

PETER MCPHERSON

TINY TOWNS™

BEM-VINDO!

Você é o prefeito de uma pequenina cidade na floresta, onde minúsculos seres do bosque formaram uma civilização escondida dos predadores. Esse novo território é pequeno, e os recursos são escassos — você pega o que conseguir e nunca nega materiais de construção. Seja engenhoso em seu planejamento e construa uma cidade promissora, mas tome cuidado: se colocar recursos demais em sua cidade, eles podem acabar sendo desperdiçados!

Vence quem construir a cidade pequenina mais próspera!

OBJETIVO

Sua cidade é representada por um tabuleiro quadriculado 4x4, no qual você posiciona cubos de Recurso em estruturas específicas para erguer construções. Cada construção recebe Pontos de Vitória (🌍) de forma única. Quando nenhum jogador consegue posicionar mais recursos ou erguer construções, o jogo acaba, e todos os quadrados sem uma construção valem -1 🌍.

O jogador com mais 🌍 vence!

COMPONENTES

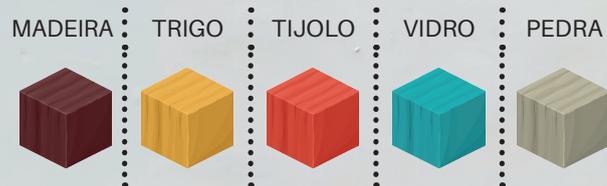
- 1 livro de regras
- 6 tabuleiros de jogador
- 25 cartas de construção
- 15 cartas de monumento
- 15 cartas de recurso
- 1 placar
- 126 construções de madeira
- 1 martelo de madeira do mestre de obras
- 6 monumentos de madeira
- 90 cubos de recurso de madeira

UM JOGO CRIADO POR PETER MCPHERSON, DE 1 A 6 JOGADORES, PARA MAIORES DE 14 ANOS.

PREPARAÇÃO

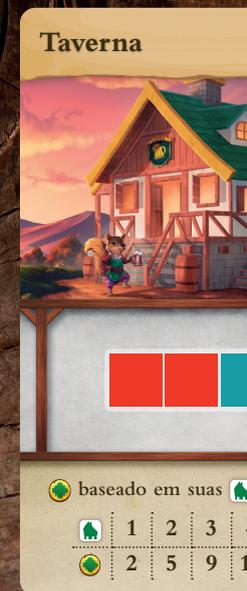
- Dê a cada participante um tabuleiro de jogador.
- Deixe as cartas de Recurso na caixa (exceto se estiver jogando conforme as regras da Prefeitura ou a variante Solo).
- Coloque a carta de Chalé (com o símbolo  no verso) virada para cima no centro da mesa.
- Organize o restante das cartas de Construção em pilhas separadas, conforme os símbolos no verso.
- Embaralhe cada pilha de 4 cartas.
- Compre 1 carta de cada pilha e as coloque viradas para cima ao lado da carta de Chalé, para que fiquem visíveis a todos os jogadores.
- Devolva o restante das cartas de Construção para a caixa – elas não serão usadas nesta partida. Se esta for sua primeira partida de Tiny Towns, é recomendado que use as cartas de Construção mostradas à direita.
- Forme um suprimento geral com os cubos de Recurso e construções de madeira (mas NÃO os monumentos), deixando-o ao alcance de todos os jogadores.

Há 5 recursos diferentes:



- Começa a partida o jogador que, na vida real, construiu alguma coisa mais recentemente. Dê a esse jogador o martelo do Mestre de Obras.
- Embaralhe as cartas de Monumento e distribua 2 delas a cada jogador, viradas para baixo. Os jogadores podem ver suas próprias cartas, mas devem mantê-las em segredo. Os jogadores devem escolher 1 carta de Monumento e descartar a outra na caixa, virada para baixo.
- Dê a cada jogador 1 monumento de madeira () , o qual ele deve colocar ao lado de sua carta de Monumento. Devolva para a caixa os monumentos restantes — eles não estarão disponíveis para os jogadores nesta partida. **Se esta for sua primeira partida de Tiny Towns, é recomendado jogar sem monumentos.**

