

## Regras em Português



Havana é um jogo tático para 2 a 4 jogadores de Reinhard Staupe, que se caracteriza pela sua fácil introdução, constante mudança da ordem dos jogadores e inúmeros planos de acção. A ordem dos jogadores é determinada pelo valor das cartas jogadas. Será que preferes fazer uma “siesta” e descansar durante algum tempo ou comprar alguns materiais de construção no mercado negro? As cartas mais poderosas só são jogadas no fim do turno.

Só a combinação certa no momento certo fará sucesso no jogo. No início do jogo, cada jogador pode escolher entre as suas 13 de cartas de acção, mas esse número vai decrescendo com cada turno.

## Conteúdo

### 80 Materiais de construção

10 Materiais de construção coloridos (10 de cada um) nas cores vermelha, amarela, castanha e azul.



40 Materiais de construção cinzentos (entulho)



### 1 Saco em tecido



### 36 Edifícios



Exemplo: Estátua (valor 2 pontos de vitória)

### 4 Conjuntos de 13 cartas de acção

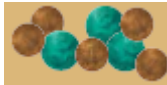


### 4 Ajudas aos jogadores



### 60 Moedas

36x1 e 24x3



### 15 Trabalhadores



## Tema do Jogo

A revolução Cubana acabou. Agora, na capital Havana, estão a ser construídos edifícios maravilhosos, fazendo-a brilhar novamente, cheia de esplendor

Cada jogador possui as mesmas 13 cartas de acção. Em cada turno, duas cartas são jogadas, com a face para cima na frente de cada jogador, que realiza as duas acções. Ele pode adquirir pesos ou materiais de construção (tijolo = vermelho, grés = amarelo, vidro = azul, argila = castanho, entulho = cinza), contratar trabalhadores, trazer o seu arquitecto ao jogo, colectar impostos, enviar ladrões, demolir edifícios, entre outras coisas. No final de cada turno, cada jogador coloca uma carta de acção da sua mão sobre uma das cartas de acção deitadas à sua frente – a nova carta de acção substitui a antiga e a carta antiga desaparece de cena por agora! Desta forma todas aquelas boas opções continuam a encolher-se...

A reserva de recursos é usada para construir edifícios e, desta forma, ganhar pontos de vitória. O jogador que primeiro alcançar um certo número de pontos de vitória, ganha o jogo. Dois jogadores jogam até 25 pontos, três jogadores até 20 pontos e quatro jogadores até 15 pontos.

## Preparação do Jogo

Cada jogador recebe 2 cartas de Ajuda diferentes e coloca-as à sua frente. Cada jogador recebe um conjunto idêntico de 13 cartas de acção e guarda-as nas suas mãos.

**Atenção: por favor leia cuidadosamente os textos das cartas e as explicações de como usá-las na página 4.**

Posiciona os Pesos, trabalhadores e o saco (com os 80 cubos de materiais) como sendo o stock, na borda da mesa de jogo. Baralha os 36 edifícios. Revela 12 cartas de edifícios e posiciona-as no centro da mesa, com a face para cima, em duas filas com 6 cartas, em cada uma delas. Nota: aí, deve ter pelo menos um edifício com um valor de 1, 2, ou 3 em qualquer dos extremos de pelo menos uma das filas. Posiciona na borda da mesa, as restantes cartas de edifícios, com a face para baixo, todas num monte, formando um baralho,

**Cada jogador tira um cubo de material do saco e posiciona-o à sua frente.** Para além disso, cada jogador recebe **1 Peso**, que também é posicionado à sua frente.

Sem olhar, tira três cubos do saco e posiciona-os, abaixo das duas filas de cartas de edifícios, com a face para cima, no centro da mesa.

Posiciona também quatro Pesos no centro da mesa.

## Centro da mesa

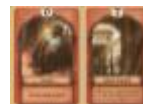


## Borda da mesa (= stock)

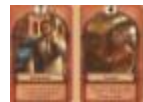


Cartas de edifícios    Trabalhadores    Pesos    Saco

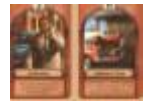
Cada jogador escolhe **quaisquer duas** das suas 13 cartas de acção e posiciona-as, **por enquanto com face para baixo**, à sua frente. Quando todos os jogadores tiverem feito isso, as duas cartas são reveladas e organizadas por forma a que, a carta com o número mais baixo fique à esquerda.



