

AKROPOLIS.®

REGRAS



VISÃO GERAL E OBJETIVO

No coração do Mediterrâneo, cidades rivais buscam riqueza e glória!

Os mais talentosos arquitetos na Grécia Antiga estão prontos para ajudar neste objetivo. Construa residências, templos, mercados, jardins e quartéis, aumentando a importância de sua cidade e garantindo que ela triunfará sobre as outras.

Aumente seu prestígio com um planejamento harmonioso e aprimore sua cidade erguendo distritos e praças.

Construa cada vez mais alto e eleve sua cidade em direção ao céu.

COMPONENTES



61 Peças de Cidade



4 Peças Iniciais



4 Fichas de Ajuda do Jogador



1 Bloco de Pontuação



1 Marcador de Arquiteto-Chefe
(Peça do Jogador Inicial)



40 Cubos de Pedra

PREPARAÇÃO

- Pegue as Peças de Cidade que correspondem à quantidade de jogadores (verifique o verso das peças).



2 jogadores
2+

3 jogadores
2+ / 3+

4 jogadores
2+ / 3+ / 4

- Misture as peças e em seguida forme **11 pilhas** de mesma altura com as peças viradas para baixo ① (veja a imagem à direita).

Nota: Para partidas de 2 ou 3 jogadores, você pode **aumentar a duração** do jogo usando **todas** as peças. Caso deseje fazê-lo, forme 19 pilhas (para uma partida de 2 jogadores), ou 15 pilhas (para uma partida de 3 jogadores).

2 jogadores:
3 peças por pilha



3 jogadores:
4 peças por pilha



4 jogadores:
5 peças por pilha



- Coloque o restante das peças sobre a mesa, viradas para cima, formando uma fileira 2. Esta fileira de peças será chamada de "Fileira de Construções" a partir de agora. Os jogadores definem qual será o início e o fim da fileira (isso será importante mais adiante na fase da escolha das peças).
- Cada jogador (aqui chamado de Arquiteto), pega uma Peça Inicial e coloca-a à sua frente 3.
- O Arquiteto que mais recentemente subiu uma colina pega o Marcador de Arquiteto-Chefe 4.
- A partir do primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada Arquiteto pega a quantidade de Pedras indicada abaixo 5:

1º jogador



2º jogador



3º jogador



4º jogador



- As Pedras restantes são colocadas próximas às pilhas de peças 6.



Exemplo de preparação para 4 jogadores.

Importante: no começo de cada rodada, deve sempre haver 2 peças a mais na Fileira de Construções que a quantidade de Arquitetos. Neste exemplo, 6 peças estão dispostas para 4 jogadores.

COMO JOGAR

O Arquiteto-chefe começa a partida e esta segue em sentido horário.

Os Arquitetos revezam-se até que reste apenas uma Peça de Cidade na Fileira de Construções (veja o tópico “Repondo a Fileira de Construções” na página 7).

Importante: A última Peça de Cidade restante na Fileira de Construções ao final da partida não é jogada.

A VEZ DO ARQUITETO

Começando com o Arquiteto-chefe, os Arquitetos revezam-se realizando **as duas** ações a seguir:

- Pegar uma Peça;
- Adicionar a Peça à sua Cidade.



PEGAR UMA PEÇA

Em sua vez, o Arquiteto escolhe a peça que deseja e adiciona-a à sua Cidade.

Ele deve pagar 1 Pedra para **cada peça** que precede a peça escolhida na Fileira de Construções.

Se ele pegar a **primeira** peça, **não precisará pagar** nada.

As Pedras utilizadas para o pagamento são colocadas na reserva de Pedras.

Os custos sempre se referem à posição da peça, então se um jogador pega a primeira peça, a peça ao lado se torna a primeira (com custo zero).

Nota: Se um Arquiteto não tiver mais Pedras, ele deverá pegar obrigatoriamente a primeira peça da Fileira de Construções.



No início da partida, os jogadores definiram que a primeira peça da Fileira seria a última da direita. Neste exemplo, Max escolheu a 4ª peça, portanto ele paga 3 Pedras.



ADICIONAR A PEÇA À SUA CIDADE

A peça escolhida deve ser adicionada à sua Cidade. O jogador pode adicioná-la no 1º nível ou em um nível mais alto.

Uma peça adicionada no 1º nível deve encostar em, pelo menos, uma outra peça já presente na Cidade (lado a lado).

