



The Castles of Tuscany

Para 2-4 jogadores a partir de 10 anos

O jogo de desenvolvimento diversificado na Itália renascentista

Introdução

Estamos na deslumbrante Toscana do século XV. Como príncipes poderosos, os jogadores* tentam de tudo para que as regiões ao redor do seu castelo possam prosperar através de um desenvolvimento sistemático e planeado.

Para isso, terão que construir outros castelos e fundar cidades, aldeias e mosteiros. Deverão também extrair mármore e vender mercadorias.

Uma rodada após outra, os jogadores deverão escolher se pescar novas cartas ou pegar cartões úteis para completar ou expandir as regiões. Junto com os pontos vitória, estes elementos proporcionarão também novas habilidades e vantagens a explorar.

Ganha o jogador que no fim das três fases de pontuação tiver o maior número de pontos.

Conteúdo

1 cartela dos pontos vitória

120 cartões hexagonais:

- 22 por jogador/cor:

- 4x aldeias (laranja)
- 4x agricultura (verde claro)
- 3x carroça (bege)
- 3x mosteiro (amarelo)
- 3x jazida (cinzento)
- 2x cidade (vermelho)
- 1x pousada (turquesa)
- 1x castelo (verde escuro)
- 1x castelo inicial (verde escuro, frente e verso)
- 1 conjunto neutro (verso bege claro, 32 cartões)

25 cartões bônus (5 por tipo):

+1 carta +1 espaço de recolha +1 mármore +1 trabalhador +1 carta comércio



150 cartas:

122 cartas território



27 cartas comércio



1 carta do jogador inicial



12 partes de cartela

(4x A, B e C)



INTRODUÇÃO

Os jogadores interpretam o papel de príncipes toscanos.

Durante 3 rodadas, deverão desenvolver ao máximo a própria região.

Depois de cada rodada haverá uma fase de pontuação.

Ganha quem conseguir a maior pontuação no fim do jogo

4 tabelas pessoais



42 pedras em madeira:

12 mármore

(branco)

12 trabalhadores

(laranja)

10 hexágonos

(turquesa)

2 pedras

por jogador/cor



8 cartões cor:



4 marcadores 50/100:



1 por jogador

* A variante linguística do genérico masculino destina-se exclusivamente a melhorar a legibilidade e entende-se sempre neutra do ponto de vista do género.

Se estiver a ler este manual pela primeira vez, é aconselhável que ignore o texto em negrito nas margens de cada página. Estas partes são um resumo das regras, úteis para os jogadores que já jogaram pelo menos uma vez, mas que não jogam há algum tempo.

Preparo do jogo

(Antes de jogar pela primeira vez, todas as partes devem ser removidas com atenção dos cartões perfurados, de preferência no sentido oposto ao corte.)

A **cartela dos pontos vitória** deve ser montada e posicionada no centro da mesa, de forma a ser acessível com facilidade por todos.

As **122 cartas território** devem ser embaralhadas e colocadas ao lado da cartela, empilhadas para formar um maço.

As **27 cartas comércio** devem ser embaralhadas separadamente e colocadas perto das cartas de jogo, para formar um maço separado.

Os **25 cartões bónus** devem ser divididos segundo o tipo e colocados virados com a cara para cima, formando 5 pilhas separadas para que fiquem ao alcance da mão.

Os **8 cartões cor** devem ser colocados um ao lado do outro (com o número "1" visível).

Cada jogador escolhe uma cor e recebe:

- **1 tabela pessoal**, que deve deixar na sua frente.
- **Todos os 22 cartões hexagonais** com a sua cor (no verso): O castelo inicial por enquanto fica de lado. Cada jogador embaralha os 21 cartões restantes cobertos, depois separa-os em 3 pilhas separadas de 7 cartões, que devem ser colocadas nos três espaços (1 / 2 / 3) em cima da própria tabela.
- Ambas as **pedras** da mesma cor: cada jogador coloca a pedra mais fina no espaço 50 da pista interna (laranja); a pedra mais grossa deve ser colocada no espaço 50 da pista externa (verde).
- O seu **marcador 50/100**, que deixa na sua frente.

