

NEW WORLD

Um jogo de perspicácia no posicionamento de fichas, criado por Klaus-Jürgen Wrede,
para 2 a 5 jogadores com idades a partir dos 8 anos

O Novo Mundo foi descoberto! Agora é hora de explorá-lo e colonizá-lo. Os jogadores exploram e desenvolvem o Novo Mundo começando na costa este e avançando sempre em direcção a oeste, posicionando os seus colonos nos caminhos, nas cidades, nas quintas, e nas planícies. A capacidade dos jogadores em desenvolver a área e em saber usar os seus salteadores, comerciantes, caçadores e agricultores, irá determinar quem é o vencedor.

Conteúdo

- 95 Fichas de terrenos, com fracções de cidades, de caminhos e de planícies, e quintas.



- 30 Colonos em 5 cores

Cada um pode ser usado como um comerciante, salteador, caçador ou agricultor.

Um colono de cada jogador é utilizado como o seu marcador de pontuação.

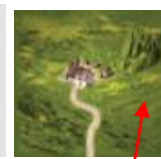
- 1 Tabuleiro de jogo com o trilho da pontuação e os espaços de partida da costa este.



- 2 Exploradores, os quais são usados para marcar o movimento dos jogadores em direcção a oeste.
- Livro de regras e folha de sumário



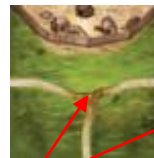
As costas das Fichas



Quinta



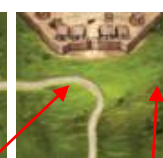
fracção de Cidade



Cruzamento



Fracção de Caminhos



Fracção de Planície

Visão Geral do Jogo

Jogada após jogada, os jogadores posicionam fichas de terrenos. À medida que o vão fazendo, os caminhos, as cidades, as planícies e as quintas, emergem e crescem. Nelas, os jogadores podem colocar os seus colonos para ganharem pontos. Os jogadores marcam pontos durante e no final do jogo. O jogador com mais pontos depois da pontuação final, é o vencedor.

Preparação

Posiciona o tabuleiro do jogo num dos lados da mesa, de maneira que os espaços de partida estejam na direcção do meio da mesa. Baralha as fichas de terrenos, com a face virada para baixo, e amontoa-as em vários montes, com a face virada para baixo, para que todos os jogadores possam aceder a elas facilmente. Cada um dos jogadores pega em 6 colonos da sua cor e posiciona um, como o seu marcador de pontuação, no espaço mais largo do trilho da pontuação com o valor “0”. Cada jogador posiciona os restantes 5 colonos à sua frente em cima da mesa (a sua área de jogo), como fazendo parte da sua provisão. Posiciona os dois exploradores em dois dos espaços de partida do tabuleiro de jogo à tua escolha. Os jogadores decidem entre eles quem irá ser o jogador inicial, usando um qualquer método, que escolham para o efeito.

Modo de Jogar

Os jogadores efectuem jogadas no sentido dos ponteiros do relógio, começando com o jogador inicial. Na vez de jogar de um jogador, ele executa as seguintes acções pela ordem indicada:

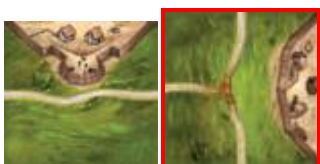
- O jogador **tem** de retirar e posicionar uma nova ficha de terreno.
- O jogador **pode** colocar **um** dos seus colonos, tirado da sua provisão, numa ficha de terreno que tenha acabado de posicionar.
- Se, ao posicionar a ficha de terreno, **quintas, caminhos e/ou cidades** forem completadas, estas são imediatamente pontuadas.

A vez de jogar do jogador termina e o próximo jogador, no sentido dos ponteiros do relógio, efectua a sua vez de jogar, da mesma maneira.