Uma peça adicionada em um nível mais alto deve ser construída sobre 3 hexágonos (não pode ser construída sobre um espaço vazio) e deve cobrir hexágonos de, **pelo menos**, 2 peças.

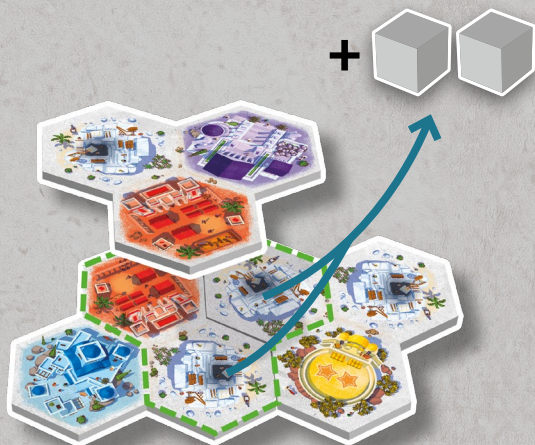
Você pode encontrar as quantidades de cada hexágono de Construção para 2, 3 e 4 jogadores na Ficha de Ajuda do Jogador.

Cada Peça de Cidade é formada por 3 hexágonos de Construção. Há 3 tipos de Construção:

- **Pedreiras**, que lhe permitem ganhar Pedras;
- **Praças**, que multiplicam o valor dos seus Distritos;
- **Distritos**, que podem valer pontos se posicionados corretamente.

Pedreiras

Pedreiras não valem nenhum ponto ao final da partida, mas elas lhe permitem ganhar Pedras. Quando um Arquiteto **cobre uma Pedreira** com qualquer outra Peça de Cidade, ele ganha 1 Pedra da reserva.



Exemplo: Max posiciona sua Peça de Cidade no 2º nível, cobrindo 2 hexágonos de Pedreira. Ele ganha imediatamente 2 Pedras da reserva (uma para cada Pedreira coberta).



Importante: um hexágono coberto por outra peça **não faz mais parte** da Cidade.



Lago: é um espaço vazio totalmente cercado por Peças de Cidade. Lagos não são considerados construções. Um lago pode ser formado por mais de 1 hexágono (mais de um espaço "vazio" entre Peças de Cidade).

Praças

Praças multiplicam os pontos que você recebe pelos Distritos de mesma cor ao final da partida. Os multiplicadores são representados por estrelas. Se você tiver várias Praças iguais, suas estrelas **são somadas**.

Uma Praça **não precisa** estar adjacente a Distritos da mesma cor e **nem seguir** a regra de posicionamento dos Distritos (conforme a página 6), mas para que uma cor seja pontuada no final da partida, você precisa de pelo menos uma Praça daquela cor. Da mesma forma, se você tiver uma Praça de uma cor e não tiver Distritos daquela cor, a Praça não é pontuada.



Nota: você começa com uma Praça Residencial em sua Peça Inicial.

Distritos

Há 5 tipos diferentes de Distrito. Um Distrito **pode ser construído em qualquer lugar**, mas, para valer pontos no final da partida, ele deve atender **duas condições**:

- A condição de posicionamento para aquele tipo de Distrito;
- Haver, ao menos, uma Praça daquela cor em sua Cidade (veja o tópico “Praças” na página 5).

CONDIÇÕES DE POSICIONAMENTO DOS DISTRITOS

Residências: *os cidadãos gostam de viver juntos em uma grande vizinhança.* Você só marca pontos por Residências que façam parte do seu maior grupo (a maior quantidade de hexágonos) de Residências adjacentes, independentemente do nível em que se encontrem.



Mercados: *comerciantes não gostam de competição, então eles querem ficar separados dos outros mercados.* Um Mercado não deve estar adjacente a nenhum outro Mercado.



Quartéis: *soldados montam guarda nas fronteiras da cidade.* Quartéis devem estar posicionados na periferia (bordas) da cidade (ter pelo menos um lado livre), independentemente de seu nível.



Templos: *clérigos atraem seguidores dos arredores.* Templos devem estar completamente cercados por construções em qualquer nível. Lembre-se que um lago é um espaço vazio e não conta como uma construção que cerca um templo.



Jardins: *parques sempre melhoram a cidade.* Não há condição de posicionamento para os Jardins.