As **34 pedras de madeira restantes**

(12 blocos de mármore, 12 trabalhadores, 10 hexágonos) devem ser deixadas ao alcance da mão, prontas para o uso.

Os **32 cartões hexagonais neutros** (bege claro no verso) devem ser bem embaralhados e deixados de lado em várias pilhas cobertas.



PREPARO

Cartela dos pontos vitória

- Cartas território
- Cartas comércio
- Cartões bónus
- Cartões cor
- Pedras de madeira
- Cartões hexagonais neutros
(8 descobertos no centro da mesa)

Cada jogador recebe:

- 1 tabela
- 22 cartões hexagonais
- 2 pedras
- 1 marcador 50/100
- 5 cartas território
- 3 partes de cartela (A, B, C)
- 1 cartão bónus

Os próximos passos no preparo devem ser feitos na ordem a seguir:

O jogador mais jovem torna-se o jogador inicial e recebe a **carta do jogador inicial** que deverá deixar na sua frente pelo restante da partida.

Agora, devem ser descobertos **8 entre os cartões hexagonais neutros** (bege claro no verso), que devem ser colocados em duas filas paralelas de quatro cartões, no centro da mesa.

Cada jogador pesca **cartas território** do maço, segura-as na mão e não deve mostrá-las aos outros jogadores.

Depois, cada jogador recebe **3 partes de cartela** casuais (1x A, B e C), que coloca uma ao lado da outra *em qualquer combinação*, desde que fiquem lado comprido sobre lado comprido. Salienta-se que nenhuma parte pode ser colocada de forma a ter mais de um hexágono de descarte, para cima ou para baixo, em relação à parte adjacente.



As três partes juntadas compõem a “cartela” de cada jogador, com exatamente 30 espaços e várias áreas coloridas.

Cada jogador coloca, portanto, o seu **castelo inicial** sobre um dos três espaços verde escuro presentes na própria cartela de jogo, sem outros efeitos.

Sugestões:

- Todos os jogadores deverão construir a própria cartela o máximo possível simultaneamente (sem olhar o que fazem os adversários).

- Se houver menos de 4 jogadores, então as partes de cartela não usadas, os cartões hexagonais da quarta cor junto com as pedras e o marcador, devem ser recolocadas na caixa.

O jogador inicial **escolhe qualquer um dos cartões bônus** e coloca-o à direita da própria tabela, ao lado do ícone correspondente. Os outros jogadores fazem a mesma coisa, na sua vez e sem outras restrições.



Quem tirar o cartão bônus “+1 espaço de recolha” deve avançar com a sua pedra 2 espaços na pista externa (verde).

Andamento do jogo

O jogo é realizado em **três rodadas** exatas. No fim de cada rodada haverá uma **fase de contagem dos pontos**. Depois da terceira fase de pontuação, haverá uma última contagem final. Enfim, o jogo termina e ganha o jogador com **o maior número de pontos**.

O jogo segue no sentido horário, a partir do jogador inicial, até um jogador terminar a sua primeira pilha mais à esquerda (ver página 7: “As 3 rodadas”).

Quando é a sua vez, o jogador pode escolher uma das três opções a seguir:

- **Pescar cartas**
- **Pescar um cartão**
- **Jogar um cartão**



Jogador inicial



Reserva de 8 no centro da mesa

Cartela correta



ANDAMENTO DO JOGO

O jogo é realizado em 3 rodadas

No fim de cada rodada há uma fase de pontuação

O jogador que está a jogar pode escolher entre três opções

- Pescar 2 cartas
- Pegar 1 cartão
- Jogar 1 cartão

Pescar cartas

O jogador que faz esta ação pesca **3 cartas território do maço** e le aggiunge e adiciona-as na sua mão. Não há limite para as cartas que podem ser seguradas na mão. Para cada cartão bônus “+1 carta” em seu poder, o jogador pode pescar uma carta território adicional.

Se o maço acabar, todas as cartas descartadas até então devem ser embaralhadas de novo para formar um novo maço.

