



## Introdução

A zona urbana de Chelsea é famosa pelas suas casas dispendiosas e carros da gama alta, habitada por muita gente rica. Os filhos de seis destes residentes em Chelsea alcançaram a maioridade e andam à procura de parceiros para arranjam a sua própria casa. Com o objectivo de ajudar os seus filhos, os seus pais começam a comprar casas, carrinhas e carros. Contudo, os seus filhos têm preferências por cores fortes. Os filhos dos Redwood não gostam de vermelho, os Bluebells não gostam de azul, os Greenwoods não gostam de verde, os Yellowhammers não gostam de amarelo, os Whites não gostam de branco e os Browns não gostam de castanho.

Este jogo pode ser jogado por três a seis jogadores, cada um assume o papel de uma família e tenta ser o primeiro a estabelecer todos os seus filhos na sua vida adulta. Isto irá obrigar a pintar as casas, as garagens, comparar e/ou trocar carrinhas e carros, até que os seus filhos estejam jubilosamente instalados nas suas novas casas.

## Conteúdo

12 Peças de Casas  
(2 em cada uma das 6 cores)



30 Peças de Carro  
(5 em cada uma das seis cores)



1 Tabuleiro do Jogo



12 Peças de Garagem  
(2 em cada uma das seis cores)



12 Peças de Carrinhas  
(2 em cada uma das seis cores)



30 Filhos  
(5 em cada uma das seis cores)



- 1 Casa • 2 Garagem
- 3 Estacionamento das carrinhas
- 4 Estacionamento para os carros

O jogo inclui também uma peça de carro suplente em cada cor. Estas peças devem ser postas de lado e devem ser usadas quando jogamos o jogo.

## Preparação

- Posiciona o tabuleiro do jogo no centro da mesa.
- Cada jogador escolhe uma cor e tira cinco filhos dessa cor.
- Separa as peças em casas, garagens, carrinhas e carros.
- Vira todas as peças com a face para baixo, baralha-as, e posiciona uma peça de carrinha com a face para baixo em cada um dos acessos em frente às garagens do tabuleiro do jogo.
- Vira todas as peças de casas com a face para baixo, baralha-as e posiciona-as num monte ao lado do tabuleiro do jogo. Repete isto para as peças de garagem e carros.



O jogador mais velho é quem começa a jogar, a seguir os outros jogadores no sentido dos ponteiros do relógio em volta da mesa.



## Visão Geral do Jogo

No seu turno, o jogador pinta uma casa ou uma garagem, compra carros, ou troca carros ou carrinhas. Quando três ou mais bens na mesma propriedade são da mesma cor, esta fica bloqueada e não pode ser alterada. Além disso, quando três ou mais bens na mesma propriedade são da mesma cor, só se pode posicionar mais bens nessa propriedade se estes forem também dessa cor.

Quando três ou mais bens numa propriedade são da mesma cor, um filho pode ser posicionado na propriedade.

Quando quatro ou mais bens numa propriedade são da mesma cor, um segundo jogador pode posicionar um filho nessa propriedade. Contudo, um filho nunca pode ser posicionado numa propriedade onde qualquer dos bens são da mesma cor do filho, e dois filhos da mesma família nunca podem ser posicionados na mesma casa, um com o outro.

O jogo termina quando um jogador tiver posicionado todos os seus cinco filhos nas propriedades, ou quando não há mais peças para biscar.

## Modo de Jogar

No seu turno, cada jogador pode realizar uma das seguintes acções:

- Pintar uma casa
- Pintar uma garagem
- Comprar carros
- Trocar carros
- Trocar carrinhas

A seguir, os jogadores podem ter direito a um bónus.

De seguida podem ter a capacidade de mover um dos seus filhos para uma casa.

### Pintar uma Casa

Bisca uma peça de casa, revela-a, e escolhe uma casa para pintar. Posiciona a peça na casa seleccionada. A casa pode ter sido pintada anteriormente. Nesse caso, a peça anterior é descartada para dentro da caixa do jogo e a nova peça é posicionada no seu lugar.

As regras descritas na “Visão Geral do Jogo” têm de ser observadas quando se pinta uma casa. Se a peça da casa biscada não puder ser usada para pintar qualquer casa do tabuleiro do jogo, então ela é descartada para dentro da caixa do jogo. Neste caso, o turno do jogador termina de imediato.



### Pintar uma Garagem

Bisca uma peça de garagem, revela-a, e escolhe uma garagem para pintar. Posiciona a peça na garagem seleccionada. A garagem pode ter sido pintada anteriormente. Nesse caso, a peça anterior é descartada para dentro da caixa do jogo e a nova peça é posicionada no seu lugar.

