

🏆 GUIA ESTRATÉGICO: COMO VENCER RECONQUISTA 1139 (DIFICULDADE NORMAL)
==========

Vencer 'Reconquista 1139' na Dificuldade Normal exige equilíbrio milimétrico entre gestão económica (Ouro/Trigo) e agressão militar calculada. No modo Normal, as forças inimigas são mais robustas e os bónus de produção são reduzidos.

---
1. A MATRIZ DE PRIORIDADE ECONÓMICA (O CORE DO SUCESSO)

O maior perigo no jogo não é a IA militar, mas sim a FOME e a FALTA DE SOLDO. Se qualquer um dos recursos chegar a zero, ocorre uma CRISE e perdes 10 soldados em todas as regiões instantaneamente.

* Ciclo de Sustento Ideal:
  - Nunca deizes o Trigo descer abaixo de 40 unidades.
  - Lembra-te: Cobrar Impostos CUSTA 20 de Trigo para gerar Ouro.
  - A rotação ideal nos primeiros turnos é: Cultivar Campos (+80 Trigo) -> Cobrar Impostos.

* Gestão do Efeito de Escala:
  - Quanto mais soldados e territórios tiveres, maior será o consumo automático no início do turno.
  - Fórmula de Consumo de Trigo: (Regiões * 10) + INT(Total de Soldados / 10).
  - Mantém o teu exército enxuto e concentrado na linha da frente. Não recrutes tropas excessivas em regiões seguras da retaguarda.

---
2. EXPANSÃO PASSO A PASSO (A ROTA IDEAL)

O mapa é linear, o que significa que as frentes de batalha avançam numa ordem fixa:
MINHO -> DOURO -> BEIRA -> TEJO -> ALENTEJO -> ALGARVE.

* Fase 1: A Conquista do Douro
  - O Douro começa apenas com 40 soldados (a guarnição mais fraca do inimigo).
  - Não ataques no Turno 1. Recruta primeiro no Minho ou junta Ouro.
  - Guarda mais de 80 de Ouro no tesouro antes de atacar! Isto ativa automaticamente os Cavaleiros Cruzados, garantindo +25 soldados de bónus grátis na batalha.

* Fase 2: Consolidação da Beira
  - A Beira tem 60 soldados. Usa a tática de 'Cerco Lento' se tiveres Trigo suficiente (reduz o inimigo em 20% e dá-te bónus).

- Assim que conquistares a Beira, prepara-te para o contra-ataque da IA.

---

3. UTILIZAÇÃO MAXIMIZADA DE GERALDO SEM PAVOR

O menu de Ações Especiais (Opção 5) é a tua arma secreta para quebrar impasses.

* Guerrilha vs. Saque:
  - Se a região seguinte (como o Tejo ou o Algarve) tiver demasiadas tropas, usa a 'Guerrilha de Geraldo' (20 Ouro). Tem 50% de hipótese de cortar a guarnição inimiga para METADE. É muito mais eficiente do que recrutar.
  - Se estiveres a ficar sem recursos, usa o 'Saque' (10 Ouro + 5 Soldados). O retorno em caso de sucesso (50% de hipótese) é massivo: 40-90 Ouro e 50-100 Trigo.

* O Risco de Espionagem:
  - Espionar custa 10 Ouro, mas o espião pode ser capturado (30% de chance), o que te força a passar o turno em desvantagem. Usa apenas se precisares mesmo de saber as forças exatas para planear uma Emboscada.

---

4. DOMINAR O CERCO DE LISBOA (TEJO)

O Tejo (Lisboa) é o ponto de viragem do jogo. Possui 80 soldados iniciais e uma muralha imponente. Nunca ataques a pé à primeira tentativa.

* Estratégia da Catapulta:
  - Compra SEMPRE as Catapultas (40 Ouro e 20 Trigo).
  - Analisa o Vento:
    * Se o vento for A Favor (+X m), reduz a força do teu disparo.
    * Se o vento for Contra (-X m), compensa adicionando mais força.
  - Procura atingir a Distância Estimada exata aplicando a fórmula visual. Disparos com erro menor que 10 metros causam impacto direto, reduzindo a muralha em 40% e dizimando a guarnição em 30%.
  - Reduzir a muralha a 0% faz com que a batalha final a pé seja extremamente fácil.

---

5. TÁTICAS DE DEFESA E CONTRA-ATAQUE DA IA

A IA vai atacar as tuas regiões recém-conquistadas se notar que tens poucas tropas lá.

* Movimentação de Guarnições:
  - Quando conquistas uma região, o jogo move automaticamente metade das tuas tropas da região anterior para a nova.
  - Usa imediatamente a Opção 6 (Mover Tropas) para ajustar as linhas. Deixa apenas o mínimo de 5 soldados nas regiões seguras e canaliza TODO o resto para a fronteira atual (a Beira ou o Tejo).
    Cuidado com o Minho, deixe sempre tropas em numeros suficientes. Não te esqueça que se essa região fica sem tropas, perdes a partida!

* A Importância dos Castelos:
  - Construir um Castelo (50 Ouro) na Beira ou no Tejo é um investimento vital.
  - Se a IA invadir uma região com Castelo, podes escolher 'Defender Muralhas' (ganhas +30 de força oculta na defesa) ou 'Subornar Inimigo' (custa 40 Ouro, mas reduz o ataque deles em 40%).

---

6. RESUMO DOS GATILHOS DA VITÓRIA (CHECKLIST RÁPIDA)

[ ] Turnos Iniciais: Acumula Trigo e mantém Ouro acima de 80 para o bónus dos Cruzados.
[ ] Ataque ao Douro e Beira: Usa 'Cerco Lento' para minimizar baixas nas tuas tropas.
[ ] Movimento: Limpa as guarnições seguras (tirando o caso do Minho), deixando apenas 5 soldados em cada.
[ ] Defesa: Ergue um castelo na Beira para travar a primeira grande vaga da IA.
[ ] Lisboa: Usa as catapultas com precisão cirúrgica, ajustando a força conforme o vento.
[ ] Geraldo: Usa a guerrilha para amaciar o Alentejo e o Algarve antes do assalto final.
[ ] Grava o jogo muitas vezes! Assim, evitas de recomeçar do zero caso fazes uma má escolha num turno.

==========

Este manual foi criado para te guiar até à reunificação de Portugal.
Boa sorte, Rei D. Afonso Henriques!