CARTAS RECOMENDADAS PARA A PRIMEIRA PARTIDA



MONUMENTOS

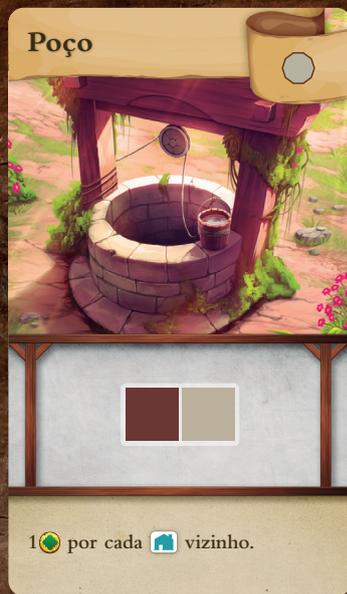
Um monumento é um tipo especial de construção que pode ser erguido apenas pelo jogador que possui aquela carta. Jogadores podem erguer seus monumentos apenas **uma vez**. Monumentos podem ser erguidos em qualquer rodada, da mesma forma que uma construção normal (veja Regras para erguer uma construção). Ao erguer um monumento, o jogador deve ler a carta de Monumento em voz alta, colocá-la virada para cima à sua frente e lidar com os efeitos imediatos. Se a carta conceder uma habilidade, essa habilidade tem efeito imediato e é aplicável apenas a quem possui a carta. A pontuação recebida pelas cartas de Monumento é contada no final da partida. Os monumentos não fazem parte do suprimento geral.



Capela

Quando erguida, substitua até 2 construções de sua cidade por qualquer outro tipo de construção.

1 por cada 2 com alimento.



Poço

Quando erguida, substitua até 2 construções de sua cidade por qualquer outro tipo de construção.

1 por cada 1 vizinho.



Teatro

Quando erguida, substitua até 2 construções de sua cidade por qualquer outro tipo de construção.

1 por cada tipo de construção na mesma linha e coluna que



Fábrica

Quando erguida, coloque 1 dos 5 recursos em

Quando outro jogador anunciar esse recurso, você pode colocar um recurso diferente em vez desse.

A **Guilda dos Arquitetos** **B**



C

D

E

1. Quando erguida, substitua até 2 construções de sua cidade por qualquer outro tipo de construção.

ANATOMIA DA CARTA DE CONSTRUÇÃO

- A. Título da carta
- B. Tipo de construção
- C. Arte
- D. Padrão de construção dos recursos
- E. Habilidade/Pontuação da Construção



VISÃO GERAL DA RODADA

1. O Mestre de Obras anuncia um tipo de recurso (Madeira, Trigo, Tijolo, Vidro ou Pedra).
2. Todos os jogadores DEVEM pegar um cubo desse recurso e o colocar em um quadrado vazio do tabuleiro quadriculado de sua cidade. Os jogadores fazem isso ao mesmo tempo.

POSICIONAMENTO DE RECURSO

- Os recursos nunca podem ser movidos para um quadrado diferente depois de serem posicionados.
- Os recursos podem ser removidos apenas quando forem usados para erguer uma construção.
- Apenas 1 recurso ou construção pode ocupar um quadrado.
- Quando os recursos são removidos de um tabuleiro, eles voltam para o suprimento geral.

3. Os jogadores podem erguer qualquer construção, desde que tenham os recursos correspondentes estruturados corretamente. Os jogadores fazem isso ao mesmo tempo, e devem dizer qual construção estão erguendo.
4. Uma vez que todos os jogadores tenham posicionado seus recursos e erguido suas construções, uma nova rodada começa. A ficha de Mestre de Obras é passada para o jogador à esquerda.

O novo Mestre de Obras sempre deve esperar até que todos os jogadores estejam prontos, e então anunciar o próximo recurso. Os jogadores podem segurar o cubo de recurso — demonstrando, assim, que ainda estão pensando — até escolherem onde irão colocá-lo.

Depois que um recurso é posicionado, os jogadores devem erguer as construções desejadas até que outro recurso seja anunciado.

A REGRA DA CAVERNA

Construir uma Cidade Pequenina é difícil. Se essa for uma de suas primeiras partidas, ou se você quiser um

REGRAS PARA ERGUER UMA CONSTRUÇÃO

As estruturas de construções podem ser espelhadas/invertidas e rotacionadas, contanto que a disposição dos recursos permaneça a mesma. Para erguer uma construção:

1. Remova os recursos corretos, na estrutura correta, de seu tabuleiro e os devolva ao suprimento geral.
2. Pegue a construção de madeira correspondente do suprimento geral.
3. Coloque-a em 1 dos quadrados que estava ocupado pelos recursos removidos.

Um recurso pode ser usado apenas para erguer 1 construção — em outras palavras, toda construção exige todos os seus recursos.

Não é necessário erguer as construções no momento em que os recursos forem posicionados. Os jogadores podem esperar quantas rodadas quiserem para erguer uma construção.