Pegar um cartão

O jogador que faz esta ação pega um cartão de sua escolha entre aqueles no meio da mesa e coloca no espaço de recolha de sua tabela (ou num espaço de recolha adicional se tiver um cartão bônus correspondente). Se o espaço de recolha não estiver livre, antes é preciso descartar do jogo o cartão que o ocupa (recolocando-o na caixa) e apenas depois pode substituí-lo com o novo.

Depois disso, substitui o cartão faltante no centro da mesa com um dos próprios: para isso, pega o primeiro cartão na **pilha mais à esquerda** na sua tabela e coloca-o descoberto no centro da mesa. Se este for o último cartão da pilha, começa o fim da rodada: **a rodada atual é jogada até o fim** (ou seja, termina a rodada até o jogador à direita do jogador inicial), depois começa a primeira fase de pontuação (ver página 7: “As 3 rodadas”). Se um jogador não tem mais cartões a adicionar (ou seja, se todos os 21 próprios cartões tiverem acabado), pega um da reserva neutra.

Nota: Se ocorrer o caso raro de um jogador não encontrar um cartão no centro da mesa que possa construir de acordo com as regras, mas de qualquer forma escolhe “pegar um cartão”, o jogador pode remover todos os cartões de um tipo do centro e substituí-los com cartões pescados casualmente da própria reserva neutra. Pode continuar a fazer isso até ter um cartão que pode construir. (O jogador que faz a troca deve, portanto, obrigatoriamente, pegar o primeiro cartão útil, não pode fazer a troca só para prejudicar os outros jogadores).

Jogar um cartão

O jogador que faz esta ação, joga um cartão de um de seus espaços de recolha para a sua cartela. Ao fazer isso, devem ser respeitadas as regras abaixo:

- Para poder jogar um cartão, o jogador deve antes de tudo descartar **2 cartas território da mesma cor do cartão** (na pilha dos descartes). É possível substituir uma das duas cartas necessárias com duas cartas da mesma cor (= 3 cartas no total). Usando dois pares de cartas com cores diferentes (= 4 cartas no total) é possível também substituir ambas as cartas da cor necessária.
- O cartão deve ser **ligado** a outros cartões. O primeiro cartão deve então ser jogado adjacente ao próprio castelo inicial. Todos os cartões jogados posteriormente devem ter pelo menos um lado adjacente a um cartão já presente na cartela.
- **O cartão pode ser jogado apenas se as cores forem respeitadas, por ex. os mosteiros (cartões amarelos) apenas nos espaços amarelos, as cidades (cartões vermelhos) apenas naqueles vermelhos, etc.**

Pontos vitória:

Logo depois de ter jogado um cartão, é preciso verificar se uma área colorida (= um conjunto de espaços adjacentes com a mesma cor) foi completada.

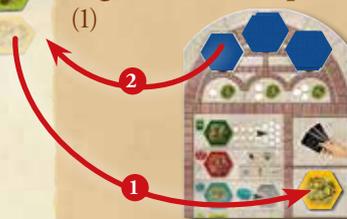
Em caso afirmativo, o jogador obtém logo o número correspondente de pontos (Área de 1: 1 PV; área de 2: 3 PV; área de 3: 6 VP) e move a sua pedra na pista verde de outros espaços iguais.



Pescar 3 cartas território
+a mais para cada cartão
bônus correspondente)



Pegar 1 cartão do quadro de 8
(1)



Depois substituí-lo com um dos
próprios cartões (2)

Último cartão da própria pilha:
fim da rodada e pontuação

Jogar 1 cartão da tabela na
cartela:

- o custo é sempre 2 cartas
território da cor do cartão
(2 cartas iguais = 1 de qualquer cor)



- deve ser sempre ligada
- deve sempre respeitar as cores
dos espaços

Pontos vitória, logo que for
completada uma área colorida:

- Área de 1: 1 PV
- Área de 2: 3 PV
- Área de 3: 6 PV

Exemplo: Ana descarta duas cartas amarelas e joga o seu mosteiro num espaço amarelo. Como se trata da segunda casa coberta numa área de 3 espaços amarelos ligados entre si, Ana não recebe nenhum ponto com esta jogada. Apenas depois de ter jogado o terceiro mosteiro da área, terá 6 pontos vitória.