As regras descritas na “Visão Geral do Jogo” têm de ser observadas quando se pinta uma garagem. Se a peça da garagem biscada não puder ser usada para pintar qualquer casa do tabuleiro do jogo, então ela é descartada para dentro da caixa do jogo. Neste caso, o turno do jogador termina de imediato.



### Comprar Carros

Bisca dois carros, revela-os, e posiciona-os com a face para cima em dois lugares livres de estacionamento do tabuleiro do jogo. Estes espaços podem ser no exterior da mesma casa ou no exterior de duas casas diferentes.

As regras descritas na “Visão Geral do Jogo” têm de ser observadas quando posicionas os carros. Se uma ou ambas as peças biscadas não puderem ser posicionadas legalmente no tabuleiro do jogo, então as peças não jogadas são descartadas para dentro da caixa do jogo. Neste caso, o turno do jogador termina de imediato.



### Trocar Carros

Escolhe duas peças de carros de duas propriedades diferentes e troca-os. Se um carro estiver numa propriedade onde três ou mais bens são da mesma cor (e por isso está bloqueada), então este só pode ser trocado se o carro a ser movido da propriedade é de uma cor diferente em relação aos bens bloqueados, e o carro a ser movido para a propriedade é da mesma cor dos bens bloqueados.



### Trocar Carrinhas

Escolhe duas peças de carrinhas com a face para baixo. Olha para elas secretamente, e posiciona-as nas propriedades onde estavam ou troca-as. Se qualquer das carrinhas for da mesma cor que dois ou mais bens que existem na propriedade na qual foram posicionadas, então vira a face da peça para cima. Quando as onze carrinhas no tabuleiro do jogo estiverem com a face para cima, a décima segunda carrinha também é virada para cima.



## Bónus

Se um jogador posicionar um bem numa propriedade desocupada (isto é que não contém filhos), e o bem posicionado for da mesma cor da casa, então como bónus, o jogador poder pegar em qualquer carrinha com a face para baixo e olhar para ela. Se esta for da mesma cor que dois ou mais bens (outros) da propriedade, então a carrinha é virada com a face para cima. Caso contrário, ela é posicionada com a face para baixo sem a mostrar a qualquer outro jogador.



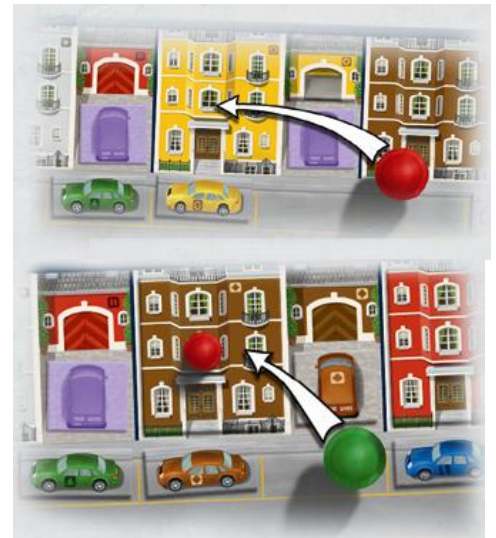
## Posicionar um Filho numa Casa

Depois de um jogador ter posicionado ou trocado peças, um dos seus filhos pode ser capaz de se mover para uma casa. Só um filho pode ser posicionado por turno.

### Mover um filho para uma casa desocupada

Um filho pode mover-se para dentro de uma casa desocupada se, pelo menos, três dos cinco bens são da mesma cor, e nenhum dos cinco bens são da mesma cor do filho.

Posiciona o filho numa casa.



### Mover um filho para uma casa ocupada

Um filho pode ser movido para uma casa ocupada por outro filho, se, pelo menos, quatro dos cinco bens são da mesma cor, e nenhum dos cinco bens, ou o filho que já ocupava a casa, são da mesma cor que o filho a ser posicionado na casa.

Posiciona o filho na casa.

## Fim do Jogo e Pontuação

O jogo termina quando um jogador tiver posicionado todos os seus cinco filhos nas propriedades, ou quando não houver mais peças para biscar. Se houver alguma carrinha com a face para baixo, elas são viradas para cima. A seguir os jogadores somam os seus pontos da seguinte forma:

Por cada filho em parceria numa casa onde todos os cinco bens são da mesma cor	10 Pontos
Por cada filho em parceria numa casa onde todos os quatro bens são da mesma cor	6 Pontos
Por cada filho sozinho numa casa	3 Pontos

O jogador com o maior número de pontos, é o vencedor.



Game designed by **John Ede**  
Graphics & Illustrations by **Andreas Resch**  
Portuguese Rules: **Paulo Santos**  
Chelsea is © Supagames 2009

Produced by JKLM Games Ltd. for Primegames  
22 Springwood Drive  
Braintree, Essex CM7 2YN  
See all our games at: [www.primegamesuk.com](http://www.primegamesuk.com)



Paulo Santos – Abril de 2010