

# VICEROY

CONSTRUA SUA PIRÂMIDE DE PODER!

LIVRO DE REGRAS



# VISÃO GERAL DO JOGO

Daqui a centenas de anos, quando os historiadores de Laar tentarem ler e reescrever as crônicas dos eventos ocorridos atualmente, muito provavelmente não serão capazes de descobrir todos os movimentos individuais que fazem parte do Grande Jogo. Somente as ações dos Reis serão preservadas fielmente no decorrer do tempo. Eles serão os únicos a quem serão atribuídos os papéis principais como: Imperador Divino, Líder Incomparável ou Grande Soberano. Todos os trabalhos de seus súditos e subordinados, cujos nomes serão perdidos na névoa do tempo, serão atribuídos a eles. Essas serão as nossas conquistas e nossos nomes, VICE-REI!

A única lembrança que podemos esperar levar conosco é a nossa Nação – sua longevidade, a prosperidade dos cidadãos e a inveja de nossos vizinhos. Você terá que utilizar todos os seus talentos para fazer seu Império entrar mais um ano ou dois nos Anais de Laar. Está preparado para esse desafio, meu amigo? Você já dominou o jogo da política, ou aprenderá suas regras enquanto o joga?

Estou disposto a apostar que você irá encontrar muitas razões para amaldiçoar o dia em que decidiu atrair a atenção para si dos Poderes Constituídos.

Mas agora é tarde demais. A sua nomeação foi confirmada e se tornou uma questão de honra. Você deve provar a todos que, não importa quão incompreensível seja a situação, você é o único com quem se pode contar. Aprenda a equilibrar, planejar com antecedência e antecipar o movimento de seus oponentes, e não desdenhe de aprender com a experiência de seus antecessores. Nunca perdoe o desrespeito – a partir de agora, você é o Estado. Esteja pronto, Vice-Rei, tudo está apenas começando. Quem sabe, talvez o seu nome poderá fazer parte da história de Laar depois de tudo...

## COMPONENTES

Viceroy é um jogo de tabuleiro de 1 a 4 jogadores, a partir de 12 anos de idade. Enquanto lutam pelo controle do mundo de fantasia conhecido como LAAR, os jogadores recrutam uma variedade de aliados, de um andarilho a um príncipe, e promulgam diversas leis. Conforme o jogo avança, cada jogador deve construir a sua própria Pirâmide de Poder através do desenvolvimento de poderio militar e mágico do seu Estado, aumentando a sua própria autoridade e ganhando as preciosas gemas que são necessárias para continuar expandindo sua nação. O jogador que conseguir mais pontos de poder no final do jogo torna-se o governante de toda a Laar - e o vencedor!

- 60 cartas de personagem
- 20 cartas de lei
- 4 cartas de leilão
- 64 gemas (16 em cada uma das seguintes cores: azul, vermelho, verde e amarelo)
- 33 marcadores dupla face de magia/ciência
- 17 marcadores dupla face de ataque/defesa
- 54 marcadores de pontos de poder de diferentes valores (8 marcadores com valores de 2, 3 e 10 pontos; 4 marcadores de 4, 5, 7, 8 e 15 pontos e 2 marcadores de 6 pontos).
- 24 marcadores de bônus de magia (20 marcadores dupla face com valores de +2/+3 e 4 marcadores com valor de +5)
- 12 marcadores circulares (2 com valor de +2 e 1 com valor de +4, em cada uma das seguintes cores: azul, vermelho, verde e amarelo)
- 4 escudos de jogadores
- Este livro de regras

### Carta de Personagem



Seção Colorida

Seção Colorida

Custo para jogar e recompensa

Ilustração

Número

Nome

Seção Colorida

### Carta de Lei



Seção Colorida

Seção Colorida

Efeito

Número

Seção Colorida

# SETUP

Coloque as 4 cartas de leilão no meio da mesa para formar uma linha horizontal **1**. A ordem das cartas nessa linha não importa, mas todas as setas devem apontar na mesma direção.

Coloque os marcadores: magia/ciência, ataque/defesa, pontos de poder e marcadores de bônus em pilhas separadas no meio da mesa **2**.

Crie a reserva de gemas. A reserva deve conter 32 gemas (8 de cada cor) para um jogo de dois jogadores; 48 gemas (12 de cada cor) para um jogo de três jogadores; e todas as 64 gemas para um jogo de quatro jogadores. Coloque a reserva de gemas no centro da mesa **3** e devolva as não usadas de volta para a caixa do jogo.

Cada jogador pega um escudo **4**. Durante o jogo, os jogadores mantêm suas gemas atrás de seus escudos. Nenhum dos outros jogadores deve saber quais gemas estão escondidas atrás do seu escudo.

Cada jogador recebe 2 gemas de cada cor (8 no total), coloca-as por trás de seu escudo e retorna 2 gemas aleatórias para a reserva. Assim, deve haver 6 gemas **5** atrás da divisória de cada jogador quando o jogo começa.

Embaralhe as cartas de personagem e dê para cada jogador 4 cartas.

Cada jogador escolhe uma das cartas, coloca-a virada para cima na frente dele e recebe a recompensa mostrada na parte inferior da carta **6**. Essa carta é a primeira carta na Pirâmide do jogador. O jogador escolhe uma segunda carta que é adicionada à sua mão. As outras duas retornam para o baralho.

