

BLUE MOON CITY



LIVRO DE REGRAS

INTRODUÇÃO

A Idade das Trevas acabou. Os herdeiros reais, cuja catastrófica guerra de sucessão destruiu a capital outrora bela, estão no exílio. Os cortesãos, que prolongaram a guerra em benefício próprio, estão presos. Os orgulhosos povos da Cidade de Blue Moon, amargamente divididos pelo conflito, estão se unindo para ajudar e curar. À medida que a poeira finalmente começa a assentar, a harmonia retorna lentamente à cidade. Um tempo de esperança surge no horizonte.

Embora a Cidade de Blue Moon se encontre em ruínas, sua antiga glória ainda pode ser vislumbrada através dos escombros. A tarefa que se encontra à frente é clara: a cidade deve ser reconstruída e seu esplendor, restaurado. Além do mais, as pessoas podem contar com o apoio dos três grandes Dragões Elementais, que retornaram para ajudar a reunificar o Cristal Sagrado de Psi. Assim, conforme a reconstrução se inicia, quem se provará digno para liderar a Cidade de Blue Moon nesta nova era de paz?

Índice

INTRODUÇÃO	2	ESCAMAS DOURADAS & DRAGÕES	10
VISÃO GERAL	4	Escamas Douradas.....	10
COMPONENTES	4	Dragões.....	10
CONCEITOS BÁSICOS	5	Pontuação das Escamas Douradas.....	10
Peças de Construção.....	5	CRISTAIS & OBELISCO	11
Cartas de Povos.....	5	Cristais.....	11
PREPARAÇÃO	6	O Obelisco.....	11
COMO JOGAR	7	Oferendas de Cristais para o Obelisco.....	11
1. Fase de Movimentação.....	7	FIM DO JOGO	11
2. Fase de Contribuição.....	7	PODERES DAS CARTAS	12
3. Fase de Reposição.....	8	EXPANSÃO	14
4. Passagem de Turno.....	8	CRÉDITOS	15
PONTUAÇÃO DAS CONSTRUÇÕES	9	RESUMO DAS REGRAS	16
Bônus Disponíveis.....	9		

Visão Geral

Em *Blue Moon City*, você deverá assumir o comando da reconstrução da grande cidade e restabelecer seu Obelisco sagrado. Ao longo do jogo, você deverá mover-se através do tabuleiro modular usando contribuições dos oito povos de Blue Moon para reconstruir a cidade. Após receber contribuições suficientes, uma construção será concluída e cada jogador que auxiliou em sua reconstrução ganhará recompensas por seus esforços. Além disso, se você contribuir para uma construção

na presença de um dos poderosos Dragões, eles lhe concederão uma ficha como sinal de agradecimento. As recompensas poderão ser cartas, escamas douradas de dragão ou cristais. As cartas lhe ajudarão a fazer mais contribuições para construções, enquanto que as escamas douradas poderão ser trocadas por mais cristais. Você deverá juntar esses cristais valiosos, pois eles serão necessários para fazer oferendas ao Obelisco. Vence o jogo o primeiro jogador que fizer um determinado número de Oferendas!

Componentes



20 peças dupla-face de Construção
+4 peças de expansão dupla-face de Construção
(Lado dos Escombros e lado Reconstruído)



80 Cartas de povos
(10 para cada um dos 8 povos)



1 peça dupla-face da Praça Central



4 miniaturas de jogador



40 marcadores de jogador
(10 para cada jogador)



45 fichas de cristal
(15 de valor 1 e 30 de valor 3)



3 figuras de dragão



12 fichas de escama dourada



3 bases coloridas
(Azul, Verde e Vermelho)



1 Obelisco dupla-face

CONCEITOS BÁSICOS

PEÇAS DE CONSTRUÇÃO

A cidade de Blue Moon é representada no jogo por um conjunto de **peças de Construção**. Essas peças mostram 2 momentos diferentes de desenvolvimento: os escombros de uma antiga construção e sua versão reconstruída.

O **lado dos Escombros** de cada peça de Construção é composto por sua imagem dos Escombros, Espaços de Contribuição, Bônus Majoritário, Bônus de Construção e Bônus de Proximidade.

IMAGEM DOS ESCOMBROS: Uma representação de uma Construção em ruínas.

ESPAÇOS DE CONTRIBUIÇÃO: Cada peça de Construção possui espaços que mostram uma cor e um número. Eles mostram quantas contribuições são necessárias para reconstruir a Construção. A **cor** indica o **tipo de carta** a ser contribuída e o **número** indica o **valor total das cartas** que precisam ser descartadas. (Para uma descrição mais detalhada das Contribuições, veja a "Fase de Contribuição", na pág. 7).

 **BÔNUS MAJORITÁRIO:** Indica as recompensas concedidas ao jogador que fizer mais contribuições na Reconstrução da Construção.

 **BÔNUS DE CONSTRUÇÃO:** Indica as recompensas concedidas a todos os jogadores que contribuíram na Reconstrução, incluindo o jogador que receber o Bônus Majoritário.

