

MANUAL OFICIAL: RECONQUISTA 1139

1. VISÃO GERAL E OBJETIVO DO JOGO

O jogador assume o papel de D. Afonso Henriques com o objetivo de unificar as 6 regiões históricas do território contra o invasor Almorávida. O jogo começa no Minho (a capital inicial). Ao contrario da realidade histórica o Douro e a Beira são sob domínio do inimigo no ano de 1139.

O jogo termina com:
- Vitória: Se o jogador controlar todas as 6 regiões.
- Derrota: Se o Minho for tomado ou se ficar completamente sem tropas.
- Empate: Por trégua histórica ao atingir o limite de 110 turnos (ano de 1249 concluído).

Dados e Atributos Iniciais das Regiões:

Região	Ouro Inicial	Trigo Inicial	Soldados	Dono Inicial
1. MINHO	100	150	100	Jogador
2. DOURO	80	100	40	Inimigo (IA)
3. BEIRA	60	80	60	Inimigo (IA)
4. TEJO	120	200	80	Inimigo (IA)
5. ALENTEJO	100	120	70	Inimigo (IA)
6. ALGARVE	150	250	100	Inimigo (IA)

2. CICLO ECONÓMICO E DE TURNO (MECÂNICAS GLOBAIS)

A economia e a sobrevivência do exército dependem de dois recursos centrais guardados no tesouro da capital: Ouro e Trigo.

Consumo de Manutenção (Início de cada Turno):
- Consumo de Trigo: Diminui em (Nº de Regiões do Jogador * 10) + INT(Total de Soldados / 10).
- Consumo de Ouro (Soldo): Diminui em INT(Total de Soldados / 20).

⚠ ESTADO DE CRISE:
Se o Trigo ou o Ouro chegarem a 0, é despoletada uma crise de fome/falta de soldo. Todas as regiões do jogador perdem 10 soldados instantaneamente por deserção.

3. MENU DE OPÇÕES DA CAPITAL

A cada turno, o jogador pode escolher uma das seguintes ações no menu principal:

Opção 1: Cobrar Impostos
- Custo: 20 Trigo
- Efeito: Produz Ouro = 50 + (Regiões * 15). Dá bónus na dificuldade Fácil. Requer no mínimo 20 de Trigo.

Opção 2: Recrutar Soldados
- Custo: 30 Ouro
- Efeito: Adiciona +20 Soldados em qualquer região controlada à escolha.

Opção 3: Atacar Vizinho
- Custo: Variável
- Efeito: Inicia uma campanha militar contra a região inimiga imediatamente adjacente.

Opção 4: Cultivar Campos
- Custo: Grátis
- Efeito: Produz +80 Trigo (+100 na dificuldade Fácil).

Opção 5: Ações Especiais
- Custo: Menu secundário
- Efeito: Abre o submenu do lendário Geraldo Sem Pavor, espionagem e construção de castelo.

Opção 6: Mover Tropas
- Custo: Grátis
- Efeito: Transfere soldados entre regiões controladas adjacentes (deve deixar pelo menos 5 soldados na origem).

Opção 7: Passar Turno
- Custo: Grátis
- Efeito: Conclui a jogada sem fazer ações e passa a vez para a Inteligência Artificial.

Opção 8: Gerir Dados
- Custo: Grátis
- Efeito: Permite efetuar SAVE ou LOAD do progresso através de cassete (fita magnética).

4. SUB-MENU: GERALDO SEM PAVOR E ESPIONAGEM

Acedido através da Opção 5, expande as possibilidades estratégicas do jogador:

- 1- Espionar Região (10 Ouro): Revela em definitivo o número de tropas de uma região inimiga adjacente (que normalmente aparece oculta como [??]). Há 30% de probabilidade de o espião ser capturado. Se tiver sucesso, abre a opção de "Assassinar Governador" por mais 40 Ouro (20% de hipótese de sucesso; se resultar, a região é conquistada sem combate).
- 2- Construir Castelo (50 Ouro): Ergue uma fortificação numa região controlada. Confere bónus defensivos massivos se a IA atacar essa província.
- 3- Guerrilha de Geraldo (20 Ouro): Geraldo lança um ataque furtivo. Tem 50% de probabilidade de reduzir a guarnição inimiga para metade.
- 4- Saque de Geraldo (10 Ouro + 5 Soldados): Uma incursão de roubo. Se bem-sucedida (50% de hipótese), rouba entre 40 a 90 de Ouro e 50 a 100 de Trigo dos acampamentos mouros.

5. SISTEMAS DE COMBATE E EVENTOS

Batalhas Normais (Ataque do Jogador):

O combate calcula o poder do jogador contra o poder da IA, aplicando modificadores tácticos baseados na escolha:
- Carga de Cavalaria: Bónus ofensivo aleatório elevado para ambos os lados (combate sangrento e imprevisível).
- Cerco Lento (Custa 30 Trigo): Opção segura. Garante bónus ao jogador e reduz as tropas inimigas em 20%.
- Emboscada: Risco alto. Tem 60% de hipótese de dar um bónus esmagador ao jogador (+50 de força) e 40% de ser descoberta (reduz a força do jogador para metade).
* Bónus de Cruzados: Se o jogador tiver mais de 80 de Ouro no tesouro, contrata automaticamente Cavaleiros Cruzados que adicionam +25 soldados à batalha.

O Cerco Especial de Lisboa (Região do Tejo):

Ao atacar o Tejo, o jogo transforma-se num mini-jogo de artilharia balística com catapultas:
1. O jogador pode pagar 40 Ouro e 20 Trigo para fabricar catapultas.
2. Dispõe de 3 tentativas para bombardear as muralhas.
3. O jogo fornece uma distância estimada e a intensidade/direção do vento.
4. O jogador insere a Força do disparo (300 a 600). O motor do jogo calcula uma trajetória parabólica ideal. Impactos diretos reduzem a integridade da muralha e destroem grande parte da guarnição inimiga antes do assalto final a pé.

Eventos Históricos Aleatórios:

No início de cada turno (exceto no primeiro), há probabilidade de ocorrer um evento dinâmico:
- Praga / Boas Colheitas: Alteram significativamente os stocks de Trigo.
- Peste / Reforços de Córdova: Diminuem ou aumentam tropas em campo.
- Cavaleiros Templários: Adicionam +40 tropas e +50 Ouro. Se os Mouros atacarem a Beira, os Templários ativam o "Cerco de Tomar" e eliminam 30 invasores.
- Milagre de Ourique: Evento único que concede +50 soldados na Capital.
- Inverno Rigoroso: Congela o turno. Ninguém ataca e ambas as fações acumulam Trigo.

6. FLUXO LOGÍSTICO DOS MECANISMOS DO JOGO