Aleatoriamente, divida o baralho de personagens em duas partes: o deck grande com 48 cartas e o deck pequeno com todas as cartas restantes. Coloque o deck grande virado para baixo, próximo às cartas de leilão **7**. Coloque o deck pequeno com a face voltada para baixo do outro lado das cartas de leilão **8**.

Revele 4 cartas do deck grande e coloque-as com a face para cima ao lado das cartas de leilão, nas bases das setas **9**. A primeira carta revelada é colocada abaixo da carta de leilão mais à esquerda, a segunda ao lado da seguinte e assim por diante.

Embaralhe o deck de cartas de lei e distribua a cada jogador 3 cartas **10**. Coloque o deck de cartas de lei virado para baixo ao lado do deck pequeno **11**. Os jogadores adicionam as cartas de lei às suas mãos, sem mostrar para os adversários.

## EXEMPLO DE SETUP PARA 3 JOGADORES



# JOGANDO O JOGO

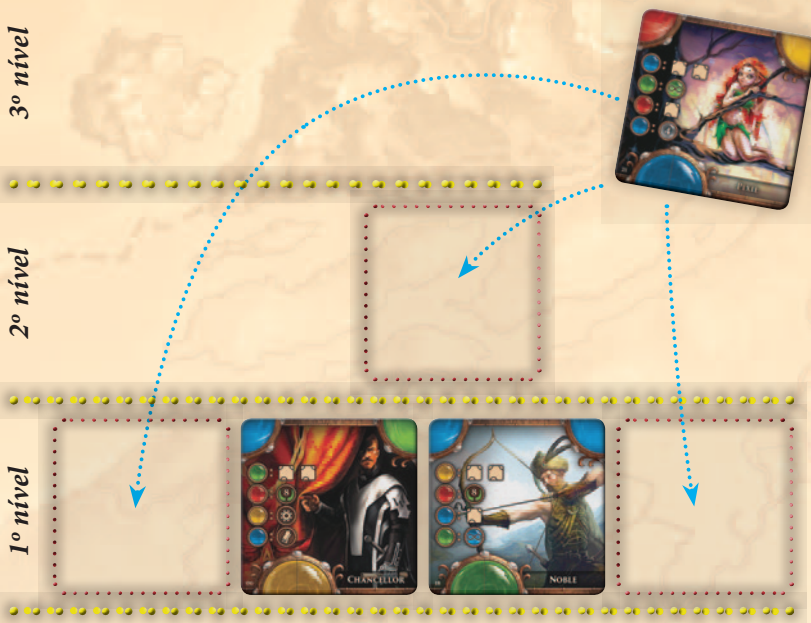
Seu objetivo em Viceroy é conseguir o maior número de pontos de poder até o final do jogo. Você deve tentar conseguir o máximo de suas cartas, usualmente, jogando-as nos níveis mais altos da sua Pirâmide de Poder.

A partida continua por exatamente 12 turnos, até não restarem cartas no deck grande. Cada turno é dividido em duas fases. Durante cada fase, todos os jogadores agem ao mesmo tempo.

- I. Fase de Leilão.** Cada jogador pode receber 1 carta de personagem do leilão.  
**II. Fase de Desenvolvimento.** Cada jogador pode jogar até 3 cartas da mão.

Todas as cartas jogadas durante o jogo por um jogador são colocadas com a frente para cima em sua Pirâmide. As Pirâmides dos jogadores não são escondidas atrás de seus escudos: elas são sempre visíveis a todos os jogadores. Todas as cartas dentro da Pirâmide devem ser colocadas lado a lado. A base inferior das cartas é chamada de primeiro nível, a próxima é chamada de segundo nível e assim por diante até o quinto nível. Cada carta no próximo nível tem que se apoiar em duas cartas do nível anterior de forma que as seções coloridas de todas as três cartas formem um círculo (o círculo não precisa ser de uma única cor).

*No início do jogo, sua Pirâmide de Poder contém apenas uma única carta no primeiro nível. Quando você jogar sua primeira carta da mão, pode colocá-la no lado direito ou esquerdo dessa carta. A próxima carta que você jogar poderá ser colocada à direita ou à esquerda das que você já jogou, ou pode formar o segundo nível da Pirâmide, se apoiando nas duas cartas de primeiro nível.*



Durante o jogo, você não pode mover ou remover cartas que já fazem parte da Pirâmide, a não ser que o texto de uma carta de lei permita fazer isso. A Pirâmide não pode ter mais que cinco níveis, entretanto o comprimento de sua base não tem limites.

- Cartas são consideradas adjacentes mesmo se elas são colocadas em diferentes níveis. Uma carta pode ser adjacente a seis outras cartas.
- Algumas cartas de lei podem instruir a colocar uma carta por baixo de outra carta. Isto não é considerado como jogar uma carta. Você não tem que pagar qualquer custo por uma carta que vai embaixo de outra carta e você também não pega uma recompensa por essa carta.
- A carta da beirada de uma fila é considerada uma carta livre se não houver cartas de níveis mais altos se apoiando nessa carta e nenhuma carta for colocada embaixo dela.



