

KINGDOM BUILDER M



Um jogo para 2-4 jogadores a partir de 8 anos

Para o primeiro jogo, recomendamos a preparação sugerida na página 8

KINGDOM BUILDER

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

Tradução: Paula Faria

Objetivo do jogo

Através da construção eficiente de vilas, os jogadores podem criar seus próprios reinos com o objetivo de ganhar a maior quantidade de ouro no final.

As 3 cartas de Construtor do Reino especificam as condições a serem cumpridas para ganhar o ouro desejado.

Componentes do jogo



Frente: Paisagem composta por 100 hexágonos de terreno.



Verso: Trilha de pontos de ouro para pontuação final.

Existem 9 tipos diferentes de terreno em cada tabuleiro:

5 tipos de terreno apropriados para construção



Gramado Cânion Deserto Campo de flores Floresta

4 tipos de terreno inapropriados para construção



Castelo Água Montanha 8 locais diferentes



2x oráculo



4x fazenda



4x taverna



4x torre



2x porto



4x curral



4x celeiro



4x oásis



• 4 marcadores de ouro

1 de cada cor por jogador



• 1 peça de 1º jogador



• 25 cartas de terreno



5x Gramado 5x Campo de flores 5x Floresta 5x Cânion 5x Deserto

• 10 cartas diferentes de Construtor do Reino

Apenas 3 cartas são usadas em uma partida de Kingdom Builder. Elas especificam as condições para se ganhar ouro.



Há uma descrição detalhada das cartas de Construtor do Reino na página 5 desse livreto (veja cartas de Construtor do Reino)

• 8 cartões-resumo das peças de local - pictograma das ações extras



• 1 livreto de regras

Preparação

1. Escolha 4 das 8 seções de tabuleiro disponíveis e junte-as formando um tabuleiro retangular, como mostrado no exemplo abaixo:



2. Coloque 4 resumos de peças de local ao lado das seções do tabuleiro que correspondem aos hexágonos de local. 

3. Coloque 2 peças de local correspondentes em cada hexágono de local. 

4. Embaralhe todas as cartas de terreno e deixe-as ao alcance em uma pilha virada para baixo. 

5. Embaralhe as cartas de Construtor do Reino e escolha 3, aleatoriamente, e coloque-as viradas para cima, ao lado do tabuleiro. 

Distribuição dos componentes do jogo

Dê a cada jogador, na cor escolhida:



Todas as 40 vilas, esse é o estoque pessoal de cada um



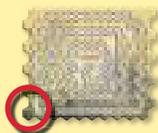
Além disso, cada jogador pega uma carta de terreno da pilha e a mantém escondida dos outros jogadores, em sua mão.



1 marcador de ouro



Dê a peça de 1º jogador ao jogador mais velho; ele vai realizar o primeiro turno do jogo.



Vire o verso de uma das seções de tabuleiro não usadas e coloque-a ao lado do tabuleiro. Depois, cada jogador coloca seu marcador de ouro no espaço preto da trilha de pontos de ouro.

Coloque os componentes não usados nesta partida de volta na caixa.

Sequência do jogo

Os jogadores fazem seu turno em sentido horário, começando pelo 1º jogador. O jogo dura várias rodadas. Cada jogador faz seu turno da seguinte maneira:

O jogador da vez joga sua carta de terreno virada para cima para todos verem e, a seguir, constrói sua vila.



Ação obrigatória

Durante sua vez, o jogador **deve construir 3 vilas** do seu estoque pessoal em hexágonos desocupados do mesmo tipo de terreno da carta que ele jogou, obedecendo estritamente as regras de construção (veja página 4).

Ações extras

Durante o jogo, os jogadores poderão acumular **peças de local**.

Peças de local dão **ações extras** e os jogadores podem realizar **cada ação extra uma vez durante o seu turno**.

Cada jogador pode realizar **cada ação extra antes ou depois** de sua **ação obrigatória**.

As ações extras permitem a construção de vilas adicionais ou até a mudança de vilas já construídas.

Depois que um jogador **realizar sua ação obrigatória e não quiser (ou não puder) realizar nenhuma ação extra**, ele coloca sua carta de terreno na pilha de descarte e pega uma **nova carta** do baralho, mantendo-a escondida na sua mão.