■ POSICIONAR FICHAS DE TERRENOS

Primeiro, um jogador **tem** de retirar uma ficha de terreno de um dos montes, com a face virada para baixo. Ele olha para ela, mostra-a aos seus companheiros de jogo (para assim eles possam aconselhá-lo no “melhor” posicionamento da ficha), e posiciona-a na mesa, usando as seguintes regras:

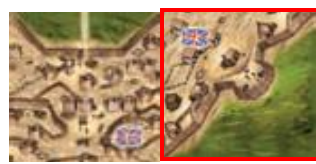
- A nova ficha (com as bordas **vermelhas** nos exemplos) **tem** de ser posicionada com, pelo menos, uma borda encostada numa ficha colocada anteriormente ou encostada a um dos espaços de partida do tabuleiro do jogo. A nova ficha não pode simplesmente ser posicionada canto com canto, com uma ficha anteriormente posicionada ou com o espaço de partida.
- A nova ficha tem de ser posicionada de maneira a que, todas as fracções de planícies, cidades e caminhos, da nova ficha, tenham continuidade nas fracções de planícies, cidades e caminhos de todas as fichas encostadas a ela.



As fracções de caminhos e de planícies têm continuidade



A fracção da cidade tem continuidade



Numa das bordas a fracção da cidade tem continuidade e na outra borda as fracções das planícies também têm continuidade







Este é um exemplo de um posicionamento que não é permitido

Em circunstâncias raras, onde uma ficha retirada não tem nenhum posicionamento permitido (e se todos os jogadores concordarem), o jogador descarta a ficha do jogo (coloca-a na caixa) e retira outra ficha para posicionar.

■ COLOCAR OS COLONOS

Depois do jogador posicionar uma ficha de terreno, ele pode colocar um dos seus colonos, usando as seguintes regras:

- O jogador só pode colocar 1 colono na sua vez de jogar.
- O jogador tem de tirá-lo da sua provisão.
- O jogador só pode colocá-lo na ficha que ele acabou de jogar.
- O jogador tem de escolher onde colocar o colono na ficha, quer como um:

Comerciante	Salteador	Caçador	Agricultor			
	ou		ou		ou	
Na fracção da cidade		aqui		aqui		
				Numa fracção de planície (deita os caçadores num dos seus lados)		Numa casa da quinta

- O jogador não pode colocar um colono numa fracção de, planície, cidade, ou caminho, se essa fracção está ligada a uma fracção de outra ficha (não importa a que distância), que já tenha um colono em cima dela (de qualquer jogador, incluindo ele próprio). Ver os seguintes exemplos:



O azul só pode colocar o colono como um caçador, uma vez que já existe um comerciante na fracção de cidade ligada á peça acabada de colocar.



O azul pode colocar o seu colono como sendo um comerciante ou salteador, mas só o pode fazer como um caçador na pequena fracção de planície onde a seta vermelha está apontar. Na grande área de planície, já existe um caçador, numa fracção ligada à fracção de planície da ficha acabada de jogar pelo azul.

Quando um jogador tiver colocado todos os seus colonos, continua a jogar peças de terreno em cada vez de jogar. Embora um colono não possa ser retirado, os colonos regressam aos jogadores quando as quintas, caminhos e cidades são pontuados.

A vez de jogar do jogador termina e o jogador seguinte, no sentido dos ponteiros do relógio, efectua a sua vez de jogar, e assim em diante.

Atenção: Se, através do posicionamento da ficha, cidades, caminhos e/ou quintas são completadas, elas são pontuadas, antes de o jogo prosseguir com o próximo jogador.

■ PONTUAÇÃO DAS QUINTAS, CAMINHOS E CIDADES COMPLETADAS

■ Um CAMINHO completado

O caminho é completado quando as fracções de caminhos em ambos os extremos se ligam a um cruzamento, a uma fracção de cidade, ou uma quinta, ou quando o caminho forma um laço completo. Pode haver várias fracções de caminho entre os extremos.

O jogador que tiver um salteador num caminho completado pontua um ponto por cada ficha no caminho completado (conta o número de fichas; as fracções separadas numa ficha contam apenas uma vez) e 2 pontos por cada posto de comércio ao longo do caminho.

O jogador avança o seu marcador no trilho da pontuação, no número de espaços iguais aos pontos ganhos. Se ultrapassares os 50 pontos no trilho da pontuação, deita o seu marcador para indicar uma pontuação superior aos 50 pontos, e continua a avançar no trilho.

■ Uma CIDADE Completada

Uma cidade é completada quando a cidade é completamente cercada por uma muralha e não existem fendas na muralha. Uma cidade pode ter várias fracções.

O jogador que tiver um comerciante numa cidade completada, pontua dois pontos por cada ficha da cidade (conta as fichas, não as fracções). Cada bandeira na fracção da cidade dá ao jogador 2 pontos.

O **vermelho** ganha 8 pontos (3 fichas de cidade e 1 galhardete).