## I. FASE DE LEILÃO

Durante essa fase, os jogadores dão lances em cartas de personagem que estão viradas para cima no meio da mesa. Cada uma dessas cartas está próxima a uma carta de leilão de uma cor definida. Para receber uma carta de personagem, um jogador tem que dar uma gema de lance da mesma cor que a carta de leilão.

*EXEMPLO: a carta do Capitão está próxima à carta amarela de leilão. Para conseguir o Capitão, você deve ofertar uma gema amarela.*



Cada jogador decide qual das cartas de personagem do leilão gostaria de receber, então pega uma gema da cor correspondente de trás de seu escudo e a segura em sua mão. Todos os jogadores fazem isso ao mesmo tempo. Então os jogadores revelam simultaneamente seus lances.

Se uma das cores for escolhida por apenas um jogador, esse jogador recebe a correspondente carta de personagem e devolve a gema ofertada para a reserva. A Fase de Leilão acaba para esse jogador.

Se dois ou mais jogadores escolherem a mesma cor, todos eles devolvem as gemas ofertadas para a reserva, sem receber qualquer carta. Esses jogadores podem participar de um segundo leilão. **Exceção:** se dois jogadores escolherem uma cor que corresponde a duas cartas, eles podem concordar entre si quem irá receber cada carta (veja mais).

Um jogador pode recusar participar do leilão. Se ele decide pular o leilão, o jogador não oferta uma gema, embora ele continue colocando a mão atrás do escudo como se estivesse. Quando todos os lances forem feitos, esse jogador abre sua mão vazia e declara que está passando (veja mais). Ele não receberá qualquer carta e não participará de qualquer leilão durante essa fase. Uma vez que o primeiro leilão termina, todos os jogadores que não receberam cartas e não passaram, continuam com o segundo leilão. Se, no fim do segundo leilão, ainda existam jogadores que não passaram ou não pegaram uma carta, o terceiro e último leilão começa. Considera-se que qualquer jogador que não tenha recebido uma carta no fim do terceiro leilão tenha passado.

### OBSERVAÇÃO:

- Um jogador não pode dar lance numa carta se não houver gemas da cor correspondente atrás de seu escudo.
- Um jogador não pode receber uma carta durante o leilão sem ofertar uma gema (exceção: marcador de ataque, veja adiante).
- Todas as gemas ofertadas voltam para a reserva mesmo que seus donos não sejam capazes de receber cartas com elas.
- Um jogador pode receber somente uma carta de leilão por turno.
- Se um jogador recebe uma carta ou passa, ele não pode participar de qualquer outro leilão durante o turno corrente.
- Não deve haver mais que 3 leilões por turno.
- Um jogador não pode oferecer uma gema de uma cor se não houver carta de personagem próxima à carta de leilão daquela cor.

Cartas recebidas durante o leilão são adicionadas às mãos dos jogadores correspondentes e não são consideradas ainda como tendo sido jogadas. Os jogadores podem jogar essas cartas (adicionando-as às suas Pirâmides e pegando a sua recompensa) durante a Fase de Desenvolvimento.

Enquanto os jogadores concordarem, eles podem decidir quem irá jogar qual cor durante o leilão. Entretanto esses acordos não são compulsórios. Jogadores não podem trocar gemas, marcadores e cartas ou mostrar a seus oponentes o que eles tem atrás de seu escudo, a não ser que uma carta de lei diga para fazer.

Do segundo turno em diante, é possível que duas cartas de personagem estejam próximas da mesma carta de leilão (uma carta na base da seta e outra no topo). Se somente um jogador ofertar nessa cor, ele pode receber qualquer das duas cartas que ele escolher (mas não as duas). Se dois jogadores ofertarem nessa cor, eles podem decidir entre si quem irá pegar qual carta. Se isso acontece, eles recebem suas cartas e não participam de qualquer outro leilão neste turno. Entretanto se os dois jogadores solicitarem a mesma carta, nenhum deles recebe a carta e eles continuam para o próximo leilão. Finalmente, se três ou quatro jogadores ofertarem na cor com duas cartas de personagem, nenhum deles pega cartas e o próximo leilão começa.



Quando cada jogador tenha recebido uma carta ou passado (depois do terceiro leilão, qualquer um que não recebeu uma carta, passa), a Fase do Leilão acaba. Todas as cartas de personagem localizadas nas pontas das setas das cartas de leilão são descartadas. Todas as cartas localizadas nas bases dessas setas são colocadas do outro lado das cartas de leilão, ao longo das setas. Quatro novas cartas de personagem são reveladas do deck grande e colocadas nas bases das setas como no setup.

Se as últimas quatro cartas de personagens forem reveladas do deck, isso significa que o próximo será o último turno do jogo.



*Descarte todas as cartas no topo das setas.*



*Mova as cartas das bases das flechas para os topos.*



*Pilha de descarte*

O deck grande



*Coloque quatro cartas do deck grande nas bases das setas.*

## SE UM JOGADOR PASSAR

É considerado que um jogador passou em dois casos:

- durante o leilão, ele se recusa a ofertar uma gema, abrindo a mão e revelando que está vazia (isso pode acontecer durante qualquer leilão);
- no fim de três leilões, o jogador que não consegue receber uma carta de personagem.

Imediatamente depois de passar, o jogador pega três gemas a sua escolha da reserva. Ele também pode pegar uma gema extra por cada marcador de ciência em sua Pirâmide (veja mais). O jogador coloca as gemas atrás de seu escudo.

