

王

huang di

○ Grande Imperador

English

Goal

Be the first to finish all the cards from your stock pile by building walls in the center of the table.

Stock Stack: Each player receives 10 face down cards that must be placed to their right. At the beginning of the game, the first card must be face up and exposed to all. When the last card in the stock pile is used, the player wins the game.

Discard pile: At the end of each player's turn, a card must be discarded in one of two discard spaces. The cards remain in the discard pile on top of each other. During each player's turn he can use one of each opponent's cards at the top of these 2 discard stacks to build the walls.

Purchase Stack: Used to purchase cards instead of each player. Every player must buy cards at the beginning of his turn until he completes five cards in his hand. During the game, 3 walls will be built. The walls begin with card 1 and follow in sequential order and grow to 10. When one wall reaches 10, it is removed from the game and another can begin to be built. During the construction of a wall the order can be reversed with the use of the reversed card. An inverted wall is removed from the game when it reaches 1. Walls taken from the game are shuffled and returned to the purchase stack.

Preparation

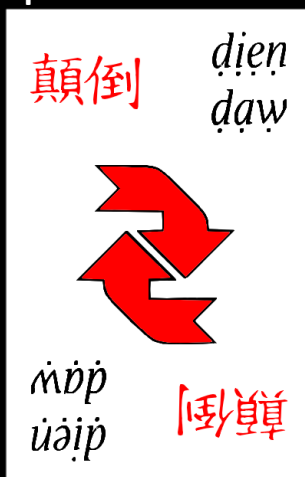
The dealer distributes 10 face down cards to each player (stack of stock), the remainder is placed in the center of the table forming the pile of purchases. Walls and discard stacks are only placeholders and have no cards at the beginning of the game.

The game

The player to the left of the dealer starts the game by turning the card from the top of his stock pile leaving it exposed to everyone and buying five cards from the pile of purchases, forming his hand. Then check that there is 1 in your hand or at the top of your stock pile, so you can start a wall. If you have more than one card, it is possible that more than one wall (maximum of 3 Walls) can be started.

It is important to remember that it is always better to use the cards from your stock pile once the end of it determines the win. Wild cards are worth as any card (except the card reverses) and can be used as 1 to start a wall. The play continues by placing letter 2 on letter 1, 3 on 2 and so on, on any of the walls. When the player has no more cards to use, he discards a card in one of his discard stacks, facing up, and ends his move by passing the turn to the player to his left who proceeds in the same manner. Disposal stack cards, if any, can be used to assist in the construction of the walls giving support for the stock pile cards to be used. If the player uses all 5 cards in the hand, he buys 5 more cards and continues to play. If he finishes playing with his fifth card discarded in his discard pile, he does not buy 5 cards in this move. At the beginning of each player's turn, he must buy a few cards from the shopping pile that completes 5 cards in his hand. He then proceeds by completing the walls (always in sequential order) by playing cards from his stock, from the discard pile, or from his hand.

Special Cards



Invert: This card reverses the order of the wall from crescent to decreasing or vice versa. The reversed card can never be played by itself, it must always be played with the card that follows it. For example, if a wall is growing and the number 8 is at the top, the reversed card can only be played with card 7. A crescent wall with 1 at the top can't be reversed. It is important to leave the cards inverted next to each wall so that the number of inversions can be tracked.

Joker: Joker can replace any card, except for the card reversed. It is very common for a joker to be the card that accompanies the card reverses, and this is allowed.



王

huang di

○ Grande Imperador

Português

Objetivo

Ser o primeiro a terminar todas as cartas de sua pilha de estoque construindo muralhas no centro da mesa.

Pilha de estoque: Cada jogador recebe 10 cartas viradas para baixo que devem ser colocadas à sua direita. No início do jogo, a primeira carta deve ser virada para cima ficando exposta para todos. Quando a última carta da pilha de estoque for usada, o jogador ganha o jogo.

