

**Deutscher SpielePreis
Finalist 2003**



**International Gamers Awards
Nominee 2003**



Objectivo do Jogo

Tu és um ambicioso e um inventivo mercador Italiano durante os dias de glória do Norte de Itália. Tu andas à procura pelas vilas e cidades, de novos mercados para as tuas mercadorias. Usando rotas por descobrir e rotas novas de comércio, constróis uma rede de comércio para grandes e pequenas comunidades. Naturalmente, que tentas alcançar os mercados das grandes cidades, que são mais valiosos do que os das pequenas aldeias. Claro que, nenhum negócio prospera verdadeiramente, tendo que enfrentar uma perigosa concorrência.

Conteúdo

- 1 Tabuleiro, constituído:
 - 4 Peças de extremidades
 - 4 Conectores
 - 6 Peças de terrenos
- 124 Peças de estradas
- 19 Peças de comunidades
- 8 Peças de atelier
- (bases de inicio)
- 4 Marcadores de recursos
- 48 Cubos de mercadores (blocos de madeira)
- Livro de Regras

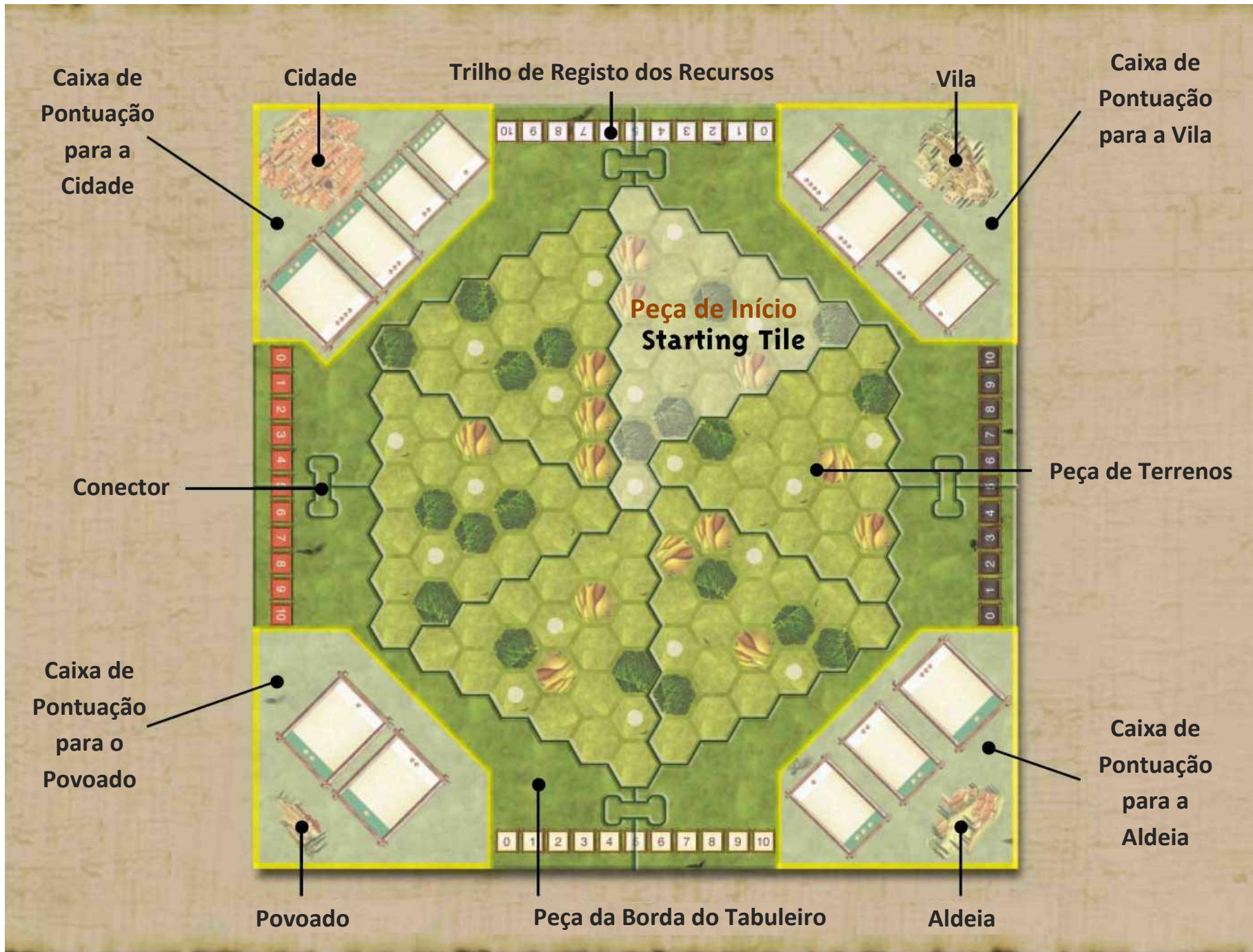
Preparação do Jogo

Antes do teu primeiro jogo, irás precisar de remover com cuidado todas as peças das suas molduras.