Se vários jogadores passarem ao mesmo tempo, eles pegam as gemas em ordem numérica crescente, começando com o jogador que tem a carta com o menor número em sua Pirâmide, então quem tem o próximo número mais baixo e por aí vai. Cada jogador na sequência pega todos os marcadores que deve pegar.

### OBSERVAÇÃO:

- Se não houver gemas de um tipo de cor na reserva, o jogador não pode pegar gemas dessa cor.
- Se não houver gemas suficientes na reserva, o jogador pega o tanto que conseguir.
- Se não houver gemas na reserva, o jogador não pega nada.
- Um jogador não pode passar duas vezes no mesmo turno.



## II. FASE DE DESENVOLVIMENTO

Essa fase consiste em três rodadas de jogar cartas.

No começo de uma rodada, cada jogador escolhe uma carta e a coloca na mesa virada para baixo. Se um jogador não quiser jogar uma carta, ele passa. Um jogador que passou, não pode jogar cartas nas rodadas remanescentes dessa fase. Jogadores não ganham gemas por passar essa fase.

Jogadores que quiserem jogar uma carta, selecionam cada carta de forma independente. Então eles revelam simultaneamente suas cartas escolhidas e as jogam em ordem crescente, começando com o jogador que selecionou a carta com o menor número. Na sequência, cada jogador coloca sua carta em sua Pirâmide e resolve seu efeito.

Para jogar uma carta de personagem, o jogador escolhe um espaço disponível em sua Pirâmide e paga o custo de jogar essa carta, que depende do nível em que deseja colocá-la. Na parte esquerda de toda carta de personagem, existem quatro linhas horizontais que correspondem aos 4 níveis da Pirâmide (a linha base é para o primeiro nível, a próxima é para o segundo nível, a seguinte é para o terceiro nível, e a linha superior é para o quarto nível). Precedendo a cor em cada linha, há um símbolo de gema indicando o custo para jogar a carta no nível indicado. Note que você deve pagar o custo não apenas do nível em que você joga a carta, mas também por todos os níveis anteriores.

Jogar uma carta de lei não custa nada e ela pode ser colocada em qualquer espaço disponível na Pirâmide do jogador, exceto no quinto nível. Imediatamente após uma carta de lei ser jogada, seu efeito é resolvido. Dependendo da carta de lei, seu efeito pode ser de um tiro, contínuo ou engatilhado no final do jogo. Em qualquer caso, a carta de lei permanece na Pirâmide do jogador.

**EXEMPLO:** se você jogar o Capitão no primeiro nível da sua Pirâmide, você deve pagar uma gema verde (retratada na linha base da carta). Se você jogar a mesma carta no segundo nível, você deve pagar uma gema verde (da linha base) e uma gema azul (a segunda linha a partir da base). Jogar o Capitão no terceiro nível custará uma gema verde, uma azul e uma amarela, e o quarto nível irá custar uma gema verde, uma azul, e duas amarelas.



Todas as cartas são jogadas de acordo com as seguintes regras:

- Uma carta jogada no primeiro nível é colocada tanto na esquerda, quanto na direita de outras cartas daquele nível.
- A carta jogada no segundo nível (ou acima) tem que se apoiar em duas cartas do nível anterior, de maneira que as seções coloridas de todas as três cartas formem um círculo (o círculo não tem que ser de uma cor única).
- Se, depois de jogar uma carta na sua Pirâmide, você formar um círculo de uma cor, você imediatamente pega uma gema da mesma cor da reserva (se lá houver alguma restando).
- Para jogar uma carta de personagem no quinto nível, você precisa pagar o custo para jogar no quarto nível, assim como uma gema extra mostrada na linha superior da carta. Por exemplo, se você jogar o Capitão no quinto nível, você paga uma gema verde, uma azul e três amarelas.
- As gemas gastas para receber cartas durante a Fase de Leilão não têm relação com as gemas que você gasta para jogar cartas. Estas são diferentes despesas e não tem nada a ver uma com a outra.
- Quando pagar para jogar uma carta, o jogador precisa ter as gemas necessárias atrás de seu escudo e devolvê-las para a reserva.

Depois de jogar a carta, você pega a recompensa imediatamente. A recompensa, assim como o custo de jogar a carta, depende de qual nível de sua Pirâmide você irá jogar. No entanto, indiferente ao pagamento, você não recebe recompensa pelos níveis anteriores, apenas pelo nível que você colocou a carta.

**EXEMPLO:** se você jogar o Capitão no primeiro nível da sua Pirâmide você pega uma carta do deck de cartas de lei ou do deck pequeno (como mostrado na linha base da carta). Se você jogar a mesma carta no segundo nível você ganha cinco gemas (como na segunda linha da carta). No terceiro nível, o Capitão te dá um marcador de magia e no quarto, 12 pontos.

Se você joga um personagem no quinto nível, você tem direito a receber as recompensas indicadas nas três primeiras linhas da carta ou colocar um marcador de 15 pontos de poder na carta.

**EXEMPLO:** se você jogar o Capitão no nível cinco, você pode escolher pegar uma carta, 5 gemas e colocar um marcador de magia na carta, ou colocar um marcador de 15 pontos de poder.

