



❁ O Reino Estelar de Lemuria

A cidade ancestral de Lemuria desenvolveu tecnologia para controlar o fluxo do tempo, usando-o para transformar a mítica **matéria** em recursos.

Você é um dos desenvolvedores da cidade, sua missão é melhorar a mesma e construir prédios para as pessoas viverem. As estrelas te deram apenas um ano. Quem contribuir mais ao final deste ano será venerado para sempre!

❁ Componentes do Jogo

➤ 01 Tabuleiro do Jogo



O tabuleiro representa a cidade ancestral de Lemuria .

Nele podemos encontrar o Altar Estelar (círculo no meio), o Calendário Estelar (trilha no topo de 1 a 12) e quatro áreas de prédios nas quinas. Emoldurando o tabuleiro existe uma trilha de placar e acima do Altar Estelar, estão cinco espaços das cartas para a **linha de tendência**.

Nas quatro quinas externas existem números aonde os jogadores posicionam seus peões para indicar a ordem do turno.

Nos doze meses do Calendário Estelar, abril (4), agosto (8) e dezembro (12), são os meses de festivais. Estes indicam rodadas de placares, aonde os bônus de pontos de vitória (PV) são recebidos.

As quatro áreas de construções possuem um total de 20 locais para serem colocadas. A área de Fazenda possui 6 lugares, a área de Mercado e a área Política possuem 5 lugares cada e a área Religiosa tem 4 lugares.

Possuir a maioria das construções nestas áreas recompensa o jogador com poderes especiais.

➤ 01 Altar Estelar (círculo)



Este azulejo mostra que recursos o Altar Estelar irá produzir. Ele é dividido em 9 **seções**. Cada seção possui 2 a 4 **espaços**, aonde a **matéria** é colocada para ser refinada em recursos.

Existem 6 tipos de recursos: Três recursos “vegetais” (comida, tecido e madeira) e três recursos “minerais” (ouro, tijolo e pedra):

- | | |
|--------|---------|
| Tecido | Comida |
| Ouro | Madeira |
| Pedra | Tijolo |

➤ 105 Marcadores de Recursos



Estes indicam a quantidade de recursos que cada jogador possui. Os marcadores possuem indicação em ambos os lados, com diferentes recursos em cada lado.

➤ 32 Marcadores de Construção



Oito de cada nas quatro cores dos jogadores. Estes são usados para indicar em qual área os jogadores construíram seus prédios ou casas.

➤ 36 Marcadores de Matéria



Uma matéria misteriosa que muda de forma quando colocada no Altar Estelar. Existem dois tipos: Matéria vegetal (cubos) e matéria mineral (cristais). Cada jogador tem 2 de cada. Matéria vegetal pode ser transformada em comida, tecido e madeira, enquanto matéria mineral pode ser transformada em ouro, tijolo e pedra.

Matéria Vegetal transforma em : ou ou

Matéria Mineral transforma em : ou ou

Por ultimo, há 20 matérias de “preenchimento” (cubos pretos).

➤ 28 Cartas de Construções



Representa as construções da cidade. Existem em quatro tipos: Militar (vermelho), Comércio (azul), Produção (verde) e Religião (amarelo). Cada carta indica os recursos necessários para construí-la e os pontos de vitória (PV) que ela vale.

➤ 36 Cartas de Cidadão (personagens)



Os cidadãos de Lemuria, todos com poderes misteriosos. Assim como as cartas de construções, eles vêm em quatro tipos: Militar (vermelho), Comércio (azul), Produção (verde) e Religião (amarelo). Estas cartas têm um efeito quando jogadas e também podem ser adicionadas a uma construção para viverem na mesma, gerando aumento dos PVs (Pontos de Vitória).

➤ 08 Cartas de Impacto Lemuriano



Estas são cartas opcionais, para um jogo mais avançado e representam uma recompensa, dada uma vez ao ano, que a cidade de Lemuria presenteia seus desenvolvedores. Essas cartas somente são válidas no turno em que são usadas e fornecem um bônus muito especial.

☑ Outros Componentes

Na caixa, também há 4 peões para os jogadores, marcadores de placar e um cubo para marcar a rodada.

Preparação

Visão geral do jogo



Coloque o Azulejo do Altar no Altar Estelar, verificando que as setas do Azulejo do Altar e do tabuleiro do jogo fiquem alinhadas. Coloque o marcador de turno no número 1 do Calendário Estelar.

Depois, embaralhe as cartas de construções para formar um baralho voltado para baixo, compre 5 cartas e as coloque alinhadas na linha de tendência no tabuleiro. Esta linha indica quais construções os cidadãos querem; Os que estão mais a esquerda, são os que são mais desejados.

