



KINGDOM BUILDER

O CRIADOR DE REINOS

(POR) Um jogo para 2 a 4 jogadores a partir dos 8 anos de idade

Se for a sua primeira partida, recomendamos que use a preparação de jogo sugerida na página 8 deste manual.

KINGDOM BUILDER

Objetivo do jogo

POR

Ao construir habilmente as povoações, os jogadores criam os seus reinos e tentam acumular a maior quantidade de ouro até ao fim do jogo. As condições necessárias à obtenção do tão cobiçado ouro estão especificadas nas 3 cartas Kingdom Builder.

Um jogo de Donald X. Vaccarino
para 2 a 4 jogadores a partir dos 8 anos de idade

Material do jogo

- 8 sectores de tabuleiro diferentes

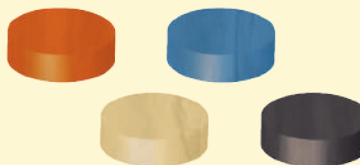


Frete: paisagem composta por 100 terrenos hexagonais.



Verso: contador de ouro para a pontuação final.

- 4 marcadores de ouro
1 de cada cor de jogador



- 1 ficha de jogador inicial



- 25 cartas de terreno



5 de Pasto 5 de Campo florido 5 de Floresta 5 de Desfiladeiro 5 de Deserto

Existem 9 tipos diferentes de terreno em cada parte frontal:

5 tipos de terreno adequado à construção



4 tipos de terreno inadequado à construção



- 28 fichas de localidade



2 oráculos 4 fazendas 4 tavernas 4 torres



2 portos 4 cercas 4 celeiros 4 oásis

- 160 povoações – 40 de cada cor de jogador



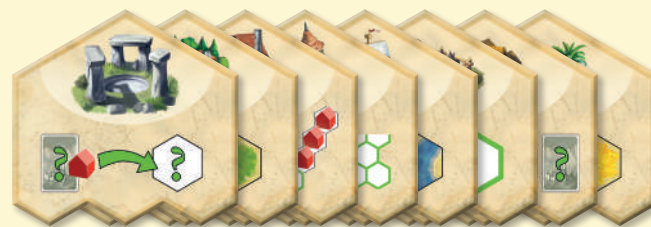
- 10 cartas Kingdom Builder diferentes

Apenas 3 das 10 cartas são usadas em cada partida de Kingdom Builder. Elas determinam as condições para ganhar o ouro.



Há uma descrição detalhada das cartas Kingdom Builder na página 5 deste manual (ver Cartas Kingdom Builder).

- 8 fichas que resumem as fichas de localidade – com um diagrama das ações especiais que se podem executar com as fichas de localidade.



- 1 manual de regras

Preparação

1. Escolha 4 dos 8 sectores do tabuleiro e crie um tabuleiro de jogo retangular com eles, como ilustrado no exemplo abaixo.



2. Coloque cada uma das 4 fichas de resumo junto aos sectores do tabuleiro com as localidades correspondentes.



3. Coloque 2 fichas de localidade em cada localidade correspondente.



4. Embaralhe todas as cartas de terreno e crie uma pilha de recolha (compra) virada para baixo, ao alcance de todos os jogadores.



5. Embaralhe as cartas Kingdom Builder, tire 3 delas ao acaso e coloque-as, viradas para cima, junto ao tabuleiro de jogo.



Distribuição do material de jogo

Cada jogador escolhe uma cor e recebe:



As 40 povoações, a sua provisão.



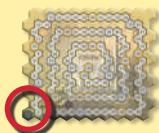
Além disto, cada jogador tira **uma carta de terreno** da pilha correspondente e guarda-a na sua mão, **escondida dos demais**.



1 marcador de ouro



Dê a **ficha de jogador inicial** ao **participante mais velho**. Ele começa a jogar o **primeiro turno** da partida.



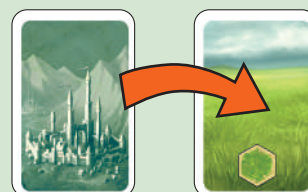
Vire **um** dos sectores do tabuleiro que não foram usados ao **contrário** e coloque-o ao pé do tabuleiro. A seguir, cada jogador coloca o seu marcador de ouro na casa preta do **contador de ouro**.