Uma vez que todos os jogadores receberam suas recompensas pelas cartas que jogaram, a próxima rodada da Fase de Desenvolvimento começa.

Depois de três rodadas da Fase de Desenvolvimento, ou após todos os jogadores passarem, o próximo turno começa com a Fase de Leilão.

## RECOMPENSAS



### GEMAS

O jogador pega o número de gemas indicado (nas cores que ele escolher) da reserva. Se não há gemas o bastante na reserva, o jogador pega quantas for possível. Se a reserva está completamente vazia, o jogador não pega gemas. O jogador coloca-as atrás de seu escudo.



### PONTOS DE PODER

O jogador coloca o marcador de pontos de poder com o valor indicado sobre essa carta. No fim do jogo, esses pontos serão adicionados ao total desse jogador. No caso improvável de não haver marcadores com o valor exato na reserva, você pode substituir com diversos marcadores de valores inferiores, mas mantenha em mente que essa combinação continuará contando como um único marcador de pontos de poder.



### CARTAS DO DECK PEQUENO OU DECK DE CARTAS DE LEI

O jogador compra o número indicado do deck de cartas de lei ou do deck pequeno (ele escolhe). Se o jogador deve pegar duas cartas, ele pode pegar duas do mesmo deck ou uma de cada um. O jogador adiciona essas cartas a sua mão. O jogador pode jogar essas cartas de sua mão (leis ou personagens) durante a Fase de Desenvolvimento.



### CIÊNCIA

O jogador coloca o marcador de ciência sobre essa carta (algumas cartas dão 2 marcadores de ciência no quarto nível). Tenha em mente que ciência e magia são dois lados do mesmo marcador e nesse caso o marcador é colocado com o lado da ciência para cima. Marcadores de ciência permitem a seus donos pegar gemas adicionais se eles passarem. Por exemplo, se um jogador tem 4 marcadores de ciência em sua Pirâmide, ele pode pegar  $3 + 4 = 7$  gemas se ele passar. Além disso, esses marcadores podem dar pontos adicionais no final.



### MAGIA

O jogador coloca um marcador de magia sobre essa carta (algumas cartas dão 2 marcadores de magia no quarto nível). Tenha em mente que ciência e magia são dois lados do mesmo marcador e nesse caso o marcador é colocado com o lado de magia para cima. Marcadores de magia não têm uso durante o jogo, mas eles podem dar muitos pontos na pontuação final.



### DEFESA

O jogador coloca um marcador de defesa sobre essa carta. Tenha em mente que ataque e defesa são dois lados do mesmo marcador e nesse caso o marcador é colocado com o lado de defesa para cima. Marcadores de defesa não são usados durante o jogo, mas eles podem dar pontos de defesa contra ataques inimigos durante a pontuação final.



### ATAQUE

O jogador pega um marcador de ataque e coloca atrás de seu escudo. Apesar do fato de que os marcadores de ataque e defesa são dois lados do mesmo marcador, não faz diferença qual lado está virado para cima enquanto o marcador fica atrás do escudo, já que marcadores de defesa são colocados somente dentro da Pirâmide. Se você tem um marcador de ataque atrás do seu escudo, você pode usá-lo durante a Fase de Leilão em vez de dar um lance regular, segurando-o em seu punho. Nesse caso, você imediatamente pega uma carta no começo da Fase de Leilão, antes de qualquer um dos outros jogadores. Uma vez usado, o marcador de ataque retorna para a reserva. Você não participa de nenhum outro leilão nesse turno (desde que você já tenha recebido uma carta). Se você pegou a última carta correspondente de uma cor, todos os outros jogadores que deram um lance nessa cor perdem o lance e não pegam nada por isso no round do leilão. Se diversos jogadores usaram marcadores de ataque no leilão, o primeiro jogador a pegar a carta é aquele que tiver a carta com o menor número em sua Pirâmide. No fim do jogo, qualquer marcador de ataque restante em sua posse tira pontos dos seus oponentes.



### MARCADORES DE BÔNUS (PARA MÁGICA E CÍRCULOS)

O jogador coloca o marcador indicado sobre essa carta (tenha em mente que os marcadores de bônus têm diversos valores assim como símbolos). Marcadores de bônus não têm uso durante o jogo, mas eles podem dar pontos durante a pontuação final.



### GEMAS INFINITAS

O jogador pega uma gema da cor indicada na reserva e coloca sobre essa carta. Se não houver gemas dessa cor na reserva, ele pega uma de trás de seu escudo. Se não houver gemas da cor apropriada lá, ele não coloca uma gema. Se você tiver uma gema infinita de qualquer cor, uma vez por turno, você pode declarar que está usando-a quando você precisar gastar gemas durante a Fase de Desenvolvimento. Nesse caso, você reduz o pagamento atual em uma gema dessa cor. Por exemplo, se você precisa gastar uma gema amarela e duas azuis e você tem uma gema infinita azul, você pode declarar que vai usá-la e gastar apenas uma gema azul e uma amarela. Se você possuir diversas gemas infinitas, você pode usar quaisquer delas durante cada gasto, embora cada gema infinita possa ser usada uma vez por turno. A gema permanece sobre a carta em sua Pirâmide e pode ser usada em turnos futuros de acordo com as mesmas regras.