*Vanessa posicionou à sua frente, a carta “7” (mercado negro) e uma carta “0” (siesta) Ela organiza as cartas por ordem 0-7 e assim forma o número 07.*



*Peter posicionou à sua frente, a carta “2” (protecção) e a “4” (trabalhador). Ele organiza as cartas por ordem 2-4 e assim forma o número 24.*



*Tobias posicionou à sua frente, a carta “2” (protecção) e a “6” (ladrão de materiais) organiza as cartas por ordem 2-6 e assim forma o número 26.*

## Modo de Jogar

Cada turno consiste nas seguintes **três** fases consecutivas: Primeiro, **todos** os jogadores, **separadamente e em turnos**, realizam a fase 1 (“realizar duas acções e adquirir edifícios”). Na fase 2 (“provisões”), três novos Pesos e três novos materiais de construção são posicionados no stock no centro da mesa. Na fase 3 (“nova carta de acção”), **todos** os jogadores posicionam **exactamente** uma nova carta de acção à sua frente.

### 1ª Fase: Realizar duas acções e Adquirir edifícios

O jogador cujas cartas jogadas mostrem o **menor** número, começa a jogar e realiza as acções das suas duas cartas, por qualquer ordem. O jogador com o **segundo menor** número começa o seu turno e realiza as suas duas acções por qualquer ordem. Agora, o jogador com o terceiro menor número de dois dígitos tem o seu turno, e assim em diante, até que cada um dos jogadores tenham realizado o seu turno e realizado as suas duas acções.

A Vanessa começa a jogar, uma vez que o seu 07 é o menor número. A seguir é o turno do Peter, por causa do seu 24, e por fim o Tobias com o seu 26.

As acções são explicadas em detalhe nas cartas (e também no anexo destas regras!) As duas cartas de acções permanecem deitadas, com a face para cima. **Nota:** Uma acção não pode ser ignorada - a menos que a carta respectiva (OU O ANEXO DESTAS REGRAS) expressamente o permitam.

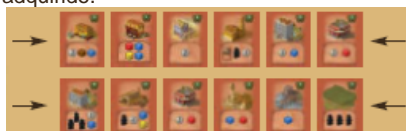
**A ordem de jogar quando temos números iguais:** Na situação em que vários jogadores mostram o mesmo número, o jogador que entre eles tem menos pontos de vitória é quem começa. Se os seus pontos de vitória também forem iguais, o jogador com menos materiais de construção coloridos (no total) é quem começa. Se o empate prevalecer, o jogador que tiver menos Pesos é quem começa. A seguir, quem tiver menos trabalhadores. Depois, quem tiver menos materiais cinzentos (entulho). Se prevalecer o empate em todos os aspectos, o jogador mais novo é quem começa.

**Adquirir edifícios:** No turno de um jogador, **depois de** realizar as suas duas acções, o jogador pode adquirir **qualquer número** de cartas de edifícios, com a face para cima, no centro da mesa. Para fazer isso, ele tem de cumprir/entregar o que estiver indicado nessa carta de edifício em particular.

- **Materiais de construção** e entulhos cinzentos têm de ser entregues e devolvidos à caixa do jogo (removidos do jogo).
- Pesos e trabalhadores são devolvidos ao stock na borda da mesa de jogo.
- **Se o Arquitecto for requerido**, o jogador tem de tê-lo deitado à sua frente **nesse momento**, isto é, como uma das suas actuais cartas de acção desse turno. O arquitecto não é entregue depois da aquisição de um edifício - ele permanece onde está!

**Muito Importante:** Por princípio, os edifícios só podem ser adquiridos se estiverem deitados **no extremo do lado esquerdo ou direito** das duas filas de cartas - isso faz com que estejam sempre disponíveis exactamente 4 edifícios. Durante o decorrer do jogo, as cartas são adquiridas basicamente "de fora para dentro". Um jogador pode escolher por que ordem adquira essas cartas e em que fila. Por exemplo, contando que ele tenha os recursos suficientes, primeiro pode comprar a carta de edifício do canto superior esquerdo, depois a do canto inferior direito e imediatamente outra do canto inferior direito.

**Nota:** Só o jogador actual, na fase 1, pode adquirir edifícios - mais ninguém. Nas fases 2 e 3 nenhum edifício pode ser adquirido.