Guarde o material não utilizado na caixa.

Curso do jogo

Os jogadores revezam-se por turnos no **sentido horário**, começando no **jogador inicial**. O jogo dura várias rondas (rodadas). Cada jogador efetua o seu turno da seguinte forma:

O jogador ativo deixa à vista a sua carta de terreno e, depois, constrói as suas povoações.



Ação obrigatória

Durante o seu turno, o jogador **deve construir 3 povoações** em terrenos livres do mesmo tipo que o da carta que jogou, seguindo as regras de construção (ver a pág. 5).

Ação especiais

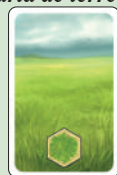
Durante a partida, os jogadores vão ganhando **fichas de localidade**, que lhes concedem **ações especiais**. Cada uma destas ações só pode ser executada **uma vez durante o turno**.

Um jogador pode executar **cada ação especial antes ou depois** da sua **ação obrigatória**.

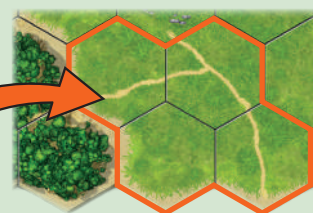
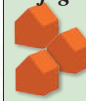
As ações especiais dão a oportunidade de construir povoações adicionais ou até deslocar as já existentes (ver a pág. 7).

Quando um jogador já tiver executado a sua ação obrigatória e não quiser, ou puder, executar mais nenhuma ação especial, ele descarta a carta de terreno e tira **uma nova** da pilha de recolha (compra), mantendo-a escondida na sua mão.

Carta de terreno



Provisão do jogador



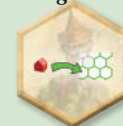
Esta imagem exemplifica uma ação obrigatória.

Nota: a ação obrigatória **tem** de ser executada e as 3 povoações **têm** de ser construídas uma a seguir à outra.

Lado com a imagem da localidade



Lado com o diagrama



Para indicar que acabou de executar uma ação especial, o jogador vira a ficha de localidade correspondente para o lado com a imagem. Depois de terminar o turno, ele volta a virar a ficha para o lado com o diagrama.



Nota: quando a pilha de recolha se esgotar, embaralhe a pilha de descarte para criar uma nova.

As localidades e suas fichas

Sempre que um jogador constrói uma povoação **adjacente a uma localidade**, ele apropria-se **imediatamente** de uma das **fichas de localidade** lá situadas, se disponíveis. A seguir, ele coloca essa ficha à sua frente, com o lado da imagem virado para cima, e pode usar essa ação especial a partir do seu próximo turno.

Um jogador só se pode apropriar de **uma ficha** de cada localidade.

O jogador **mantém** a ficha de localidade **enquanto pelo menos uma das suas povoações estiver adjacente** à localidade correspondente. Se, através de uma ação especial, **deslocar** as suas povoações e **já não ficar nenhuma adjacente** à dita localidade, terá que **descartar** a ficha e removê-la do jogo.

Provisão do jogador



Se já não houver fichas numa localidade, o jogador não se apropria de nenhuma.

Nota: um jogador só poderá ter duas fichas de localidade iguais se existirem duas localidades idênticas no mesmo sector do tabuleiro e ele tiver construído uma povoação adjacente a cada uma delas.



Hexágono de castelo

No fim da partida, os jogadores recebem 3 peças de ouro por cada hexágono de castelo onde tenham construído adjacente **pelo menos uma** das suas povoações.



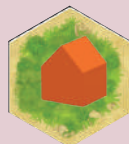
= 3 peças de ouro

Os jogadores só ganham 3 peças de ouro, mesmo se tiverem construído mais do que uma povoação adjacente ao hexágono de castelo.

Regras de construção – tanto para as três povoações da ação obrigatória como para as das ações especiais

1.

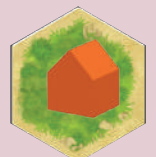
Só se pode construir **uma única povoação** em cada terreno disponível.