 **BÔNUS DE PROXIMIDADE:** Indica a recompensa adicional concedida a todos os jogadores que contribuíram na reconstrução das Construções adjacentes. Este bônus fica inativo quando o lado dos escombros estiver voltado para cima.

Após uma Construção tiver sido reconstruída, a peça será virada para o **lado Reconstruído** e mostrará apenas o **Bônus de Proximidade**, que então estará ativo.

CARTAS DE POVOS

Os vários povos de Blue Moon são representados no jogo pelas **Cartas de Povos**. Cada carta possui um **valor** que varia de 1 a 3. Esses valores representam a sua contribuição para a reconstrução das Construções ao longo da cidade. Cartas de valor 1 ou 2 costumam ter **poderes especiais** que podem ser usados na sua vez de jogar. Cartas de valor 3 não possuem poderes especiais. (Para descrições mais detalhadas dos diferentes poderes especiais, veja "Poderes das Cartas" na pág. 12).

LADO DOS ESCOMBROS



LADO RECONSTRUÍDO



PREPARAÇÃO

- 1 Coloque a peça da **Praça Central** no centro da mesa para começar a construção da cidade (é a única peça que possui ambos os lados coloridos).
- 2 Em seguida, coloque aleatoriamente as 4 **peças Iniciais** (marcadas com ) ortogonalmente adjacentes à Praça Central, com o lado dos **Escombros** voltado para cima.
- 3 Embaralhe as **peças de Construção** restantes e aleatoriamente posicione-as na mesa (com o lado dos **Escombros** voltado para cima) para completar o desenho da cidade, como indicado na ilustração abaixo.

PREPARAÇÃO ALTERNATIVA: Para diversificar, coloque a Praça Central no centro e adicione aleatoriamente **todas as outras** peças de Construção (incluindo as 4 peças Iniciais) até completar o desenho da cidade.

IMPORTANTE! As Construções com  pertencem às peças de Construção da expansão, portanto, não são utilizadas no jogo base. Se você não quiser usar a expansão, devolva-as para a caixa. Para aprender a jogar com as peças de Construção da expansão, veja a pág. 14.

- 4 Encaixe as 3 **bases** nas 3 **miniaturas de Dragão**. Então, coloque-os ao lado da cidade.
- 5 Coloque o **Obelisco** ao lado da cidade. Use o lado correspondente ao número de pessoas que estão jogando (os números estão impressos no Obelisco).
- 6 Coloque as **fichas de Cristal** em um dos lados do Obelisco.
- 7 Ao lado do Obelisco, coloque **fichas de Escamas Douradas** de acordo com o número de jogadores:
2 Jogadores - 7 Escamas Douradas
3 Jogadores - 10 Escamas Douradas
4 Jogadores - 12 Escamas Douradas
Deixe as Escamas Douradas que não forem utilizadas na caixa do jogo.
- 8 Cada jogador escolhe uma cor. Coloque sua **Miniatura de Jogador** na peça da Praça Central e os 10 **Marcadores de Jogador** correspondentes na sua frente. Em um jogo com 2 ou 3 jogadores, deixe as Miniaturas e Marcadores remanescentes dentro da caixa.
- 9 Embaralhe as **Cartas de Povos**. Distribua 8 cartas para cada jogador e coloque as cartas restantes, voltadas para baixo, em um baralho ao lado da cidade.



Como Jogar

Um jogador é escolhido aleatoriamente para começar. O jogo acontece em turnos, começando com o primeiro jogador, e prosseguindo no sentido horário. No seu turno, realize suas jogadas na ordem a seguir:

1. Fase de Movimentação
2. Fase de Contribuição
3. Reposição
4. Passagem de Turno

FASE DE MOVIMENTAÇÃO

Você pode mover a sua Miniatura ortogonalmente e até 2 espaços pelas peças de Construção adjacentes. Você não pode movê-la diagonalmente.

A movimentação é opcional.

Durante a Fase de Movimentação, você pode descartar quantas cartas quiser para usar seus Poderes (veja a pág. 12).



Exemplo: Natasha está sobre a peça de Hospício, mas não tem nenhuma carta vermelha para Contribuir. Ela tem várias cartas marrons na mão e percebe que a peça de Residência Cidadina exige cartas marrons. Ela não pode mover-se diagonalmente, portanto, move sua Miniatura 1 peça para cima e 1 peça para a esquerda. Para fazer isso, ela utiliza 2 pontos de movimento permitidos no turno e conclui sua Fase de Movimentação.

FASE DE CONTRIBUIÇÃO:

Você poderá contribuir com a reconstrução da Construção sobre a qual terminou seu movimento (se você decidir não se movimentar, poderá contribuir com a reconstrução da Construção sobre a qual já está).

OU

Se você terminar seu movimento na Praça Central, ou decidir não se movimentar, poderá fazer uma oferta ao Obelisco.

A Contribuição é opcional.

Para contribuir com a reconstrução de uma Construção, você deverá descartar quantas cartas forem necessárias para chegar a um **valor total igual ou superior** a 1 dos Espaços de Contribuição. Todas as cartas descartadas devem corresponder à cor do espaço. As contribuições para os 4 espaços do Palácio Real (curingas) podem ser feitas com qualquer cor, desde que use apenas uma cor para todos os espaços. Em seguida, após atender aos requisitos do Espaço de Contribuição, coloque 1 dos seus Marcadores de Jogador sobre ele. Essa contribuição não estará mais disponível.