Os cartões em pormenor

Os efeitos mudam segundo o cartão recém jogado:



Castelo (no máximo 2x, apenas nos espaços verde escuro)

Se um jogador coloca um castelo, pode pegar imediatamente um dos 8 cartões hexagonais presentes no centro da mesa à sua escolha e, seguindo as regras base, pode colocá-lo *diretamente* na própria cartela – aplicando também os efeitos adicionais do cartão (pontos vitória, ações extra, ...). Depois disso adiciona no centro um cartão da sua pilha como de hábito.



Cidade (no máximo 3x, apenas nos espaços vermelhos)

Se um jogador coloca uma cidade, pode pegar imediatamente um dos cartões bónus e colocá-lo à direita da própria cartela. Não há outros limites. *Por ex., um jogador pode também ter o cartão “+1 carta” três vezes.*

Todas as vezes que escolher o cartão bónus “+1 espaço de recolha”, o jogador avança também 2 espaços com a sua pedra na pista verde. Se já foram pegos todos os 5 cartões de um determinado tipo, deverá escolher outro.



Pousada (no máximo 2x, apenas nos espaços turquesa)

Se um jogador coloca uma pousada, pega um hexágono de madeira* da reserva e posiciona-o sobre o espaço de recolha da própria tabela, que acabou de ficar vazio.

Numa de suas próximas jogadas poderá jogar o hexágono num espaço qualquer de sua cartela, (que de qualquer forma seja adjacente a outro cartão!) e, como sempre, descarta as duas cartas com a cor correspondente (ou trabalhadores, ou outros pares de cores). O hexágono conta agora como um cartão da cor que foi coberta (com relação aos pontos vitória, os bónus, ...).

Nota: Se um hexágono de madeira for jogado sobre um espaço verde claro, é considerado como um tipo diferente dos outros tipos de agricultura, portanto, sempre confere pontos!

Exemplo: Benno descarta 2 cartas vermelhas e 1 verde claro e coloca o hexágono sobre um espaço verde claro. Independente dos outros tipos já presentes na mesma área, obtém sempre 1 ponto vitória extra (ver abaixo).



Agricultura no máximo 5x, apenas nos espaços verde claro)

Há cartões agricultura com 1 ou 2 tipos de agricultura (vinho, javalis, azeitonas e trigo). Se um jogador coloca um cartão agricultura, ganha 1 ponto vitória na pista verde para cada novo tipo de agricultura que ainda não está nesta área.

Se tiver um cartão agrícola duplo, também pode obter 2 pontos vitória. Naturalmente, o jogador pode ainda receber pontos de vitória por completar a área colorida.

Exemplo: Clara descarta duas cartas verdes claras e joga o seu cartão verde claro “javalis/vinho” num espaço dentro de uma área de três. Já existe um cartão “vinho” no seu interior. Clara recebe apenas 1 PV pelo cartão que acabou de jogar (graças aos javalis).

Jogar um cartão hexagonal diretamente do centro da mesa para a tua cartela

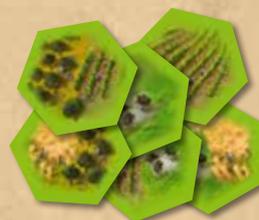
Pegar um cartão bónus e colocar perto da própria tabela



Pegar 1 hexágono de madeira e colocar num espaço de recolha



Pontos vitória se os novos tipos ainda não estão presentes na área





Jazida (no máximo 4x, apenas nos espaços cinzentos)

Se um jogador coloca uma jazida, pega um bloco de mármore* da reserva e coloca no espaço correspondente na sua tabela.

Para cada cartão bônus "+1 mármore" que possui, pega outro bloco. Pode-se ter quantos blocos de mármore desejar. *Por exemplo, um jogador com 2 cartões bônus desse tipo recebe 3 blocos de mármore cada vez que joga uma jazida.*



Um jogador pode recolocar um bloco de mármore na reserva no máximo uma vez (!) por jogada e executar qualquer outra ação. Isto também pode ser na mesma jogada em que o jogador recebe o bloco de mármore.

Por exemplo, ele pode primeiro pescar novas cartas, depois descartar 1 mármore e depois fazer qualquer outra ação, como jogar 1 cartão.