Nota: um terreno é o equivalente a um hexágono de um sector do tabuleiro.

2.

As povoações **só** podem ser construídas em **terrenos destes tipos**: pasto, desfiladeiro, deserto, campo florido e floresta.



Pasto

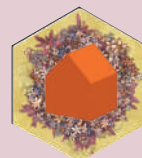


Desfiladeiro

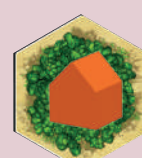


Deserto

Exceção: no raro caso de não haver um terreno válido no início ou durante o turno de um jogador (isto é, não haver um terreno correspondente à carta de terreno jogada onde possa construir uma povoação), o jogador descarta a prévia e tira imediatamente uma nova carta de terreno. Se necessário, ele continua a tirar cartas até lhe sair uma viável.



Campo florido

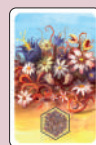


Floresta

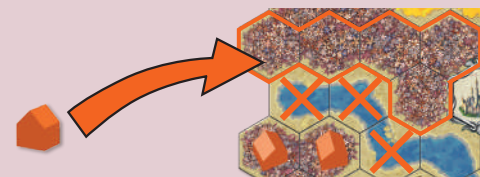
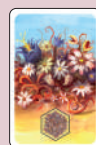
3.

Sempre que for possível, **um jogador deve** construir **cada** povoação nova adjacente a, pelo menos, uma das suas já existentes.

Se isto **não for possível**, o jogador deve (se for uma ação obrigatória) ou pode (se for uma ação especial) **escolher** um **novo terreno desocupado do tipo correspondente** para construir a sua povoação. Há várias opções, dependendo da ação executada:



Esta imagem exemplifica 2 opções para a construção de uma nova povoação.



Esta imagem exemplifica uma ação obrigatória onde o jogador não pode construir nos terrenos adjacentes às suas povoações.

a) se o jogador executa a sua ação obrigatória ou uma ação especial relacionada com o **oráculo** ou com o **celeiro**, ele tem de escolher um terreno do mesmo tipo que o da carta de terreno.

b) se o jogador executa a ação especial do **oásis**, **fazenda** ou **porto**, ele deve escolher um terreno do tipo indicado na **ação especial**.

c) se o jogador executa a ação especial da **torre**, ele pode escolher qualquer terreno viável na **borda do tabuleiro de jogo**.



Fim do jogo e pontuação final

O jogo acaba quando **um** dos jogadores **construir a sua última povoação**, esvaziando assim a própria provisão. No entanto, a ronda (rodada) ainda irá ser terminada. Isto é, o jogo acaba uma vez terminado o turno do jogador **que se encontra à direita do jogador inicial**.

A seguir, **cada jogador** calcula a **quantidade de ouro** obtida e **registra** o seu total no **contador de ouro**.

- **Avaliam-se**, uma a uma, as **3 cartas Kingdom Builder** de **cada jogador**, começando pelo jogador inicial.
- Depois, cada jogador calcula a quantidade de ouro obtida pelas povoações que tenham adjacentes aos hexágonos de castelo (3 peças de ouro por hexágono de castelo) e a adiciona à sua pontuação.

O jogador que tenha ganho a maior quantidade de ouro é o vencedor. No caso de empate, os jogadores empatados partilham a vitória.

Cartas Kingdom Builder



1 peça de ouro

Nota: ação especial porto: a carta “Pescadores” não se aplica a povoações situadas em terrenos aquáticos; isto é, nesses casos, não se obtêm peças de ouro pela carta.



1 peça de ouro



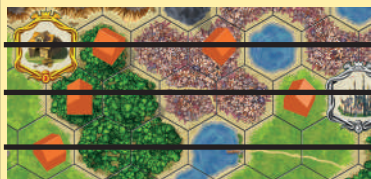
4 peças de ouro 4 peças de ouro

4 peças de ouro 4 peças de ouro nada



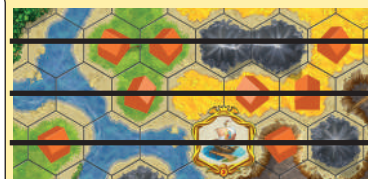
1 peça de ouro

nada
1 peça de ouro
1 peça de ouro



Linha horizontal

1 peça de ouro
1 peça de ouro
1 peça de ouro



Linha horizontal

6 peças de ouro
nada
nada

Nota: se um jogador tiver o mesmo número de povoações em mais do que uma linha horizontal, só contabiliza uma delas.