- 1º, constrói o tabuleiro com as 4 peças das extremidades e os 4 conectores
- 2º, posiciona as 6 peças de terrenos no centro do tabuleiro, de forma aleatória. Nota: debes primeiro colocar a peça inicial, a mais longa (tem mais um espaço no na extremidade).
- 3º, baralha as 19 comunidades, com a face virada para baixo e coloca 1 em cada um dos espaços marcados a cinzento. Depois vira todas as comunidades para que a face fique virada para cima.
- 4º, cada jogador escolhe 1 cor: preto, cinzento, amarelo ou vermelho, e coloca-se no lado do tabuleiro com o trilho dos recursos que coincide com essa cor.
- 5º Cada jogador recebe as peças com a sua cor:
 - 1 Atelier (o 2º atelier só é usado num jogo com 2 jogadores)
 - 5 Peças de montes.
 - 8 Peças de floresta
 - 18 Peças de planícies
 - 12 Cubos de mercadores
- 6º, escolhe um jogador inicial. (sugerimos que mistures os ateliers e tires um à sorte). O jogador inicial efectua a sua vez de jogar em 1º, e depois cada um dos outros jogadores efectuam a sua vez no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador inicial posiciona o seu atelier num qualquer espaço de planície vazio. Não podes posicionar o teu atelier num espaço de monte ou floresta.

Regra Especial: não podes posicionar o teu atelier ao lado de outro atelier de outro jogador. Deve haver, pelo menos, um espaço vazio entre todos os ateliers. Não podes colocar o teu atelier ao lado de uma comunidade, deve haver, pelo menos, 1 espaço entre as duas peças.

- Por fim, posiciona o teu marcador de recurso no trilho dos recursos no espaço marcado com “0”. Este trilho é utilizado para registar quantos recursos tens disponíveis para despenderes
Agora está tudo pronto para começares a jogar!



Conteúdo em detalhe:

124 Peças de Estradas (rectas na frente e curvas nas costas):

20 Peças de Montes (5 por cor) 32 Peças de Floresta (8 por cor)



72 Peças de Planície (18 por cor)



19 Peças de Comunidades:

4 Cidades



5 Vilas



5 Aldeias



5 povoados



8 Peças de Ateliers (2 em cada cor)



Preto



Cinzento



Amarelo



Vermelho

4 Marcadores de Recursos:



48 Cubos de Mercadores (12 em cada uma das 4 cores):



Modo de Jogar

- O jogador inicial efectua a sua vez de jogar em primeiro. Os outros jogadores seguem-no no sentido dos ponteiros do relógio (para a esquerda).
- Tu comesças o jogo sem recursos. Recebes 6 recursos no início de cada uma das tuas jogadas (move o marcador no teu trilho de recursos em 6 espaços para a direita). Na tua primeira vez de jogar irás ter 6 recursos.
- Podes utilizar tantos recursos quantos tiveres durante a tua vez de jogar.
- Os recursos são despendidos para construir estradas, colocando peças no tabuleiro, para que possas alcançar novos mercados.
- Não tens de usar todos os teus recursos. Podes guardar alguns deles (ou todos) para a tua próxima jogada, mas nunca podes ter mais do que 10 recursos.
- Quando acabares de despendere os teus recursos, a tua vez de jogar está terminada, é a vez de jogar do próximo jogador.

Jogar as Peças

Jogar uma peça custa um certo número de recursos, dependendo do tipo de terreno (O custo é o mesmo quer jogues uma peça a direito ou em curva):



Planície = 2 recursos

Floresta = 3 recursos

Montes = 4 recursos

- Só podes jogar uma peça que coincide com o espaço em que a estás a colocar a peça. Assim, só podes colocar peças de floresta num espaço de floresta, e não podes colocar uma peça de floresta em qualquer outro tipo de espaço.
- Não podes colocar mais do que uma peça num dado espaço (não podes amontoar peças umas em cima das outras).
- Quando colocas peças que conectem comunidades, essas peças não podem ser movidas.
- Só podes despendar recursos que tenhas no teu trilho de recursos. Não há crédito!
- Podes construir mais do que numa direcção durante a tua vez. Tu comesças no teu atelier (ou em qualquer comunidade para onde já te tenhas conectado), e colocas peças para te conectares para novas comunidades.

