

PELOPONNES

CARD GAME

1-6 Jogadores | 14+ anos | 45 Minutos

Componentes



48 Cartas de Poder
(24 Cartas de Edifícios e
24 Cartas de Terreno)



5 Cartas de Luxo



10 Cartas de Civilização



72 Cartas de Moedas



Carta de Seta



Componentes de Madeira
15 marcadores (3 em cada
uma das 5 cores), 5 marca-
dores de catástrofe cinza



Carta de "Conquista"

5 Cartas de Catástrofe
(Praga, Terremoto, Tem-
pestade, Seca e Declínio)



2 Cartas de Resumo
(Receita de moeda e Eventos/
Pontuação de Fim de Jogo)

Objetivo do Jogo

O Peloponneso – lar das Pólis, poderosas e orgulhosas cidades-estados. Conduza uma delas através das épocas, ganhe prestígio, riquezas e estabilidade e enfrente as ameaçadoras catástrofes.

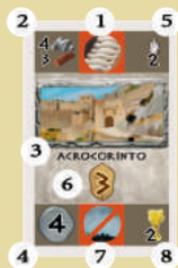
Desenvolva sua civilização no decorrer de 8 rodadas de jogo, nas quais você ganhará novas terras, construirá edifícios de prestígio e aumentará seus habitantes. Você conseguirá manter o equilíbrio entre seu prestígio e população?

Preparação

Cada jogador escolhe uma cor.

Cartas de Poder

1. Catástrofe
2. Custo de construção (somente nos edifícios)
3. Nome + Ilustração
4. Valor (Aposta mínima)
5. Receita única/habitantes
6. Pontos de Poder
7. Função Especial
8. Produção



Dê para cada jogador os 3 marcadores de sua cor bem como uma carta de luxo. Os jogadores colocam suas cartas de luxo em sua frente. Embaralhe as cartas de civilização e dê uma para cada jogador, aleatoriamente. Os jogadores colocam suas cartas de civilização em sua frente também. Devolva cartas de civilização não usadas para a caixa do jogo.

Use um marcador de cada jogador para marcar a ordem do turno. No início do jogo, a ordem do turno é determinada pelas cartas de civilização dos jogadores.

O jogador cuja carta de civilização tiver o menor número impresso ao lado da seta na carta é o jogador inicial. Os demais jogadores seguem em ordem ascendente de acordo com a ordem do número. Coloque os marcadores, em uma fileira, nesta ordem ao lado da carta de seta.

Cada jogador coloca outro marcador de sua cor no espaço “0” em sua carta de luxo.

Embaralhe as cartas de moeda, viradas para baixo, e dê para cada jogador a quantidade de cartas indicadas em suas cartas de civilização.



Os jogadores devem manter estas cartas

para que eles possam ver o lado de recursos/grãos/população. As cartas de moeda restantes formam a pilha de cartas de moedas. Coloque a carta “Conquista” no meio da mesa.

Coloque as 5 cartas de catástrofe na mesa de forma que possam ser vistas por todos os jogadores. A ordem das cartas não importa. Coloque um marcador de catástrofe cinza no primeiro espaço de cada carta de catástrofe (marcado com um raio).



Coloque as duas cartas de resumo na mesa de forma que todos os jogadores possam ter acesso. Ordene as cartas de poder em pilhas de “A”, “B”, e “C”, embaralhe cada pilha separadamente e então empilhe as pilhas juntas para formar o baralho de cartas de poder. As cartas “A” devem ficar no topo da pilha e as cartas “C” no fundo.

Como jogar

1. Revele Cartas de Poder
2. Catástrofe/Suprimento
3. Leilão
4. Ordem do turno
5. Ganhar cartas de poder
6. Receita

1. Revele Cartas de Poder

Compre e revele cartas de poder do baralho na quantidade dos jogadores, colocando-as no meio da mesa. Então, compre

preparação
3 jogadores



a quantidade de cartas de poder necessária para revelar um total de 6 cartas de poder, colocando estas cartas adicionais à direita da carta de “Conquista” (formando a “Fileira de Conquista”).

Os símbolos de catástrofe nas duas primeiras cartas de poder compradas determinam quais catástrofes irão mover um espaço para a catástrofe. Mova o marcador de catástrofe correspondente um espaço para frente.

