

INFINITE CITY

Os tempos são bons, a economia está em expansão, os trabalhadores fluem em grande número, e a maior cidade do mundo está a crescer exponencialmente! Só uma cooperação pode controlá-la. Será a tua?

Objectivo do Jogo

O teu objectivo: assumir o controlo da cidade. Faz isto, controlando as maiores áreas e assegurando os edifícios chave dentro da cidade.

Conteúdo

- Folha de Regras
- 6 Grupos de 15 marcadores coloridos.
- 120 Peças

Preparação

Cada jogador recebe 15 marcadores de uma cor. Vira todas as peças, com a face para baixo, para formar um baralho de peças. Baralha o baralho todo, a seguir dá uma mão de cinco peças, com a face para baixo, a cada jogador. Posiciona no meio da mesa, cinco peças do topo do baralho, com a face para baixo, na forma de mais (+), desta forma:



Aleatoriamente escolhe um jogador para começar a jogar. Os outros jogadores jogam no sentido dos ponteiros do relógio.

Construir a Cidade

No teu turno, pega numa peça da tua mão. Posiciona-a na mesa, com a face para cima com um dos teus marcadores em cima dela, reivindicando o controlo da peça. A peça tem de estar adjacente, pelo menos a uma peça já posicionada. Uma vez posicionada a peça, segue as suas instruções impressas.

Para ser considerada adjacente, os lados de duas peças têm de acoplar totalmente.



Adjacente

Não adjacente

Se posicionares um marcador numa peça com a face para baixo, como fazendo parte do teu turno, vira essa peça, para que a face fique para cima e segue as instruções que estão na peça. Se posicionares um marcador numa peça, já com a face para cima na área de jogo, não sigas as instruções impressas na peça. Se as instruções de uma peça provocar que jogues outra peça, repete o procedimento com essa peça, incluindo posicionar um dos teus marcadores.

Quando acabares de posicionar peças e seguir as suas instruções, tira peças até teres cinco na tua mão. Se já tiveres cinco ou mais peças, não tires nenhuma do baralho. O teu turno está agora terminado, e é o turno do próximo jogador.

Fim do Jogo

Se algum jogador ficar sem marcadores, resolve qualquer texto da peça posicionada que não leve ao posicionamento de mais peças. Cada jogador efectua um último turno e a seguir o jogo termina. Se um jogador não tiver marcadores quando seria o seu último turno, esse turno é ignorado.

Alternativamente, se em qualquer momento, todas as cinco Centrais Eléctricas estiverem em jogo, o jogo termina imediatamente, independentemente das condições mencionadas em cima.

Agora soma as pontuações de cada jogador.

Para pontuar, olha para os grupos de peças adjacentes contíguas que controlas. Cada grupo tem de ter, pelo menos, três peças para se habilitar à pontuação. Por cada um desses grupos, ganhas um número de pontos, igual ao número de peças adjacentes que controlas desse grupo.

Um jogador controla qualquer peça onde esse jogador tenha um marcador presente. Se vários jogadores tiverem marcadores presentes, todos esses jogadores controlam a peça, independentemente do número de marcadores aí presentes.



O jogador Abe (vermelho) tem 8 pontos.

A jogadora Betty (azul) tem 3 pontos.

A seguir ganha os pontos iguais aos valores impressos nas peças (se existir algum).

No exemplo de cima, Betty ganha 1 ponto bônus por cada Central Eléctrica (Power Station) que controla (para um total de dois), mas um pela Esquadra de Polícia (Police HQ) para um total de três pontos. Abe só ganha um ponto bônus pela Esquadra de Polícia (Police HQ).

Por fim, conta o número de peças que controlas com bordas e anéis em prata. O jogador que controlar o maior número de peças com bordas em prata ganha um bônus igual ao número dessas peças. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados, cada um ganha esse bônus.

Cada uma das Centrais Eléctricas da Betty tem bordas em prata, enquanto só o Sítio de Construção de Abe é prateado. Betty ganha dois pontos bônus adicionais.

Quando contas a pontuação, considera-se que controlas uma peça quando um dos teus marcadores está em cima dela, mesmo se outros jogadores também tenham marcadores na peça. Isto significa que mais do que um jogador pode controlar uma peça. Essas peças contam para todas as condições aplicáveis de pontuação.

O vencedor é o jogador com mais pontos. Em caso de empate, o vencedor é o jogador empatado com a maior área de peças adjacentes.

Abe tem uma pontuação total de 9 pontos, Betty consegue apenas 8.

É o Abe que comanda a Infinity City.

Créditos

Design and Development: Brent Keith

Editing: Jon Garceau

Art: Charles Urbach

Graphic Design: jim pinto

Production: David Lepore

Playtest: Jon Hall, David Lepore, jim pinto, Geoff Wedig, Kathy Wedig, Bronwyn Wedig, Duncan Wedig, John Zinser

Portuguese Rules: Paulo Santos

© 2009, Alderac Entertainment Group. Infinite City and Alderac Entertainment Group and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. All rights reserved.

Versão Portuguesa: Paulo Santos



Fevereiro de 2010