

GAMES

GAMES Magazine - Family Game Nominee 2007

INTRODUÇÃO

O cavaleiro Cunibert de Neiderhochburg está seguro de que o seu velho rival Barão Alfonse de Blech tem demasiada influência no país. Ele decidiu pôr o barão arrogante no seu lugar. O cavaleiro Cunibert é o único que pode garantir a segurança da população.

OBJECTIVO DO JOGO

Durante o jogo, os jogadores constroem juntos o país com as suas vilas e cidades. O objectivo dos 2 ou 4 jogadores é conseguir o maior controlo possível do país e da população.

Paulatinamente vão-se adicionando castelos (Knight's Castles). São o ponto de partida dos cavaleiros, com que os jogadores tentam conseguir o controlo das vilas e cidades.

O jogador que coloque o último cavaleiro numa vila ou cidade, recebe os pontos correspondentes.

MATERIAL DO JOGO

- 96 peças de terrenos – 24 para cada jogador (3 vilas, 6 castelos e 3 cidades numa planície e outras tantas na floresta).

Na frente de cada uma dessas peças, vêem-se uma das quatro paisagens possíveis: lago, montanha, planície ou floresta (todas as florestas têm sempre edificações).



Lago

Montanha

Planície

A maioria das peças com planícies ou florestas têm edificações: vilas, castelos ou cidades.

Planície (cada jogador tem 3 de cada peça):



Vila

Castelo

Cidade

Floresta (cada jogador tem 3 de cada peça):

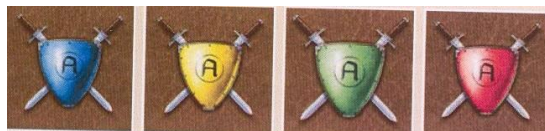


Vila

Castelo

Cidade

Na parte de trás das peças de terrenos figura o brasão na cor de cada jogador e também uma letra (A-E) que indica se a peça entra em jogo mais cedo ou mais tarde.



- 120 cavaleiros – discos de madeira nas quatro cores dos jogadores (30 para cada).



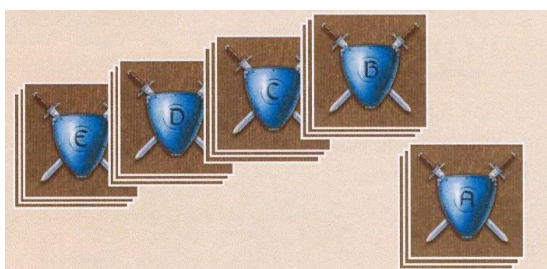
PREPARAR O JOGO

Cada jogador recebe as 24 peças de terrenos com o brasão da sua escolha (no verso) e os 30 cavaleiros da mesma cor.

PREPARAR AS PEÇAS DE TERRENOS

Cada jogador separa as suas peças de acordo com a letra no verso e depois baralha cada grupo de peças.

Cada jogador faz um monte de peças com as letras viradas para cima: as peças com a letra E são colocados no fundo, por cima delas já colocadas as peças com a letra D, de seguida as peças com a letra C e por fim as peças com a letra B são colocadas no topo do monte.



PEÇAS GUARDADAS NA SUA POSSE

Das quatro peças com a letra A, cada jogador escolhe 1 castelo e outra peça qualquer e guarda-as na sua mão. Cada jogador entrega as peças restantes, viradas com a letra para cima, para a colocação inicial.

Nota: Todas as peças com a letra A foram repartidas: 2 estão na mesa e as outras 2 estão na mão do jogador. Agora, no monte das peças de terrenos de cada jogador, deverá figurar a letra B ao cimo do monte.

COLOCAÇÃO INICIAL DAS PEÇAS

As peças entregues, coloca-se ao centro da mesa formando um rectângulo, conforme aparece na figura. Agora, pode-se virar as peças. Não importa qual a ordem da distribuição das cores das peças.

O jogador mais velho começa a jogar, os outros jogadores jogam segundo os ponteiros do relógio.



MODO DE JOGAR

Colocar 1 a 3 peças

O jogador que se encontra na sua vez de jogar, coloca uma das duas peças que tem na sua mão, na colocação inicial. Ao fazê-lo, pelo menos uma das bordas deve colidir com uma das peças já colocada. Depois, o jogador tira a primeira peça que se encontra no cimo do seu monte.

O jogador pode repetir este procedimento até 3 vezes por jogada. O primeiro movimento é obrigatório, os restantes movimentos são voluntários até ao máximo de 3.