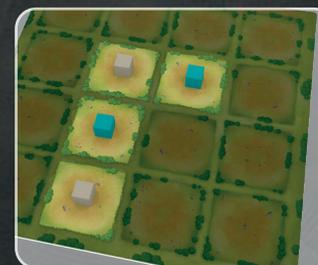
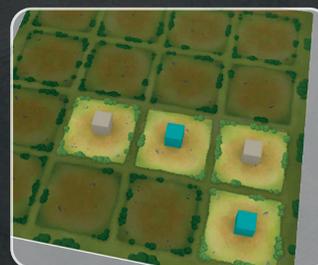
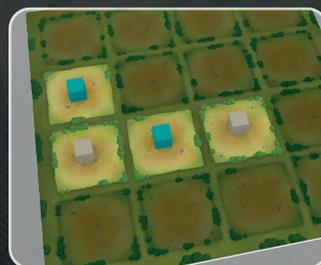
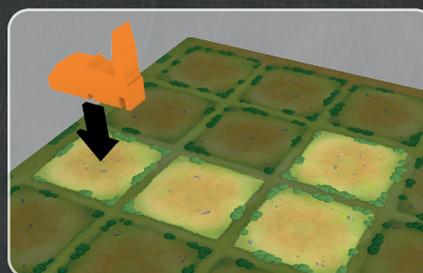
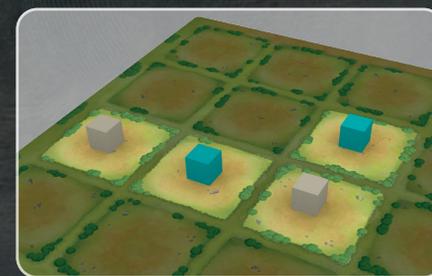
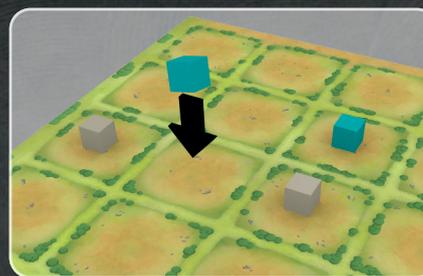
Os jogadores podem erguer várias construções de uma vez.

As construções nunca podem ser movidas para um quadrado diferente depois que forem posicionadas.

Qualquer jogador pode erguer qualquer construção (exceto os monumentos de outros jogadores). Cartas de Construção não são substituídas quando os jogadores erguem as construções.

Os jogadores não podem erguer uma construção assim que um recurso for anunciado sem antes posicionar fisicamente o cubo do recurso em sua cidade.

EXEMPLO DE COMO ERGUER UMA CONSTRUÇÃO



pouco mais de flexibilidade em sua cidade, é recomendado que você jogue com a regra da Caverna. No decorrer da partida, os jogadores têm a opção de posicionar até 2 recursos anunciados por outros jogadores ao lado de seus tabuleiros, em vez de no quadriculado. Esses recursos não recebem pontos ou penalidades no final da partida. Os jogadores devem decidir qual é o momento mais vantajoso para usar essa habilidade especial!

ALIMENTO PARA OS CHALÉS

Lembre-se! Chalés () devem receber alimento de construções  para valerm 3 . Os jogadores podem erguer Chalés antes ou depois de erguerem construções , mas Chalés sem alimento, no fim do jogo, recebem 0 .

COMPLETANDO SUA CIDADE

Quando sua cidade estiver lotada de recursos e você não conseguir (ou não desejar) erguer nenhuma outra construção, sua cidade está completa. Você sai da partida e pode começar a calcular sua pontuação. (Você não poderá mais ser o Mestre de Obra que anuncia recursos.)

Observação: um jogador pode continuar a posicionar e anunciar recursos como Mestre de Obras enquanto tiver espaço para novos recursos em sua cidade, até mesmo quando não for possível erguer nenhuma construção.

Se restar apenas 1 jogador, ele pode continuar anunciando recursos como o único Mestre de Obras, até que sua cidade esteja completa.

FIM DA PARTIDA

A partida termina assim que as cidades de todos os jogadores estiverem completas. **Remova todos os cubos de recursos restantes** (exceto dos Armazéns). **Cada quadrado vazio vale -1** . Os jogadores adicionam  por cada construção de sua cidade e subtraem as penalidades para calcular sua pontuação final. O jogador com mais  vence!

