

Regras Gerais

Introdução

Em Conquistando o Egito cada jogador tem um pequeno pedaço de terra do Antigo Egito sob seu poder e ele precisa expandir suas terras e desenvolver o seu império ao longo das 4 eras do Antigo Egito. Ele deve construir, treinar exércitos e conquistar novas terras para obter pontos de vitória. O objetivo do jogo é conseguir mais pontos de vitória que os demais jogadores ao fim das 4 eras do Antigo Egito

O Tabuleiro (terrenos)

Cada jogador possui um mapa do Antigo Egito dividido em 15 terrenos. Ele começa com um terreno ao lado do Rio Nilo, já previamente marcado no mapa.

Nesse terreno ele irá construir monumentos, templos, fábricas, manufaturas, etc. Dessa maneira ele conseguirá recursos para invadir outros terrenos, expandindo seu império e obtendo cada vez mais Pontos de Vitória.

Cada terreno tem um limite de 10 construções e população total máxima de 30 habitantes.

Sistema de Jogo

Cada era é composta por um número determinado de rodadas, e cada rodada é declarada finalizada quando cada um dos jogadores participantes efetuou as etapas de sua rodada.

Em uma rodada o jogador passa por 3 etapas. São elas: Coleta, Ações Próprias e Ação para o Adversário.

Iniciando pelo participante mais velho, e depois em sentido horário, cada jogador irá coletar os recursos das suas construções, efetuar as suas ações da rodada e efetuar uma ação para um dos adversários. O jogador pode fazer no mínimo 1 ação e no máximo 3 ações próprias em cada rodada.

Fim do Jogo

O jogo termina ao final das 4 principais eras do Egito Antigo, conforme abaixo:

Pré-dinástica (6 rodadas)

Império Antigo (6 rodadas)

Império Médio (8 rodadas)

Império Novo (5 rodadas)

Ao final dessas 4 eras, o jogador que tiver acumulado mais Pontos de Vitória é declarado vencedor da partida.

Existem 3 modos de obtenção de Pontos de Vitória: construções, terras conquistadas e ajudas obtidas. Mais à frente detalharemos cada uma dessas etapas.

Coleta

Nessa primeira etapa da rodada o jogador poderá coletar recursos que suas construções estão gerando. A tabela abaixo mostra os recursos que cada construção gera nessa etapa:

Monumentos

Estrutura	Coleta	Estrutura	Coleta
Pirâmide Grande	3 Pontos de Felicidade	Pirâmide Média	2 Pontos de Felicidade
Pirâmide Pequena	1 Ponto de Felicidade	Esfinge	2 Pontos de Felicidade
Obelisco	1 Ponto de Felicidade	Estátua	1 Ponto de Felicidade

Construções da Cidade

Estrutura	Coleta	Estrutura	Coleta
Poço Grande	4 águas	Poço Pequeno	2 águas
Extratora de Mad. G	4 madeiras, 1 moeda	Extratora de Mad. P	2 madeiras, 1 moeda
Fazenda Grande	4 comidas, 1 moeda	Fazenda Pequena	2 comidas, 1 moeda
Pedreira Grande	4 pedras, 1 moeda	Pedreira Pequena	2 pedras, 1 moeda

Além das estruturas acima, cada trabalhador que o jogador tiver alocado em seus terrenos irá lhe render 1 moeda como imposto na etapa de coleta.

Ações Próprias

Nessa etapa, o jogador poderá efetuar até 3 ações, sendo que ao menos uma ação ele será obrigado a fazer. Caso não tenha recursos suficientes para realizar o mínimo de ações, perderá 1 (um) ponto de vitória. Mesmo se o jogador não puder efetuar nenhuma ação própria, ele ainda precisará efetuar a próxima etapa, que é a ação para um adversário, antes de terminar a sua vez na rodada.

As ações que o jogador tem disponíveis para serem executadas na sua vez são: **construir monumento, construir cidade, treinar soldado, ordenar sacerdote, formar médico, gerar trabalhador e mover exército.**

As ações escolhidas podem ser repetidas na mesma etapa, desde que respeitados os limites de gerações que algumas construções possuem.

Ação para o Adversário

Na terceira etapa da rodada o jogador precisará escolher um dos adversários e executar uma das ações da segunda etapa para ele, com exceção da ação Mover Exército, que não poderá ser executada nessa etapa. A ação será inteiramente feita pelo jogador da vez, sem interferência alguma do adversário escolhido. Ao terminar a ação, o adversário escolhido para a ação ganha um Ponto de Vitória.

Caso o adversário escolhido pelo jogador não tenha recursos suficientes para executar nenhuma ação, ele então perderá um Ponto de Vitória e a etapa do jogador da vez termina.