Colocar um castelo (Knight Castle) e mover os cavaleiros

Colocar um castelo

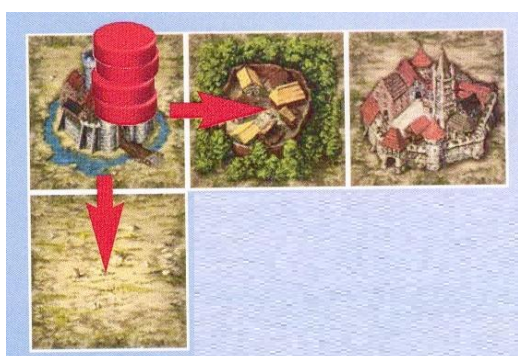
Se o jogador adicionar uma peça de castelo ao jogo, pode ao mesmo tempo colocar até 5 cavaleiros em cima do castelo (formando um monte de discos)

Nota: pode suceder que um jogador já tenha colocado todos os seus cavaleiros, mas tem ainda para colocar em jogo uma ou várias peças de terreno com castelo. Neste caso, não se coloca nenhum cavaleiro.

Mover os Cavaleiros

- O jogador move imediatamente o monte dos seus cavaleiros para fora do castelo, em linha recta, numa das direcções possíveis (nunca na diagonal).
- Os cavaleiros movimentam-se sempre de uma peça para outra imediatamente a seguir, sem saltar por cima de uma peça ou espaço.
- Durante o movimento, o jogador tem de deixar cavaleiros para trás, em cada peça para onde se movimentam ou de onde saíam, incluindo o seu próprio castelo. De acordo com o tipo de peça (planície, floresta ou montanha), um número diferente de cavaleiros têm de ficar nessa peça:
 - numa peça com planície: 1 cavaleiro;
 - numa peça com floresta: 2 cavaleiros;
 - numa peça com montanhas: 3 cavaleiros.
- cavaleiros não podem entrar nas peças que tenham um lago.

- Mais cavaleiros podem ficar numa peça, mas nunca mais do que 4 cavaleiros em qualquer peça. Se o movimento dos cavaleiros, fizer com que se exceda este limite, os cavaleiros não poderão entrar na peça em causa.
- Só se pode entrar nas florestas e montanhas, se existirem cavaleiros suficientes para ficarem na respectiva peça, caso contrário não se pode realizar o movimento.
- Os cavaleiros só são movimentados, imediatamente a seguir a serem colocados em jogo. Depois disso, não podem ser movimentados outra vez, durante todo jogo.
- Se os cavaleiros são movidos para peças onde já existem um ou mais cavaleiros, os novos cavaleiros são colocados em cima dos outros, que aí se encontram.



Exemplo: O jogador vermelho coloca 4 cavaleiros no seu castelo (acabado de colocar) e decide mover os cavaleiros para o lado direito e deixa:

- 1 cavaleiro no castelo (planície);
- 2 cavaleiros na vila (floresta);
- e coloca 1 cavaleiro na cidade (planície) e

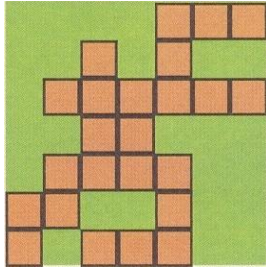
Tamanho da área de jogo

O tamanho da área de jogo é diferente de acordo com o número de jogadores:

- 2 jogadores: uma linha ou coluna podem conter o máximo de 7 peças e a área pode ter o máximo de 7x7 peças;
- 3 jogadores: 9 por linha e coluna, 9x9 peças;
- 4 jogadores: 10 por linha e coluna, 10x10 peças.

Uma vez colocadas todas as peças, o jogo termina e o pontos são calculados.

Nota: Pode acontecer que nem todos os jogadores coloquem a sua última peça na mesma jogada.



Exemplo da área de jogo 2 jogadores

FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO

Agora, conseguem-se pontos pelos cavaleiros que se encontrem nos castelos, vilas e cidades.

O jogador cujo cavaleiro se encontrem no cimo do monte dos cavaleiros numa peça, obtém os pontos respectivos:

- Por um castelo 1 ponto;
- Por uma vila 2 pontos;
- Por uma cidade 3 pontos

Pelas peças de terrenos que não tem edificações não se consegue qualquer ponto.



Azul – 1 pt



Vermelho – 2 pts



Amarelo - 3 pts

O jogador que consiga o maior número de pontos, ganha o jogo. No caso de empate, ganha o jogador que tenha à sua frente o maior número de cavaleiros. Se mesmo assim continuarem iguais, o jogo é declarado empatado.

Versão Portuguesa: Paulo Santos



Junho de 2007