

Sobek

2 Pessoas

A construção de um templo dedicado a Sobek está em andamento. Um grande mercado surgiu ao redor, abastecido pelo fluxo contínuo de falucas e canoas ao longo do rio Nilo. Tanto a sua Guilda de Mercadores quanto a do seu oponente estão determinadas a tirar proveito dessa grande oportunidade. Talvez o Deus Sobek possa favorecer o mercador menos corrupto com suas bênçãos.



Regras

Descrição dos componentes

1 tabuleiro grande de Mercado



10 peças iniciais (verso cinza)



Frente

Verso

45 peças de Mercadoria (verso preto)



Frente

Verso

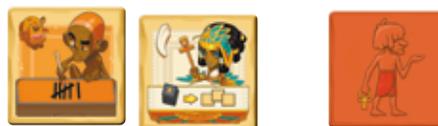
13 fichas de Canoa



Frente

Verso

10 peças de Personagem (verso vermelho)



Frente

Verso

1 bolsa de Debens e 13 moedas de Deben



Frente

Verso

2 pequenos
tabuleiros de Corrupção



1 Ankh



2 diferentes guias
de auxílio ao
jogador



2 Fichas
de pontuação



As peças de Mercadoria

Existem 6 tipos diferentes de Mercadoria, mais as Estátuas de Sobek, que são coringas.



6x Marfins



7x Ébanos



7x Mármores



11x Trigos



10x Peixes



9x Gados



5x Estátuas

Dentro cada tipo, algumas peças incluem Escarvelhos, outras não. Em cada tipo, todas as peças com Escarvelhos possuem a mesma quantidade deles.



As marcas marrons nas bordas das peças indicam a direção que o Ankh deve ser orientado quando ele toma o lugar delas.



As peças de Personagem

Cada Personagem pertence a um tipo de Mercadoria, demonstrado por sua cor e pelo ícone no canto superior esquerdo.



Cada Personagem fornece uma habilidade especial explicada em detalhes em um dos guias de auxílio ao jogador.

Peças de Personagem são reconhecidas por seu verso vermelho.



Preparação



A Posicione o tabuleiro do Mercado no centro da mesa.

B Embaralhe as 10 peças Iniciais, viradas para baixo. Cada jogador recebe 2, que eles guardam em suas mãos sem as revelar. Pegue 4 das peças Iniciais restantes e posicione-as, viradas para cima, nos 4 espaços centrais do tabuleiro do Mercado. Coloque as 2 últimas peças Iniciais restantes na caixa, sem olhar para elas.

C Depois, junte e embaralhe as 45 peças de Mercado e as 10 peças de Personagem para formar uma pilha virada para baixo.

D Use essa pilha de compras como indicado na próxima página, a única diferença sendo que você já preencheu os 4 espaços centrais com as peças Iniciais.

4

E Embaralhe as 13 fichas de Canoa e posicione uma, virada para baixo, em cada um dos 5 pontos reservados à esquerda do tabuleiro. Coloque as fichas restantes ao lado, sem olhar para elas.

F Coloque as moedas de Deben na bolsa, chacoalhe, e posicione a bolsa próxima ao tabuleiro de jogo.

G Cada jogador pega um tabuleiro de Corrupção e o posiciona em sua frente.

H Aleatoriamente escolha o primeiro jogador e dê a ele o Ankh. A partida está pronta para começar.

Mantenha os 2 guias de auxílio ao jogador próximos. A trilha de pontuação será usada apenas na etapa de cálculo da pontuação final.

