

ARNAUD URBON &  
CHARLES CHEVALLIER

# THE SECRET OF MONTE CRISTO

Um jogo para 2 a 4 jogadores • a partir dos 8 anos • duração aproximada 60 minutos

*O jovem e bem-sucedido marinheiro mercante, Edmond Dantès, estava navegando de regresso a Marselha para se casar com a sua noiva. Após o seu regresso, Dantès encontra-se falsamente acusado de um crime que não cometeu. Tendo sido imediatamente preso, sem julgamento, no Chateau d'If.*

*É durante a sua pena, que fica a saber sobre a existência de um colossal tesouro enterrado no Monte Cristo. Após escapar com sucesso da sua cela, ele consegue chegar finalmente à ilha de Monte Cristo, onde consegue, de facto, encontrar o tesouro. Com essa riqueza recém-adquirida, Dantès prepara a sua vingança.*

*Depois de encontrar finalmente a paz muitos anos depois, Dantès parte para um local misterioso e desconhecido para encontrar conforto e amor. Há rumores de que o Conde de Monte Cristo tenha escondido uma grande parte de sua riqueza nas masmorras do Chateau d'If.*

*Inúmeros aventureiros, a bordo de barcos pouco seguros, seguem em direção do castelo, na esperança de ter nas suas mãos, tanto tesouro quanto o possível.*

## Componentes

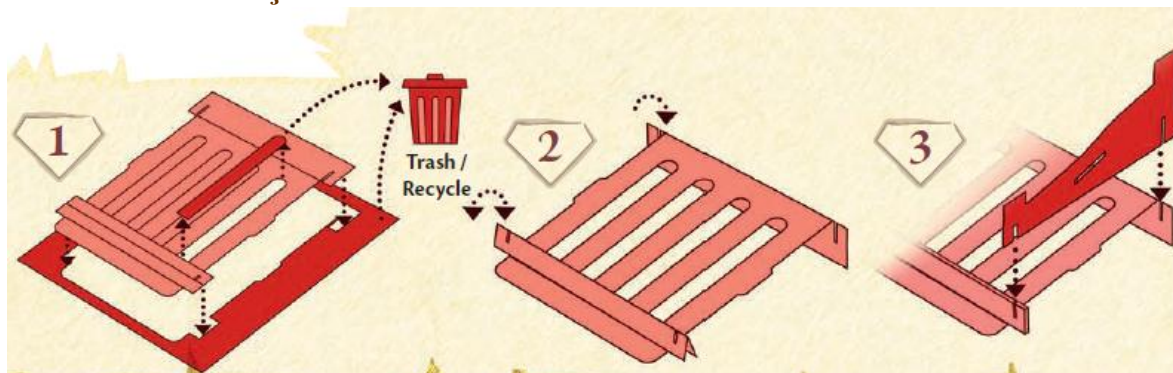
- 1 Tabuleiro representando o Château d'If, com seis masmorras (rotuladas de A a F) e 4 zonas de bônus
- 1 Slide de Ação
- 36 Peões de Aventureiro (9 em cada cor)
- 4 Marcadores de pontuação (1 em cada cor)
- 30 Cartas de Provisão
- 20 Bolas (6 vermelhas, 6 azuis, 4 verdes e 4 amarelas)
- 1 Cilindro
- 30 Fichas de Tesouro com os valores de 1 a 3 (os 5 tipos são: ouro (amarelo), rubi (vermelho), safira (azul), esmeralda (verde) e diamante (branco))
- 5 Marcadores de Tesouro
- 1 Saco de Pano

## Objeto do Jogo

Os jogadores controlam um número de aventureiros que colocam de pé no Château d'If. O seu objetivo é explorar as diferentes masmorras e reunir os mais valiosos tesouros.

Devem assegurar que vão ter um número suficiente de aventureiros na ilha assim como sacos suficientes para levar esse tesouro para longe da ilha. Irás colocar estrategicamente os teus aventureiros nas diferentes masmorras, de acordo com os tesouros que já podem ser encontradas aí. Quando um novo tesouro é revelado, vais colocá-lo para te certificares de que a tua tripulação chega primeiro. Com a ajuda do Slide de Ação, vais planear as tuas ações para jogá-las no momento certo e ganhar uma mão cheia! Quando um jogador atinge os 40 pontos no trilho da pontuação, durante a fase de **Arca do Tesouro**, o jogo termina. Todos os tesouros são somados e o jogador com mais pontos, ganha o jogo.

## Montar o Slide de Ação



## Objetivo do Jogo

Ser o jogador com mais pontos no final do jogo.