1 peça de ouro

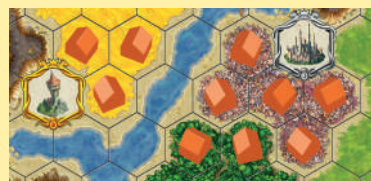
1 peça de ouro

Nota: área de povoamento = grupo de povoações adjacentes pertencentes a um só jogador.



8 x 12 peças de ouro
8 x 12 peças de ouro
6 x 6 peças de ouro
2 x nada

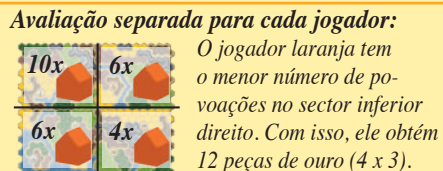
Nota: se vários jogadores empatarem com o maior número de povoações, cada um deles obtém as 12 peças de ouro. Da mesma forma, os que empatarem com o segundo maior número, recebem 6 peças de ouro cada.



nada

3 peças de ouro

Nota: área de povoamento = grupo de povoações adjacentes pertencentes a um só jogador.



Avaliação separada para cada jogador:
O jogador laranja tem o menor número de povoações no sector inferior direito. Com isso, ele obtém 12 peças de ouro (4 x 3).
Nota: se um jogador tiver o mesmo menor número de povoações em mais do que um sector, só obtém o ouro de um deles. Para se poder qualificar como um “Lavrador”, um jogador tem de ter, pelo menos, 1 povoação em cada sector. Caso contrário, não receberá as peças de ouro pela carta “Lavradores”.

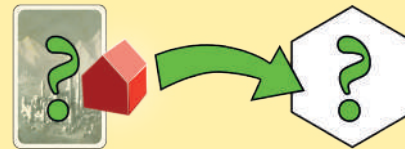
Ações especiais das fichas de localidade – aplicam-se as regras de construção normais

Ação especial: construção de uma povoação adicional



Oráculo

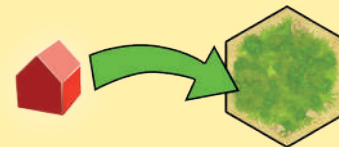
Construa **uma povoação** num terreno do mesmo tipo que o da carta de terreno jogada. Sempre que for possível, deve construí-la adjacente a outra.



Fazenda

Construa **uma povoação num terreno de pasto**. Sempre que for possível, deve construí-la adjacente a outra.

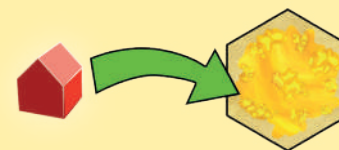
Ignore esta ação se não houver nenhum terreno de pasto livre no tabuleiro.



Oásis

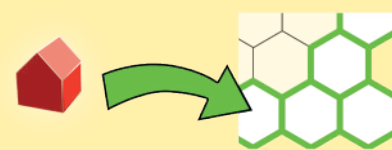
Construa **uma povoação num terreno de deserto**. Sempre que for possível, deve construí-la adjacente a outra.

Ignore esta ação se não houver nenhum terreno de deserto livre no tabuleiro.



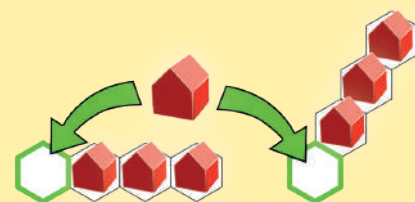
Torre

Construa **uma povoação na borda do tabuleiro de jogo**, em qualquer dos cinco tipos de terrenos viáveis. Sempre que for possível, deve construí-la adjacente a outra.



Taverna

Construa uma povoação num dos extremos de uma fila (linha) com, pelo menos, 3 das suas povoações. A orientação da fila não é importante (seja horizontal ou diagonal). O terreno escolhido deve ser próprio para construção.