Em caso de empate, o jogador que tiver participado de menos rodadas como Mestre de Obras vence. Se ainda houver empate, o jogador com menos quadrados vazios vence. Se ainda houver empate, o jogador com mais Chalés vence. Se ainda houver empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

REGRAS ADICIONAIS

- Cubos de recursos e construções são ilimitados. Caso acabem, substitua-os por algum outro marcador à sua escolha.
- Chalés sem alimento no final da partida permanecem no tabuleiro, mas não recebem . Algumas outras construções (como Poços) ainda recebem pontos dos Chalés sem alimento.
- "Vizinho" significa acima, abaixo, à esquerda e à direita.
- É possível ter uma pontuação negativa.
-  nunca recebem  por conta própria.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

Ao jogar sem monumentos, esse tabuleiro teria a seguinte pontuação:

2 POÇOS



1  por cada chalé vizinho (com e sem alimento).

5 

4 CHALÉS COM ALIMENTO



3  por cada chalé com alimento. 1 Fazenda fornece alimento apenas para 4 Chalés, portanto apenas 4 dos 5 Chalés erguidos recebem .

12 

CAPELA



1  por cada um dos 4 Chalés com alimento e 0  por 1 Chalé sem alimento.

4 

3 TAVERNAS



9  por ter erguido 3 Tavernas.

9 

PADARIA



3  por ser vizinha de uma Fazenda.

3 

ARMAZÉM



-1  por cada recurso nele mantido.

-3 

2 QUADRADOS VAZIOS

-1  cada.

-2 

TOTAL: 28 



REGRAS DA PREFEITURA

A Prefeitura é um modo diferente de jogar Tiny Towns, que adiciona o baralho de Recursos e muda a forma de selecionar os recursos durante o jogo.

Indique 1 jogador para ser o Prefeito, o qual irá comprar cartas de Recurso para determinar qual recurso todos os jogadores irão posicionar.

COMO JOGAR

Embaralhe as 15 cartas de Recurso para formar uma pilha de compra. Depois, descarte as 5 cartas do topo, viradas para baixo, formando uma pilha de descarte.

1. O Prefeito começa o jogo comprando a carta de Recurso do topo da pilha de compra e a colocando na mesa, virada para cima. Os jogadores devem posicionar o recurso mostrado na carta em suas cidades.
2. Depois que todos os jogadores tiverem posicionado seus recursos, o Prefeito coloca a carta de Recurso na pilha de descarte e compra uma nova carta de Recurso para a segunda rodada, colocando-a na mesa, virada para cima. Todos os jogadores, mais uma vez, posicionam o recurso indicado em suas cidades, e o Prefeito coloca a carta de Recurso na pilha de descarte.
3. Na terceira rodada, os jogadores escolhem, individualmente, 1 dos 5 recursos do suprimento para posicionar em suas cidades. (Os jogadores fazem isso ao mesmo tempo.)

Nas rodadas seguintes, repita o padrão, com o Prefeito comprando 1 carta de Recurso para a primeira e a segunda rodada, e os jogadores escolhendo um recurso individualmente na terceira rodada. Quando uma carta de Recurso precisar ser comprada e a pilha de compra estiver vazia, o Prefeito embaralha as cartas da pilha de descarte e forma uma nova pilha de compra, descartando novamente as 5 cartas do topo da pilha viradas para baixo. A partida continua até que as condições para o fim da partida padrão sejam alcançadas.

Observação: aqui, cartas de Construção e Monumento que pedem que outros jogadores anunciem recursos (Fábrica, Armazém, Estátua do Fundador) são aplicáveis a rodadas nas quais o Prefeito compra uma carta de Recurso. O efeito duradouro do Banco é aplicável a cada terceira rodada, na qual os jogadores escolhem um recurso. (Ou seja, jogadores não podem mais escolher do suprimento, nas terceiras rodadas, os recursos que foram alocados em seus Bancos.)

Se um jogador construir o monumento Fortaleza da Erva Daninha, ele não pode mais pegar e posicionar recursos a cada terceira rodada — na qual os jogadores podem escolher o recurso —, a menos que tal jogador seja o único restante na partida.

VARIANTE SOLO

Não há Mestre de Obras na Variante Solo.

PREPARAÇÃO

Remova as seguintes cartas do jogo quando jogar a Variante Solo:

A Pousada (), o Banco (), a Fortaleza da Erva Daninha () e a Vigília do Olho-de-opala ().

REGRAS SOLO

Embaralhe as 15 cartas de Recurso para formar uma pilha de compra e revele as 3 cartas do topo. Escolha 1 dos 3 recursos revelados, coloque-o em sua cidade e erga construções, como de costume. Depois, coloque a carta escolhida virada para baixo no final da pilha de compra e compre uma nova carta de Recurso para substituí-la.

