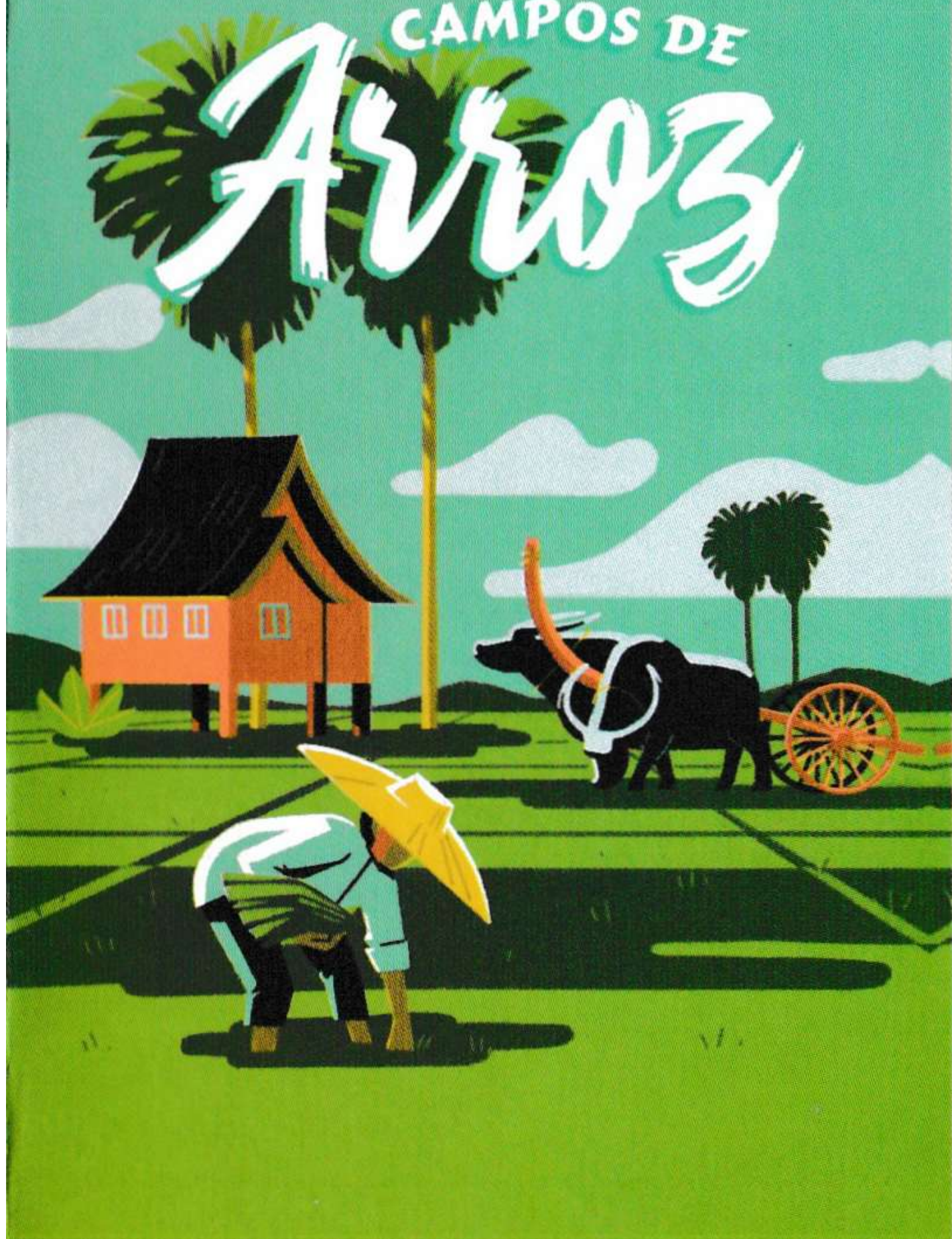


CORRY DAMEY

CAMPOS DE

Aviões



2 JOGADORES | IDADE 14+ | 20 MINUTOS

Em Campos de Arroz, os jogadores são agricultores cambojanos expandindo seus arrozais para garantir a melhor das colheitas.

COMPONENTES

18 cartas com arrozais (campos verdes) de um lado e ancestrais do outro.

PROVIDENCIE (não incluído): 2 moedas ou peças por jogador para marcar a pontuação usando sua carta de ancestral.

PREPARAÇÃO

Embaralhe as cartas de arrozal, viradas para cima, e dê 2 para cada jogador.

❶ Cada jogador escolhe 1 carta para ser seu ancestral e deve colocá-lo virado para cima na sua área de jogo. Esse ancestral irá fornecer uma maneira adicional de pontuar.

❷ Então, cada jogador coloca sua segunda carta na sua frente, lado do arrozal para cima, para começar a sua paisagem.

❸ Deixe o baralho com o lado do ancestral virado para cima e distribua 7 cartas de arrozal para cada jogador. A fase da Estação Chuvosa vai começar.