## Preparação do Jogo

**1** Posiciona o tabuleiro no centro da mesa.

**2** Cada jogador escolhe **uma cor** e tira as **bolas, peões de Aventureiro** e **marcador** dessa cor. Com 2 jogadores, use as 6 bolas vermelhas e as 6 bolas azuis. Com 3 ou 4 cores, usa 4 bolas por jogador.



**3 a 4 Jogadores:**  
4 bolas

**2 Jogadores:** 6 bolas  
(vermelhas ou azuis)

**3** Coloca o **slide de Ação** perto do tabuleiro. As bolas usadas no jogo são colocadas no saco. A seguir, aleatoriamente tira as bolas e coloca o mesmo número em cada trilho do slide de Ação, enquanto asseguras que há pelo menos uma bola de cada cor em cada trilho.



**9** Cada jogador pega em **2 peões de aventureiro** da sua cor e coloca-os à sua frente (Provisão pessoal). Esses aventureiros já conseguiram chegar à ilha e estão prontos para entrar no Château d'If. Finalmente, cada jogador coloca os seus 7 aventureiros que restaram em Marselha (Provisão geral). Esses aventureiros não podem ser usados nesse momento e vão precisar primeiro da ajuda dos barcos para alcançar a ilha (Cartas de Provisão).



**4** Coloca o cilindro em frente à Ação de **Provisão** do slide de Ação. Isto indica qual será a primeira ação a ser jogada.

**5** Cada jogador coloca o seu marcador antes do primeiro espaço (1) do trilho da pontuação

**8** Aleatoriamente posiciona os 5 **marcadores de Tesouro** no mercado, 1 marcador por espaço. O marcador mostra o valor (1 a 3) de cada tipo de tesouro.

Quando, por exemplo, o marcador amarelo está ao lado do 3, o ouro vale 3 no mercado.

**7** Baralha as **cartas de Provisão** e posiciona-as com a face para baixo, de acordo com a ilustração.

**6** Coloca as **fichas de Tesouro** no saco. A seguir, **para cada masmorra (A a F)**, tira uma ficha de Tesouro e coloca-a virada para cima em cada um dos círculos de masmorra.



**O Slide de Ação** é feita de 4 ações jogadas consecutivamente da esquerda para a direita.



Provisão: (obrigatório) Dá a cada jogador uma Carta de Provisão.



Aventureiros: (opcional) Coloca um ou mais aventureiros no tabuleiro.  
- O jogador ativo 3; outros jogadores 1



Arca do tesouro: (obrigatório) Posiciona 3 novas arcas nas masmorras.



Reorganizar: (opcional) Alterar a posição de uma bola ou de marcador de Tesouro.



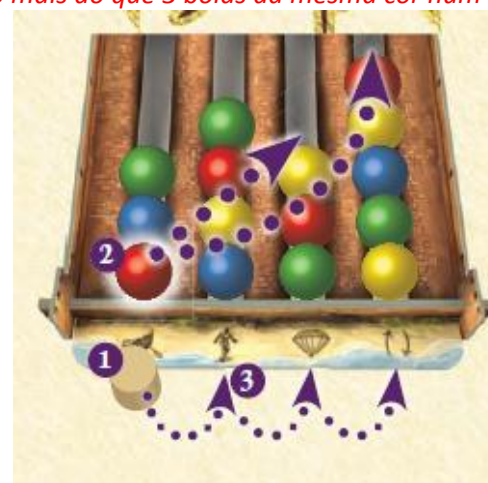
## Modo de Jogar

O jogo é jogado sobre vários turnos. Cada turno, é feito de 4 ações encontradas no Slide de Ação, começando com a **Provisão** e terminando com **Reorganizar**.

**(1)** O cilindro indica qual a ação que precisa de ser jogada. O proprietário da bola que está na parte inferior do trilho onde o cilindro se encontra, torna-se no jogador ativo. O jogador ativo é aquele que faz a ação correspondente. **(2)** Depois de completar a ação, ele deve colocar a sua bola no final de um **dos outros 3 trilhos**. **(3)** Para terminar a sua ação, o jogador move o cilindro em frente para o trilho seguinte do slide de Ação. Depois da ação de reorganizar estar completada, o cilindro é movido para trás situando-se à frente da **fase de Provisão**.

Os turnos desdobram-se, como tal, até que um jogador atinge ou ultrapasse os 40 pontos durante a ação da **arca do Tesouro**. Logo que isso ocorra, os pontos são somados e o jogo termina.