Observação: nessa variante, cartas de Construção e Monumento que pedem que outros jogadores anunciem recursos (Fábrica, Armazém, Estátua do Fundador) são aplicáveis à escolha de recursos do baralho de recursos.

A partida acaba como no modo padrão, quando sua cidade estiver completa (quando sua cidade estiver lotada de recursos e você não puder ou não desejar erguer outras construções).

Verifique sua pontuação de acordo com a tabela abaixo:

 (PV)	Nível de habilidade obtido
38 ou mais	Mestre Arquiteto
32-37	Urbanista
25-31	Engenheiro
18-24	Carpinteiro
10-17	Aprendiz de Construtor
9 ou menos	Aspirante a Arquiteto



DEFINIÇÕES DE MONUMENTOS



Guilda dos Arquitetos

Você pode escolher não utilizar a habilidade da **Guilda dos Arquitetos**, mas não poderá utilizá-la depois. As construções que você posicionar podem ser do mesmo tipo ou de 2 tipos diferentes. Você não pode transformar as construções em monumentos, pois eles não estão no suprimento geral.



Acervo da Segunda Era

Não importa onde estão localizadas as construções para receber pontos por esse monumento.



Castelo de Barrett

Para todos os pontos de construção, o **Castelo de Barrett** conta como 2 e não como 1 .



Catedral de Catarina

É aplicável apenas para quadrados vazios em seu próprio tabuleiro.



Fortaleza da Erva Daninha

Uma vez que esse monumento é erguido, você não pode mais ser Mestre de Obras e deve passar a ficha para o jogador à sua esquerda — a menos que você seja o último jogador na partida.



Universidade do Bosque

Você não pode posicionar um monumento depois de erguer a **Universidade do Bosque**, pois os monumentos não estão no suprimento geral.



Palácio das Mandras

Vizinho significa acima, abaixo, à esquerda e à direita, e não na diagonal.



Vigília do Olho-de-opala

Você não pode escolher monumentos como um tipo de construção para esta carta, pois ele não está no suprimento geral.



Santuário do Sabugueiro

Se esta for a 7ª (ou da 7ª em diante) construção erguida por você, ela ainda vale apenas 8 .



Fórum de Silva

Um grupo unido significa construções que são vizinhas umas das outras.



Observatório

Você recebe todos os pontos por ter sido o 1º, 2º ou 3º jogador a completar a cidade, mesmo que tenha sido na mesma rodada que (e empatado com) outro jogador.



Estátua do Fundador

Recursos que estiverem em quadrados que contenham não podem ser usados para erguer construções.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Peter McPherson é um escritor e designer de jogos independente do interior de Nova York. Tiny Towns é seu primeiro jogo.

Agradeço a Indiana Nash por seu encorajamento contínuo e por ter sido a primeira pessoa a testar o jogo. Também gostaria de agradecer a minha família: pai, mãe e Griff.

Agradeço a Alan Barrett por seu trabalho no primeiro protótipo.

Agradeço a John Zinser por acreditar neste joguinho, e a Josh Wood por todas as suas contribuições, ideias e conhecimento geral em design.

Dedico Tiny Towns à memória de Bill Dawes.

Agradeço a todos que testaram o jogo: Courtney Maki, Josh Beauregard, Mark J. Minick, Jenna Townsend, Lucas Roby, Jesse Biscaglia, Adam Schuurmans, Nick Wilsey, Faith Hardin, Nick Painter, Jenny Ritz, Ben Ritz, Andrew Couperus, Danielle Schissler, Josh McCabe, Kevin Root, Jeff Warrender, Kevin Gibson, Quentin Hudspeth, Dean Howard, P.D. Magnus, Brian Neugebauer, Sam LaFleche, Kevin Piala, Jed Moody, Martin Glazer, Emily Garrick, Jon "Ouch!" Luke, e a todos que jogaram este jogo.

CRÉDITOS

Design

Peter McPherson

Líder de Desenvolvimento

Josh Wood

Líder de Projeto

Nicolas Bongiu

Produção

David Lepore

Arte

Gong Studios

Design Gráfico

Matt Paquette

Escrita

Andre Chautard

GALÁPAGOS

Tradução

Valéria Amorim

Revisão

Evelyn Trippo
Tiago Cabello

Diagramação BR

Danilo Sardinha
Felipe Godinho
Tati Hapanchuk



WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

©2019 Alderac Entertainment Group. Todos os direitos reservados. Impresso na China. Tiny Towns e todas as marcas associadas são [®], [™] e © da Alderac Entertainment, Inc. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 EUA.