O **vermelho** ganha 8 pontos (4 fichas de cidade e nenhuma bandeira).

Quando uma ficha tem 2 fracções numa cidade, esta continua a contar apenas 2 pontos (1 ficha).

O que acontece se uma cidade ou um caminho completo tiver mais do que um colono?

È possível através de posicionamentos perspicazes de fichas de terrenos, existam mais do que um salteador num caminho ou mais do que um comerciante numa cidade. Num caminho ou cidade completa, o jogador com mais salteadores (num caminho) ou mais comerciantes (numa cidade) ganha **todos** os pontos.

Quando dois ou mais jogadores estiverem empatados com o maior número de salteadores ou comerciantes, cada um deles ganha o total de pontos pelo caminho ou cidade. →

A nova ficha conecta fracções separadas de cidade numa cidade completa

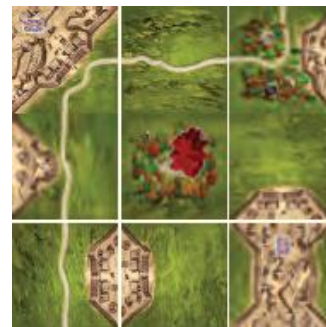


O **vermelho** e o **azul**, cada um ganha os 12 pontos completos (5 fichas + 1 galhardete) pela cidade, uma vez que ambos estão empatados com 1 comerciante, na cidade completada.

■ Uma QUINTA Completada

Uma quinta está completada quando a ficha onde ela está, está completamente cercada por fichas de terreno.

O jogador com o agricultor numa quinta ganha 9 pontos (1 pela ficha da quinta e 1 por cada uma das outras fichas).



O vermelho ganha 9 pontos

Regresso dos colonos Pontuados à provisão dos jogadores

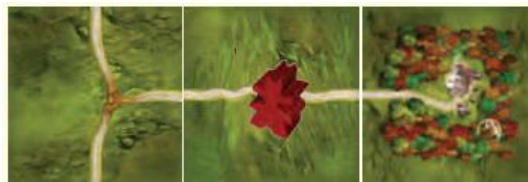
Depois de um caminho, uma cidade ou uma quinta tiver sido pontuada (e só depois), os colonos envolvidos são devolvidos à respectiva provisão dos jogadores. Os colonos devolvidos podem ser usados pelos jogadores como qualquer dos possíveis colonos (salteador, agricultor, caçador ou comerciante) nas jogadas seguintes.

É possível que um jogador coloque um colono, pontue um caminho, cidade ou quinta, e tenha o colono de regresso na mesma jogada (sempre por esta ordem):

1. Completar um caminho, quinta ou cidade com uma nova ficha.
2. Colocar um comerciante, salteador ou agricultor.
3. Pontuar a cidade, caminho ou quinta completa.
4. Regresso do comerciante, salteador ou agricultor.



O vermelho ganha 4 pontos



O vermelho ganha 3 pontos

Os Exploradores: os seus bónus e os limites que impõem

Depois de cada infra-estrutura ter sido pontuada (pode haver mais do que uma numa jogada), o jogador que está na sua vez de jogar move **um** explorador, em uma coluna para oeste (para longe da costa). Não importa em que ficha, o jogador posiciona o explorador, desde que seja na coluna correcta. O jogador tem de mover o explorador que está mais a este, se os exploradores não estiverem na mesma coluna. Assim, os dois exploradores nunca irão estar mais do que uma coluna de distância um do outro, na sua viagem em direcção a oeste.

Bónus: quando um colono é pontuado, e está na mesma coluna com um (ou dois) exploradores, o jogador do colono pontuado obtém um bónus de “+4” por cada explorador! (nota: um explorador só é movido **depois** do colono ter sido pontuado!).

Remover colonos que ficarem para trás: sempre que o explorador mais oriental é movido de uma coluna com um (ou mais) colonos colocados (não caçadores – eles permanecem deitados para baixo até o fim do jogo), remove das fichas esses colonos e todos os colonos a “este” dessa coluna, e devolve-os aos seus proprietários. Um jogador pode posicionar um colono numa ficha acabada de posicionar em colunas a “este” dos exploradores, mas é perigoso uma vez que um colono (não um caçador) irá ser removido imediatamente a seguir à próxima pontuação!

Ver movimento do explorador e exemplo de pontuação na página 8.