Os edifícios são adquiridos de fora para dentro. O jogador actual na fase 1 pode escolher livremente qual dos quatro edifícios situados nas extremidades quer adquirir.

### Troca "5 por 1" durante aquisição de edifícios

Se um jogador adquirir um edifício, pode escolher pagar **5 Pesos em vez de um trabalhador** (de volta ao stock). Também **5 cubos cinzentos** (entulho) podem ser pagos, em vez de **um qualquer cubo colorido** de material de construção (removido do jogo de regresso à caixa).

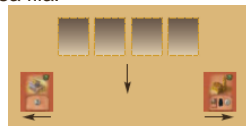
**Nota:** Não é possível trocar trabalhadores por Pesos ou cubos coloridos de material de construção por materiais de construção cinzentos!



Vanessa compra a carta do edifício do canto superior direito. Ela entrega um cubo de material vermelho e 2 Pesos.

Ela posiciona o cubo vermelho para dentro da caixa do jogo (fora do jogo) e devolve os 2 Pesos ao stock. Vanessa posiciona a carta do edifício adquirido, com a face para cima, à sua frente. Isso garante-lhe 2 pontos de vitória que não podem mais serem-lhe tirados.

- **Se durante o jogo apenas duas cartas restarem numa fila**, tira imediatamente 4 novos edifícios do monte das cartas, com a face virada para baixo na borda da mesa e posiciona-as, com a face para cima, entre as duas cartas que restavam nessa fila.



### 2ª Fase: Provisões

Tira 3 cubos do saco e posiciona-os no centro da mesa. Para além disso, posiciona 3 Pesos do stock no centro da mesa. Se ainda restarem Pesos e/ou materiais de construção provenientes da fase 1 (e/ou de turnos anteriores) no centro da mesa, eles permanecem onde estão. Os pesos e materiais de construção podem acumular-se no centro da mesa durante vários turnos.

**3ª Fase: Nova carta de acção**  
**Separadamente e alternadamente, cada jogador tira exactamente uma** das cartas da sua mão e posiciona-a, com a face para baixo, em cima de qualquer uma das duas cartas de acção deitadas à sua frente.

**Nota:** Isto acontece pela mesma ordem que as acções levadas a cabo na fase 1 (de acordo com os números formados)!

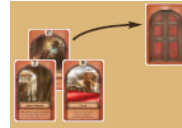


A Vanessa cobre o seu 0

A seguir Peter cobre o seu 4

Por fim, Tobias cobre o seu 6

Quando todos os jogadores tiverem jogado uma de suas cartas, elas são reveladas. A carta **antiga** por debaixo da carta jogada é **posicionada, com a face virada para baixo**, perto de cada jogador (no seu monte de cartas descartadas). Agora, cada jogador organiza novamente as suas duas cartas, com a face para cima, de acordo com os números mostrados, pela ordem crescente, da esquerda para a direita, para formar o menor número possível. Por exemplo, uma carta 2 e uma 8 devem ser sempre arrumadas como 28 - **nunca** como 82! Uma carta 6 e uma 0 são sempre transformadas em 06, nunca 60!



Vanessa revela sua carta de acção virada para baixo e aparece um "8". Ela posiciona, com a face para baixo, a carta de acção antiga, isto é, a carta "0", perto dela no seu monte de cartas descartadas. A seguir organiza as suas duas cartas actuais, como sendo um 78.

**Muito importante:** Agora, **se** um jogador, isto é, depois de revelar a carta de acção virada para baixo, não tiver mais do que duas cartas de acção na sua mão, ele pode agora pegar em **todas as** suas cartas de acção descartadas, de regresso à sua mão - ele tem novamente as 11 cartas na mão ao seu dispor.



Só 2 cartas de acção na sua mão: pega em todas as cartas de volta!

### Decurso do Jogo e Fim do Jogo

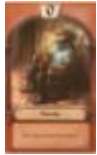
Todos os turnos que se seguem são jogados da mesma maneira como acabamos de descrever.

Se, num jogo com dois jogadores, um jogador tiver à sua frente **25 pontos de vitória** ou mais, após a fase 1, o jogo termina **imediatamente** com esse jogador a ser o vencedor - o turno não será finalizado!

Num jogo com três jogadores, 20 pontos de vitória têm de ser obtidos, e 15 pontos de vitória num jogo com quatro jogadores.