Importante: Cada estrada que constróis deve conectar a tua rede a uma nova comunidade que ainda não tenhas alcançado. Não podes colocar peças, se elas não conectarem para uma **nova** comunidade.

- Deves colocar um dos teus cubos de mercadores em cada comunidade para onde te conectes. **Todos** os jogadores podem ter um cubo de mercador na mesma peça, mas isso não dilui o valor desse mercado (ver pontuação).
- Só podes colocar peças, se conseguires conectar-te a uma comunidade que não tenha um dos teus cubos de mercadores em cima. Não podes colocar mais do que um dos teus cubos de mercador em qualquer comunidade.
- A partir de cada comunidade onde tenhas um cubo de mercador, podes expandir-te para qualquer direcção à tua escolha.
- Nunca te podes conectar a um atelier de outro jogador.
- Se não tiveres despendidos todos os teus recursos, então podes guardá-los para usá-los mais tarde. Contudo, nunca podes ter mais do que 10 recursos! Qualquer excesso de recursos é perdido.

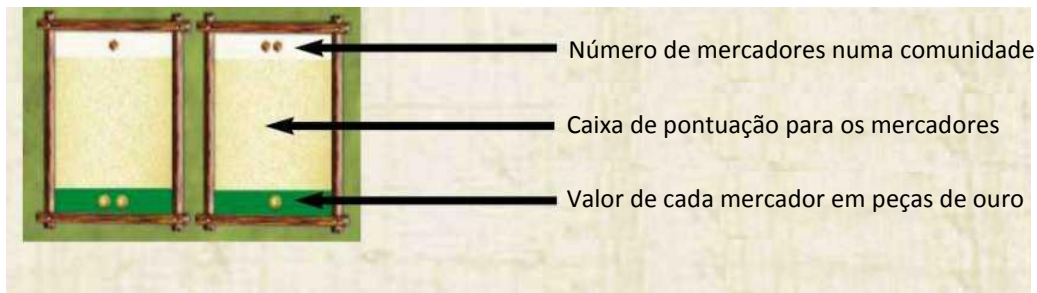
Exemplo detalhado na página 8

O jogo termina assim que qualquer um dos jogadores, no início da sua vez de jogar, descobrir que não consegue conectar mais nenhuma comunidade. Isto acontece se:

- Todas as comunidades que ele pode alcançar já têm um dos seus cubos de mercadores, ou
- Se ele não tiver mais cubos para colocar, ou
- Se ele não tiver o tipo de peças correctas para colocar.

Pontuação

Quando o jogo termina, move todos os cubos de mercadores do tabuleiro para as caixas de pontuação nas extremidades. Move os mercadores de cada uma das comunidades, uma de cada vez e posiciona-os na caixa apropriada.



Povoado:

- Se existir 1 mercador num povoado, coloca esse mercador na caixa com 1 pedra. Esse mercador vale 2 ouros.
- Se existirem 2 mercadores num povoado, coloca ambos os mercadores na caixa com 2 pedras. Cada mercador vale 1 ouro aos seus proprietários.
- Se existirem 3 ou 4 mercadores num povoado, coloca-os todos de lado. Eles não valem qualquer ouro. Assim, colocar um mercador num povoado que já tenha 2 mercadores, não faz qualquer sentido, a menos que queiras negar ouro aos outros dois adversários.

Aldeia:

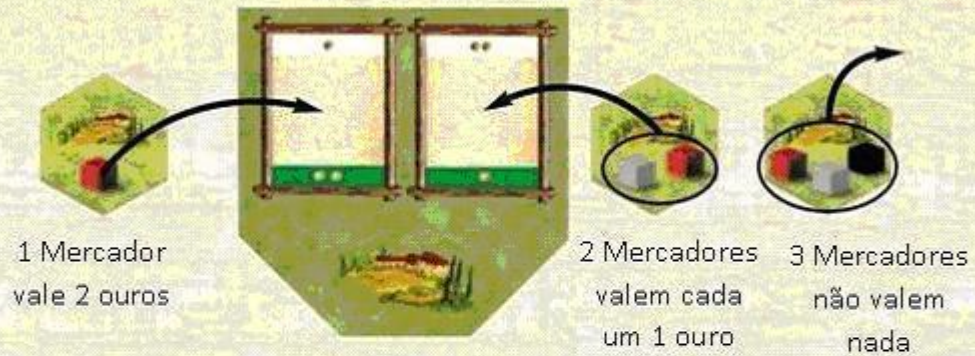
- Se existir 1 mercador numa aldeia, coloca esse mercador na caixa com 1 pedra. Esse mercador vale 3 ouros.
- Se existirem 2 mercadores numa aldeia, coloca ambos os mercadores na caixa com 2 pedras. Cada um desses mercadores vale 2 ouros aos seus proprietários.
- Se existirem 3 mercadores numa aldeia, coloca-os todos esses mercadores na caixa com 3 pedras. Cada mercador vale 1 ouro.
- Se existirem 4 mercadores numa aldeia, coloca-os de lado. Eles valem 0 ouros.