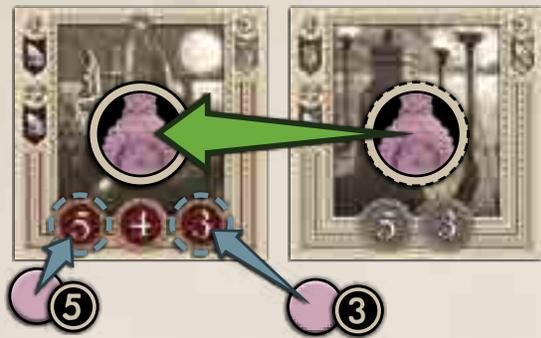
IMPORTANTE! Os marcadores de Jogador são limitados. Se um jogador não tiver mais marcadores disponíveis, não poderá fazer uma Contribuição.



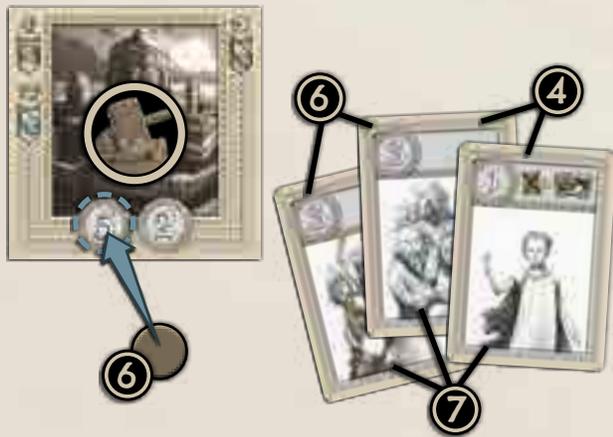
Exemplo: Natasha movimentou-se, do Hospício até a Residência Cidadina, 2 espaços. Agora ela poderá contribuir com sua reconstrução. A Residência Cidadina possui 3 Espaços de Contribuição marrons: 4, 3 e 2. Natasha descarta 2 cartas marrons de valor total 3 para colocar seu marcador no espaço "3". O próximo jogador que finalizar seu movimento na Residência Cidadina terá apenas 2 opções nos Espaços de Contribuição: 2 ou 4.

Em seu turno, você pode contribuir para uma mesma peça de Construção quantas vezes desejar. Entretanto, cada contribuição representa uma ação distinta. Dessa forma, você não pode usar as mesmas cartas ou valores restantes de uma contribuição anterior para realizar uma nova contribuição.

Durante a sua Fase de Contribuição, você poderá descartar quantas cartas desejar para utilizar seus Poderes. Entretanto, uma vez que forem jogadas, as cartas não poderão mais ser utilizadas para uma contribuição, a não ser que o poder especial delas seja diretamente relacionado às contribuições (veja a pág. 12).



Exemplo: Miguel terminou sua movimentação no Templo da Terra. Há 3 Espaços de Contribuição disponíveis: 5, 4 e 3 na cor vermelha. Miguel possui um valor total de 8 vermelhos (3, 2, 2 e 1) em sua mão. Já que ele pode fazer 2 combinações diferentes que atendem 2 diferentes espaços - 5 (3 + 2) e 3 (2 + 1) - Miguel pode escolher fazer 2 contribuições para a reconstrução do Templo da Terra. Ele descarta as 4 cartas vermelhas e coloca 2 Marcadores nos espaços correspondentes da peça de Construção.



Exemplo: Laura terminou sua movimentação em cima da peça da Universidade. Há 2 contribuições disponíveis que podem ser feitas: 5 e 2, na cor branca. Ela tem um valor total de 7 brancas (3, 3 e 1) na mão. Entretanto, ela só pode fazer 1 contribuição, pois deve pagar separadamente por cada contribuição. Assim, Laura decide fazer a contribuição "5". Ela descarta as duas cartas de valor 3 da mão e coloca seu Marcador no espaço correspondente.

FASE DE REPOSIÇÃO

Primeiramente, você pode descartar até 2 cartas de Povos da mão, voltadas para cima, para a pilha de descarte.

Em seguida, compre do baralho 2 cartas a mais do que o número de cartas que você descartou. (**Exemplo:** se você descartou 0 cartas, compre 2 do baralho.)

Se, em algum momento do jogo, as cartas do baralho acabarem, embaralhe novamente as cartas descartadas e forme um novo baralho. Nessa fase, as cartas descartadas não são adicionadas à sua contribuição e nem têm seus poderes especiais ativados.

Você não pode pular a Fase de Reposição.

PASSAGEM DE TURNO

Passa a vez para o jogador à sua esquerda.



Exemplo: Laura acabou de contribuir para a Universidade e avalia as cartas em sua mão. Ela decide que não precisa mais das 2 cartas vermelhas e as descarta. Em seguida, ela compra 2 cartas a mais do que a quantia que descartou, totalizando uma compra de 4 (2 + 2) novas cartas.