As três cartas de construções **mais a esquerda** na linha de tendências são chamadas a “tendência superior” e os que estão **mais a direita** são a “tendência inferior”. Construir uma que esteja na tendência superior garante mais bônus de PVs. Construir as da tendência inferior não garantem bônus de PVs, mas cada construção custa 1 recurso a menos para ser construída.

Quando a preparação acima fora terminada cada jogador decide uma cor e pega um peão, um marcador de placar, 8 marcadores de construção e 2 de cada matéria vegetal e mineral. Também, cada jogador pega **3 comidas e 3 ouros** como capital inicial. Em um jogo com 3 jogadores retorne o peão não utilizado, marcadores de construção, matéria e marcador de placar para a caixa. Eles não serão usados no jogo.

Por último, embaralhe as cartas de cidadãos e forme um baralho voltado para baixo e distribua **3 cartas para cada jogador**. Esta será a mão do jogador e esta será uma informação escondida dos outros jogadores. Então cada jogador escolhe uma carta de sua mão e dá a mesma para o jogador a sua esquerda. Quando isso acabar, o jogo pode começar.

Regra Opcional (Avançada)

Uma regra opcional é jogar Lemuria com as cartas de Impacto Lemuriano: Embaralhe as cartas e compre a quantidade de cartas equivalente ao número de jogadores, alinhando-as voltadas para cima. Verifique para colocá-las na ordem numérica. As cartas não reveladas devem ser devolvidas a caixa do jogo.

Cada jogador pode, **uma vez no jogo**, durante seu turno, anunciar que irá utilizar uma carta de Impacto Lemuriano. Quando o fizer, ele pegará a carta com **o menor valor** existente, colocará na frente dele e aplicará o efeito. O poder da carta é válido somente para o turno atual.

Não há bônus no final do jogo por não utilizar esse tipo de carta, o Impacto Lemuriano. Use sua chance para usá-la enquanto houver tempo.

Fluxo do Jogo

Cada rodada é um mês e o jogo dura 12 meses (12 rodadas) e elas são como a seguir:

INÍCIO DA RODADA

Antes do começo do turno, para cada uma das áreas de construções no tabuleiro, o jogador com o **maior número de construções** ganha o bônus da área (em caso de empate na maior quantidade, ninguém recebe o bônus). *Isso, obviamente, não é considerado no primeiro turno, uma vez que ninguém possui nada construído ainda.*

Nas rodadas de festival (4, 8 e 12), TODOS os jogadores com pelo menos 1 construção na área, ganham o bônus.

Área de Fazenda : Ganha 1 comida
Área de Mercado : Ganha 1 ouro
Área Política : Nesta rodada, o custo da tendência superior diminui 1 recurso.
Área Religiosa : Ganha 3 PVs

Então determine a ordem do turno.

Na primeira rodada, decida a ordem do turno entre os jogadores da maneira que eles quiserem. Cada jogador coloca seu peão na posição correspondente a ordem do turno (encontrada nos cantos do tabuleiro).

No segundo turno em diante, os jogadores colocam na menor ordem existente, com o jogador com o menor quantidade de PVs colocando primeiro, seguindo pelo jogador com o próximo valor menor de PV e assim em diante. O jogador que colocar no espaço de número 1 é o líder da rodada por este turno. Em caso de empate de PV, os peões são colocados na ordem horária do prévio líder da rodada.

Entretanto, pode ocorrer que um jogador tenha “reservado” um lugar da ordem do turno na rodada anterior. Se ocorreu, nenhum jogador pode colocar seu peão naquele lugar e aquele jogador permanece naquela posição na ordem do turno independente da quantidade de PVs. Ele também pega a matéria que ele colocou no lugar da ordem de volta.



MOVA O ALTAR

Isso ocorre somente na rodada 4 em diante. Pule essa regra durante as rodadas de 1 a 3.

O tempo passa e o Altar Estelar é girado uma Seção no sentido horário. Isso é mandatório. Depois, o líder da rodada pode pagar 1 ouro para mover o Altar uma Seção no sentido horário ou voltar o Altar para a posição anterior, ou seja, girar 1 Seção no sentido anti-horário. Isso é opcional, o líder não é obrigado a realizar essa ação.



OS JOGADORES FAZEM SEUS TURNOS

Seguindo a ordem do turno, cada jogador pega seu peão do lugar da ordem do turno e o coloca na frente dele.

No seu turno, o jogador pode fazer cada um dos seguintes, em qualquer ordem:

- Plantar/Colher matéria (uma vez, obrigatório).
- Construir/Reformar (uma vez, opcional).
- Jogar/Comprar cartas de cidadãos (opcional).

