

STONEMAIER GAMES APRESENTA

BETWEEN TWO CITIES

CAPITALS

criado por Ben Rosset & Matthew O'Malley

ilustrado por Beth Sobel, Laura Bevon, e Agnieszka Dabrowiecka

3-7 jogadores (com variantes para 1 & 2 jogadores · 35 minutos · Idades 8+

Agora, no topo da tua carreira, és procurado por 2 capitais para construir os seus centros. Não terás que considerar apenas as razões naturais que foram a base para as suas fundações, terás também que garantir que os edifícios cívicos estão bem colocados, e não te podes esquecer de satisfazer as pretensões dos seus cidadãos no processo.

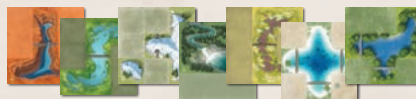
VISÃO GERAL

Between Two Cities: Capitals expande o jogo base adicionando novos desafios: paisagens, distritos e edifícios cívicos

Recomandámos que todos os jogadores tenham experiência com o jogo base antes de adicionar o conteúdo desta expansão.

O conteúdo desta expansão é essencialmente modular (podes combinar os módulos como entenderes). No entanto, se jogares com os tiles de paisagem com 5 ou mais jogadores, deves também incluir os edifícios cívicos para que tenhas tiles suficientes.

7 TILES PAISAGEM



7 CARTAS DISTRITO



21 TILES EDIFÍCIOS CÍVICOS



3 TILES PONTUAÇÃO DISTRITO



7 CARTAS AJUDA



7 PARES TOKENS CIDADE



MUDANÇAS NO SETUP

Mistura todos os tiles edifícios cívicos com os tiles de edifícios do jogo base.

Dá 1 tile paisagem a cada cidade (espaço entre os jogadores) com a seta a apontar para o centro da mesa.

Coloca os 3 tiles de pontuação distrito no centro da mesa.

Aleatoriamente coloca 2 cartas distrito em cima de cada um dos tiles pontuação distrito (formando 3 pares de cartas distrito). Descarta a sétima carta distrito.

- 2 **EXCEPÇÃO:** Se algum dos pares é um par casa-fábrica, descarta a segunda carta desse par e substitui com a sétima carta distrito.



COMPRAR TILES

Nas rondas um e três, cada jogador compra agora 9 tiles edifício para a sua mão, em vez de 7 tiles como no jogo base. Isto cria um turno extra nas rondas um e três, significando que cada cidade terá um total de 20 espaços para edifícios usados durante o jogo em vez dos 16 usados no jogo base.

Exemplo setup dos três distritos



TILES PAISAGEM

Cada tile de Paisagem de uma cidade mostra um fragmento de natureza dentro das fronteiras da cidade—5 dos espaços no tile paisagem não podem ser construídos. No final do jogo, a tua cidade deve formar uma grelha 5x5, em vez de 4x4 como no jogo base. Não podes colocar um tile numa posição que quebre a disposição da grelha 5x5. O tile Paisagem tem que estar completamente dentro da grelha 5x5 da cidade. Lembra-te que o tile Paisagem é colocado com a seta a apontar para o centro da mesa.



Colocação incorrecta! O tile Paisagem estende-se para fora da grelha 5x5 da cidade.



Esta casa marca apenas 1 ponto porque está adjacente à fábrica do outro lado da ponte.

3

PONTES: Tiles são considerados adjacentes quando conectados por uma ponte para propósitos de colocação de tiles ou pontuação. Por exemplo, se uma casa e uma fábrica são colocadas em lados opostos de uma ponte, são consideradas adjacentes. Cidadãos não querem as suas casas perto de fábricas, por isso esta adjacência faria com que a casa valesse apenas 1 ponto.

O primeiro tile edifício colocado numa cidade, deve ser colocado num espaço livre num tile paisagem. Tiles edifício adicionais devem ser colocados adjacentes a pelo menos 1 dos tiles previamente colocados, tal como no jogo base.

Por exemplo, se colocasses o teu primeiro tile na zona cor-de-rosa da imagem à direita, o teu próximo tile poderia ser colocado num dos espaços a amarelo.

PONTUAÇÃO LOJA: Não houve mudanças relativamente à pontuação quando comparado com o jogo base. Cinco lojas em linha marcam 18 pontos (uma linha de 4 lojas marca 16 pontos e uma loja adicional marca 2 pontos).



DISTRITOS

Cada par de cartas distrito é um distrito que os cidadãos querem na sua cidade. Há sempre 3 distritos em cada jogo de Between Two Cities: Capitals.

Distritos são regiões de tiles conectados desses mesmos tipos. Um distrito não precisa de ter ambos os tipos de tiles para pontuar. Uma cidade apenas conta o seu maior distrito de cada tipo.