Aldeia (no máximo 5x, apenas nos espaços laranja)

Se um jogador coloca uma aldeia, pega um trabalhador da reserva e coloca no espaço correspondente de sua tabela.

Para cada cartão bônus "+1 trabalhador" que possui, pega 1 trabalhador adicional. *(Por exemplo, um jogador com este cartão bônus recebe 2 trabalhadores cada vez que joga uma aldeia.)*



Se um jogador recoloca um trabalhador na reserva, pode substituir 1 das 2 cartas necessárias quando joga os cartões. Se recoloca 2 trabalhadores na reserva, pode usá-los para jogar qualquer cartão.

Exemplo: Dario descarta 1 trabalhador e 2 cartas verde claro, depois coloca 1 cartão vermelho cidade na sua cartela.



Mosteiro (máximo 4x, apenas nos espaços amarelos)

Se um jogador coloca um mosteiro, pode pescar três cartas território do maço. O cartão bônus "+1 carta" não melhora este efeito!



Carroça (no máximo 4x, apenas nos espaços bege)

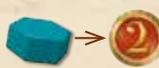
Se um jogador joga um cartão carroça, pode revelar a primeira carta do maço das cartas comércio e receber o bônus ilustrado, por ex. pontos vitória na pista laranja ou verde, novas cartas ou outras vantagens.

Depois descarta a carta, formando uma pilha específica dos descartes. Se o maço de cartas comércio porventura terminar, embaralhar de novo a pilha dos descartes para formar de novo o maço.

Nota: Se o jogador recebe um hexágono de madeira, deve colocá-lo no espaço de recolha, que foi recém liberado, como de hábito. Se na mesma jogada porventura revelar uma segunda carta comércio e encontrar outro hexágono, mas não tem um espaço de recolha livre, deve deixar o hexágono na reserva e em seu lugar conseguir dois pontos vitória na pista laranja.

Para cada cartão bônus "+1 carta comércio" em seu poder, o jogador revela uma carta adicional e recebe seus benefícios.

(Um jogador com três cartões deste tipo, por exemplo, irá ganhar 4 cartas comércio cada vez que joga uma carroça).



Pegar 1 mármore da reserva

(+ 1 para cada cartão bônus correspondente)

Quem descarta 1 mármore pode realizar 1 ação adicional



Pegar 1 trabalhador da reserva

(+ 1 para cada cartão bônus correspondente)

Cada trabalhador descartado pode substituir uma carta território



Pescar 3 cartas território



Revelar uma carta comércio

(+ 1 para cada cartão bônus correspondente)

Os cartões cor

Tão logo um jogador consegue preencher com seus cartões todos os espaços com a mesma cor na própria cartela (por exemplo, os dois espaços verde escuro ou todos os quatro espaços amarelos), move a sua pedra na pista verde com um número de passos igual a quanto indicado no cartão com a cor correspondente.

Depois, vira o cartão ao contrário que mostrará então o lado “II”: o segundo que preencher as casas daquela cor, ganhará os pontos indicados neste lado do cartão, que depois será descartado e recolocado na caixa.



não esquecer!

Poucas cores no centro da mesa?

Atenção! Tão logo no centro da mesa houver 5 cartões da mesma cor (aplica-se também aos cartões verde claro, não importa o tipo), o jogo deve ser brevemente interrompido: Os 5 cartões devem ser removidos e deixados virados ao contrário próximo das pilhas de cartões neutros. Naquela altura revelam-se 5 novos cartões das pilhas neutras, que devem ser colocados em substituição no centro da mesa. Se ocorrer de novo que uma cor está presente mais de 4 vezes, os cartões devem ser removidos novamente e assim por diante.

Se os cartões neutros acabarem, os cartões com o verso colorido devem ser separados de todos os cartões descartados até então. Todos os outros (os cartões neutros), são embaralhados cobertos e deixados novamente disponíveis para formar uma pilha nova..

** Nota: As várias peças de madeira (mármore, trabalhadores, hexágonos) não são limitadas. No caso raro em que não forem suficientes, podem ser substituídas com outras peças.*

As 3 rodadas

Conforme já dito, a **primeira rodada** termina no fim da vez na qual pelo menos um jogador terminou totalmente a sua pilha da esquerda (no espaço “1” da sua tabela), pois posicionou sete cartões no centro da mesa. Quando termina a rodada, é efetuada uma fase de **pontuação** (ver página 8). Depois o jogo retoma seguindo a jogada como de hábito.