# FINAL DE JOGO E PONTUAÇÃO

Se as últimas quatro cartas de personagens são viradas do deck grande no final da Fase de Leilão, o próximo turno será o último do jogo. Esse turno final é jogado até o fim e então os jogadores determinam o vencedor. Primeiro, os jogadores removem seus escudos e descartam todas as cartas de lei e de personagens não jogadas de suas mãos. Eles podem então usar suas gemas restantes para pintar seções dos círculos formados onde três cartas se tocam. Para mudar a cor de uma seção, o jogador coloca uma gema de qualquer cor sobre a seção que ele deseja “pintar”. Tenha em mente que todo círculo tem quatro seções: duas ao longo dos cantos superiores das placas inferiores, e duas ao longo do lado inferior da placa de topo.

Pintando as seções, um jogador pode mudar círculos compostos de várias cores para um de uma única cor (entretanto, nesse caso, ele não pega uma gema daquela cor, já que o círculo de uma cor não foi formado como resultado de cartas jogadas). Uma vez que o jogador tenha “pintado” todas as seções que queria (e pode) pintar, os jogadores chegam a um acordo de seus pontos de vitória nessa ordem:

1. Pontos por círculos de cor única
2. Pontos por gemas infinitas
3. Pontos por cartas de lei
4. Pontos por marcadores de pontos de poder
5. Pontos de magia
6. Pontos por conjuntos completos
7. Penalidades por marcadores de ataque

## 1. PONTOS POR CÍRCULOS DE COR ÚNICA

Para cada círculo de cor única em sua Pirâmide, o jogador recebe pontos de poder equivalentes ao nível em que a carta de cima formando o círculo descansa. Além disso, certos marcadores bônus dão pontos extras para cada círculo de uma cor específica. Por exemplo, se você tem um círculo verde entre o primeiro e segundo níveis (com o valor base de 2 pontos) e um marcador de bônus que te dá +4 pontos por um círculo verde, esse círculo te dá  $2 + 4 = 6$  pontos.



## 2. PONTOS POR GEMAS INFINITAS

Por cada gema infinita em sua Pirâmide, o jogador recebe pontos de poder equivalentes ao nível onde essa gema está localizada. Além disso, marcadores de bônus extra por círculos dão pontos extras para cada gema infinita daquela cor. Por exemplo, se você tem uma gema infinita amarela no terceiro nível (com valor base de 3 pontos) e um marcador de bônus que te dá +4 pontos por círculo amarelo, essa gema te dá  $3 + 4 = 7$  pontos.



## 3. PONTOS POR CARTAS DE LEI

O texto de cada carta de lei que fornece pontos de poder no final do jogo indica exatamente quantos pontos ela fornece e como. Cartas de lei dão pontos somente se elas fizerem parte da Pirâmide.

Place up to 8 gemstones from behind your screen on this card.  
End of game: gain for each gemstone on this card.

## 4. PONTOS POR MARCADORES DE PONTOS DE PODER

Todo marcador de pontos de poder na Pirâmide do jogador dá o equivalente ao seu valor em pontos.



## 5. PONTOS POR MAGIA

Cada marcador de magia na Pirâmide de um jogador dá a ele o número de pontos equivalente ao bônus total por todos os marcadores de bônus por magia na Pirâmide. Por exemplo, se sua Pirâmide possui 3 marcadores de magia, um marcador de bônus que dá +5 pontos por magia e um marcador de bônus que te dá +2 pontos por magia, você ganha  $5 + 2 = 7$  pontos por cada marcador de magia, num total de 21 pontos. Para ganhar pontos de magia, um jogador deve ter ambos: o marcador de magia e os marcadores de bônus por magia em sua Pirâmide. Se só houver marcadores de apenas um tipo, o jogador não ganha pontos de magia.



## 6. PONTOS POR CONJUNTOS COMPLETOS

Um jogador ganha 12 pontos de poder por cada conjunto de três marcadores (defesa, magia e ciência) em sua Pirâmide. Cada conjunto deve incluir um marcador de defesa, um marcador de magia e um marcador de ciência. Um mesmo marcador não pode ser incluído em diversos conjuntos. Por exemplo, se sua Pirâmide contém 2 marcadores de defesa, 5 marcadores de magia e 3 marcadores de ciência, você ganha 24 pontos por 2 conjuntos.



## 7. PENALIDADE POR MARCADORES DE ATAQUE

O jogador conta quantos marcadores de ataque não usados seus oponentes têm no final do jogo. O jogador perde 4 pontos de poder por cada marcador. Entretanto cada marcador de defesa, que o jogador tiver, neutraliza um marcador de ataque do inimigo. Por exemplo, se um dos seus oponentes tem 2 marcadores de ataque remanescentes e outro tem 3 marcadores de ataque, você perde  $4 \times (2 + 3) = 20$  pontos. Se na mesma situação, você possuir 2 marcadores de defesa, perderia  $4 \times (2 + 3 - 2) = 12$  pontos.



O jogador que possuir a maior quantidade de pontos na pontuação final é o vencedor do jogo.