Carta de terreno



Estoque do jogador



Essa ilustração mostra um exemplo de uma ação obrigatória

Nota: A ação obrigatória deve ser realizada e as 3 vilas devem ser construídas sucessivamente.

Lado da imagem



Lado do pictograma



Para indicar que o jogador realizou uma ação extra, ele vira a peça de local correspondente para o lado da imagem. Depois de terminar seu turno, ele vira a peça de volta para o lado do pictograma.



Nota: Embaralhe a pilha de descarte e use-a como um novo baralho quando ele acabar.

Hexágono de local e peça de local

Quando um jogador constrói uma vila **ao lado de um hexágono de local**, ele **imediatamente** pega uma dessas **peças de local**, se disponível. Depois, ele coloca essa peça na frente dele, com o lado da imagem virado para cima e pode usar essa **ação extra** a partir do seu **próximo turno**.

Um jogador só pode pegar **uma peça de local de um dado local**.

O jogador **mantém** a peça de local enquanto **ao menos uma de suas vilas estiver adjacente** ao local correspondente. Se ele **mover** sua última vila **para longe daquele local** usando uma ação extra, ele **deve descartar essa peça de local** e removê-la do jogo.

Estoque do jogador



Se não houver mais peças de local em um hexágono de local, o jogador não recebe nenhuma peça de local.

Nota: Um jogador só pode ter 2 peças de local iguais se ele construir uma vila ao lado dos dois hexágonos de local iguais que existem em cada seção do tabuleiro.



Hexágono de castelo

No fim do jogo, cada jogador ganha 3 ouros se construírem **ao menos uma** de suas vilas ao lado de um hexágono de castelo.

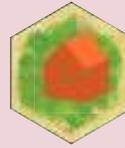


= 3 ouros

Exemplo: O jogador ganha apenas 3 ouros, mesmo tendo construído mais de uma vila ao lado do hexágono de castelo.

Regras de construção – Estas regras se aplicam a cada uma das três vilas construídas como ação obrigatória assim como as das ações extras

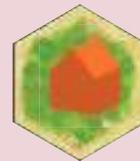
1. Apenas **uma vila** pode ser construída em **qualquer espaço de terreno apropriado**.



Nota: Um espaço de terreno é equivalente a exatamente um hexágono de uma seção de tabuleiro.

2. Vilas podem ser construídas **apenas** em hexágonos desses **tipos de terreno**: gramado, cânion, deserto, campo de flores e floresta

Exceção: Se ocorrer o caso raro de não haver hexágonos apropriados no início ou durante o turno de um jogador, isto é, se não houver hexágonos do mesmo tipo de terreno da carta de terreno jogada para construção de vilas, o jogador pega uma nova carta de terreno imediatamente. A carta de terreno sem uso é removida do jogo. Se necessário, o jogador pega cartas até encontrar uma apropriada.



Gramado



Cânion



Deserto



Campo de flores



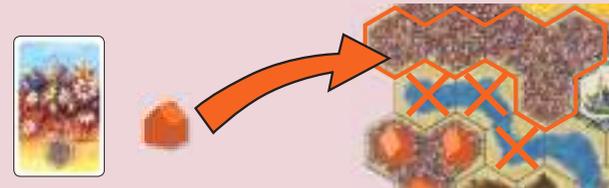
Floresta

3. Um jogador sempre deve construir **cada** nova vila **adjacente** a ao menos uma de suas próprias vilas **já existentes**, se possível.

Se **não for possível**, o jogador deve (se for uma ação obrigatória) ou pode (se for uma ação extra) **escolher um novo hexágono desocupado** onde ele possa construir sua vila. Há várias opções dependendo do tipo de ação do jogador:



Essa ilustração é um exemplo de 2 opções de construção para a nova vila.