Somente na primeira rodada da era Pré-Dinástica a Ação para o Adversário não é feita, terminando a etapa logo após os jogadores efetuarem suas Ações Próprias. A partir da segunda rodada cada jogador deverá sempre cumprir as 3 etapas, até o final das 4 eras.

Ações do Jogo

As ações do jogo são a forma como você irá progredir. Na segunda etapa da sua rodada você poderá executar até 3 ações, sendo que nem sempre será vantajoso executar todas as 3, mesmo que você tenha recursos para tal. Abaixo segue detalhadamente como cada ação se comporta:

Construir Monumento

Os monumentos aumentam o prestígio de seu império e lhe garantem Pontos de Felicidade, que você precisará gastar na hora de gerar novos trabalhadores. Nessa ação o jogador poderá gastar recursos para construir monumentos como pirâmides, esfinges, etc, em seus terrenos. Os monumentos são representados pela cor **bege**.

Abaixo a lista de monumentos e o custo de construção de cada um deles:

Estrutura	Custo	Estrutura	Custo
Pirâmide Grande	5 pedras, 1 madeira, 3 moedas	Pirâmide Média	4 pedras, 1 madeira, 2 moedas
Pirâmide Pequena	2 pedras, 1 moeda	Esfinge	3 pedras, 2 moedas
Obelisco	2 pedras, 1 moeda	Estátua	1 pedra, 1 moeda

Construir Cidade

Com essa ação o jogador poderá erguer construções diversas, desde Centro de Treinamento, Templo, Fazenda, Poço, etc. As construções desse tipo são representadas pela cor **azul**.

Abaixo a lista de construções de cidade e o custo de cada uma delas:

Construção	Custo	Construção	Custo
Poço pequeno	3 pedras, 1 moeda	Poço grande	5 pedras, 1 moeda
Extratora de madeira P	3 pedras, 1 moeda	Extratora de madeira G	5 pedras, 2 moedas
Templo pequeno	3 pedras, 1 moeda	Templo grande	5 pedras, 2 moedas
Fazenda pequena	3 madeiras, 1 moeda	Fazenda grande	5 madeiras, 2 moedas
Pedreira pequena	3 madeiras, 1 moeda	Pedreira grande	5 madeiras, 2 moedas
Centro de treinamento P	5 madeiras, 1 moeda	Centro de treinamento G	8 madeiras, 2 moedas
Casa da vida*	3 pedras, 1 moeda		

*A Casa da Vida somente pode ser construída a partir da era Império Antigo

O jogador sempre irá ganhar um Ponto de Vitória toda vez que adquirir uma construção de cidade. Ele não ganha Pontos de Vitória com as construções já existentes em terrenos conquistados.

Treinar Soldado

Se o jogador já possuir um Centro de Treinamento ele poderá treinar soldados, sempre respeitando o limite máximo de soldados que cada Centro de Treinamento pode gerar por rodada.

Construção	Limite	Construção	Limite
Centro de treinamento P	1 soldado por rodada	Centro de treinamento G	3 soldados por rodada

Como mostrado na tabela acima, se um jogador possuir um Centro de Treinamento Grande ele poderá treinar até 3 soldados por rodada, ou seja, na sua vez de realizar as 3 ações próprias a que tem direito, ele poderá optar por escolher o treinamento de soldados no Centro de Treinamento Grande em todas as 3 ações, obtendo assim 3 soldados novos nessa rodada e finalizando as suas ações.

Caso ele tenha apenas um Centro de Treinamento Pequeno, ele poderá escolher o treinamento de soldado em umas das suas ações e depois não poderá mais usar aquele Centro de Treinamento para gerar outros soldados durante essa rodada, sendo obrigado escolher outras ações para as suas duas ações restantes, ou poderá pular para a próxima etapa da rodada que é a Ação para o Adversário, se assim o desejar, uma vez que o jogador já teria feito 1 ação na rodada, que é o mínimo permitido.

Caso o jogador possua mais de 1 Centro de Treinamento em outros terrenos já conquistados ele poderá utilizar essas outras construções para gerar soldados durante a sua rodada. O limite de soldados gerados é para cada Centro de Treinamento. Dessa forma, se ele tiver 3 Centros de Treinamentos Pequenos em terrenos diversos, ele poderá gerar 1 soldado em cada um deles durante suas 3 ações, totalizando 3 soldados novos em suas terras.

Lembrando que os soldados gerados ficam localizados nos terrenos onde o Centro de Treinamento que os gerou está localizado.

Custo para treinar 1 soldado: 1 pedra, 1 madeira, 1 trabalhador

Ao treinar 1 soldado, deve-se substituir um trabalhador alocado no terreno em que está o Centro de Treinamento por um soldado.

Ordenar Sacerdote

Com um templo em seu território o jogador poderá ordenar um sacerdote para ganhar mais força de batalha nas conquistas de novos territórios.