As Planícies

As fracções de planícies ligadas são chamadas de planícies. As planícies não são pontuadas se completadas durante o jogo. Os jogadores podem posicionar caçadores nas fracções de planícies, mas eles só pontuam no final do jogo. **Os caçadores permanecem nas fracções de planícies onde são colocados durante todo o jogo e nunca regressam à provisão do jogador!** Para acentuar isto, posiciona o caçador no seu lado da fracção de planícies. As planícies são delimitadas pelos caminhos, cidades e pelas bordas da área onde a ficha de terreno tenha sido jogada.

Fim do Jogo

No fim da vez de jogar de um jogador, durante o qual a última ficha de terreno tiver sido colocada, o jogo termina. Se o jogador completar uma ou mais infra-estruturas, elas são pontuadas de forma normal e depois o jogo prossegue para a pontuação final.

Pontuação Final

Pontuação dos caminhos, cidades e quintas

Por cada caminho e cidade incompleta, o jogador, que tiver um saltador num caminho ou um comerciante numa cidade, ganha um ponto por cada fracção de caminho ou cidade. Cada bandeira vale 1 ponto.

Por caminhos e cidades incompletas com mais do que um colono, usa as regras para caminhos e cidades completas, para determinares quem pontua.

Por uma quinta incompleta, o jogador com um agricultor na quinta ganha 1 ponto pela quinta e 1 ponto por cada ficha de terreno que esteja a cercá-la.



O **vermelho** ganha 3 pontos pelo caminho incompleta.

O **amarelo** ganha 5 pontos pelo campo agrícola incompleto.

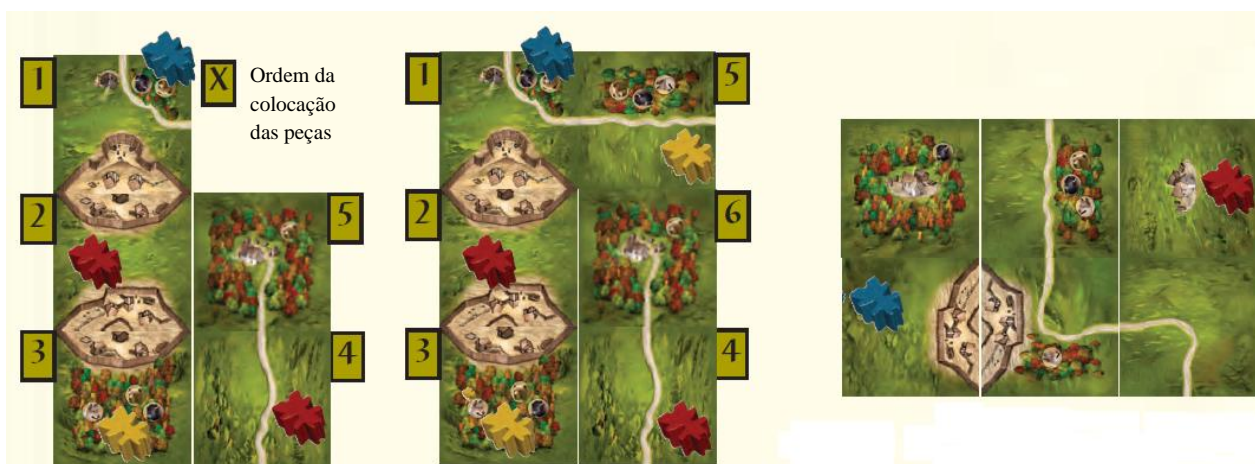
O **azul** ganha 3 pontos pela cidade incompleta no canto inferior direito.

O **verde** ganha 8 pontos pela cidade grande incompleta à esquerda.

O **preto** não ganha nada, uma vez que o verde tem mais comerciantes na cidade do que o preto.

Pontuação dos caçadores (por animais nas planícies)

Em cada área de planície no final do jogo, o jogador com mais caçadores na área ganha 1 ponto por cada animal desenhado na fracção de planície da área. Assim como acontece nos caminhos e cidades, se vários jogadores estiverem empatados com o mesmo número de caçadores na área, cada um ganha 1 ponto por cada animal desenhado na fracção de planície da área.



O **vermelho** ganha 4 pontos por animais na área da planície de baixo, uma vez que ele tem 2 caçadores contra 1 dos **amarelos**.

O azul ganha 2 pontos pelos animais da área de planície de cima.