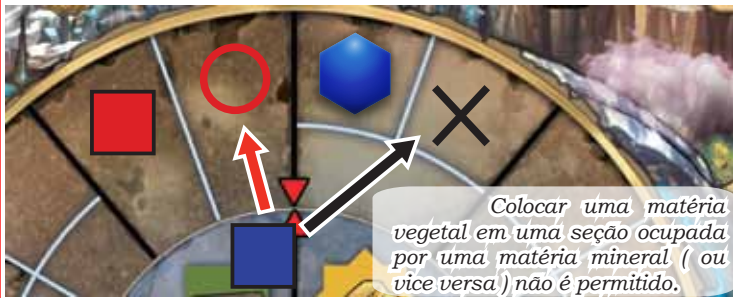
★ Plantar/Colher Matéria

O jogador coloca matéria no Altar Estelar (planta) ou pega de volta matéria de um setor do Altar (colhe). Somente um ou outro pode ser realizado e enquanto essa ação é mandatória, ela somente pode ser realizada **uma vez por turno**. Se o jogador não tiver nenhuma matéria para plantar, ele deve colher.

Somente se o jogador não puder colher (veja abaixo) ele deve passar esse passo.

☑ Plantando Matéria

O jogador pode plantar uma, mais de uma ou toda a matéria que ele possuir com essa ação. Ele coloca a matéria em qualquer espaço **vazio** no Altar. No entanto, **cada setor do Altar pode somente conter um tipo de matéria** (vegetal ou mineral).



Matéria também pode ser colocada em um espaço vazio de ordem do turno. Isso irá reservar essa posição na ordem do turno para esse jogador na próxima rodada. Tanto matéria vegetal quanto matéria mineral podem ser usadas para esse propósito, mas nenhum jogador pode reservar mais de um espaço de ordem para a próxima rodada.

☑ Colhendo Matéria

O jogador escolhe uma seção **preenchida** no qual exista pelo menos uma matéria. Toda a matéria daquela seção é colhida. Colher a primeira seção é livre, mas se o jogador quiser colher mais do que 1 seção, ele deverá pagar **1 ouro extra** por cada seção extra.

O jogador deve ter pelo menos uma matéria em cada seção que ele colha e cada seção a ser colhida **deve estar preenchida**, com matéria do jogador ou com matéria preta de preenchimento. O tipo de recurso que será colhido, é o que estiver indicado pelo azulejo do Altar e o tipo de matéria que estiver na seção.

O jogador que colhe recebe quantos recursos daquele tipo de matéria que ele tenha naquele setor **mais o número de matéria preta**.

Qualquer outro jogador que tiver matéria na seção colhida, recebe a quantidade de recursos daquele tipo que ele tiver de matéria na seção **mais metade do número de matéria preta de preenchimento, arredondada para baixo**.



Quando todos tiverem recebidos quantos marcadores de recursos eles devem, retorne toda a matéria na seção colhida aos seus respectivos donos. A matéria de preenchimento volta para o banco.

Se o banco ficar sem recursos, não há mais recursos daquele tipo. Se vários jogadores devem ganhar aquele recurso que está escasso. Eles serão entregues na ordem do turno.

★ Construindo

O jogador pode utilizar seus recursos para construir. Como uma regra básica, o jogador somente pode construir uma vez por turno, entretanto alguns efeitos especiais podem quebrar essa regra. O jogador escolhe uma das construções na linha de tendência, paga o custo correspondente em recursos, pega a carta, a coloca na frente dele e ganha o PV que a carta indica e qualquer **PV de "bônus de tendência"**. O PV de bônus de tendência é, por carta, da parte mais a esquerda, 6-3-1-0-0, significando que as duas cartas mais a direita (as de tendência inferior) não oferecem bônus de PV algum (no entanto um efeito de Impacto Lemuriano pode alterar isso).

Entretanto, as duas construções de tendência inferior são um recurso mais barato de ser construído. Quando construir uma das construções de tendência inferior, o jogador recebe um **desconto de um recurso da sua escolha**. (Jogadores com o efeito da área Política recebem esse desconto mesmo nos prédios de alta tendência).

Qualquer um desses efeitos (PV bônus ou desconto de construção) são válidos mesmo para uma construção extra ou uma reforma (veja mais tarde). Cada jogador somente pode construir **um máximo de 8** (o número de marcadores de construção que ele possui). Ele nunca poderá construir uma nona construção.



Quando o jogador tiver pago e recebido seus PVs, ele pega um dos marcadores de construção e coloca em um espaço vazio em uma das quatro áreas no tabuleiro. (exatamente qual carta você constrói em qual área não importa). Se um jogador não puder colocar um marcador porque não existe nenhum espaço vazio, então ele não o coloca. É possível ainda construir prédios, mesmo que não existam mais espaços disponíveis.