## Apontamentos sobre algumas das cartas de acção

### 0 "Siesta"



Esta carta não provoca nenhuma acção, mas é muito útil para gerar, o mais possível, um número muito baixo, possibilitando que o jogador jogue mais cedo nesse turno e fazer o melhor uso possível da segunda carta.

### 1 Refreshment – Refrescamento/Repouso



O jogador pode, **mas não é obrigado a realizar a acção**. Tira do teu monte de cartas descartadas uma carta à tua escolha.

### 2 Protection – Protecção



Se **queres** por a salvo edifícios valiosos, reunindo muitos materiais de construção e/ou Pesos, também podes querer proteger-te a tempo de ladrões e cobradores de impostos. **Estás protegido de todos os cobradores de impostos e ladrões, durante este turno.**

### 2 Debris – Entulho



A **acção deve ser realizada**. Tira todos os entulhos do centro da mesa.

*Exemplo:* É o turno da Vanessa. Há quatro entulhos no centro da mesa (4 materiais de construção cinzentos). A Vanessa tem de tirar todos os 4 cubos cinzentos do centro da mesa.

### 3 Conservation - Conservação



O jogador pode, **mas não é obrigado a realizar a acção**. Se o jogador remover uma carta de edifício das extremidades de uma fila de cartas, devolve essa carta à caixa do jogo.

**Remove imediatamente uma carta de edifício à tua escolha de uma das extremidades de uma fila. Só uma vez por turno.**

**Muito importante:** Só um edifício no total, isto é, por todos os jogadores, pode ser removido num turno. *Exemplo:* Sarah, Tobias e Vanessa têm cada um, uma carta de Conservação deitada à sua frente. É o turno da Sarah, e ela joga antes do Tobias e da Vanessa. Ela usa a sua carta de Conservação e remove a carta de edifício mais à esquerda da fila de cima. Nem o Tobias nem a Vanessa podem usar as suas cartas de Conservação para removerem um edifício nesta ronda.

### 3 Tax Collector - Cobrador de Impostos



A **acção tem de ser realizada**. Tira 1 Peso do stock e remove 1 trabalhador ou 1 peça de material de construção de cada jogador que se segue.

*Exemplo:* É o turno do Peter - ele tem o Cobrador de Imposto deitado. Nesta ronda, Vanessa já jogou, Tobias e Sarah ainda têm de jogar. Peter tira 1 Peso do stock. Agora ele tem de remover 1 trabalhador ou 1 material de construção, à sua escolha, de cada jogador que se segue, isto é, do Tobias e Sarah (Vanessa não!). Os trabalhadores são devolvidos ao stock e os materiais de construção regressam à caixa do jogo.

### 4 Worker - Trabalhador



Esta acção tem de ser realizada.

Tira trabalhadores do stock. O primeiro jogador a realizar a acção: 2 trabalhadores; os demais jogadores: 1 trabalhador.

**Atenção:** Para poder tirar 2 trabalhadores, não tens de ser o jogador com o menor número da ronda – só tens de ser o primeiro jogador na ronda actual a levar a cabo esta acção.

Se não houver trabalhadores quaisquer trabalhadores disponíveis no stock, o jogador está sem sorte e não poderá realizar a acção nesta ronda.

### 4 Architect – Arquitecto

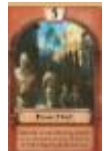


O jogador tem de tirar um trabalhador do stock. O arquitecto é necessário para a construção de alguns edifícios.

Contudo, o jogador não é obrigado a adquirir um edifício com o seu arquitecto, mesmo se for possível.

A aquisição de edifícios é estritamente voluntária. Se não houver quaisquer trabalhadores disponíveis no stock, o jogador está sem sorte e não poderá executar esta acção nesta ronda.

### 5 Pesos Thief – Ladrão de Pesos



Esta acção tem de ser realizada.

Se houver mais do que um jogador a jogar a seguir, o Ladrão de Pesos pode escolher qualquer um desses jogadores para roubar.

Se não existir nenhum jogador a jogar a seguir ao Ladrão de Pesos nesta ronda, o Ladrão de Pesos pode escolher qualquer jogador para roubar.