Preenchendo o Mercado

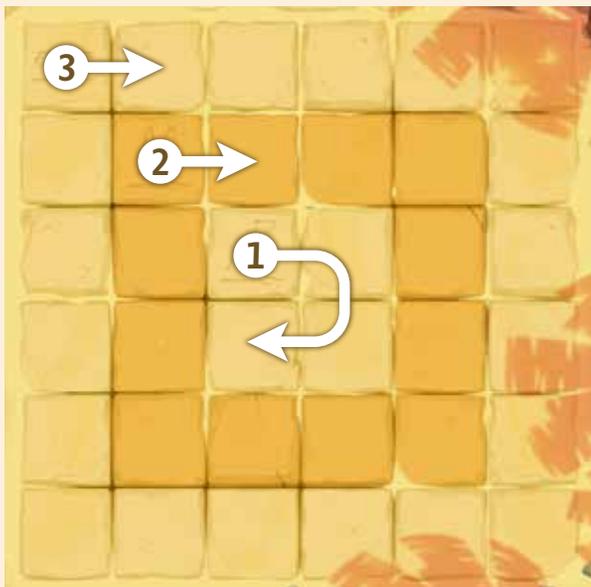
Quando precisar preencher o Mercado durante a preparação ou no decorrer da partida, use as peças tiradas da pilha de compras para preencher **os espaços vazios** no tabuleiro do Mercado na seguinte ordem:

- 1 Comece pelo espaço com o ícone  e preencha os 4 espaços centrais no sentido horário.
- 2 Agora faça o mesmo nos espaços laranja. Comece pelo espaço com o símbolo .
- 3 Repita o processo no perímetro exterior, começando pelo espaço com o símbolo .

● Peças de Mercadoria são sempre posicionadas viradas para cima, enquanto as **peças de Personagem são posicionadas viradas para baixo**.

● Todas as peças devem estar orientadas **na mesma direção que o próprio tabuleiro** (ou seja, o topo de todas as peças deve estar apontando para o topo do tabuleiro).

Lembrete: durante a preparação do jogo, você deve usar as peças Iniciais para preencher os 4 espaços centrais.



Visão geral e objetivo do jogo

Seu objetivo é acumular mais riquezas no mercado que o seu oponente. Para isso, colete mercadorias e peça ajuda aos personagens influentes para fazer as vendas mais lucrativas. Controle a sua corrupção para que o Deus Sobek penda a balança em seu favor.



Os jogadores jogam em turnos alternados até que um ative o fim da partida e o cálculo da pontuação final.

Em seu turno, um jogador pode pegar uma peça de Mercadoria ou de Personagem do tabuleiro, vender um conjunto de Mercadorias ou jogar um dos Personagens em sua mão.

Vender conjuntos de peças de Mercadoria e receber moedas de Deben concede pontos aos jogadores. No final da partida, ganha quem tiver mais pontos.



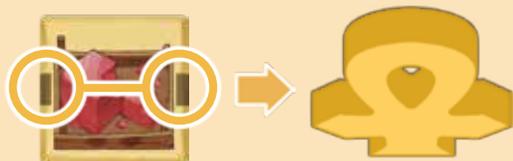
Início da partida

O jogador que recebeu o Ankh começa a partida. Ele escolhe uma peça entre as 4 posicionadas no centro do tabuleiro e a adiciona à sua mão. Ele, então, substitui a peça que acabou de pegar com o Ankh, orientando-o de acordo com **as marcas de direcionamento** daquela peça.



Lucile começa a partida ao pegar a peça de mármore de um dos 4 espaços centrais.

As marcas indicam a orientação esquerda/direita. Então, Lucile posiciona o Ankh no espaço vazio deixado pela peça que ela pegou, orientado como indicado.



Agora é a vez do oponente jogar. De agora em diante, cada turno acontece como indicado a seguir.

No turno de um jogador

No seu turno, você **deve** realizar **uma** de três ações possíveis:

1 Pegue uma peça do Mercado

2 Venda um conjunto de peças

3 Jogue um Personagem

1 Pegue uma peça do Mercado

Quando for pegar uma peça do Mercado, siga estes 4 passos:

1 Você pode pegar a peça que quiser na linha horizontal, vertical ou diagonal que a orientação do Ankh indica.

2 Mova o Ankh para substituir a peça escolhida. Oriente-o conforme as marcas nas laterais dessa peça.

3 Adicione a peça escolhida à sua mão.

4 Se o Ankh passar por cima de quaisquer peças ao se mover neste turno, remova-as do tabuleiro. Posicione essas peças, viradas para baixo, em seu tabuleiro de Corrupção.