Neste exemplo, o **vermelho** e o **amarelo** ganham cada um, 4 pontos pelos animais na área da planície inferior, uma vez que ambos têm 2 caçadores na área. O **azul** não ganha 5 pontos pelo seu caçador na área de planície superior.

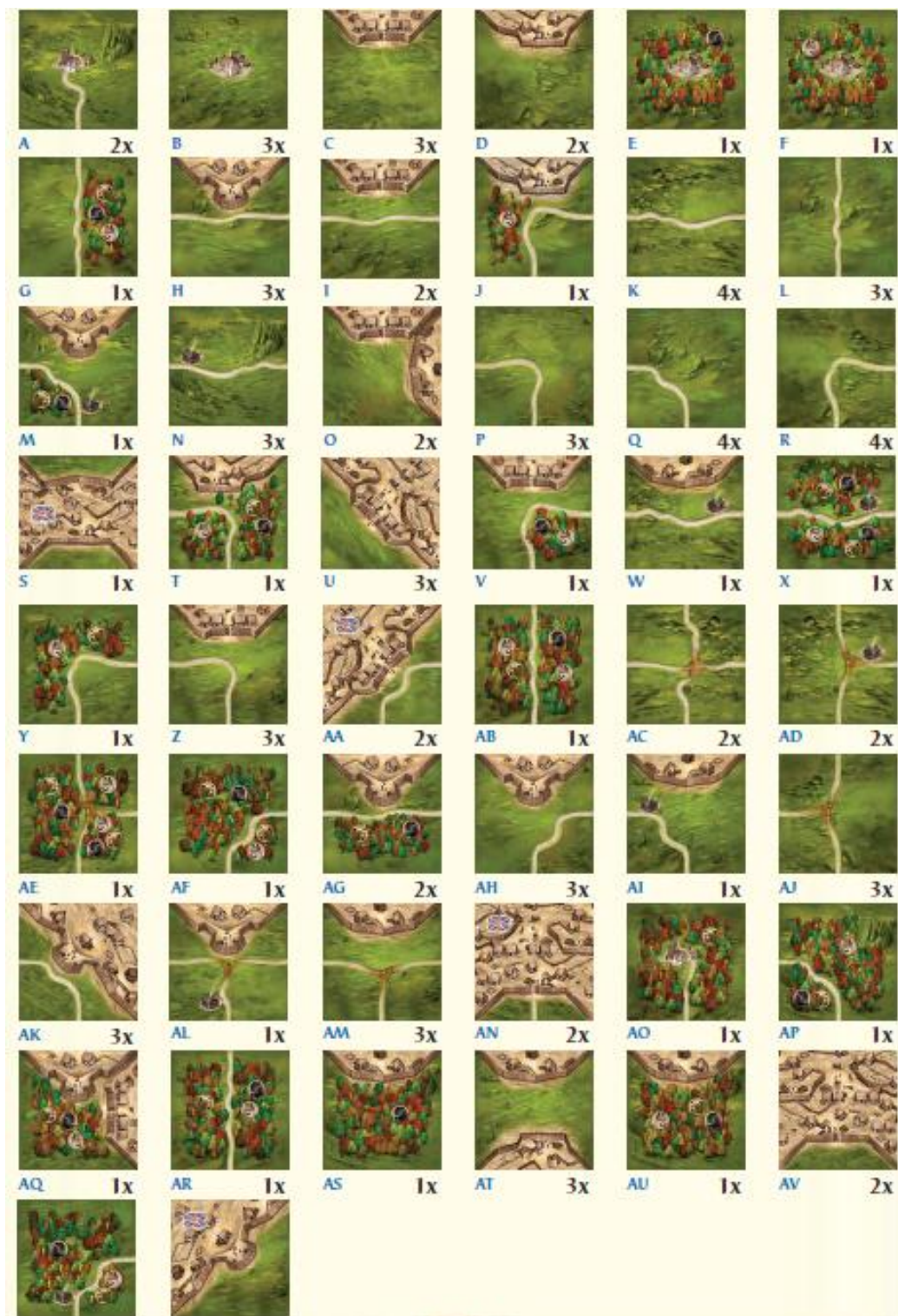
O **azul** ganha 2 pontos.