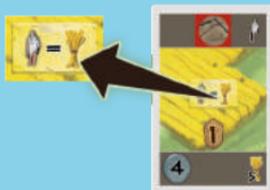
2. Catástrofe / Suprimento

Assim que o marcador de catástrofe atingir o último espaço na carta de catástrofe, a catástrofe correspondente ocorre (→ pág 9).

Se uma das cartas de poder comprada mostrar um símbolo de suprimento (uma vez cada nas cartas “B” e “C”), então uma fase de suprimento ocorre (→ pág 6).

3. Leilão

Na ordem do turno, os jogadores apostam nas cartas de poder ou passam, comprando 3 cartas de moeda da pilha.



Para apostar, pegue a quantidade de cartas de moeda de sua mão que você deseja apostar e as coloque próximas da carta de poder que você está apostando, juntamente com seu terceiro marcador de sua cor. Deixe fácil para mostrar quantas cartas é o seu lance (moedas).

O valor de uma carta de poder (**canto inferior esquerdo da carta**) sempre indica o lance mínimo para a carta, ou seja, a quantidade mínima de carta de moeda que deve ser usada para apostar na carta.

Se você quiser apostar em uma carta que já tenha um lance de alguém, você deve apostar uma quantidade maior, que por sua vez força o outro jogador a, imediatamente, apostar em outro lugar. Este jogador deve mover suas cartas de moeda e marcador para uma carta de poder diferente sem mudar seu lance. Se você mover seu lance para uma carta de poder diferente que já contenha uma aposta, então o seu lance deve ser maior do que o lá existente, o que poderá potencialmente resultar em uma reação em cadeia de lances sendo movidos. Você deve sempre atender ao lance mínimo para cada carta que você apostar.



Se o seu lance for superado, você também tem a opção de pegar seu lance total de volta e passar. Neste caso, pegue todas as moedas de volta para a sua mão, juntamente com três cartas de moedas adicionais da pilha de compra. Você não pegará carta de poder nesta rodada.

O valor das cartas de poder na fileira de conquista é considerada como sendo 3 a mais (ou seja, +3) do que o valor impresso nestas cartas. Se, por exemplo, você quiser apostar em uma carta de valor 2 na fileira de conquista, então, seu lance deve ser 5.



O benefício de apostar nas cartas da fileira de conquista é que seu lance não pode ser superado - você tem a garantia de receber a carta de poder.

Assim que todos os jogadores tiverem passado ou não terem seus lances superados, então a fase de leilão é encerrada. Devolva todas as cartas de poder que não receberam lances para a caixa do jogo, removendo-as de jogo.

4. Ordem do Turno

Os valores que os jogadores apostaram determinam a nova ordem do turno. O jogador que fez a maior aposta se torna o novo jogador inicial, com os demais jogadores seguindo na ordem decrescente das apostas. Reorganize os marcadores ao lado da carta de seta de acordo. Se dois ou mais jogadores tiveram a mesma aposta, então sua posição relativa na ordem não muda. Passar conta como aposta de 0.

5. Ganhar Cartas de Poder

Os jogadores recebem as cartas que eles ganharam no leilão.

Remova todas as cartas de moeda usadas nas apostas vencedoras, adicionando-as em uma pilha de descarte virada para cima, ao lado do baralho de compra. Quando o baralho esgotar, embaralhe a pilha de descarte e forme um novo baralho de compra, virado para baixo. Devolva os marcadores de aposta para seus donos.

Adicionando cartas de poder

Cartas de edifícios são adicionadas à esquerda de sua carta de civilização, seja ao lado para própria carta ou a esquerda de outra carta de edifício adicionada anteriormente.

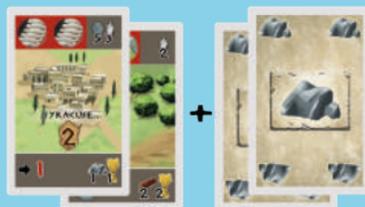
Quando você puder (e quiser), você imediatamente paga os recursos exigidos (madeira/pedra)

Se você não puder (ou simplesmente não quiser), então, ao invés, pegue uma carta de moeda de sua mão e a coloque parcialmente abaixo da carta de edifício- que agora está „em construção“ mas totalmente utilizável. Você ganhará receita dela e também poderá tirar vantagens de qualquer função especial que ela tiver. Você terá que pagar seu custo para terminar a construção durante a próxima fase de suprimento.