PONTUAÇÃO DAS CONSTRUÇÕES

Quando um marcador é colocado sobre o último espaço de Contribuição disponível em uma Construção, sua reconstrução estará completa. Então, os jogadores que contribuíram para a reconstrução recebem alguns dos seguintes bônus:



BÔNUS MAJORITÁRIO: O jogador que tiver mais marcadores sobre a Construção recebe o Bônus Majoritário. Se houver um empate, o jogador com o marcador posicionado mais à esquerda recebe o bônus.



BÔNUS DE CONSTRUÇÃO: Cada jogador com pelo menos 1 marcador sobre a Construção recebe o Bônus de Construção (Incluindo o jogador que recebeu o Bônus Majoritário!).



BÔNUS DE PROXIMIDADE: Cada jogador com pelo menos 1 marcador sobre a Construção recebe o Bônus de Proximidade de cada Construção reconstruída que estiver ortogonalmente adjacente à Construção cujos pontos estiverem sendo contabilizados. Mesmo que você tenha diversos marcadores na Construção sendo resolvida, você só poderá receber uma vez o Bônus de Proximidade da Construção reconstruída.

Depois de resolver uma Construção, os jogadores recolhem os marcadores que estiverem sobre ela. Na sequência, a peça de Construção é virada para seu lado reconstruído. Quaisquer Miniaturas ou Dragões que estiverem presentes permanecem sobre a peça depois dela ser virada.

BÔNUS DISPONÍVEIS

Os bônus disponíveis são as fichas de Escamas Douradas, fichas de Cristal e cartas de Povos. Coloque na sua frente quaisquer fichas de Escamas Douradas e fichas de Cristal que você receber, lembrando de manter seus Cristais voltados para baixo para que apenas você saiba quanto eles valem. Coloque na sua frente as cartas que você receber (durante seu turno) - voltadas para baixo e sem olhá-las - e, após seu turno acabar, coloque-as na sua mão. As cartas recebidas no turno de outro jogador vão para sua mão imediatamente.

Exemplo: Carol fez a última contribuição necessária para reconstruir o Templo da Água. Tendo feito 2 contribuições, Carol contribuiu mais com a reconstrução do que Miguel e, por isso, recebe o Bônus Majoritário: 2 Cristais.

Ambos os jogadores recebem o Bônus de Construção (3 Cristais) e o Bônus de Proximidade das Construções adjacentes: 1 Cristal (da Cidadela) e 1 Cristal (do Aqueduto). A Torre do Monastério e a Casa de Comércio também são adjacentes ao Templo da Água, mas Carol e Miguel não receberão os bônus dessas peças (1 Cristal e 1 Escama de Dragão), pois as Construções ainda não foram reconstruídas.

No final da contagem de pontos, Carol receberá um total de 7 Cristais e Miguel receberá 5 Cristais.

Carol =

Miguel =

ESCAMAS DOURADAS & DRAGÕES

ESCAMAS DOURADAS

Escamas Douradas podem ser trocadas por Cristais se você conseguir juntar um número suficiente delas. Há 2 maneiras de receber fichas de Escamas Douradas:

Marcar pontos na reconstrução de uma Construção
OU

Fazer uma contribuição para uma Construção na presença de um Dragão

DRAGÕES



Os **Dragões** são os protetores ancestrais de Blue Moon e movem-se pela cidade usando os **poderes de carta especiais** (veja a pág. 12). Sempre que uma contribuição é feita em alguma das peças de Construção em que houver um Dragão, o contribuinte recebe 1 Escama Dourada como um presente de agradecimento do Dragão. Você pode receber fichas de Escamas Douradas de diferentes Dragões pela mesma contribuição, entretanto, se você fizer mais de uma contribuição durante seu turno, só receberá a(s) Escama(s) Dourada(s) referentes à primeira contribuição.

PONTUAÇÃO DAS ESCAMAS DOURADAS

Quando a última Escama Dourada tiver sido entregue, os pontos são contabilizados imediatamente. Apesar das Escamas Douradas serem limitadas, você ainda ganha pontos no caso de ganhar Escamas e não poder recebê-las porque já foram todas entregues.

O jogador que tiver mais fichas de Escamas Douradas recebe 6 Cristais. Se houver um empate, os jogadores envolvidos recebem 3 Cristais cada. Em seguida, eles devolvem suas Escamas Douradas para a área comum das Escamas. Todos os jogadores que tiverem pelo menos 3 Escamas Douradas ganham 3 Cristais. Em seguida, eles devolvem suas Escamas Douradas para a área comum das Escamas. Os jogadores que tiverem menos de 3 Escamas Douradas não recebem nenhum Cristal, entretanto, eles podem permanecer com suas Escamas.



Exemplo: Miguel possui 5 fichas de Escama Dourada. Natasha possui 3 e Laura, 2. Carol tem apenas 1 ficha.

Miguel faz uma contribuição para a Torre do Monastério na presença dos Dragões Azul e Vermelho e recebe 2 fichas de Escama Dourada.