Usa o mesmo método para as **vilas** e **cidades**.

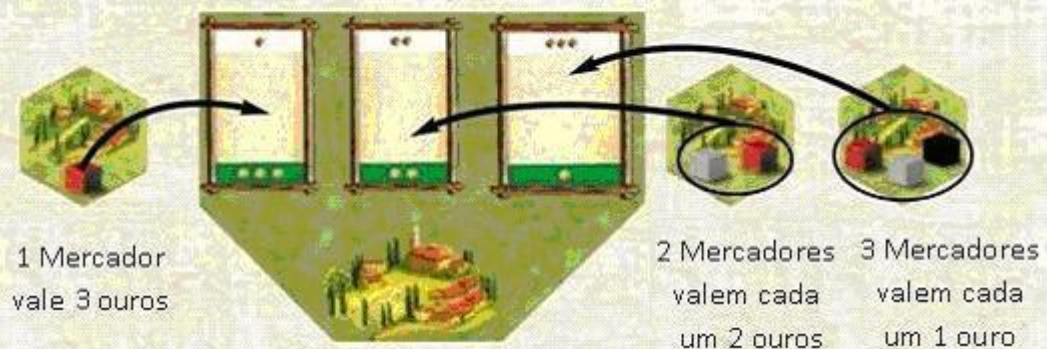
Uma vez colocados todos os mercadores nas caixas apropriadas, os jogadores podem determinar a quantidade de ouro que ganharam. O jogador com mais ouro é o vencedor. Se houver um empate, o jogador com mais recursos em seu poder é o vencedor.

Exemplos de Pontuação:

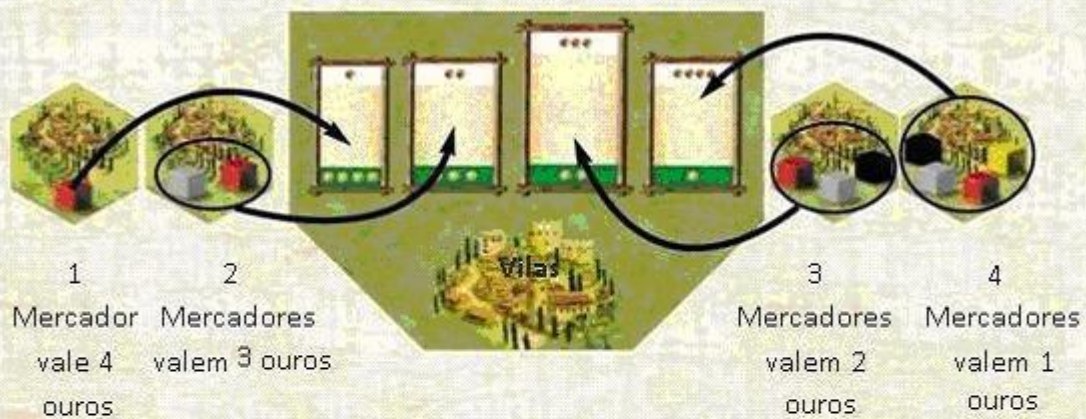
Povoados



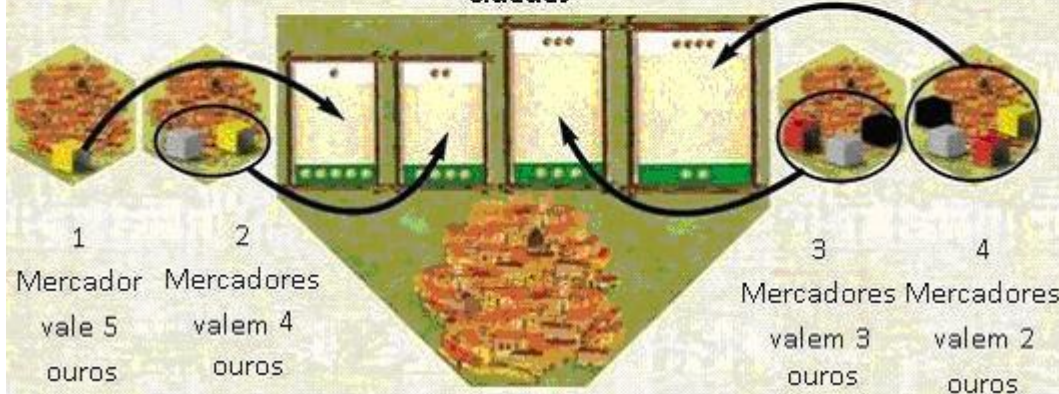
Aldeias



Vilas



Cidades



Exemplo Detalhado

Primeira jogada



O jogador cinzento quer ligar as duas comunidades mais valiosas perto do seu atelier: a cidade e a vila! Ele constrói uma peça de monte com uma estrada a direito e uma peça de planície com uma curva. O caminho sobre o espaço de monte custa 4 recursos, pelo que o cinzento move o seu marcador de recursos no trilho dos recursos em 4 espaços para a direita, indicando 2 recursos. Depois, o cinzento coloca um mercador da sua cor na vila. Agora o jogador cinzento liga-se à cidade através do espaço de planície. Isto custa os seus 2 últimos recursos (pelo que move o seu marcador para o "0"). Depois posiciona um mercador na cidade.



Segunda Jogada



O jogador cinzento está a planear em alcançar outra cidade valiosa que fica longe. O jogador preto já está nessa cidade. Se o Preto conseguir guardá-la só para si então irá valer 5 ouros. Infelizmente o Cinzento só tem 6 recursos disponíveis – não são suficientes para alcançar a cidade nesta jogada.

Assim, o Cinzento coloca 3 peças para chegar ao povoado à esquerda do seu atelier e perto da cidade. Ele usa 2 dos seus mercadores e gasta todos os seus 6 recursos. O povoado irá ainda render 1 ouro a cada jogador.



Terceira Jogada



Agora o Cinzento pode alcançar a cidade ocupada pelo Preto. Ele podia usar uma peça de floresta, que custaria 3 recursos, mas ele quer dificultar a vida ao Preto em alcançar a comunidade junto ao seu atelier.

Assim, ele usa todos os seus recursos, e joga 3 peças de planície. Isto bloqueia o Preto de ser capaz de construir ao longo da borda do tabuleiro. Agora o preto só pode atravessar as estradas do cinzento, através da ligação à aldeia (assinalada com uma seta).

Agora que o Cinzento alcançou a cidade, ele irá ganhar 4 ouros. O jogador preto perdeu 1 ouro, porque ele irá também ganhar 4 ouros (em vez dos 5).

Regras para 2 Jogadores

Utiliza todas as regras, excepto aquelas que estão alteradas a seguir:

- Irás usar as duas cores das peças de estrada que coincidam com o trilha dos recursos dos lados opostos do tabuleiro. Podes usar essas duas cores em permuta.
- Cada jogador usa ambos os ateliers que coincidam com uma das suas cores escolhidas.
- Depois as comunidades são posicionadas, coloca os teus ateliers de forma alternada: o primeiro jogador posiciona o seu primeiro atelier, depois o outro jogador coloca o seu primeiro atelier. Depois o primeiro jogador posiciona o seu segundo atelier e por fim o segundo jogador coloca o seu segundo atelier. A seguir, o segundo jogador efectua a sua primeira jogada.
- Cada comunidade só pode ter um cubo de mercador em cima, mas podes-te ligar a uma comunidade que já tenha um mercador (sem que positions um dos teus cubos de mercadores), com o objectivo de expandires a tua rede de estradas a partir daí.
- O jogo termina quando todas as comunidades tiverem um mercador em cima delas.
- Posiciona os cubos de mercadores na caixa com o maior valor em ouro para esse tipo de comunidade. Assim, um mercador numa cidade vale 5 ouros, numa vila 4, numa aldeia 3 e num povoado 2 ouros.
- Se houver um empate, então o jogador com mais recursos é o vencedor.

Autor: Martin Wallace

Martin Wallace é um inglês que vive em Manchester e prefere jogos complexos e sofisticados. Ele já desenvolveu uma quantidade de jogos magníficos com a sua própria e pequena editora. Com "La Strada" ele criou um jogo com uma jogabilidade sofisticada ainda que simples e fácil de compreender as regras.