Se você não tiver os recursos necessários nem uma carta de moeda sobrando para usar para financiar a construção do edifício, então, o edifício é perdido e é devolvido para a caixa do jogo.

Cartas de terreno são adicionadas à direita de sua carta de civilização, ao lado da própria carta ou à direita de uma carta de terreno colocada anteriormente.





Pagando recursos para cartas de edifícios

Quando pagar recursos (madeira/pedra) para um edifício, você somente pode usar sua capacidade de produção atual de seu

tableau (madeira e/ou pedra no **canto inferior direito das cartas**) – Os edifícios recém construídos não contam ainda. Se sua capacidade de produção não for suficiente, então você pode pagar a diferença com cartas de moeda de sua mão mostrando a madeira e/ou pedra faltante.

6. Receita

Assim que todos os jogadores tiverem adicionado as suas cartas de poder nas suas mesas, todos os jogadores recebem receita/rendimento.

Receita imediata para cartas de poder recém adquiridas está no **canto superior direito da carta** (cartas de moeda ou bens de luxo).

Receita para cada rodada é calculada somando todos os habitantes de suas cartas – cartas de poder bem como sua carta de civilização – e então verificando a carta de resumo para ver quantas cartas de moeda sua população permite que você compre do baralho de compra.



Receita imediata
3 cartas de moeda

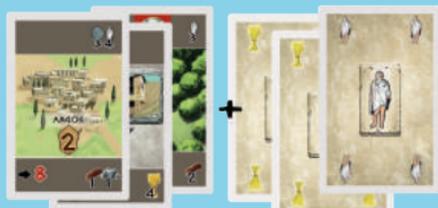
Suprimento

Quando você virar uma carta de poder com um símbolo de suprimento, então todos os jogadores devem suprir seus habitantes com grãos após as 6 cartas de poder serem viradas.

Os jogadores também devem pagar por edifícios que estejam em construção.

Para alimentar sua população, você deve suprir cada habitante (**exceto aqueles em sua carta de luxo!**) com

6



7 habitantes mas somente 4 produção de grão

um grão. Primeiro, use toda a sua capacidade de produção de grãos de sua mesa (grãos no **canto inferior direito das cartas**). Se sua capacidade de produção não for suficiente, então você pode pagar a diferença com cartas de moeda de sua mão mostrando os grãos faltantes.

Se você não puder ou não quiser suprir todos os seus habitantes, então você pode pagar a diferença pagando a quantidade necessária de cartas de moeda de sua mão mostrando habitantes ou removendo cartas (cartas de poder e/ou sua carta de civilização) de sua mesa até que sua população seja igual a capacidade de produção de grãos. Retorne as cartas removidas de sua mesa desta forma para a caixa do jogo.

Você também pode fazer uma combinação disso. Edifícios em construção (edifícios com uma carta de moeda embaixo) devem agora ser completados usando sua capacidade de produção de recursos (madeira e pedra).



Nota: Se você tem mais do que um edifício em construção, então você deve somar o total de recursos que precisa pagar. Então, você usa a sua capacidade de produção para pagar pelo total combinado (o que previne você de usar o mesmo recurso duas vezes no mesmo turno).

Se sua capacidade de produção não for suficiente, então você pode pagar a diferença com cartas de moeda de sua mão mostrando madeira e/ou pedra.

Se você não tiver (ou não quiser pagar) os recursos necessários, então o edifício é perdido e devolvido para a caixa do jogo. Adicione a carta de moeda que estava sobre este edifício para a pilha de descarte.

Bens de Luxo

Bens de luxo são criados ao se ter excesso de capacidade de produção:

1. Você ganha e constrói um edifício que requer menos recursos (madeira/pedra) do que você produz. A capacidade de produção do próprio edifício não é considerada.

Para cada recursos em excesso produzido, você ganha um bem de luxo:

Ajuste o marcador em sua carta de luxo.

Se você tem mais do que 8 bens de luxo, use o verso da carta.