Há apenas 1 Escama Dourada disponível na área comum, entretanto, Miguel ainda recebe as fichas, mesmo que não haja mais Escamas disponíveis. A contribuição de Miguel foi a última disponível na construção, completando-a. Contudo, a partir do momento que a última Escama Dourada foi pega, as Escamas Douradas são pontuadas imediatamente, antes da pontuação dos bônus da Construção.



Miguel: tinha 5 Escamas Douradas + 2 Escamas Douradas recebidas dos Dragões Azul e Vermelho

Carol: 1 Escama Dourada

Natasha: 3 Escamas Douradas

Laura: 2 Escamas Douradas

Com um total de 7, Miguel é quem mais tem Escamas Douradas, portanto, recebe 6 Cristais. Natasha tem 3 Escamas e recebe 3 Cristais. Todos eles devem devolver as Escamas Douradas após ganharem os Cristais. Já que Laura e Carol têm menos de 3 Escamas Douradas, elas não recebem nenhum Cristal, entretanto, elas podem ficar com as Escamas Douradas para trocá-las em uma próxima contagem de pontos.



Agora os Bônus de Reconstrução são distribuídos aos jogadores. Miguel, Carol e Natasha contribuíram na reconstrução. Como todos fizeram a mesma quantidade de contribuição, o Bônus Majoritário vai para o jogador com o marcador mais à esquerda: Carol recebe 1 ficha de Escama Dourada.

Existe apenas 1 Construção completa adjacente à Torre do Monastério: O Templo da Água. Miguel, Carol e Natasha também recebem o bônus de proximidade pelo Templo: 2 fichas de Escama Dourada para cada um.

CRISTAIS & OBELISCO

Antes da Idade das Trevas, a Praça Central havia sido o eixo social em torno do qual girava toda a vida da cidade. Em seu centro, erguia-se um Obelisco imponente e, bem no topo, descansava o Cristal Sagrado de Psi. A Cidade de Blue Moon só estará verdadeiramente reconstruída quando o Cristal Sagrado de Psi, destruído durante a guerra de sucessão, for restaurado.

CRISTAIS

Os Cristais são conquistados durante o jogo e são usados para reconstruir o monumento mais importante da Cidade de Blue Moon: **O Obelisco**. Os Cristais conquistados devem ser mantidos virados para baixo para que seus valores fiquem escondidos dos outros jogadores.

IMPORTANTE! Diferente das Escamas Douradas e dos Marcadores de Jogador, os Cristais são ilimitados. Se os Cristais acabarem, continue contando seus pontos.

O OBELISCO

Em um jogo entre 2 jogadores, O Obelisco possui 11 espaços para as Oferendas de Cristal. Em um jogo com 3 ou mais jogadores, possui 13 espaços, numerados de 7 a 12. Os espaços do Obelisco são preenchidos de baixo para cima. Use os Marcadores do Jogador para registrar cada Oferenda. Se um jogador não tiver um marcador disponível, ele não poderá fazer uma Oferenda.

OFERENDAS DE CRISTAIS PARA O OBELISCO

Para contribuir com a reconstrução do Obelisco, os jogadores oferecem Cristais em vez de cartas. As oferendas devem ser feitas na Praça Central e devem obedecer a quantidade exigida de Cristais, cujo valor está representado no espaço disponível seguinte do Obelisco (do menor valor para o maior).

Se você fizer uma Oferenda ao Obelisco na presença de um Dragão, **não** receberá nenhuma ficha de Escama Dourada. Ao contrário de outras Construções, você **não pode** fazer 2 ou mais Oferendas ao Obelisco em um mesmo turno sem usar o Poder Especial de determinadas cartas (veja a pág. 12).



FIM DO JOGO

Um jogador vence o jogo assim que tiver feito um determinado número de Oferendas ao Obelisco:

- ◆ Jogo com 2 jogadores: 6 oferendas
- ◆ Jogo com 3 jogadores: 5 oferendas
- ◆ Jogo com 4 jogadores: 4 oferendas

Se todas as Construções foram reconstruídas e nenhum jogador conseguiu Cristais suficientes para fazer a quantidade necessária de Oferendas, o jogo deve continuar até todos os jogadores terem feito o máximo de Oferendas que puderem. **Vence o jogador que fizer o maior número de Oferendas ao Obelisco.** No caso de empate, vence o jogador que tiver mais Cristais restantes em seu poder. Continuando o empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

IMPORTANTE! Se todos os jogadores ficarem sem Marcadores de Jogador (pois todos estão sobre Construções inacabadas e no Obelisco) e ninguém tiver feito Oferendas suficientes para vencer, o jogo termina imediatamente em empate.

PODERES DAS CARTAS

Você pode descartar quantas cartas desejar durante a sua Movimentação e/ou Fases de Contribuição para utilizar seus poderes especiais. Entretanto, uma vez jogadas, essas cartas não poderão mais ser utilizadas para uma contribuição. Perceba que as cartas Khind e Mimix são exceções, pois seus poderes especiais estão diretamente relacionados às contribuições de jogadores.