Os jogadores devem deixar espaço suficiente para a linha Estação Seca. No início do jogo ela está vazia, mas será composta por 6 cartas.

ESTAÇÃO CHUVOSA | FASE DE SELEÇÃO I

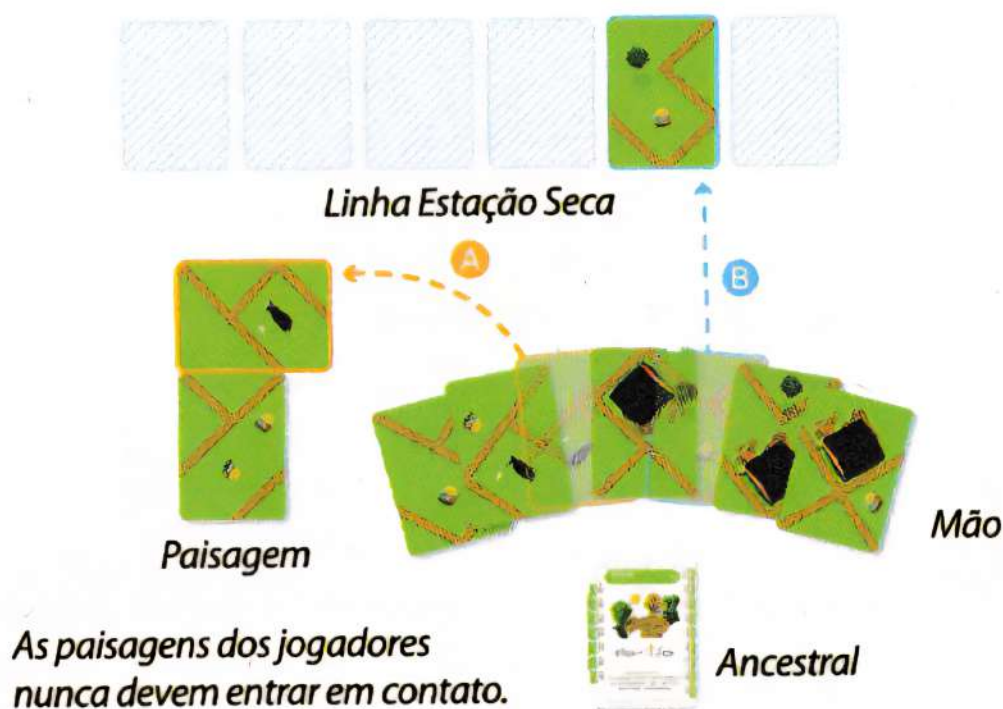
O jogo começa na Estação Chuvosa. Em cada turno durante esta estação, os jogadores escolherão, simultaneamente, 2 cartas de arrozal de suas mãos: 1 para imediatamente colocar na sua paisagem **A** e 1 para colocar na linha comunitária de cartas da Estação Seca **B**.

Então, os jogadores trocam suas mãos e repetem o processo. Isso continua até que cada jogador tenha uma única carta na mão. Essa carta deve ser colocada na paisagem do jogador. Depois de todas as cartas serem colocadas, a Estação Seca começa.

ESPAÇO INTENCIONALMENTE EM BRANCO

ESTAÇÃO SECA | FASE DE SELEÇÃO 2

Na Estação Seca, os jogadores se revezam em turnos. O jogador que estiver perdendo no fim da Estação Chuvosa começa. Em caso de empate, o jogador com menos agricultores joga primeiro. Alternando turnos, os jogadores escolhem cartas da linha comunitária da Estação Seca e devem jogá-las em suas respectivas paisagens até que a linha esteja vazia. Então, siga para a pontuação de fim de jogo.

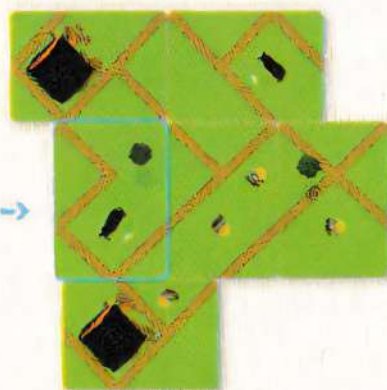


ESPAÇO INTENCIONALMENTE EM BRANCO



A

João escolhe 1 carta da linha da Estação Seca e a coloca imediatamente em sua paisagem **A**. A carta fecha dois arrozais e João recebe 17 pontos (7 pts pelo arrozal com o búfalo e 10 pts pelo arrozal com os 3 agricultores).



ARROZAIIS, CAMINHOS E LINHAS DE GRADE

Nas cartas de arrozal, "caminhos" são as linhas marrons grossas, e as "linhas de grade" são as linhas pretas finas que delimitam a grade de quadrados à qual a paisagem de um jogador deve sempre aderir.

