogador. No início do jogo, cada jogador recebe duas fichas de 5 pontos.

A pontuação de um jogador vai se alterando, conforme ele vai ganhando ou perdendo pontos, lembrando que os números impressos nas fichas de pontos em frente a um jogador, somados, correspondem a sua pontuação. Os jogadores devem manter suas fichas de pontos com os números virados para baixo, para esconder sua pontuação de seus oponentes, durante toda a partida. Se um jogador precisar reduzir sua pontuação a um valor inferior a zero, ele fica simplesmente com a pontuação zerada.

Fichas de Pontos

Fim de uma era

No fim de cada era, os jogadores contam seus pontos baseados em suas peças, como explicado anteriormente. Todas as peças são descartadas, exceto aquelas com o símbolo do escaravelho, essas deverão ser mantidas em poder do jogador durante todo o jogo.

Faraós

Faraó

- O jogador com o maior número de peças de faraó ganha 5 pontos. Caso haja empate, todos os jogadores empatados ganham 5 pontos.
- O jogador com o menor número de faraós perde 2 pontos. Caso haja empate, todos os jogadores empatados com a menor quantidade perdem 2 pontos.
- Se todos os jogadores tiverem o mesmo número de peças de faraó, ninguém ganha ou perde pontos.

Ouro

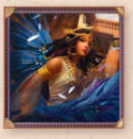
Ouro

O jogador ganha 3 pontos por cada peça de ouro que possuir.

Deuses

O jogador ganha 2 pontos por cada uma das peças de deus que possuir e não tiver utilizado.

Hathor


Isis

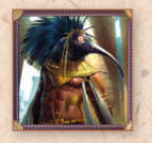
Osiris

Ptah

Sekmet

Seshat

Sobek


Thoth

Rio

Há dois tipos de peças de rio:

Nilo

Inundação

- Se um jogador tiver ao menos uma peça de inundação, ele ganha 1 ponto por cada peça de rio que possuir.
- Se um jogador não tiver nenhuma peça de inundação, suas peças de Nilo não valerão nenhum ponto.

Civilização

Há cinco tipos de peças de civilização:

Agricultura

Arte

Astronomia

Religião

Escrita

- Um jogador sem peças de civilização perde 5 pontos.
- Um jogador com três peças diferentes de civilização ganha 5 pontos.
- Um jogador com quatro peças diferentes de civilização ganha 10 pontos.
- Um jogador com cinco peças diferentes de civilização ganha 15 pontos.
- Se um jogador possuir várias peças do mesmo tipo de civilização, ele não ganha nenhum ponto adicional por essas peças.

Fim da Terceira Era

Jogadores somam pontos considerando seus discos de Sol e peças de monumento, apenas no fim da terceira era.

Discos de Sol

Cada jogador soma os valores dos seus discos de Sol.

- O jogador com o maior valor somado ganha 5 pontos. Se houver empate, todos os jogadores empatados ganham 5 pontos.
- O jogador com o menor valor somado perde 5 pontos. Se houver empate, todos os jogadores empatados perdem 5 pontos.
- Se todos os jogadores tiverem o mesmo valor somado, ninguém ganha ou perde pontos.

Monumentos

Há 8 tipos de peças de monumento:

Um jogador ganha pontos coletando peças de diferentes tipos de monumentos e várias peças do mesmo monumento, como segue:

- Cada grupo de três peças de monumentos idênticos vale 5 pontos.
- Cada grupo de quatro peças de monumentos idênticos vale 10 pontos.
- Cada grupo de cinco peças de monumentos idênticos vale 15 pontos.
- Se um jogador possuir até seis peças de diferentes tipos de monumentos, ele ganha 1 ponto por cada tipo.
- Se um jogador possuir sete peças de diferentes tipos de monumentos, ele ganha 10 pontos.
- Se um jogador possuir oito peças de diferentes tipos de monumentos, ele ganha 15 pontos.

Exemplo de Pontuação de Monumentos

Ana chega ao fim da terceira era com quatro pirâmides, três templos, duas fortalezas e uma esfinge. Ela ganha quatro pontos por possuir quatro tipos diferentes de monumento. Então, ela junta suas peças de monumentos idênticas em grupos de três ou mais peças. Ela ganha 10 pontos por ter quatro pirâmides e 5 pontos por ter três templos.

Ana adquiriu no total 19 pontos por suas peças de monumento.

Ganhando o Jogo

Depois de somar os pontos no fim da terceira era, o jogador com mais pontos vence o jogo. Caso haja empate, o jogador com o disco de Sol de maior valor ganha jogo.