DURANTE A FASE DE MOVIMENTAÇÃO

VULCA (PRETO)

Mestres das chamas, Os Vulcas reverenciam Liqa, o Dragão do Fogo, protegendo a cidade com sua mágica.



VALOR 1: Descarte para movimentar o Dragão Vermelho para qualquer espaço (o Dragão pode estar dentro ou fora da Cidade).



VALOR 2: Descarte para movimentar o Dragão Vermelho até 3 espaços (somente se o Dragão já estiver dentro da Cidade). Os Dragões movem-se ortogonalmente, da mesma forma que as Miniaturas de Jogador.

TERRAH (VERMELHO)

Mestres da terra, os Terrah reverenciam Doran, o Dragão da Terra, cultivando os campos que circundam a cidade.



VALOR 1: Descarte para movimentar o Dragão Verde para qualquer espaço (o Dragão pode estar dentro ou fora da Cidade).



VALOR 2: Descarte para movimentar o Dragão Verde até 3 espaços (somente se o Dragão já estiver dentro da Cidade). Os Dragões movem-se ortogonalmente, da mesma forma que as Miniaturas de Jogador.

AQUA (AZUL)

Mestres dos mares, os Aqua reverenciam Sessa, O Dragão da Água, protegendo as águas sagradas da cidade.



VALOR 1: Descarte para movimentar o Dragão Azul para qualquer espaço (o Dragão pode estar dentro ou fora da Cidade).



VALOR 2: Descarte para movimentar o Dragão Azul até 3 espaços (somente se o Dragão já estiver dentro da Cidade). Os Dragões movem-se ortogonalmente, da mesma forma que as Miniaturas de Jogador.

VENTI (CINZA)

Mestres dos céus, os Venti elevam-se sobre a cidade, sempre mantendo um olhar vigilante sobre seus moradores.



VALOR 1: Descarte para movimentar sua Miniatura de Jogador para qualquer espaço.



VALOR 2: Descarte para movimentar sua Miniatura de Jogador até 2 espaços adicionais.



PODERES DAS CARTAS

DURANTE A FASE DE CONTRIBUIÇÃO

KHIND (VERDE)

Brincalhões, os infantis Khind vagam em bandos pela cidade causando confusões inocentes por onde passam.



QUALQUER KHIND: Todas as cartas de Khind são curingas de valor 1 e podem ser utilizadas como tal ou adicionadas a qualquer cor para fazer 1 contribuição.

MIMIX (MARROM)

Naturalistas, os Mimix encontraram um equilíbrio elementar perfeito e cuidam dos moradores da cidade.



VALOR 1 OU 2: A combinação de 2 cartas Mimix (de Valor 1 ou 2) pode valer como uma carta curinga de valor 3. Ela pode ser usada isoladamente em uma contribuição ou adicionada a alguma outra cor.

LUX (BRANCO)

Filósofos, os Lux estão constantemente desenvolvendo ideias inovadoras e guiando a comunidade através dos seus ensinamentos.



VALOR 1: Descarte para mudar a cor de até 4 cartas ao fazer uma contribuição. Todas as cartas convertidas devem ter a mesma cor e serão mudadas também para a mesma cor.



VALOR 2: Descarte para mudar a cor de 1 carta ao fazer uma contribuição.

PILLAR (AMARELO)

Aventureiros, os Pillar estão sempre viajando para lugares desconhecidos e retornando com artefatos exóticos para barganhar.



VALOR 1: Após contribuir com o Obelisco, descarte esta carta para fazer 1 contribuição adicional. A Oferenda adicional custará 1 Cristal a mais do que o número indicado no espaço de Oferenda.



VALOR 2: Após contribuir com o Obelisco, descarte esta carta para fazer 1 contribuição adicional. A Oferenda adicional custará 2 Cristais a mais do que o número indicado no espaço de Oferenda.



Expansão

Preparação adicional das construções

Coloque a peça da **Praça Central** no centro da mesa para começar a construção da cidade. Em seguida, coloque aleatoriamente as 4 **peças Iniciais** (marcadas com ) ortogonalmente adjacentes à Praça Central, com o lado dos Escombros voltado para cima.

Por fim, embaralhe as peças de Construção restantes junto com as **Peças de Expansão de Construção** (marcadas com ) e aleatoriamente posicione-as na mesa (com o lado dos Escombros voltado para cima) para completar o desenho da cidade. Forme uma grade de 5x5 peças, como indicado na ilustração abaixo.