Você não pode ter mais do que 17 bens de luxo.

Você não pode pagar com cartas na sua mão para obter bens de luxo extra.

Exemplo: Leonidas produz 1 pedra e 2 madeiras. Seu edifício recém construído custa 4 pedras para construir. Ele paga as 3 pedras restantes de sua mão e ganha 2 bens de luxo pelo excesso de madeira.

Nota: Bens de luxo não são ganhos quando completar edifícios em construção durante a fase de suprimento. Você também não recebe nenhum bem de luxo ao usá-los para pagar por algum dos recursos faltantes.

Exemplo: Leonidas produz 2 pedras e 4 madeiras. Seu edifício recém construído custa 5 madeiras para construir. Ele usa bens de luxo para pagar pela madeira faltante. Ele não obtém 2 bens de luxo pelo excesso de pedra.

2. Você produz mais grãos durante a fase de suprimento do que você precisa.

Exemplo: Helena produz 12 grãos. Ela tem 9 habitantes durante a fase de suprimento. Ela obtém 3 bens de luxo pelo excesso de grãos.

3. Se você tem 11 ou mais habitantes durante a receita, então você pode produzir bens de luxo diretamente. A carta de resumo mostra a quantidade que é possível.

Você pode usar bens de luxo sempre que precisar de recursos, grãos ou moedas. Cada bem de luxo que você usar vale 1 daquilo que você precisa.

Você também pode trocar bens de luxo por cartas de moeda quando você precisar para dar um lance ou pagar para colocar embaixo de um edifício em construção. Você também pode usá-los para pagar por moedas exigidas por uma catástrofe.

Nestes casos, reduza o total de bens de luxo pela quantidade necessária e, então, compre e use as cartas de moeda da pilha de compra sem olhar o seu lado.

Catástrofes

Assim que um marcador de catástrofe alcançar o último espaço, então a catástrofe correspondente ocorre, imediatamente.

Uma catástrofe não pode ocorrer duas vezes. Deixe o marcador onde está, mesmo se um símbolo adicional for revelado por cartas de poder adicionais.

Praga:

Sua civilização é destruída. Cubra sua carta de civilização com uma carta de moeda de sua mão, de modo que somente o símbolo de catástrofe (se houver) fique visível. Se você não puder ou não quiser fazer isto, então remova sua carta de civilização de sua mesa, devolvendo-a para a caixa do jogo.



Terremoto:

Um terço de seus edifícios (arredondado para cima) são danificados. Cubra-os com cartas de moeda de sua mão de modo que somente os símbolos da parte de cima da carta fiquem visíveis. Você pode escolher quais edifícios cobrir.

Se você não puder ou não quiser fazer isto, então remova os edifícios afetados de sua mesa, devolvendo-os para a caixa de jogo.

Você pode escolher ter edifícios em construção afetados pelo terremoto.



Tempestade:

Um terço de seus terrenos (arredondado para cima) são destruídos. Cubra-os com cartas de moeda de sua mão de modo que somente os símbolos da parte de cima da carta fiquem visíveis. Você pode escolher quais terrenos cobrir.

Se você não puder ou não quiser fazer isto, então remova os terrenos afetados de sua mesa, devolvendo-os para a caixa do jogo.



Seca:

Sua carta de poder com a maior produção de grãos (**não a carta de civilização!**) é afetada pela seca. Cubra-a com uma carta de moeda de sua mão de modo que somente os símbolos da parte superior da carta fiquem visíveis. Se você não puder ou não quiser fazer isto, então, remova a carta de poder afetada de sua mesa, devolvendo-a para a caixa de jogo.



Se você tiver mais do que uma carta de poder com o mesmo nível de produção de grãos, então você pode escolher qual carta será afetada pela seca.

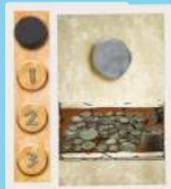
Declínio:

Você perde todos os seus bens de luxo (retorne seu marcador para o espaço “0”).

Adicionalmente, cubra sua carta de luxo com uma carta de moeda de sua mão de forma que somente os números 0-3 fiquem visíveis.

De agora em diante, você somente poderá ter até 3 bens de luxo.