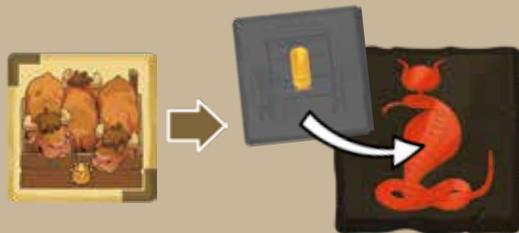
A

Tim pode escolher a peça **A**, **B**, **C** ou **D**.

- Se ele escolher **A** ou **B**, ele não pega nenhuma *Corrupção*.
- Se ele pegar **C**, ele então deve adicionar **B** ao tabuleiro de *Corrupção* dele.
- Se ele pegar **D**, ele deve adicionar **B** e **C** ao tabuleiro de *Corrupção* dele.



Ele escolhe **C** e posiciona o Ankh de acordo com as marcas nas laterais. Ele então adiciona essa peça à sua mão.



Com essa ação, ele passa por cima da peça de Gado, o que o força a pegá-la como *Corrupção*: ele a coloca, virada para baixo, no tabuleiro de *Corrupção* dele.

Esclarecimentos:

- Não existe um limite para o número de peças que um jogador pode ter em sua mão.
- Os jogadores mantêm suas peças de Mercadoria e Personagem escondidas em sua mão.
- Os jogadores podem olhar sempre que quiserem a face escondida das peças em seu tabuleiro de *Corrupção*, mas não no tabuleiro do oponente.

Sobre *Corrupção*

Corrupção é crucial para o jogo. Pode ser tentador aceitar um pouco de *corrupção* para acessar as peças mais atrativas, mas isso pode custar a sua vitória no final da partida, quando o jogador menos *corrupto* receberá moedas de Deben.



Mercadorias com moedas de Deben



Algumas peças de Mercadoria apresentam um ícone de moeda de Deben no canto superior direito. Assim que você pegar uma por meio da ação **Pegue uma peça do Mercado** (e somente desse jeito) você deve escolher um dos seguintes:

- **OU** descarte imediatamente essa peça de Mercadoria para comprar uma moeda de Deben da bolsa, olhar o seu valor e, então, mantê-la em segredo, virada para baixo, na sua frente;
- **OU** mantenha essa peça em sua mão, assim como quaisquer outras peças. Você não terá a oportunidade de trocá-la por uma moeda de Deben posteriormente.

Lucile acabou de pegar esta peça de Marfim para evitar que seu oponente a pegue. Como ela não se encaixa em sua estratégia, Lucile escolhe descartá-la para pegar uma moeda de Deben.



Pegue uma peça de Personagem

Se você pegar uma peça de Personagem, você pode orientar o Ankh **na direção que quiser**. No entanto, sempre que possível, você **deve** posicionar o Ankh de forma que ele aponte para pelo menos uma peça disponível no Mercado.



Preencha o Mercado

Se você quiser pegar uma peça, mas não há nenhuma na linha que o Ankh está apontando, você deve preencher o Mercado antes de jogar.



- Remova o Ankh do tabuleiro e preencha o Mercado, como explicado na página 5.
- Depois, escolha uma das 4 peças no centro do tabuleiro e a adicione à sua mão, posicionando o Ankh no espaço dela, assim como no começo da partida.

Atenção: Você preenche o Mercado apenas se usar a sua ação de **pegar uma peça**, não se você **vender um conjunto** ou **jogar um Personagem**.