Construção	Limite	Construção	Limite
Templo pequeno	1 sacerdote por rodada	Templo grande	2 sacerdotes por rodada

As regras para ordenação de sacerdotes são as mesmas para o treinamento de soldados. Respeitando-se sempre o limite de gerações por rodada de cada construção.

Custo para ordenar 1 sacerdote: 8 moedas, 1 trabalhador

Ao ordenar um sacerdote, deve-se substituir um trabalhador alocado no terreno em que está o Templo por um sacerdote.

Formar Médico

Caso o jogador tenha uma Casa de Cura construída em seu território ele poderá formar um médico para diminuir as perdas de soldados após uma batalha.

As Casas da Cura têm um limite de geração de 1 médico por rodada para cada Casa da Cura.

Custo para formar 1 médico: 5 moedas, 1 trabalhador

Ao formar um médico, deve-se substituir um trabalhador alocado no terreno em que está a Casa da Cura por um médico.

Gerar Trabalhador

Sempre é importante ter trabalhadores disponíveis porque são essas pessoas que serão transformadas em soldados, sacerdotes e médicos. Fique sempre atento ao limite máximo de habitantes permitido por território.

Pode-se gerar apenas 1 trabalhador por ação, porém não há limite de geração de trabalhadores por rodada, sendo possível gerar 3 trabalhadores em uma única rodada, desde que se tenha recursos e espaço na cidade para tal.

Custo para gerar 1 trabalhador: 3 pontos de felicidade, 1 comida, 1 água, 1 espaço no território

Mover Exército

Uma das ações mais importantes é a de mover seus exércitos.

Nessa ação você poderá mover seus exércitos através de seus terrenos conquistados, ou poderá mover para um terreno ainda não conquistado, o que gera uma batalha pela conquista de novo território.

Ao mover entre seus territórios já conquistados, você poderá mover seu exército apenas para um terreno que faz fronteira com o terreno onde os soldados estão localizados, sem limite de soldados a se deslocar. Como nas outras ações, essa ação pode ser repetida durante a sua rodada, sendo possível fazer até 3 movimentações de exércitos por rodada.

Ao mover os soldados para um terreno que ainda não foi conquistado, você irá iniciar uma batalha por aquele terreno. As batalhas têm regras específicas:

- 1- Terrenos não conquistados tem cartas de defesa em cada um, viradas para baixo. O invasor não sabe o que vai encontrar de defesa naquele terreno. Essas cartas são colocadas no início do jogo, de forma aleatória.
- 2- Os terrenos também têm carta de recursos viradas para baixo em cada um, informando quais construções o jogador possuirá assim que conquistar o terreno.
- 3- O jogador ataca o terreno com quantos soldados quiser dentre os disponíveis no terreno de onde está se originando o ataque, mais o número de soldados que os sacerdotes dão. Depois é virada a carta de defesa do terreno invadido, revelando o número de soldados que estão o defendendo. Se o número de soldados de ataque for maior que os soldados no terreno invadido o jogador ganha a batalha, porém perde 75% dos soldados que o terreno invadido possuía, sempre arredondando esse número para baixo.
- 4- Cada médico situado no terreno de onde se originou o ataque diminui em 5% a perda de soldados. Ou seja, com 1 médico a perda é de 70%, com 2 médicos a perda é de 65%, e assim por diante.
- 5- Cada sacerdote situado no terreno de onde se originou o ataque aumenta em 5% o número de soldados de ataque, sempre arredondando esse número para baixo. Ou seja, se o jogador está atacando com 10 soldados e possui 2 sacerdotes no terreno de origem do ataque, ele terá um aumento de 10% no número de soldados, ficando então com um exército de 11 soldados.
- 6- O número de soldados a ser considerados no cálculo de perda de soldados após uma batalha ganha não inclui os soldados extras gerados pelos sacerdotes.

- 7- Após a conquista, o jogador então ganha 1 ponto de vitória e vira a carta de recursos daquele terreno e imediatamente instala os recursos da carta nele. Ele também desloca todos os soldados sobreviventes da batalha para o terreno conquistado.
- 8- Caso o terreno invadido tenha mais soldados que a quantidade de soldados que o jogador usou para invadir, ele automaticamente perde todos aqueles soldados utilizados na invasão, a carta de defesa do terreno fica virada para cima revelando a quantidade de soldados existentes lá, e o terreno invadido não perde nenhum soldado.

Conquistas

Cada era tem uma lista de conquistas que podem ser desbloqueadas durante esses períodos. Ao final da era os jogadores verificam quais conquistas conseguiram desbloquear e pegam as respectivas cartas jogando o restante da partida utilizando o bônus que tal conquista lhe garante.

Abaixo veremos detalhadamente todas as conquistas: