

CONVERSA NA MESA

Discutir cartas não só é permitido como também incentivado! Os jogadores podem conversar sobre o que quiserem, só não podem mostrar sua mão para ninguém. Se mostrar sua carta, o jogador obrigatoriamente deve jogá-la. Mas sinta-se à vontade para conversar sobre o melhor jeito de posicioná-la!

PONTUAÇÃO FINAL

Quando todas as 15 cartas tiverem sido jogadas, sua cidade está completa! É hora de calcular a pontuação final da sua equipe:

QUADRAS: sua equipe ganha 1 ponto por quadra no maior grupo de cada tipo de zoneamento. Um "grupo" é um aglomerado de quadras da mesma cor conectadas por ao menos uma borda. Apenas o maior grupo de cada tipo é pontuado. Se 2 ou mais grupos do mesmo tipo estiverem empatados em tamanho, você escolhe qual grupo pontuar.

ESTRADAS: sua equipe perde 1 ponto da sua pontuação final por cada estrada em sua cidade. Lembrando que uma "estrada" é definida como um trecho contínuo de partes de estradas conectadas.

CONDIÇÕES DE PONTUAÇÃO

Além da pontuação básica, você também ganha pontos por cada uma das 3 cartas que posicionou na lateral. Cada uma delas tem uma condição específica de pontuação. Lembre-se que também é possível perder pontos ao invés de ganhar.

Adicione o total dos seus grupos de quadras, subtraia o total das suas estradas e adicione/subtraia os pontos ganhos/perdidos de acordo com as cartas de condições de pontuação para obter sua pontuação final. Se esta pontuação final igualar ou exceder o somatório do valor das suas três cartas de condições de pontuação (sua **META DE PONTUAÇÃO**), você ganhou!

JOGO SOLO

O jogo é idêntico ao cooperativo, mas você tem uma mão de três cartas para usar a cada turno. Depois de colocar uma carta, compre uma nova. Assim, você sempre terá 3 cartas para jogar no próximo turno. Se as cartas do baralho acabarem, continue jogando até acabar as cartas da sua mão.

AJUSTE DE DIFICULDADE

Jogo mais fácil – não perca pontos por estradas.
Jogo mais difícil – pontue o maior grupo de quadras de apenas UM tipo de zoneamento.



Os grupos de quadras pontuariam assim: 2 de comercial, 2 de industrial, 4 de parques e 3 de residencial para um total de 11 pontos na pontuação de QUADRAS.

Você tem 7 estradas para um total de -7 pontos na pontuação de ESTRADAS. Isto deixa você com 4 pontos como sua pontuação básica.

A seguir, calcule os pontos obtidos segundo suas condições de pontuação e adicione eles à pontuação básica para obter sua pontuação FINAL. Se ela igualar ou exceder sua META DE PONTUAÇÃO, você ganha!

Design: Steven Aramini,
Danny Devine, Paul Kluka
Arte: Danny Devine
Edição de regras: Travis D. Hill
Tradução: David Lehman
2018 Button Shy Games
Dúvidas sobre regras? Visite:
funbox.com.br ou buttonshygames.com



STEVEN ARAMINI, DANNY DEVINE, PAUL KLUKA
SPRAWLOPOLIS

1-4
jogadores

15
minutos

idade
8+

Você e seus companheiros foram contratados para desenvolver a maior e melhor metrópole já vista! Juntos, vocês precisam construir uma cidade que mantenha as autoridades felizes... e elas têm uns requisitos bem específicos. Você precisará planejar com cuidado se quiser atender às suas altas expectativas!

COMPONENTES

18 cartas com quadras e condições de pontuação.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Embaralhe as cartas e aleatoriamente separe 3 com suas condições de pontuação para cima. Estas 3 cartas mostram as condições específicas que se aplicam a este jogo. Ignore as condições de pontuação na parte de trás de todas as outras cartas.

Cada uma das cartas de condição de pontuação tem um número específico nelas. Some estes três números. Esta é sua **Meta de Pontuação** (o total de pontos que sua equipe precisa igualar ou superar para ganhar).

2. Escolha um jogador inicial e dê 3 cartas para ele, mantendo seu lado de "quadras" para baixo. Distribua uma carta virada para baixo para todos os outros jogadores. Pegue suas cartas sem revelar o lado de "quadras" aos seus companheiros construtores.

3. Separe as cartas restantes com seu lado de "quadras" virado para cima, formando o baralho de compra. Note que assim os jogadores terão uma prévia da carta do topo no baralho.

4. Coloque a carta do topo na Área de Construção para começar sua cidade.

5. O 1º jogador começa a jogar, e os turnos seguem em sentido horário.

EXEMPLO DE PREPARAÇÃO PARA DOIS JOGADORES



SOBRE QUADRAS

Uma "quadra" é definida como um quadrante retangular de um dos quatro tipos de zoneamento: comercial (azul), parque (verde), industrial (cinza) e residencial (laranja). Cada carta tem uma quadra de cada tipo de zoneamento.

SOBRE ESTRADAS

Cada carta contém uma ou duas estradas. Uma "estrada" é definida como uma extensão contínua de partes de estradas conectadas, que pode ter apenas uma quadra de extensão (antes de ser interrompida na beirada de uma quadra ou nos limites da cidade) ou prosseguir por várias quadras. As estradas têm um papel importante na sua pontuação final, bem como em certas condições de pontuação.

CONSTRUINDO A CIDADE

Se você for o jogador inicial, escolha uma de suas 3 cartas na mão, revele-a e adicione ela à cidade, com o lado das quadras para cima. Depois de jogar sua carta, passe as duas cartas remanescentes para o jogador à sua esquerda. Agora ele tem 3 cartas na mão e é o jogador inicial do próximo turno.

Finalmente, compre a carta do topo do baralho para ter 1 carta na mão. Se não tiver mais cartas

no baralho, continue jogando com uma mão vazia. Se tiver menos do que 2 cartas para passar quando seu turno acabar, passe o que tiver. Continue até todas as 15 cartas serem adicionadas à cidade.

REGRAS DE COLOCAÇÃO

No seu turno, você precisa colocar uma carta de modo que pelo menos uma borda encoste na borda de uma quadra existente OU pode colocar sua carta de modo que fique por cima ou cubra uma quadra (ou múltiplas quadras) com sua nova carta.

Você **NÃO** pode colocar uma carta embaixo de outra carta já presente na sua cidade.

Você não pode colocar uma carta de modo que se conecte à sua cidade apenas pelo canto.

Ao colocar uma carta, você pode girá-la 180 graus, mas precisa posicioná-la na horizontal.

Deixar um espaço aberto na sua cidade é permitido (estes espaços não são considerados limites da cidade).