Se você não puder ou não quiser fazer isto, então remova sua carta de luxo da área de jogo, devolvendo-a para a caixa. Você não pode produzir bens de luxo pelo resto da partida.

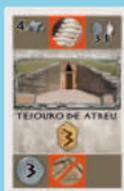


Você pode se proteger contra as catástrofes:

Edifícios com símbolos de catástrofes (**canto inferior no meio da carta**) permitem que se ignore a catástrofe correspondente.



Você também estará protegido de uma catástrofe se você tiver ao menos 3 símbolos de catástrofe (**canto superior no meio da carta**) nas cartas de poder/civilização em sua mesa.



Ganhar proteção contra uma catástrofe depois que esta catástrofe ocorreu permite que você, **no final do jogo**, remova a carta de moeda da carta afetada, adicionando a carta de moeda na pilha de descarte.

Isto permite que suas cartas de civilização, poder ou luxo sejam ativadas novamente durante a pontuação.

Final do Jogo

O jogo termina assim que os jogadores terminarem de ganhar as cartas finais da era “C” (ou seja, após a 8ª rodada).



Os jogadores recebem receita uma última vez.

Uma fase de suprimento final é realizada no final da partida, exigindo que os jogadores alimentem sua população e terminem qualquer edifício em construção.

Finalmente, veja se você ganhou proteção de alguma catástrofe após ela ter ocorrido. Se sim, remova as cartas de moeda das cartas afetadas, adicionando as cartas de moeda na pilha de descarte.

Pontuação

Pontos de População: Some todos os seus habitantes:

- aqueles de sua mesa
- aqueles nas cartas de moeda em sua mão (adicione-os a sua mesa agora)
- aqueles em sua carta de luxo, desde que ela não tenha sido afetada pelo declínio ou removida de jogo.



Pontos de Poder: Some todos os seus pontos de poder:

- aqueles de sua mesa
- cada 6 cartas de moeda restantes em mão/bens de luxo, valem 1 ponto de poder
- aqueles em sua carta de luxo, desde que ela não tenha sido afetada pelo declínio ou removida de jogo.

Compare seus pontos de população com seus pontos de poder.

O menor entre esses dois é a sua pontuação final.

O jogador com a maior pontuação final é o vencedor.

Em caso de empate, o vencedor é o jogador cuja segunda pontuação total seja maior.

Se ainda houver empate, então o jogador com mais bens de luxo é o vencedor.



Exemplo: Dimitrios tem 10 pontos de população e 15 pontos de poder para uma pontuação final de 10. Helena tem 17 pontos de população e 12 pontos de poder, portanto, seu placar final é 12. Helena é a vencedora!

Edifícios Especiais

Porto: O Porto fornece uma carta de moeda como uma receita e protege contra o declínio.

Templo de Apolo: O Templo de Apolo fornece uma carta de moeda como receita e protege contra a seca.

Portão do Leão: O Portão do Leão protege contra a seca.

Mercado + Ágora: Se você tiver um desses edifícios em sua mesa, então seus lances contam com $\frac{1}{2}$ moeda a mais do que a quantidade de cartas usadas no lance. Isto significa que você pode efetivamente apostar o mesmo valor que outro jogador e ultrapassar seu lance fazendo isso. Se você tiver ambos edifícios em seu tableau, então seus lances contam 1 a mais do que as cartas de moeda utilizadas para apostar. Nota: o maior lance não é considerado quando ajustando a ordem do turno.

Quartel + Paliçada: Você pode apostar 1 moeda a menos quando apostar na fileira de conquista. Se você tiver ambos edifícios, então você pode apostar 2 moedas a menos.

Ciclópico + Tesouro de Atreu: Ambos edifícios protegem contra o terremoto.

Poço + Aqueduto: Ambos edifícios protegem contra a praga.

Acrocorinto + Oficina de Fídias: Ambos edifícios protegem contra a tempestade.

Estoa: Estoa protege contra declínio.

Terrenos com simbolo de suprimento desencadeiam a fase de suprimento mas nenhum outro efeito quando eles estão em seu tableau.

*Peloponnes Card Game | IG15 | © Irongames 2018 | www.irongames.de
Publicado no Brasil por Ludofy Creative | www.ludofy.com*