## DICA PARA INICIANTES

- Não vá atrás dos pontos de poder no início do jogo! É importante criar uma boa fonte de recursos primeiro. Você deve gastar alguns turnos tentando conseguir: gemas infinitas; marcadores de ciência; e gemas normais - nessa ordem de prioridade.
- Vá com o fluxo do jogo. A maneira mais fácil de conseguir pontos é pegando marcadores de poder e magia. Considere as opções mais complicadas (cartas de lei difíceis, bônus por cor única, 5º nível da Pirâmide) somente se elas aparecem por elas mesmas.
- Você não deve usar marcadores de ataque durante o jogo, ao menos que você realmente precise de uma determinada carta. Marcadores de ataque, usualmente, dão mais benefícios na pontuação final de jogo se seus oponentes não possuírem marcadores de defesa suficientes.
- Tente monitorar os marcadores de ataque que os outros oponentes possuem. Isso irá ajudar a evitar gastos sem necessidade com defesa.
- Você deve se concentrar em pegar quantos pontos forem possíveis até a segunda parte do jogo. É importante notar o momento em que você reuniu recursos o bastante e está pronto para marcar pontos. É fácil de calcular quantos pontos você irá ganhar com o seu movimento. Se você pode pegar 10 pontos ou mais - isso é uma ótima jogada!
- Você pode ser tentado a jogar tantas cartas de lei quanto possível no início do jogo. Algumas cartas de lei são ótimas para o começo do jogo. Entretanto perceba que a maioria das cartas de lei são melhores se usadas mais tarde no jogo, ou em níveis mais altos de sua Pirâmide.

## LIMITAÇÃO DE COMPONENTES

As cartas nunca voltam para os decks. Se uma carta é descartada por alguma razão, ela não volta ao jogo atual. Se um deck acaba, nenhum dos jogadores pode pegar essas cartas.

O número de gemas é também estritamente limitado e depende do número de jogadores. Se não houver gemas de uma certa cor restando na reserva, os jogadores não podem pegar gemas dessa cor até alguém gastar uma e retornar à reserva. Você não pode adicionar gemas durante o jogo ou usar um substituto para elas.

Todos os marcadores do jogo foram incluídos em quantidade suficiente, mas em algumas circunstâncias muito raras eles podem acabar e pode não haver o suficiente. Nesse caso, os jogadores podem usar moedas ou outros marcadores para substituí-los.

Um jogador pode ter qualquer número de cartas na mão e qualquer número de gemas atrás de seu escudo. Uma Pirâmide pode conter qualquer número de cartas, mas só pode ter cinco níveis.

## RESOLVENDO CONFLITOS

A maioria das ações que os jogadores tem em *Viceroy* são realizadas simultaneamente. Entretanto, em alguns momentos, a ordem em que as ações acontecem precisam ser determinadas (por exemplo, quando somente algumas gemas sobram na reserva e alguns jogadores as solicitarem). Nesse caso, os jogadores tem que agir na ordem dos números de suas cartas, do menor para o maior.

O primeiro jogador a agir é o que tem a carta com o menor número em sua Pirâmide (entre todos os jogadores envolvidos na disputa). Eles completam o leilão inteiro em questão, seguido pelo jogador que tem a menor carta em sua Pirâmide e o próximo com a menor, etc. Particularmente, esse método se torna necessário se diversos jogadores usam os marcadores de ataque durante a Fase de Leilão. Nesse caso, o jogador que tem a carta com o menor número se torna o primeiro a escolher uma carta do leilão. A única disputa que não pode ser resolvida de acordo com a ordem de números nas cartas é quando diversos jogadores jogam a mesma cor durante o leilão. Quando isso acontece, esses jogadores realizam um leilão como descrito nas regras.



## REGRAS SOLO

Se você quer jogar *Viceroy* por você mesmo, você joga contra um oponente virtual que atua somente durante a Fase de Leilão. Prepare o jogo de acordo com as regras usuais (coloque 4 gemas de cada cor na reserva e pegue as gemas e cartas iniciais). Cada turno consiste nas fases de leilão e desenvolvimento como de costume. Depois de você fazer o seu lance no leilão, pegue uma das gemas não utilizadas fora da caixa sem olhar para elas. Esse será o lance do seu oponente virtual. Se ela for da mesma cor que a sua, coloque seu lance dentro da reserva e o do seu oponente na caixa e vá para um novo leilão seguindo as mesmas regras. Se seu oponente virtual escolher uma carta diferente, você

recebe a carta que corresponde ao seu lance como de costume e a carta que seu oponente deveria receber é descartada (se seu oponente puder escolher uma de duas cartas, ele sempre vai descartar a que estiver na base da seta).

Se seu oponente virtual escolher uma cor que não combine com nenhuma das cartas de personagem, descarte a carta da sua escolha daquelas que restarem no leilão depois de você receber a sua carta. Sempre devolva todos os lances do seu oponente virtual para a caixa e tenha certeza que essas gemas não acabem na reserva. Se você joga sozinho, você não pode perder. Calcule seus pontos depois de cada jogo e tente bater sua própria pontuação.

## VARIAÇÃO DE REGRAS

Quando jogar com dois ou três jogadores, você pode adicionar um oponente virtual ao jogo, de acordo com as regras descritas na seção anterior. Se você gostar, você pode até jogar com dois ou três oponentes virtuais, tanto quanto o número de jogadores não exceda o número de quatro. Nesse caso, só pegue duas ou três gemas fora da caixa.

### OBSERVAÇÃO:

- Se dois “oponentes virtuais” darem lance na mesma cor e aquela cor corresponder a apenas uma carta de personagem, essa carta não é descartada, mas os “oponentes virtuais” participam de um próximo leilão (se houver um).