Pilha de compras vazia

Se não restarem peças o suficiente na pilha de compras para completar o Mercado, preencha o máximo que puder, na ordem normal. Se a pilha de compras já estiver vazia no começo do turno de um jogador e não houver nenhuma peça ao longo da linha do Ankh, **pegar uma peça do Mercado** não é mais uma ação possível.

2 Venda um conjunto de peças

No seu turno, você pode gastar a sua ação vendendo um conjunto de peças para ganhar pontos com essas Mercadorias no final da partida.

- Revele **pelo menos 3 peças do mesmo tipo** da sua mão e posicione-as, viradas para cima, na sua frente. Essas peças podem incluir Escaravelhos (ou não) e você pode vender um conjunto sem nenhum Escaravelho se quiser.



Em seu turno, Tim vende um conjunto de 3 Peixes.

- Personagens podem ser incluídos em um conjunto caso eles incluam o ícone da Mercadoria que está sendo vendida. Um Personagem usado dessa maneira não possui habilidades e não pode ser jogado posteriormente por sua habilidade.



Tim também poderia ter incluído um Personagem do tipo correspondente ao seu conjunto de 3 peças.

Estátuas de Sobek

Estátuas de Sobek são coringas e podem, portanto, ser incluídas em qualquer conjunto. O Personagem com o ícone da Estátua de Sobek também pode ser usado como um coringa, exatamente como uma Estátua.



- Você não precisa vender todas as peças da sua mão que podem ser vendidas juntas, desde que você venda um conjunto de pelo menos 3 peças.
- Se você vender um conjunto de Mercadorias do mesmo tipo que um conjunto vendido anteriormente, adicione-o a esse conjunto para expandí-lo. Ainda assim, você precisa revelar pelo menos 3 novas peças para fazer isso.



Tim adiciona essas 3 novas peças ao conjunto de 4 Peixes que ele já possuía.

- Quando você vender um conjunto de um tipo que não tenha vendido ainda, ele deve conter pelo menos uma peça de Mercadoria. No entanto, quando for expandir um, você pode fazê-lo vendendo um conjunto inteiro de Estátuas de Sobek.

Fichas de Canoa

Sempre que vender um conjunto, você deve usar uma das fichas de Canoa posicionadas no começo da partida, se restar alguma. Olhe as fichas restantes, sem deixar o oponente vê-las, e imediatamente aplique a habilidade de uma delas. Remova-a de jogo e posicione todas as restantes de volta em seu lugar, viradas para baixo.

Essa é a primeira venda da partida. Lucile olha para as 5 fichas de Canoa.



Ela escolhe a Pirâmide, o que a permite jogar outro turno imediatamente. Ela então coloca as outras 4 fichas de volta, viradas para baixo.

Fichas de Canoa usadas nunca são substituídas por novas. As fichas deixadas de lado no começo da partida são usadas apenas pela habilidade do Arquiteto. Se não houver mais fichas de Canoa no tabuleiro quando você vender um conjunto, você simplesmente não recebe uma ficha.

As habilidades das fichas de Canoa são explicadas em um dos guias de auxílio ao jogador.

Atenção: Você deve usar a habilidade da ficha que escolher, se puder. Se a habilidade da ficha não puder ser utilizada, descarte-a do mesmo jeito. Essa é uma boa forma de impedir que seu oponente a utilize.

3

Jogue um Personagem

Descarte uma peça de Personagem da sua mão para usar sua habilidade especial imediatamente. Assim que a habilidade é usada, remova o Personagem de jogo.



As habilidades dos Personagens são explicadas em um dos guias de auxílio ao jogador.

Atenção: você pode jogar um Personagem cuja habilidade não possui efeito no jogo para evitar realizar mais uma ação. No entanto, você deve usar a habilidade da peça que você jogar, se puder.