**Rouba metade dos pesos (arredondar para baixo) de um dos próximos jogadores a jogar. Se não houver um jogador que se siga, escolhe qualquer jogador.**

*Exemplo:* A Vanessa tem o Ladrão de Pesos deitado. A Sarah já jogou, o Peter e o Tobias ainda têm de jogar. A Vanessa tem de roubar o Peter ou o Tobias – cabe interinamente a ela quem escolhe. A Vanessa escolhe o Tobias, que tem 7 Pesos à sua frente. Ela tira 3 Pesos dele (3.5 = metade dos Pesos, arredondamento para baixo dá 3).

**Atenção:** É possível ter vários a jogar o Ladrão de Pesos, roubem um e o mesmo jogador. É também possível que todos os jogadores tenham deitado o Ladrão de pesos – todos os Ladrões de Pesos são usados consecutivamente (quando for o turno de cada jogador).

### 6 Materials Thief – Ladrão de Materiais



Esta acção tem de ser realizada.

Todas as regras para jogar o Ladrão de Pesos (ver em cima) aplicam-se da mesma forma ao Ladrão de Materiais.

Rouba um material de construção de um dos próximos jogadores. Se ele tiver mais de 3 materiais coloridos (excepto cinzento), rouba 2 materiais. Se não houver um jogador que se siga, escolhe qualquer jogador.

**Importante:** O Ladrão de Materiais normalmente só rouba um material de construção. Cabe interinamente a ele a escolha de qual material de construção tira do respectivo jogador (ele também pode escolher o material cinzento!).

Se a vítima tiver mais do que 3 materiais coloridos, o Ladrão de Materiais pode roubar dois materiais de construção à sua escolha desse jogador.

*Exemplo:* Tobias jogou o Ladrão de Materiais e quer roubar a Sarah, que joga a seguir a ele. Nesse momento, Sarah tem 4 materiais de

construção coloridos (1 amarelo, 1 castanho e 2 vermelhos), assim como 3 entulhos à sua frente. Tobias pode tirar 2 materiais de construção à sua escolha da Sarah. Ele escolhe 1 castanho e 1 cinzento.

### 7 Black Market – Mercado Negro



Esta acção tem de ser realizada.

**Atenção:** Para ter permissão de tirar 2 materiais de construção do saco, não tens de ser o jogador com o menor número na ronda – só tens de ser o primeiro jogador na ronda actual e levar a cabo esta acção.

Tira aleatoriamente materiais de construção do saco. O primeiro jogador a efectuar a acção: 2 materiais; os demais jogadores: 1 material.

### 8 Pesos



Esta acção tem de ser realizada.

Se vários jogadores tiverem a carta Pesos deitada, elas são todas usadas consecutivamente (quando for o turno de cada jogador).

Tira metade dos pesos do centro da mesa (arredondar para cima).

*Exemplo:* A Vanessa e a Sarah jogaram a carta Pesos à sua frente, há 10 Pesos no centro da mesa. A Vanessa antecede a Sarah e tira 5 Pesos. Os restantes 5 Pesos, entram nas contas de Sarah, que tira 3 Pesos (2,5 = metade dos pesos, arredondamento para cima dá 3).

### 9 Mama



Esta acção tem de ser realizada.

Se vários jogadores tiverem a carta Mama deitada, todas elas serão usadas consecutivamente (quando for o turno de cada jogador). Cabe interinamente ao jogador quais os materiais de construção (metade dos coloridos e metade dos cinzentos) tira do centro da mesa.

Tira metade dos entulhos e metade dos materiais de construção coloridos (à tua escolha) do centro da mesa (arredondar para cima).

*Exemplo:* Peter tem a Mama deitada. Há 6 materiais de construção coloridos (1 castanho, 2 amarelos e 3 vermelhos) e cinco entulhos no centro da mesa. Peter tira três materiais de construção coloridos (ele escolhe 2 amarelos e 1 castanho), assim como três materiais de construção cinzentos (metade de (5 = 2,5; arredondamento para cima dá 3).

## Agradecimentos

A editora e o autor gostariam de agradecer a todos os "test players" que participaram na realização deste jogo. Agradecimentos especiais ao Andreas Staube, Michael Kroupal, Anke Fleckenstein e Vanessa von Thien.



**Autor:** Reinhard Staube

**Ilustrações:** Michael Menzel

**Configuração:** Steffi Krage

**Texto:** Reinhard Staube and eggertspiele

**Tradução Inglesa:** Alexa Trost (Eng.) e Torselli (Pt)

**Versão Portuguesa:** Paulo Santos

Copyright: ©eggertspiele GmbH & Co. KG Hamburg 2009 /

[www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>