PREPARAÇÃO ALTERNATIVA: Para diversificar, coloque a Praça Central no centro e adicione aleatoriamente **todas as outras** peças de Construção (incluindo as 4 **peças Iniciais** e as 4 **peças de Expansão de Construção**) até completar o desenho da cidade.



construções especiais

Quando você finalizar seu turno em 1 das Construções Especiais, poderá realizar uma ação adicional, como indicado a seguir:



SALÃO PRINCIPAL

Bônus Majoritário:
3 Cristais
Bônus de Construção:
2 Cristais
Bônus de Proximidade:
2 Cristais

Ação Adicional: Vá para qualquer peça de Construção. Você não pode contribuir com a Construção para a qual está indo, nem fazer uma Oferenda e nem usar sua ação adicional (no caso de uma Construção Especial)



HOSPITAL

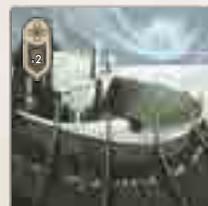
Bônus Majoritário:
1 Cristal
Bônus de Construção:
2 Cristais
Bônus de Proximidade:
2 Cristais
Ação Adicional: Compre 2 Cartas de Povos



TEMPLO DOURADO

Bônus Majoritário:
1 Escama Dourada
Bônus de Construção:
1 Cristal, 1 Escama Dourada e 1 Carta de Povos

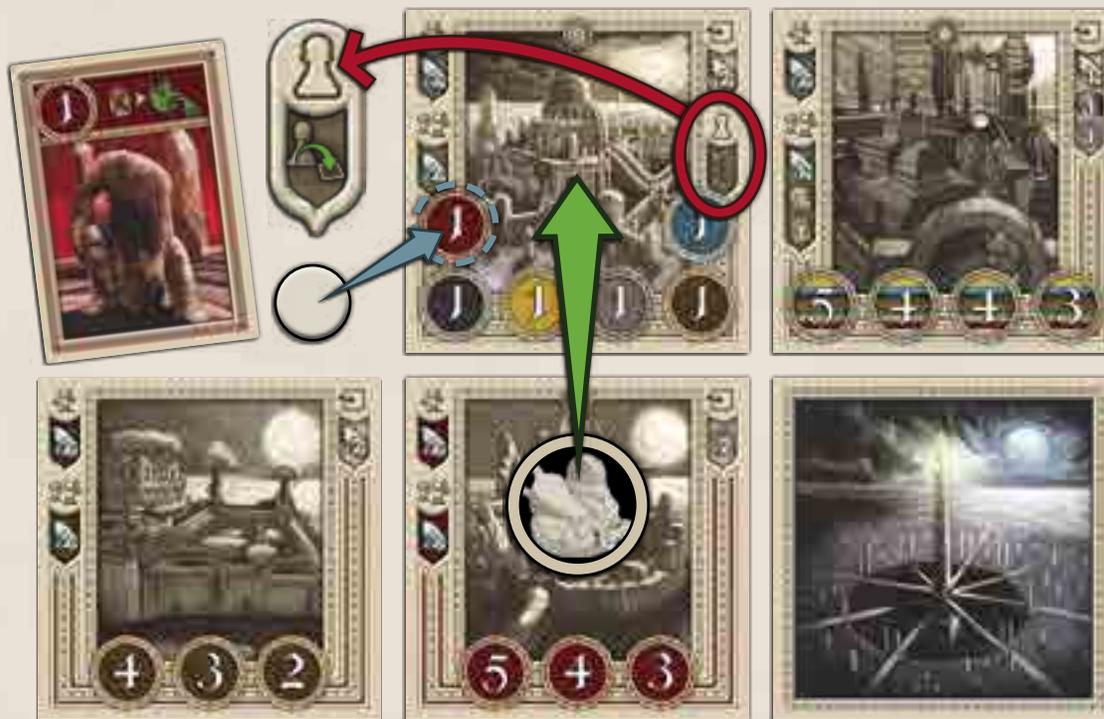
Bônus de Proximidade: 2 Escamas Douradas
Ação Adicional: Faça 1 Oferenda ao Obelisco. Você não pode usar a carta Pilar para ganhar mais Oferendas



TEATRO

Bônus Majoritário:
2 Cartas de Povos
Bônus de Construção:
2 Cartas de Povos
Bônus de Proximidade:
2 Cartas de Povos
Ação Adicional: Sem ação adicional

Expansão



Exemplo: Natasha terminou sua movimentação em cima do Salão Principal. O Salão Principal permite ao jogador que se movimente para qualquer peça de Construção. Natasha quer ir para a Praça Central, pois ela possui 9 fichas de Cristal e esse é o próximo espaço de Oferta disponível no Obelisco. Entretanto, ela não poderá fazer a Oferta nesse turno, uma vez que nenhuma contribuição ou oferta pode ser feita sobre a peça que um jogador termina uma movimentação utilizando a ação adicional do Salão Principal. Porém, ela possui 1 carta vermelha de valor "1". Natasha decide fazer uma contribuição para o Salão Principal antes de usar sua ação adicional. Após ter feito a contribuição, ela move sua Miniatura para a Praça Central. No seu próximo turno, ela fará uma Oferta.

CRÉDITOS

Design do Jogo: Reiner Knizia

Arte: Nicolas Fructus

Design Gráfico: Fabio de Castro, Mathieu Harlaut, & Louise Combal

Escultores: BigChild Creatives: Hugo Gomez Briones & Daniel Fernández-Truchaud

Engenharia: Vincent Fontaine

Editor: David Preti

Produção: Isadora Leite (Lead), Renato Sasdelli (Lead), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Patricia Gil, Guilherme Goulart, Aaron Lurie, Bryan Steele, & Safuan Tay

Regras: Colin Young

Revisão: Jason Koepp & Danny Renaud

Galápagos Jogos

Aproximando pessoas por meio de experiências fantásticas de entretenimento.

