



IMPERIUM

RULEBOOK

IMPERIUM

Descrição do Jogo:

Mecânica:

Take That / Deck Builder / Gerenciamento de Recursos

Tema:

Segunda Guerra Mundial 1939-1945

Card Game Competitivo Tático

Objetivo Principal:

Os jogadores devem desenvolver sua economia de acordo com o tipo de jogabilidade escolhida (Mata-Mata, Cooperativo) para assim gerar recursos formando e incrementando sua Pilha de Deck e gerenciá-los da melhor maneira possível, e dessa forma conseguir zerar a vida de seu(s) adversário(s) e triunfar sobre esse embate.

Número de Jogadores:

De 2 a 6 jogadores

- 2 até 6 - FFA - (Mata-Mata)
- 2 ou 3 Duplas - (Cooperativo)

Pontos de Vida:

Depende do modo de jogo escolhido pelos participantes:

- **Duelo:**
Recomendado :30 pontos
- **Mata-Mata:**
Recomendado: 20 Pontos
- **Cooperativo:**
Recomendado :20 pontos

Jogabilidade - Modo de Jogo:

Imperium possui 3 Modos de Jogo libertando assim a criatividade dos participantes, permitindo aos jogadores várias possibilidades de elaborar diversas estratégias (em grupo ou individuais), em cada partida.

- **Duelo:** É o modo de jogo mais “rápido” e tático, as suas decisões e erros tendem a ter mais peso, exigindo foco e experiência dos jogadores que almejam a tão aclamada vitória.
- **Mata-Mata:** Todos contra Todos. O jogador pode escolher com que país irá jogar. Se caracteriza por uma dinâmica mais “descontraída” e “frenética”, possuindo uma gama de novas possibilidades de estratégias a serem exploradas pelos jogadores.
- **Cooperativo:** Jogadores divididos em duplas, formação de alianças aleatórias pelas cartas, tirando de duas em duas as cartas de países. Os aliados atacam separadamente, mas as alianças recebem danos separadamente, e o último país que restar vivo, será o vencedor representando a dupla. O objetivo desse modo é que a dupla em conjunto estabeleça uma estratégia para derrotar as duplas adversárias.

A escolha dos países que cada jogador vai representar pode ser feita de duas formas, aleatoriamente através de sorteio utilizando as cartas de países, ou escolha livre, os jogadores em consenso decidem quem vai ficar com que país. Vai depender do Modo de Jogo escolhido para a partida.

IMPERIUM

Regras - Como Jogar:

- A escolha dos países que cada jogador irá representar é determinada pelo tipo de jogabilidade da partida;
- A partida se inicia pelo jogador que se envolveu em uma briga recentemente;
- No início do jogo, todos os jogadores começam com 5 Cartas do Recurso 'Tampinha' em mãos;
- A Pilha do Deck deve permanecer em campo com o conteúdo virado para baixo;
- Ao início de cada turno, o jogador deve retirar 5 cartas do seu deck e levá-las para sua mão. Durante esse turno ele poderá usar essas cartas para convocar, comprar ou ativar efeitos;
- Em cada turno, por padrão, o jogador da vez pode fazer 1 Compra, 1 Ativação de Carta de Efeito e 1 Convocação de Tropa. Porém algumas cartas tem efeitos extras dentro do mesmo turno, como convocar mais de uma tropa ou ativar mais de um efeito e até fazer mais de uma compra;
- Enquanto as cartas permanecerem na Pilha de Descarte, são cartas inativas e só voltam para a Pilha do Deck no começo do próximo turno, antes de o jogador embaralhar para

retirar sua mão de 5 cartas.

- Ao fim de cada turno, o jogador da vez pega as cartas que sobraram em sua mão, as cartas usadas para compra e as que foram compradas e não foram usadas ainda, e leva todas elas para a Pilha do Deck, para serem embaralhadas para que no turno seguinte elas possam vir à sua mão novamente. Com exceção das cartas que são enviadas imediatamente após o uso para o Cemitério ou Pilha de descarte. Porém essas cartas tem em sua descrição essa anotação específica;
- Cada Carta de Tropa tem seu campo (na mesa) de ativação específico (Aéreo, Terrestre, Marinho), esse posicionamento será explicado a seguir na descrição das cartas. Mas em cada espaço da mesa geralmente só terá uma tropa, com exceção de quando a carta possui uma TAG específica que permite agrupamento;
- Cartas do Cemitério não podem mais ser usadas, a menos que alguma Carta de Efeito permita o resgate, e daí ela poderá voltar para a Pilha do Deck no próximo turno.
- As compras de moedas contam como compra normal, 1 vez por partida (em geral), ou seja, se o jogador tem uma compra mas não tem nenhuma moeda para fazer a compra, ele pode 'comprar' uma Tampinha, que o custo é 0, ao final da partida ela será embaralhada normalmente junto com as outras cartas na Pilha do Deck.;

IMPERIUM

Componentes de jogo:

Essa é a Coleção 1 - Segunda Guerra Mundial. As cartas dessa versão foram desenvolvidas e personalizadas com referências de acontecimentos entre os anos 1939 a 1945.