*Importante: Os seguintes limites devem ser sempre observados: Nunca pode haver mais do que 7 bolas num único trilho e não mais do que 3 bolas da mesma cor num único trilho.*



## Ações

### 1 – Provisão - (obrigatório)



O jogador ativo tira tantas **cartas de Provisão** quantos os jogadores. As cartas mostram um número de aventureiros e sacos de uma determinada cor.

O jogador ativo escolhe uma dessas cartas e depois dá uma carta à sua escolha, de entre as restantes cartas, a cada um dos outros jogadores.

Cada jogador tira tantos aventureiros da provisão geral (Marseille), conforme indicado na sua carta e coloca-os à sua frente. Os jogadores guardam a sua carta virada para cima à sua frente para garantir que seja fácil de ver os sacos que estão impressos na carta.

*Nota: Quando o jogador ativo fica sem cartas de provisão, tira as cartas que restarem antes de baralhar o monte de descarte para fazer um novo baralho. Em seguida, ele tira as cartas que faltam.*

**Importante: Um jogador não pode ter mais do que 7 cartas de Provisão à sua frente. Se ele recebe uma 8ª carta, deve descartar uma.**

### 2 – Aventureiros - (opcional)



O jogador ativo pode colocar 0 a 3 aventureiros no tabuleiro. Ele pode colocar tantos aventureiros quantos os deseje numa ou mais masmorras da sua escolha.

No entanto, ele só pode colocar **1 aventureiro numa das 4 zonas de bónus** localizadas no canto superior esquerdo do tabuleiro. A seguir, cada um dos outros jogadores, no sentido dos ponteiros do relógio, pode posicionar um aventureiro numa masmorra ou numa zona de bónus.

A ordem e em que os aventureiros entram numa masmorra é importante. O primeiro aventureiro é colocado no topo da masmorra (com um I) e os outros são colocados em fila, por detrás dele, de acordo com a ordem de chegada. Na fase de recolha dos tesouros, é por essa ordem que os mesmos são recolhidos. A ordem não é importante nas zonas de bónus. Um jogador que coloque um aventureiro numa zona de bónus recebe de imediato o bónus correspondente.

### 3 – Arca do Tesouro - (obrigatório)



Novos tesouros são revelados. O jogador ativo deve tirar e revelar 3 fichas de Tesouro do saco e, em seguida, colocá-las em 3 diferentes masmorras (1 ficha por masmorra).

Se depois de colocar essas fichas houver 4 tesouros numa ou mais masmorras, uma ronda de pontuação tem início (ver ronda de pontuação na próxima página).

*Nota:*

*Quando não há fichas de Tesouro suficientes, as fichas descartadas são colocadas de regresso ao saco para assegurar que é possível tirar 3 fichas.*

### 4 – Reorganizar (Misturar) - (opcional)



O jogador ativo escolhe uma das duas opções seguintes:

- **Move para baixo**, em um ou dois espaços, **uma das suas bolas** no seu trilho. As bolas acima desta são, por isso, movidas para cima.
- **Mover para cima**, em um ou dois espaços, **um marcador de tesouro** à sua escolha no mercado.

*Nota:*

Esta ação é o centro da mecânica do jogo. Com esta ação, os jogadores são capazes de programar e planear o seu próximo turno e colocar-se na melhor posição possível para ganhar mais pontos. Esta ação é simples e fácil de usar, mas vais rapidamente descobrir o quanto de estratégia tem para oferecer!



## Zonas Bónus

Durante a ação de **Aventureiros**, um jogador pode colocar um aventureiro numa qualquer das quatro zonas de bónus. Cada espaço dá imediatamente um bónus ao jogador que coloca aí, um aventureiro. **Só pode haver um aventureiro de cada cor em cada zona.**



### Saco "Joker"

O jogador que coloque um aventureiro neste espaço tira uma carta de provisão do baralho e coloca-a com a **face para baixo** com as suas outras cartas.

Este é um saco "joker" e conta como um saco de qualquer cor. Esta carta deve permanecer virada para baixo e nunca pode ser revelada. O saco "joker" só é utilizado uma vez, durante uma ronda de pontuação escolhida pelo jogador.



### Pontos Bónus

O jogador que coloque um aventureiro neste espaço acrescenta imediatamente 2 pontos à sua pontuação no trilho da pontuação.



### Desembarcar em IF

O jogador que coloque um aventureiro neste espaço tira 3 aventureiros da sua cor da provisão geral (Marselha) e coloca-os à sua frente.



### Reforços nas Masmorras

O jogador e que coloque um aventureiro neste espaço tira até dois aventureiros da usa provisão pessoal e coloca-os numa ou em duas masmorras. Ele não pode colocar nenhum dos seus aventureiros numa zona de bónus.