- Se dois “oponentes virtuais” darem lance na mesma cor e aquela cor corresponder a duas cartas, ambas as cartas são descartadas e os “oponentes virtuais” interrompem sua participação no leilão desse turno. Entretanto se a mesma cor é escolhida por um dos jogadores, as cartas não são descartadas e o próximo leilão começa.
- Se um jogador e um oponente virtual darem lance na mesma cor e aquela cor corresponder a duas cartas, o jogador tem a escolha: elas podem tanto continuar para o próximo leilão (em que as cartas não são descartadas) ou ele pode pegar a carta acima da seta correspondente (a carta na base da seta é descartada).
- Ao menos um jogador tem que participar de cada leilão. Se todos os jogadores pegam cartas ou passarem durante os leilões anteriores, não há próximo leilão.

## CRÉDITOS

**Editora:** Hobby World LLC

**Designer de jogo:** Yuri Zhuravlev

**Arte da capa:** Ilya Komarov

**Arte das cartas:** Yulia Alekseeva, alexius, Aleksey Balandin, Dmitry Burmak, Nikolay Dihtyarenko, Stepan Gilev, Pavel Guzenko, Roman Gunyavy, Dmitry Hrapovitskiy, Anna Ignatieva, Elena Kazey, Ilya Komarov, Roman Kuzmin, Anton Kvasovarov, Leopard Snow, Andrey Maksimov, Ekaterina Maksimovich, Ksenia Mamaeva, Georgy Markov, Mireha, Andrey Mironishin, Perchikk, Dmitry Prosvirnin, Pavel Romanov, Igor Savchenko, Pavel Spitsyn, Ruslan Svobodin, TopotoonPun, uildrim, Anton Zemskov, Alexey Zhizhitsa.

**Design gráfico:** Sergey Dulin

**Produtores:** Mikhail Akulov and Ivan Popov

**Gerente:** Vladimir Sergeev

**Editor:** Petr Tyulenev

**Layout:** Ivan Sukhovey, Daria Smirnova

Mande-nos e-mail em [international@hobbyworld.ru](mailto:international@hobbyworld.ru) com o título “Game publication” para enviar suas perguntas sobre a publicação dos nossos jogos. Obrigado especial a Ilya Karpinskiy.

**Playtesters:** Andrey Kolupaev, Aleksey Paltsev, Svyatoslav Rogov, Konstantin Mazanyuk, Aleksey Osipov, Alexander Peshkov, Mikhail Kazakov, Ekaterina Pluzhnikova, Elena Karpova, Anastasia Karpova, Yuri Tapilin, Vadim Larkin, Vladislav Choporov, Vladislav Popkov, Natalya Telezhkina, Vadim Kruglov e outros.

***DO AUTOR:** Eu quero agradecer a todos que ajudaram meu empreendimento e me inspiraram. Obrigado especial a Tom Lehmann de Race for the Galaxy que inspirou a primeira versão de Viceroy, à minha mãe por toda a paciência e direções, e à Grande Força pelo dom da vida, criatividade e alegria.*



Qualquer cópia ou publicação dessas regras do jogo, componentes e ilustrações sem a permissão prévia dos direitos de propriedade estão proibidas.



© 2014 Hobby World LLC.  
All right reserved.  
[international.hobbyworld.ru](http://international.hobbyworld.ru)



Tradução feita de fã para fã.  
Sem fins lucrativos.  
[www.tabulaquadrada.com.br](http://www.tabulaquadrada.com.br)

# RESUMO DA PONTUAÇÃO



## CÍRCULOS DE COR ÚNICA

Para cada círculo de cor única na sua Pirâmide, você ganha pontos de poder equivalentes ao nível da carta do topo do círculo formado, mais pontos extras por marcadores de bônus da mesma cor.



## GEMAS INFINITAS

Para cada gema infinita em sua Pirâmide, você ganha pontos de poder equivalentes ao nível onde essa gema está localizada, mais pontos extras por marcadores de bônus da mesma cor.

Put 1 free card from your pyramid underneath this card. Move all tokens (if any) from free card onto this card. At the end of the game:

- gain if this card is on 1<sup>st</sup> level;
- gain if this card is on 2<sup>nd</sup> level;
- gain if this card is on 3<sup>rd</sup> level;
- gain if this card is on 4<sup>th</sup> level.

## CARTAS DE LEI

Você ganha pontos de poder de acordo com o texto das cartas de lei em sua Pirâmide.

## MARCADORES DE PONTOS DE PODER



Cada marcador de pontos de poder na sua Pirâmide te dá pontos equivalentes a seu valor.



## MARCADORES DE MAGIA

Cada marcador de magia em sua Pirâmide dá o número de pontos equivalentes ao bônus total de todos os marcadores de bônus de magia em sua Pirâmide.



## CONJUNTOS COMPLETOS

Você ganha 12 pontos de poder por cada conjunto de três marcadores (um de cada: defesa, magia e ciência) em sua Pirâmide.



## MARCADORES DE ATAQUE

Você perde 4 pontos de poder por cada marcador de ataque que seus oponentes possuírem. Cada marcador de defesa em sua Pirâmide neutraliza um marcador de ataque inimigo.