Um arrozal "fechado" é uma área verde completamente cercada de caminhos e deve ser pontuado assim que for completado. Um arrozal "aberto" é uma área que ainda precisa ser completamente cercada. "Paisagem" sempre se refere a todas as cartas já colocadas de um jogador, que inclui arrozais abertos e fechados.

ESPAÇO INTENCIONALMENTE EM BRANCO

AMPLIANDO SUA PAISAGEM

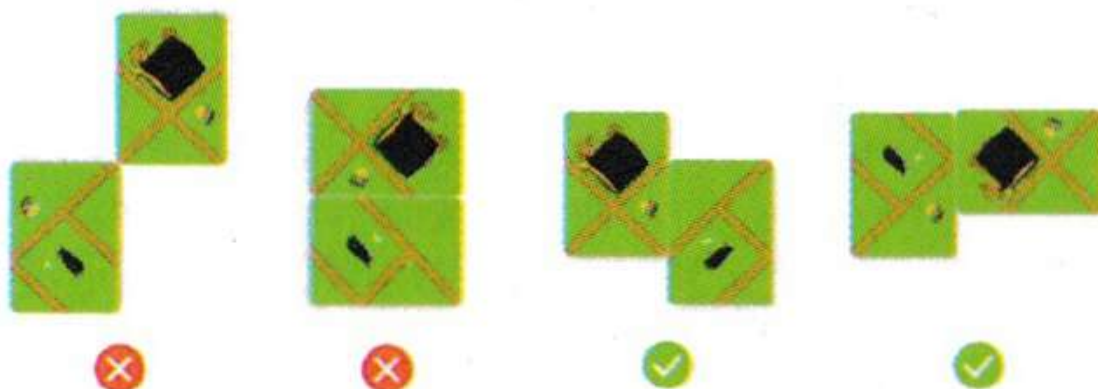
As regras de colocação a seguir se aplicam durante as estações Chuvosa e Seca:

Cartas podem ser orientadas horizontalmente ou verticalmente (incluindo sua primeira carta).

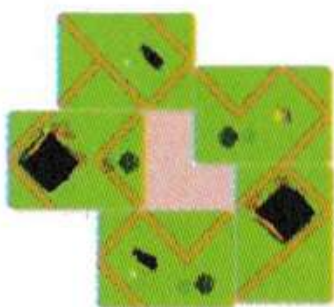
Pelo menos 1 lado da carta que você está colocando deve "tocar", ao menos parcialmente, o lado de outra carta adjacente previamente colocada. Quinas das cartas "tocando" diagonalmente não contam.

As cartas não podem se sobrepor umas às outras. Os caminhos de arrozal e as linhas de grade que se estendem até a borda de uma carta adjacente deve conectar com outros caminhos e linhas de grade.

Ao fechar um arrozal, este não deve conter caminhos adicionais que terminam dentro dele.



ESPAÇO INTENCIONALMENTE EM BRANCO



LACUNAS: uma lacuna é qualquer espaço vazio dentro da sua paisagem que está cercado por cartas de arrozal. Apesar de lacunas serem

permitidas, um arrozal cercado contendo uma lacuna (de qualquer tamanho) é considerado aberto e não vai pontuar (incluindo outros elementos).

PONTUANDO ARROZAIIS FECHADOS

Cada arrozal fechado deve pontuar baseado no seu tamanho e nos elementos que ele tem. Vários arrozais podem ser fechados no mesmo turno. Arrozais fechados pontuam como abaixo:

Tamanho do Arrozal (quadrados + casas): conte os quadrados em um arrozal fechado, aumente o tamanho em +1 para cada casa no arrozal e pontue como a seguir:



Tam.	1	2	3	4	5 ⁺
Pts.	2	3	5	8	11



Agricultores: 1/3/5/8 pontos para um conjunto de 1/2/3/4+ agricultores em um arrozal fechado.



Búfalos: 2 pontos por búfalo em um arrozal fechado.

Algumas cartas de ancestrais também oferecem a oportunidade de obter pontos bônus durante o jogo, seja ao longo das duas estações (aquelas com o símbolo ) ou apenas na Estação Seca ()

PONTUAÇÃO DE FIM DE JOGO

Assim que todas as cartas da Estação Seca tiverem sido colocadas, siga para a pontuação de fim de jogo:

- 1 pt. por búfalo "perdido" em um arrozal aberto.

Cartas de ancestrais com o símbolo .

O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com mais agricultores vence o jogo.

Autor: Corry Damey

**Arte: Jerome Damey,
Corry Damey**

Edição: Stefan Lorenzutti

Licenciado de Button Shy Games – buttonshygames.com



Créditos da Edição Brasileira

Tradução: Marcos Franco

**Revisão: Diego Borges
& Marcos Franco**

Design Gráfico: Alain Valchera

www.acrosstheboard.com.br

**ACROSS
THE
BOARD**



ESPAÇO INTENCIONALMENTE EM BRANCO