Pilha de descarte: No final da vez de cada jogador, uma carta deve ser descartada em um dos dois espaços de descarte. As cartas vão ficando na pilha de descarte umas sobre as outras, viradas para cima. Durante a vez de cada jogador ele pode usar uma das cartas de cada oponente que estão no topo destas 2 pilhas de descarte para construção das muralhas.

Pilha de compra: Usada para compra de cartas na vez de cada jogador. Todo Jogador deve comprar cartas no início de sua vez até completar cinco cartas na mão.

Muralhas: Durante o jogo, 3 muralhas serão construídas. As muralhas são iniciadas com a carta 1, e seguem em ordem sequencial e crescem até 10. Quando uma muralha atinge 10, ela é retirada do jogo e outra pode começar a ser construída. Durante a construção de uma muralha a ordem pode ser invertida com o uso da carta inverte. Uma muralha invertida é retirada do jogo quando atinge 1. As muralhas retiradas do jogo são embaralhadas e retornam para a pilha de compra.

Preparação

O carteador distribui 10 cartas viradas para baixo para cada jogador (pilha de estoque), o restante é colocado no centro da mesa formando a pilha de compras. As muralhas e as pilhas de descarte são apenas espaços reservados e não possuem cartas no início do jogo.

O Jogo

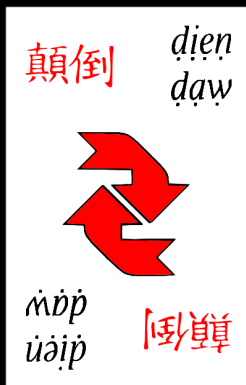
O jogador a esquerda do carteador inicia o jogo virando a carta do topo de sua pilha de estoque deixando-a exposta para todos e comprando cinco cartas da pilha de compras, formando sua mão. Em seguida verifique se em sua mão ou no topo de sua pilha de estoque existe 1 para que possa dar início a uma muralha. Se possuir mais que uma carta 1, é possível que se inicie mais do que uma muralha (máximo de 3 Muralhas).

É importante lembrar-se de que é sempre melhor utilizar as cartas de sua pilha de estoque uma vez que o fim dela determina a vitória. Os Curingas valem como qualquer carta (exceto a carta inverte) e podem ser usados como 1 para iniciar uma muralha. A jogada prossegue colocando-se a carta 2 sobre a carta 1, a 3 sobre a 2 e assim sucessivamente, em qualquer uma das muralhas. Quando o jogador não tiver mais cartas para usar, ele descarta uma carta em uma de suas pilhas de descarte, voltada para cima e termina sua jogada passando a vez para o jogador a sua esquerda que prossegue da mesma maneira.

As cartas da pilha de descarte, quando houver, podem ser usadas para auxiliar na construção das muralhas dando suporte para que as cartas da pilha de estoque sejam usadas. Se o jogador usar todas as 5 cartas da mão, ele compra mais 5 cartas e continua jogando. Se ele terminar a jogada com sua quinta carta descartada em sua pilha de descarte, ele não compra 5 cartas nesta jogada.

No início da vez de cada jogador, este deve comprar um número de cartas da pilha de compras que complete 5 cartas em sua mão. Ele então prossegue completando as muralhas (sempre em ordem sequencial) jogando as cartas do seu estoque, da pilha de descarte ou de sua mão.

Cartas Especiais



Inverte: Esta carta inverte a ordem da muralha de crescente para decrescente ou vice-versa. A carta inverte nunca pode ser jogada sozinha, ela deve sempre ser jogada com a carta que dá sequência a ela. Por exemplo, se uma muralha está crescendo e o número 8 está no topo, a carta inverte só pode ser jogada acompanhada da carta 7. Uma muralha crescente com 1 no topo, não pode ser invertida. É importante deixar as cartas inverte ao lado de cada muralha para que se possa acompanhar o número de inversões.

Coringa: O coringa pode substituir qualquer carta, com exceção da carta inverte. É muito comum um coringa ser a carta que acompanha a carta inverte, e isso é permitido.