## Ronda de Pontuação

Uma rodada de pontuação ocorre automaticamente durante uma ação da **arca do Tesouro**, quando existam 4 tesouros numa ou mais masmorras. A pontuação é sempre **precedida** pela recolha do tesouro.

## Recolha do Tesouro



Os Tesouros são recolhidos em todas as masmorras, começando com a Masmorra A e continuando no sentido dos ponteiros do relógio até à Masmorra F. Usa o cilindro (normalmente usado no Slide de ação) para indicar a masmorra onde os tesouros estão sendo recolhidos, movendo-se de A a F.

No final da fase de recolha, o cilindro regressa à frente da ação **Reorganizar** do Slide de Ação.

*Nota: um jogador pode recusar recolher tesouros de um espaço, mesmo se tiver sacos suficientes da cor apropriada.*

Para tirar **uma ou mais fichas de Tesouro** de uma masmorra, um jogador deve:

1. Por cada Ficha de Tesouro que um jogador tira de uma masmorra, deve remover um dos seus aventureiros. Para conseguir isso, um jogador move sempre o seu maior aventureiro dessa masmorra para Marselha.
2. Por cada cor, descartar os sacos suficientes da cor do tesouro. O número de sacos deve ser pelo menos, igual ao tamanho do tesouro. Os sacos podem vir de qualquer número de cartas. Essas cartas podem incluir um ou mais sacos "joker". É também possível utilizar uma carta (com mais de um saco) para tirar mais de uma ficha do Tesouro. As cartas usadas são descartadas como ilustrado. As cartas "joker" são colocadas viradas para baixo debaixo do baralho.



*Exemplo: O jogador amarelo tira uma ficha de Ruby-3 (vermelha) e duas Esmeraldas (2 +1) fichas (Verde) da masmorra D. Ele remove os seus três aventureiros mais elevados dessa masmorra. A seguir, descarta: uma carta com 2 sacos vermelhos, um saco "joker" e uma carta com 3 sacos verdes. Ele não utiliza o seu quarto aventureiro e deixa o peão na masmorra.*

*Nota: sacos extras podem ser usados para pegar em mais tesouros. No entanto, se um jogador não puder usar os sacos extras, estes sacos são simplesmente perdidos.*

## APÓS A FASE DE RECOLHA DE TESOUROS:

- Se houver aventureiros largados numa masmorra, estes sobem para preencher os espaços vazios mais acima.
- Se uma masmorra tiver ainda 4 tesouros, essas fichas de tesouro são descartadas com a face voltada para baixo, ao lado do tabuleiro.
- Os Aventureiros nas zonas de Bónus regressam à provisão geral (Marseille).

## Registo da Pontuação

Uma vez recolhidos os tesouros de todas as masmorras, os pontos são registados. Um tesouro vale o seu número (escrito na ficha) multiplicado pelo seu valor de mercado. Por exemplo, se o valor de mercado para Ruby for atualmente de 3, uma ficha de Ruby-3 vale 9 pontos ( $3 \times 3 = 9$ ). Cada jogador calcula quantos pontos tem e move o seu peão pelo mesmo número de espaços no trilho da pontuação.

As fichas de tesouro são descartadas com a face virada para baixo ao lado do tabuleiro. Quando todas as fichas tiverem sido retiradas do saco, as fichas descartadas são colocadas de regresso ao saco.

*Amarelo reuniu os seguintes tesouros:*

Yellow gathered the following treasures:

He scores the following points:

	$3 \times 3 = 9$ points
	$2 \times 2 = 6$ points
	$1 \times 2 = 2$ points
<b>total = 17 points</b>	

He moves his marker 17 spaces on the scoring track and discards the 4 Treasure tokens.

*Ele regista os seguintes pontos:*

$3 \times 3 = 9$  pontos       $(1+2) \times 2 = 6$  pontos       $2 \times 1 = 2$  pontos  
Total = 17 ponto. Ele se move o seu marcador por 17 espaços no trilho da pontuação e descarta as 4 fichas de Tesouro.

## Fim do Jogo

O jogo termina quando, durante o registo da pontuação, um ou mais jogadores atinjam ou ultrapassem 40 no trilho da pontuação. Neste caso, o jogador com mais pontos ganha o jogo. Em caso de empate, o jogador com o maior número de aventureiros nas masmorras, ganha.

Credits :  
Game designers : **Arnaud Urbon & Charles Chevallier**  
Illustration : **Michael Menzel**  
Graphic design : **Philippe Guérin**  
Development : **Sophie Gravel & Martin Bouchard**  
Translation : **Jean-François Gagné**  
©2011 Filosofi a Éditions

Versão Portuguesa: Paulo Santos



Maio de 2012