Tradução: Juliana Gallo

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho Page



CMON Global Limited
www.CMON.com



www.GalapagosJogos.com.br

© Dr. Reiner Knizia, 2019. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte deste produto deve ser reproduzida sem expressa autorização. Artwork ©CMON Global Limited, 2019. Spaghetti Western Games, CMON, e o logotipo da CMON são marcas registradas da CMON Global Ltda. Os componentes reais podem ser diferentes dos mostrados. Figuras e componentes de plástico incluídos são pré-montados e não pintados. Feito na China.

RESUMO DAS REGRAS

COMO JOGAR

1. FASE DE MOVIMENTAÇÃO: (Opcional)

Movimente-se até 2 espaços pelas peças de Construção adjacentes. Você pode descartar cartas para usar seus Poderes Especiais.

2. FASE DE CONTRIBUIÇÃO: (Opcional)

Contribua com a Construção sobre a qual você terminou seu movimento **OU** faça uma oferenda ao Obelisco (na Praça Central). Você pode descartar cartas para usar seus Poderes Especiais.

3. FASE DE REPOSIÇÃO: (Obrigatória)

Você pode descartar até 2 cartas e comprar 2 cartas a mais do que a quantidade que você descartou.

4. PASSAGEM DE TURNO: (Obrigatória)

Passa a vez para o jogador à sua esquerda.

PONTUAÇÃO DAS CONSTRUÇÕES



BÔNUS MAJORITÁRIO: Concedido ao jogador que tiver mais marcadores sobre a Construção sendo resolvida. (No caso de empate, o jogador com o marcador posicionado mais à esquerda recebe o bônus.)



BÔNUS DE CONSTRUÇÃO: Cada jogador com pelo menos 1 marcador sobre a Construção recebe o Bônus de Construção (Incluindo o jogador que recebeu o Bônus Majoritário!).



BÔNUS DE PROXIMIDADE: Cada jogador com pelo menos 1 marcador sobre a Construção sendo resolvida recebe o Bônus por todas as Construções reconstruídas que estiverem ortogonalmente adjacentes a ela.

PONTUAÇÃO DAS ESCAMAS DOURADAS

O jogador que tiver mais fichas de Escamas Douradas ► 6 Cristais. (No caso de empate, cada um recebe 3 Cristais). Em seguida, as Escamas Douradas são devolvidas para a área comum.

Todos os outros jogadores que tiverem 3 ou mais Escamas Douradas ► 3 Cristais. Em seguida, as Escamas Douradas são devolvidas para a área comum.

Jogadores com menos de 3 Escamas Douradas ► 0 Cristais. Entretanto, eles permanecem com as Escamas.

FIM DO JOGO

Você vence o jogo ao fazer o seguinte número de Oferendas ao Obelisco:

Jogo com 2 jogadores: 6 oferendas

Jogo com 3 jogadores: 5 oferendas

Jogo com 4 jogadores: 4 oferendas

Se todas as Construções foram reconstruídas e nenhum jogador conseguiu Cristais suficientes para fazer a quantidade necessária de Oferendas, o jogo deve continuar até todos os jogadores terem feito o máximo de Oferendas que puderem. **Vence o jogador que fizer o maior número de Oferendas ao Obelisco.** (No caso de empate, vence o jogador que tiver mais Cristais restantes em seu poder. Continuando o empate, os jogadores empatados dividem a vitória).

IMPORTANTE! Se todos os jogadores ficarem sem Marcadores de Jogador, o jogo termina em empate.

PODERES DAS CARTAS DE POVOS

OS VULCA (PRETO)

Valor 1: Descarte para movimentar o Dragão Vermelho para qualquer espaço.

Valor 2: Descarte para movimentar o Dragão Vermelho até 3 espaços.

OS TERRAH (VERMELHO)

Valor 1: Descarte para movimentar o Dragão Verde para qualquer espaço.

Valor 2: Descarte para movimentar o Dragão Verde até 3 espaços.

OS AQUA (AZUL)

Valor 1: Descarte para movimentar o Dragão Azul para qualquer espaço.

Valor 2: Descarte para movimentar o Dragão Azul até 3 espaços.

OS VENTI (CINZA)

Valor 1: Descarte para movimentar sua Miniatura de Jogador para qualquer espaço.

Valor 2: Descarte para movimentar sua Miniatura de Jogador até 2 espaços adicionais.

OS KHAND (VERDE)

Qualquer Khind: Todas as cartas Khind = cartas curinga de valor 1.

OS MIMIX (MARROM)

Valor 1 ou 2: 2 cartas Mimix = cartas curinga de valor 3.

OS LUX (BRANCO)

Valor 1: Descarte para mudar a cor de até 4 cartas.

Valor 2: Descarte para mudar a cor de 1 carta.

OS PILLAR (AMARELO)

Valor 1: Descarte para fazer 1 Oferenda adicional. Essa ação custa 1 Cristal adicional.

Valor 2: Descarte para fazer 1 Oferenda adicional. Essa ação custa 2 Cristais adicionais.