VALOR DOS DISTRITOS

Um Distrito construído em um nível **mais alto** da sua Cidade vale **mais pontos**. Não há um limite máximo de níveis.

O valor de um Distrito é definido pela altura da sua construção: um Distrito construído no 1º nível vale 1 ponto; no 2º nível, 2 pontos; no 3º nível, 3 pontos etc. (Veja o tópico “Calculando Pontos de Vitória” na página 7).

Importante: diferente dos Distritos, Praças construídas em níveis mais altos **não valem mais pontos**.



REPONDO A FILEIRA DE CONSTRUÇÕES



Quando restar **apenas uma peça** na Fileira de Construções, complete os passos abaixo:

- Coloque a peça restante na primeira posição (definida anteriormente pelos jogadores, sendo ou a primeira da esquerda ou a primeira da direita), depois pegue uma pilha de peças e disponha as peças viradas para cima uma ao lado da outra para repor a Fileira de Construções.
- O Marcador de Arquiteto-Chefe passa ao jogador à esquerda.

O jogo prossegue, agora começando com o novo Arquiteto-chefe.

Se não houver mais pilhas para repor a Fileira de Construções, siga para o tópico *"Final da Partida"*, logo abaixo.



Importante: a última Peça de Cidade restante na Fileira de Construções ao final da partida não é jogada.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando houver apenas uma peça na Fileira de Construções e todas as pilhas tiverem sido utilizadas.



CALCULANDO PONTOS DE VITÓRIA

Usando o Bloco de Pontuação, cada Arquiteto calcula seus pontos de vitória para cada tipo de Distrito da seguinte maneira:

- some **os valores de todos os seus Distritos** que respeitam sua condição de posicionamento;
- some **a quantidade de estrelas** nas Praças correspondentes, ou seja, de mesma cor;
- **multiplique estes dois números.** Lembrando que você não pontua uma cor se não tiver, pelo menos, **uma Praça** e **um Distrito** desta cor.

Você também marca 1 ponto de vitória **adicional** para cada Pedra que ainda possuir ao final da partida.

O jogador com mais pontos vence a partida.

Em caso de empate, o jogador com mais Pedras vence a partida. Se o empate persistir os jogadores dividem a vitória.



Exemplo: Max soma os pontos de vitória por suas peças de Residência. Em seu maior grupo de peças Residenciais, há 5 Distritos Residenciais no 1º nível e 2 Distritos Residenciais no 2º nível. Seu valor combinado é, portanto, 9 ($5 \times 1 + 2 \times 2 = 9$). Há 3 estrelas nas Praças correspondentes, então ele marca $3 \times 9 = 27$ pontos.

VARIANTES

Se desejar aumentar o nível de dificuldade, você pode jogar com as variantes a seguir.

A preparação e a forma de jogar permanecem inalteradas. Cada variante inclui uma condição de posicionamento adicional para um tipo de Distrito. Se seu Distrito atender a esta condição adicional, seus pontos **são dobrados**; senão, ele pontua normalmente.

Estas restrições adicionais não substituem as condições de posicionamento originais. Para valer pontos, um Distrito deve sempre respeitar sua condição de posicionamento original e sua Cidade deve possuir pelo menos uma Praça daquela mesma cor.

Você pode usar **mais de uma** variante na mesma partida, mas sugerimos que jogue primeiro cada variante **separadamente**.



Residências: se seu maior grupo de Distritos Residenciais valer 10 ou mais, seus pontos **são dobrados**.

Mercados: se seu Distrito de Mercado estiver adjacente a uma Praça de Mercado, seus pontos **são dobrados**.



Quartéis: se seu Quartel tiver 3 ou 4 espaços vazios adjacentes a ele, seus pontos **são dobrados**.



Templos: se seu Templo for construído no segundo nível de sua cidade ou superior, seus pontos **são dobrados**.



Jardins: se seu Jardim estiver adjacente a um lago (um espaço vazio totalmente cercado), seus pontos **são dobrados**.



CRÉDITOS

Versão Original © & © Gigamic 2022, ZAL Les Garennes F 62930 WIMEREUX, França. Todos os direitos reservados. www.gigamic.com

Versão Brasileira © 2023 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. Regras v1.0 (edição brasileira).



Autor: Jules Messaud / **Arte:** Pauline Détraz

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade,

Romir G. E. Paulino e Gustavo Lopes

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gil Martimiano