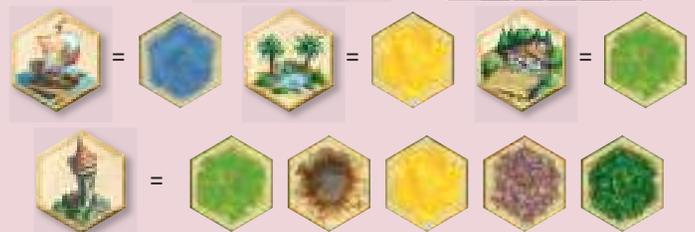


Essa ilustração é um exemplo de uma ação obrigatória onde o jogador não pode construir ao lado da sua própria vila.

a) Se for a ação obrigatória ou uma ação extra de um **oráculo** ou de um **celeiro**, o jogador tem que escolher um hexágono do mesmo tipo de terreno da carta de terreno jogada.

b) Se for a ação extra de um **oásis**, de uma **fazenda** ou de um **porto**, o jogador deve escolher um hexágono do tipo de terreno exigido **pela peça de local**.

c) Se for a ação extra de uma **torre**, o jogador pode escolher qualquer hexágono apropriado **nas bordas do tabuleiro**.



Fim de jogo e pontuação final

O jogo acaba quando **um** jogador **construir a última vila** de seu estoque pessoal. No entanto, a rodada em progresso tem que ser completada; o jogador **à direita do 1º jogador** é o último a realizar sua jogada.

Agora **cada jogador** calcula a **quantidade de ouro** que ganhou e **marca** seu total na **trilha de pontuação de ouro**;

• As 3 **cartas de Construtor do Reino** são **avaliadas** uma

após a outra **para cada jogador**, começando com o 1º jogador;

• Depois, **cada jogador** calcula o ouro ganho com suas vilas ao lado de **hexágonos de castelo** (3 ouros por castelo) e adiciona à sua pontuação.

O jogador com **mais ouro** é o **vencedor**. Em caso de empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

Cartas de Construtor do Reino



1 ouro

Nota: Ação extra de porto:
A carta "Pescadores" não gera ouro para vilas em hexágonos de água.



1 ouro



4 ouros 4 ouros

4 ouros 4 ouros 0 ouro



1 ouro

0 ouro
1 ouro
1 ouro



Linha horizontal



1 ouro
1 ouro
1 ouro



Linha horizontal



6 ouros
0 ouro
0 ouro

Nota: Se um jogador construir o seu maior número de vilas em mais de uma linha horizontal, ele só ganhará ouro por uma linha.



1 ouro



1 ouro

Nota: Área de assentamento = aglomerado de vilas adjacentes que pertencem a um jogador.



8x 12 ouros
8x 12 ouros
6x 6 ouros
2x 0 ouros

Nota: Se vários jogadores empatam com o maior número de vilas, todos os jogadores empatados ganham 12 ouros. Da mesma forma, jogadores empatados em segundo lugar ganham 6 ouros cada.



0 ouro



3 ouros

Nota: Área de assentamento = aglomerado de vilas adjacentes que pertencem a um jogador.



Avaliação separada para cada jogador:



O menor número de vilas laranja está na seção inferior direita. O jogador ganha 12 ouros (4x3).

Nota: Se a menor quantidade de vilas se repete em mais de uma seção, o jogador ganha ouro por apenas uma seção. Para ser um "Fazendeiro" o jogador deve construir ao menos 1 vila em cada seção.

Ação extra das peças de local – Aplicam-se as leis normais de construção

Ação extra: Construa uma vila adicional do seu estoque pessoal



Oráculo

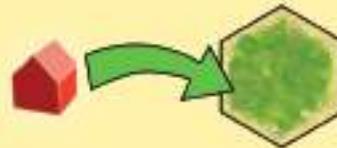
Construa **uma vila** em um hexágono do mesmo tipo de terreno da **carta de terreno** que foi jogada. Construa adjacente a outra vila sua, se possível.



Fazenda

Construa **uma vila** em um **hexágono de gramado**. Construa adjacente a outra vila sua, se possível.

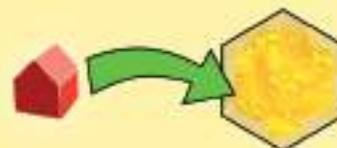
Pule essa ação se não houver nenhum hexágono de gramado desocupado no tabuleiro.



Oásis

Construa **uma vila** em um **hexágono de deserto**. Construa adjacente a uma vila sua, se possível.

Pule essa ação se não houver nenhum hexágono de deserto desocupado no tabuleiro.