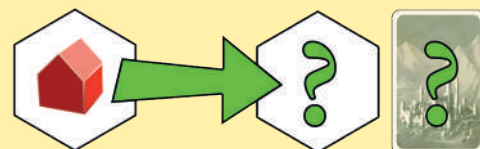


Ação especial: deslocar uma das suas povoações existentes.



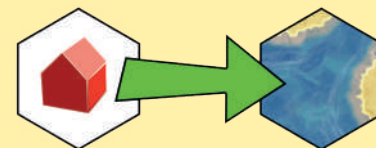
Celeiro

Desloque **qualquer uma das suas povoações existentes** para um terreno do mesmo tipo que o da **carta de terreno** jogada. Sempre que for possível, deve colocá-la adjacente a outra.



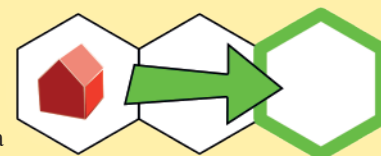
Porto

Desloque **qualquer uma das suas povoações existentes** para um terreno aquático. Sempre que for possível, deve colocá-la adjacente a outra. Esta é a única forma possível de construir povoações nos terrenos aquáticos.



Cerca

Desloque **qualquer uma das suas povoações existentes dois terrenos em linha reta** para um terreno viável, em qualquer direção (horizontal ou diagonalmente). Pode saltar tanto os tipos de terreno viável como os aquáticos, de montanha, castelo e localidade, além das suas próprias povoações e/ou as dos outros jogadores. O terreno de destino não necessita de estar adjacente a uma das suas povoações (a terceira regra de construção não se aplica neste caso).



Preparação recomendada para a sua primeira partida

1. Combine os 4 sectores que contêm a taverna, a cerca, o oásis e a fazenda para formar um tabuleiro de jogo retangular, como mostra a imagem abaixo.



2. Coloque cada resumo das fichas de localidade ao lado do sector que contém a localidade correspondente.



3. Coloque 2 fichas de localidade em cada localidade correspondente.



4. Embaralhe todas as cartas de terreno e crie uma pilha de recolha (compra) virada para baixo, ao alcance de todos os jogadores.



5. Coloque as seguintes 3 cartas Kingdom Builder viradas para cima, junto ao tabuleiro de jogo:

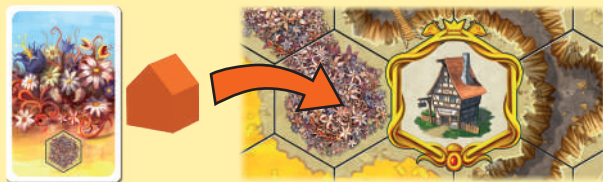
Pescadores, Cavaleiros e Comerciantes.



O resto da preparação mantém-se inalterada.

Conselhos para a construção das primeiras povoações

1. Deve tentar construir a sua primeira povoação adjacente a uma localidade.



Com isso, irá obter uma ficha de localidade, que poderá utilizar a partir do seu próximo turno e cuja ação especial proporcionará mais oportunidades para construir povoações.

Cada carta de terreno oferece um leque de localidades onde pode construir as suas primeiras povoações.



Exemplo: o João tem a carta de terreno com o campo florido e, com a preparação recomendada, ele pode escolher entre 5 localidades diferentes para as suas primeiras povoações.

2. É melhor construir as 3 primeiras povoações de forma a que fiquem adjacentes ao menor número possível de terrenos diferentes.



Exemplo: o João construiu as suas 3 povoações adjacentes a apenas um outro tipo de terreno, a floresta.

Ao fazer isto, ele diminui a probabilidade de se ver obrigado a construir a sua próxima povoação adjacente às que já possui, podendo assim construir noutra sector mais cedo.



Exemplo: o João tem uma carta de terreno Desfiladeiro no seu segundo turno. Visto que as povoações que construiu no seu primeiro turno não estão adjacentes a um desfiladeiro, ele pode começar a construir em qualquer terreno de desfiladeiro. Ele decide construir uma povoação adjacente ao Oásis.