Final da partida

A partida **imediatamente** acaba assim que um dos jogadores não tiver nenhuma ação possível de ser realizada no turno dele. Em outras palavras:

● não há nenhuma peça disponível na linha que a orientação do Ankh estiver indicando e a pilha de compras já está vazia. O jogador, portanto, não pode escolher a ação **Pegue uma peça do Mercado**.

● o jogador não possui nenhum conjunto válido para **Vender**.

● o jogador não possui nenhum **Personagem** que possa ser jogado.

Se o oponente ainda tiver conjuntos de pelo menos 3 peças que poderiam ter sido vendidos na mão dele, ele **os remove de jogo**. Essas peças não são adicionadas aos conjuntos vendidos por esse jogador ao longo da partida, e, portanto, **não valem nenhum ponto**. Após isso, cada jogador adiciona todas as peças que eles ainda possuem à sua Corrupção.

Tim acabou de ativar o final da partida e Lucile ainda possui 7 peças em sua mão. As 3 peças de Trigo e o Personagem correspondente formam um conjunto. Eles são, portanto, removidos de jogo.



As peças de Mármore, Marfim e o Personagem branco não são o suficiente para formar um conjunto, então elas são movidas para a Corrupção dela.

Contagem da Corrupção

Os jogadores contabilizam sua Corrupção total: Cada peça no tabuleiro de Corrupção vale 1 ponto. Contabilize também as fichas de Canoa que valem Corrupção.

O jogador com menos pontos de Corrupção recebe **1 moeda de Deben, mais 1 moeda de Deben extra para cada conjunto de 3 pontos de Corrupção** que eles tenham a menos que seu oponente. Ele compra essas moedas da bolsa.



Lucile possui 8 pontos de Corrupção.



Tim possui apenas 1 ponto de Corrupção.

Tim recebe 3 moedas de Deben da bolsa: 1 por ter menos Corrupção que Lucile, mais 2 moedas extras graças aos 7 pontos de Corrupção de diferença entre os dois (2 conjuntos de 3).



Pontuação final

Use a trilha de pontuação no verso de um dos guias de auxílio ao jogador e as fichas de pontuação (uma para cada jogador). Cada ficha possui um lado com um +50 caso um jogador some mais de 50 pontos.



Calcule a pontuação de cada um dos dois jogadores da seguinte forma: cada conjunto vendido ao longo da partida vale tantos pontos quanto a **quantidade de peças que o compõem, multiplicado pelo número total de Escaravelhos** encontrados nessas peças.



Esse conjunto com **6 Escaravelhos x 4 peças** concede 24 pontos à Lucile.



Esse conjunto com **3 Escaravelhos x 3 peças** concede 9 pontos à Lucile.

As moedas de Deben, e algumas fichas de Canoa, valem o número de pontos mostrados nelas.



Lucile também recebe **24 pontos** (3+5+7+7+2) por suas moedas de Deben e fichas de Canoa.

A pontuação final de Lucile é de **57 pontos**.

O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, o jogador menos corrupto vence. Se o empate persistir, os jogadores apertam as mãos e começam outra partida imediatamente.

Créditos

Sobek: 2 Pessoas é um **jogo criado por** Bruno Cathala e Sébastien Pauchon, **ilustrado por** Naïade, publicado por Catch Up Games e distribuído por Galápagos. **Layout:** Clement Milker Junho de 2021 - Catch Up Games

Bruno e Seb gostariam de aproveitar essas poucas linhas para agradecer seus fiéis e incansáveis *playtesters*, com um agradecimento extra especial a Marc-Antoine.

Naïade agradece: Seb e Bruno, dois dos meus criadores de jogos favoritos como jogador. Ilustrar um de seus jogos é uma verdadeira honra, então, agradeço à Catch Up Games pela oportunidade. Um agradecimento especial a Seb Kihm por sua compostura, paciência e peculiar senso de humor.

Galápagos

Tradução: Eduardo Bicalho
Revisão: Gabriel Novaes

Diagramação BR: Tati Hapanchuk
www.mundogalapagos.com.br