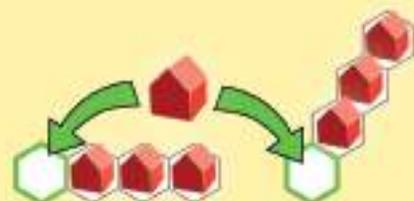
Torre

Construa uma vila na borda do tabuleiro. Escolha qualquer um dos 5 tipos de terreno apropriados. Construa adjacente a uma vila sua, se possível.



Taverna

Construa **uma vila** no fim de uma linha de, pelo menos, **3 vilas suas**. A direção da linha não importa (horizontal ou diagonal). O hexágono escolhido deve ser apropriado para construção.

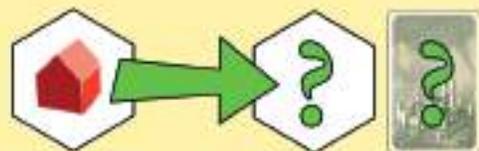


Ação extra: Mova uma de suas vilas já construídas



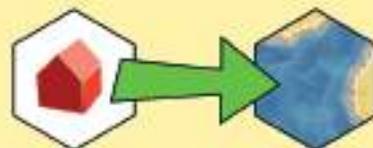
Celeiro

Mova **qualquer uma de suas vilas já construídas** para um hexágono do mesmo tipo de terreno da **carta de terreno** jogada. Construa adjacente a uma vila sua, se possível.



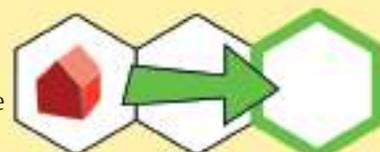
Porto

Mova **qualquer uma de suas vilas já construídas** para um hexágono de água. Construa adjacente a uma vila sua, se possível. *Essa é a única forma de construir vilas em hexágonos de água.*



Curral

Mova **qualquer 1 de suas vilas já existentes** **2 hexágonos em linhas reta**, em qualquer direção (horizontal ou diagonal) para um hexágono disponível. Você pode pular hexágonos de qualquer tipo de terreno, mesmo água, montanha, castelo, hexágonos de local e/ou vilas suas ou de outros jogadores. O hexágono de destino não precisa ser, necessariamente, adjacente a uma vila sua (a regra de construção nº 3 não se aplica).



Sugestão de preparação para o primeiro jogo

1. Combine as 4 seções que contêm a taverna , o curral , o oásis  e a fazenda  para formar um tabuleiro retangular, como mostra a figura abaixo.



Não há mudanças nos outros passos de preparação do jogo.

2. Coloque cada cartão-resumo das peças de local ao lado das seções do tabuleiro que contêm os locais correspondentes. 

3. Coloque duas peças de local correspondentes em cada hexágono de local. 

4. Embaralhe todas as cartas de terreno e mantenha-as ao alcance em um baralho virado para baixo. 

5. Coloque as 3 cartas de Construtor do Reino - Pescadores, Cavaleiros e Mercadores - ao lado do tabuleiro viradas para cima. 

Algumas dicas para suas primeiras vilas

1. Construa sua primeira vila ao lado de um hexágono de local.



Dessa forma, você ganha uma peça de local que poderá ser usada a partir do seu próximo turno, o que dará a você mais opções de colocação de vilas no tabuleiro.

Para cada carta de terreno, você poderá escolher dentre vários hexágonos de local para a sua primeira vila.



Exemplo: Mateus saiu com o terreno do campo de flores e com a preparação sugerida, ele pode escolher 5 hexágonos de local diferentes para sua primeira vila.

2. Tente construir suas 3 primeiras vilas adjacentes ao menor número possível de tipos diferentes de terreno.



Exemplo: Mateus construiu suas 3 primeiras vilas adjacentes a apenas um outro tipo de terreno (floresta).

Construindo desta forma, você diminui as chances de ser forçado a construir ao lado das suas próprias vilas, assim, permitindo que você construa em outras seções do tabuleiro mais rapidamente.



Exemplo: Em seu segundo turno, Mateus tem uma carta de terreno de cânion. Como a vila que ele construiu em seu primeiro turno não é adjacente a um cânion, ele pode construir em qualquer cânion. Ele constrói uma vila ao lado de um oásis.