Atenção: Os jogadores que não terminaram a própria pilha continuam a pescar daquela, até terminar. Pesca-se sempre da pilha mais à esquerda.

A **segunda rodada** termina no fim da jogada na qual pelo menos um jogador terminou totalmente a própria pilha central (portanto, colocou 14 cartões no centro da mesa).

Um esclarecimento: A segunda rodada não acaba quando outro jogador termina a sua pilha da esquerda!

Segundo o mesmo mecanismo, a **terceira rodada** acaba quando pelo menos um jogador terminou a sua pilha da direita.

Atenção: Na terceira rodada, excepcionalmente, joga-se uma outra jogada completa depois que a rodada acabou, depois cada jogador poderá fazer outra jogada!

Quem conseguir primeiro preencher todos os espaços de uma cor recebe os pontos do cartão cor correspondente

O segundo recebe os pontos indicados no outro lado do cartão cor

Tão logo aparece o quinto cartão hexagonal com a mesma cor no centro, os 5 cartões devem ser removidos e substituídos pelas pilhas neutras



A 1° rodada termina quando acaba a primeira pilha à esquerda. A rodada deve ser terminada.

As várias peças de madeira (mármore, trabalhadores, hexágonos) não são limitadas.

A 2° rodada termina quando acaba a primeira pilha no centro. A rodada deve ser terminada.

A 3° rodada termina quando acaba a primeira pilha à direita. A rodada deve ser terminada.

Pontuação

Quando termina uma rodada, deve ser feita uma fase de pontuação. Em cada uma destas fases, os pontos presentes na pista verde são transferidos na pista laranja. **IMPORTANTE:** As pedras na pista verde não devem ser colocadas de volta para trás, mas ficam onde estão!

***Exemplo:** No fim da 1ª rodada a pedra de Ana está na casa 9 da pista verde. Estes 9 pontos vitória são agora transferidos à sua pedra na pista laranja: Esta está na casa 4 (pois Ana revelou duas cartas comércio com o hexágono durante a primeira rodada), portanto, agora é movida na casa 13. Depois da 2ª rodada, a sua pedra na pista verde está na 22 e a pedra na pista laranja, por sua vez, avançou 2 espaços (cartas comércio): Ana aumenta então de 22 pontos no interior = 37 pontos vitória no total. O mesmo procedimento será seguido no fim da 3ª rodada ...*

Nota: Tão logo um jogador ultrapassar o 50 na pista interna, coloca o seu marcador com o 50 na cabeça do leão no centro. Se ultrapassar também 100 pontos, deverá virar o marcador para mostrar 100.

Fim do jogo

O jogo termina depois da fase de pontuação da terceira rodada. Depois desta fase, segue outra mais curta, onde cada jogador ganha pontos pelos materiais não utilizados: Cada uma destas peças (cartões hexagonais, hexágonos, blocos de mármore e trabalhadores) e cada 5 cartas ainda na mão conferem 1 ponto vitória (a marcar na pista laranja).

O jogador com mais pontos vitória na sua pista laranja ganha a partida. No caso de empate, ganha o jogador com mais espaços vazios na própria cartela. Se estes também são iguais, ganha quem tem mais pontos na pista verde.

Pontuação:

Transferir os pontos vitória da parte externa (verde) para a interna (laranja)



FIM DO JOGO

Os materiais não utilizados proporcionarão outros pontos no fim

Ganha o jogador que tem mais pontos vitória

O autor e o editor agradecem os inúmeros playtester pela sua enorme dedicação e pelas inúmeras sugestões, nomeadamente:

Susanne e Jonathan Feld junto com os grupos de jogo de Bad Aibling, Bad Feilnbach, Fischbachau, Grassau, Kressbronn, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte, Rotenburg e Siegsdorf.

Para qualquer crítica, pergunta ou sugestão sobre este jogo, pode entrar em contato conosco em:
www.ravensburger.com