☑ Reformando

Da oitava rodada em diante, o jogador pode ao invés de construir, **reformatar** uma das construções transformando-a em uma nova.

Primeiro, o jogador destrói (descarta) uma de suas construções, junto de qualquer cidadão que viva naquele lugar. Então, ele constrói uma das cartas na linha de tendência, pelas regras de construção normais, com o **desconto de um recurso**. Se a nova construção for da cor da que fora descartada, ele recebe um **segundo desconto de um recurso adicional** na nova construção. **Esse desconto se acumula com o desconto da tendência inferior e do efeito de área Política**, mas somente é válido para a construção que ele construa durante essa ação de reforma especificamente e não pode ser levada para outro turno ou se, através do efeito do Arquiteto, ele construir outro prédio no mesmo turno.

O jogador ganha PVs como em uma construção normal, mas não coloca um marcador de construção a mais, porque ele não aumenta o número de suas construções.

☑ Jogando/Comprando cartas de cidadão

Os jogadores podem, a qualquer momento no seu turno, jogar ou comprar cartas de cidadão, quantas vezes eles quiserem. Entretanto, não é permitido jogar cartas de cidadão no meio de outra ação (como colher uma seção do Altar, jogar o Mago do Altar para girar o Altar e então pagar 1 de ouro para colher de outra seção.).

☑ Jogando cartas

Para jogar uma carta de cidadão, o jogador precisa pagar a quantidade de comida indicada no topo da carta. Um jogador pode jogar qualquer quantidade de cartas durante o turno, contanto que tenha a quantidade necessária de comida a ser paga.

O efeito da carta de cidadão é imediato. Então, se o jogador tiver um prédio vazio, ele pode, se ele desejar, deixar que o cidadão viva naquele prédio: Vire aquela carta, coloque a carta debaixo da carta do prédio e imediatamente receba o valor de PVs indicado na carta do cidadão.



Normalmente o número de PVs recebidos é o número menor (o da esquerda), mas se o cidadão tiver a cor correspondente a cor do prédio, o jogador recebe o número maior (o da direita) de PVs.

Prédios ocupados fornecem um bônus de PVs durante as rodadas de placar (festivais), então há um mérito em ocupar prédios, mesmo se a cor não corresponder.

Somente um cidadão pode viver em cada prédio. Se a carta do cidadão por qualquer motivo tiver que ser descartada, então outra carta pode mover para o prédio futuramente.

☑ Comprando cartas

Jogadores podem durante seu turno, qualquer quantidade de vezes, comprar uma carta pagando a **quantidade de ouro equivalente a quantidade de cartas na sua mão**. Entretanto, um jogador que não tenha carta em sua mão pode pegar no baralho uma carta de cidadão gratuitamente.

☑ Trocando cartas

Ao custo de 2 ouros, o jogador pode pegar uma carta do baralho e descartar uma carta.



▶ FINAL DA RODADA

Quando todos os jogadores realizarem seu turno, a rodada termina e os seguintes efeitos no final da rodada acontecem. Ao final da última rodada, execute apenas "a pontuação do festival".

Crescimento do Altar Estelar

Para todas as seções que não estão completas e que tenham pelo menos uma matéria de um jogador, adicione uma matéria de preenchimento (cubo preto). Se você tiver sem cubos pretos, use algo como substituto. Preencha um espaço vazio com a matéria de preenchimento.



Recarregar a linha de tendência

Se houver uma carta na posição **mais a direita** na linha de tendências, ela deve ser descartada. Então deslize as outras cartas para a direita, o máximo que a carta pode ir. Finalmente, preencha os espaços vazios com cartas do baralho de prédios, fazendo com que a linha de tendências contenha 5 cartas na próxima rodada.



Pontuação do Festival

Se a rodada for uma rodada de Festival, **cada jogador recebe quantos PVs o mesmo tiver de prédios ocupados**. Além disso, para cada uma das quatro cores, **o jogador com a maioria dos prédios ocupados naquela cor recebe um adicional de 2 PVs por cada prédio ocupado**. Em caso de empate no total de prédios mais ocupados, nenhum jogador recebe o PV extra.

Notem que para esta pontuação a cor dos cidadãos nos prédios não afeta a pontuação.

Então avance o marcador de rodada no Calendário Estelar para a próxima posição e comece uma nova rodada, até que a 12ª rodada tenha terminado

Uma vez que a 12ª rodada tenha terminado o jogador com a maior quantidade de pontos de vitória (PV) vence, em caso de empate, usem a ordem dos jogadores na última rodada.

Não há bônus para itens restantes no jogo, usem-os durante o mesmo.