O **vermelho** ganha 3 pontos

Quando todas as áreas de planície tiverem sido pontuadas desta maneira, a pontuação e o jogo termina. **O jogador com o maior número de pontos é o vencedor. Se houver jogadores empatados, eles desfrutam da vitória em conjunto.**

Dica: para fazer a pontuação das planícies de forma mais fácil, remove os colonos conforme vais pontuando os caminhos, cidades e campos agrícolas inacabados.

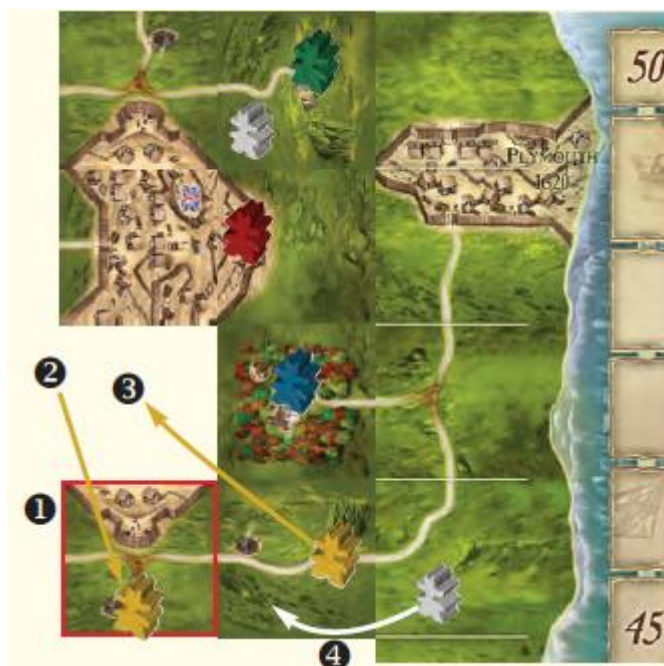
Estas são as fichas disponíveis no jogo (e número de cada uma delas)



Exemplos de movimentação e pontuação dos exploradores:

Ver a descrição dos seus movimentos e pontuação na página 5.

Nas primeiras jogadas os jogadores jogaram os colonos conforme mostra a ilustração e pontuaram as 2 fichas a norte, removendo o colono daí e movendo o explorador mais acima. Agora, o **amarelo** ① posiciona a ficha com a borda a vermelho e o seu ② colono no caminho que leva a sul. Ele pontua o seu caminho completo (ambas as extremidades ligada a um cruzamento) por 10 pontos (4 fichas + 1 posto de comércio + 1 explorador), ③ remove o seu colono desse caminho e ④ move o explorador mais abaixo em um espaço em direcção a oeste.



A seguir, o **azul** ① joga a ficha com a borda a vermelho e ② o seu colono na pequena cidade, completando três infra-estruturas: cidade a norte do **vermelho**, a quinta **azul**, e a pequena cidade **azul**. O azul pontua a sua quinta agrícola por 17 pontos (9 + 2 exploradores), ③ remove o seu colono da quinta, e ④ move o explorador mais acima. Depois, ele pontua a pequena cidade por 8 pontos (4 + 1 explorador), ⑤ remove o seu colono da pequena cidade e ⑥ move o explorador mais abaixo, ⑦ forçando os colonos verde e **vermelho** a serem excluídos, por se encontrarem a este do último explorador mais oriental. Assim, a cidade do **vermelho** não é pontuada, já que o colono **vermelho** não se encontra mais aí.



Sumário da Pontuação

Estruturas completadas durante o jogo

Estruturas incompletas no final do jogo

Caminho
(Salteador)

Fracções de caminhos em ambos os extremos se ligam a um cruzamento, a uma fracção de cidade, ou uma quinta, ou quando o caminho forma um laço completo

1 ponto por ficha
+ 2 pontos por posto de comércio



Caminho
(Salteador)

1 ponto por ficha
+ 2 pontos por posto de comércio

Cidade
(Comerciante)

cidade é completamente cercada por uma muralha e não existem fendas na muralha

2 pontos por ficha
+ 2 pontos por bandeira.



Cidade
(Comerciante)

1 pontos por ficha
+ 1 pontos por bandeira.

Quinta
(Agricultor)

ficha onde a quinta está, está completamente cercada por fichas de terreno.

9 pontos.



Quinta
(Agricultor)

1 ponto por cada ficha (ficha de quinta agrícola e cada ficha a cercá-la).



Planícies (caçador)
1 ponto por cada animal na área da planície.