Extras:

- Tokens de marcação; (7)
- Guias de mesa; (2)
- Livro de regras; (1)
- Folha de componentes; (1)

Efeito

40 unidades de cada.

São cartas especiais que possuem efeitos únicos. As cartas de efeito acompanham selos de benefício, possuindo 4 variações identificáveis por suas respectivas cores: Amarelo, vermelho, verde e azul. Os selos de benefício são ativados assim que a carta de efeito em questão for jogada.

- Artilharia;
- Mensagens Falsas;
- Jogo da Imitação;
- Suprimentos;
- Emboscada;
- Campo Minado;
- Mina Explosiva;
- Epidemia;
- I Want You;
- Mobilizar;
- Pela Pátria;
- Mídia Imparcial;
- Bomba-De-Gás;
- Segundas Intenções;
- Trincheira;
- We Can Do It;

Tropa:

40 unidades de cada.

São cartas especiais que descem para o campo e aplicam dano ao oponente no fim de seu turno, Tropas atacam diretamente os pontos de vida do adversário, não sendo possível um "embate" entre as mesmas. Ao serem eliminadas, tropas são enviadas para o cemitério. Existem 3 classes de tropa, são elas aéreas, terrestres e marítimas.

- Espião;
- Soldado;
- Tanque;
- Alabama;
- Akagi;
- Lightning;
- Mitsubishi;

Cartas de Recurso Monetário:

40 unidades de cada.

Ao início da partida, todos os jogadores pegam 5 'Tampinhas', e ao longo dos turnos, poderão usá-las para comprar as outras cartas de recursos; 'Nickel' e 'Dollar'.

- Tampinha (1x);
- Nickel (2x);
- Dollar (3x);

Fichas de Jogadores:

7 unidades de cada.

- Ficha de campo temática;
- Ficha auxiliar;

Tokens de Efeito:

10 unidades de cada.

- Token de Blindagem;
- Token de Silenciado;
- Token de Atordoado;

IMPERIUM

Palavras-Chave / Tags:

Colosso:

A tropa ocupa 2 fileiras de uma mesma coluna;

Reforço:

Ao convocar uma tropa com essa Palavra-chave o jogador poderá convocar junto dela uma outra carta de tropa de sua mão.

Agrupar:

A tropa que possuir essa Palavra-Chave pode ser convocada e posicionada sobre uma tropa de seu mesmo tipo que já esteja no campo de batalha, somando seus pontos de ataque. Por exemplo, se o jogador possuir um Soldado em campo e quiser convocar/posicionar outro, ele poderá colocá-los no mesmo espaço na mesa. Porém, elas se tornam 'uma carta', e se o adversário aplicar alguma Carta de Efeito, valerá para todas as cartas agrupadas no mesmo espaço na mesa.

Blindado:

A tropa que possuir essa Palavra-Chave ficará imune ao próximo efeito negativo que for jogado contra ela. Logo após bloquear um efeito com seu 'Escudo/Colete', a tropa perderá a blindagem e consequentemente o token, e a partir da próxima rodada não terá mais esse 'Escudo'.

Alvejar:

Após convocar uma carta com essa Palavra-chave, remova uma tropa do campo inimigo. O número próximo a palavra chave mostra o número de tropas que serão removidas.

Ágil:

o fim do turno, mande-a de volta para o deck.

Infiltrado:

Posicione essa tropa no campo inimigo. Ela ocupará um lugar na mesa do adversário, e ele não poderá convocar nenhuma tropa naquele espaço.

Classes

Aéreas:

Podem ser convocadas apenas na linha da frente. Podem causar dano no turno em que foram convocadas

Terrestres:

Podem ser convocadas em ambas as linhas do campo. Não podem causar dano no turno em que foram convocadas.

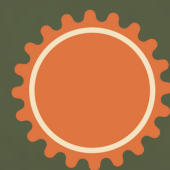
Marítimas:

Podem ser convocadas apenas nas linhas de trás do campo. Não podem causar dano no turno em que foram convocadas (Anexo: Cartas que foram convocadas nas linhas de trás e possuírem uma tropa à sua frente [mesma coluna] não poderão atacar.)

Selos:

Amarelo:

Se a carta jogada possuir este selo, o jogador ganhará recurso monetário em "conta" equivalente ao valor ilustrado no selo. Esse efeito permanece ativo apenas durante o turno de uso da carta.



Vermelho:

O jogador que jogar uma carta de efeito com esse selo ganhará ações de compra Bônus equivalentes ao número ilustrado dentro do mesmo.



Verde:

O jogador que jogar uma carta de efeito com esse selo ganhará ações de convocação de tropa Bônus equivalentes ao número ilustrado dentro do mesmo.



Azul:

O jogador que jogar uma carta de efeito com esse selo ganhará ações de decisão (Cartas de efeito) Bônus equivalentes ao número ilustrado dentro do mesmo.