Por exemplo, a cidade á direita tem nove tiles distrito escritório-loja delineados a verde, três tiles distrito fábrica-parque delineados a rosa, e dois tiles distrito casa-taverna delineados a laranja.

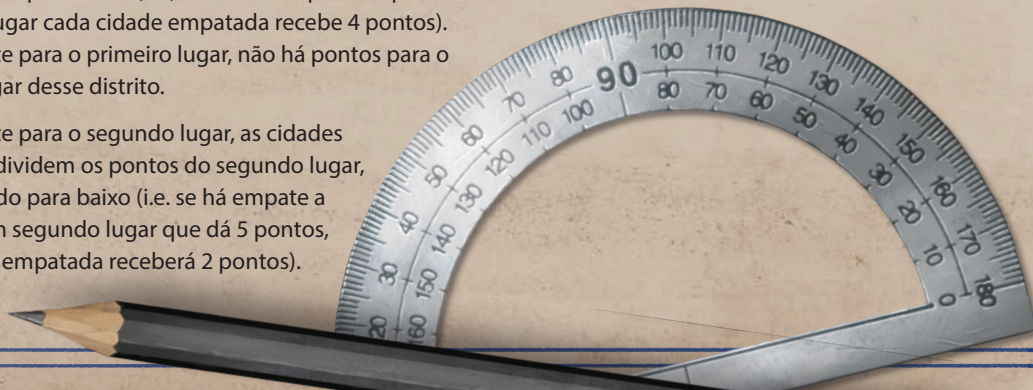


PONTUAÇÃO: Os Distritos marcam pontos no final do jogo depois dos tiles individuais terem sido pontuados. Cada tile de Pontuação Distrito mostra a pontuação para esse distrito. Por cada tipo de distrito, marca os pontos para o primeiro lugar a cidade com o maior distrito desse tipo. A segunda cidade com o segundo maior distrito desse tipo marca os pontos de segundo lugar. Uma cidade não pode marcar pontos para primeiro e segundo lugar de um tipo de distrito.



EMPATES: Se há empate para primeiro lugar de um tipo de distrito, combina os pontos do primeiro e do segundo lugar e divide-os por entre as cidades empatadas, arredondando para baixo (i.e., se há um empate a 3 para o primeiro lugar cada cidade empatada recebe 4 pontos). Se há empate para o primeiro lugar, não há pontos para o segundo lugar desse distrito.

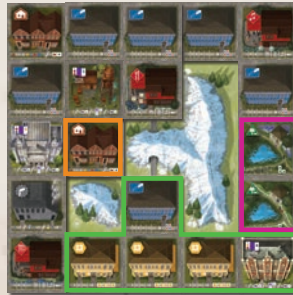
Se há empate para o segundo lugar, as cidades empatadas dividem os pontos do segundo lugar, arredondando para baixo (i.e. se há empate a dois para um segundo lugar que dá 5 pontos, cada cidade empatada receberá 2 pontos).



Pontuação



Cidade Um



Cidade Dois



Cidade Três



Cidade Quatro



DISTRITO 1:



DISTRITO 2:



DISTRITO 3:

Cidade Um marca 9 pontos pelo primeiro lugar com um distrito de 9 tiles

Cidade Dois marca 3 pontos pelo segundo lugar com um distrito de 4 tiles.

Cidade Três marca 8 pontos pelo primeiro lugar com um distrito de 9 tiles

Cidades Um e Quatro marcam 2 pontos cada pelo segundo lugar com distritos de 3 tiles.

Cidade Quatro marca 7 pontos pelo primeiro lugar com um distrito de 5 tiles

Cidade Um marca 5 pontos pelo segundo lugar com um distrito de 2 tiles (apesar da Cidade Quatro ter também o segundo maior distrito com 4 casas no topo esquerdo, cada cidade só pode pontuar uma vez por carta distrito)

EDIFÍCIOS CÍVICOS

Edifícios cívicos marcam pontos no final do jogo tal como qualquer outro edifício. Cada edifício cívico mostra dois tipos de tiles que o podem beneficiar quando colocados adjacente a si, e um tipo que o pode prejudicar quando colocado adjacente a si. Estes são diferentes para cada tipo de edifício cívico.

No final do jogo, verifica cada edifício cívico, e marca pontos individualmente para cada um da seguinte forma:

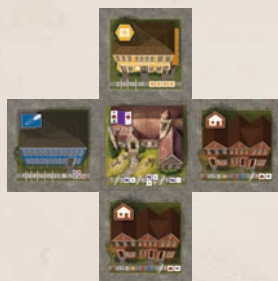
- Se não está adjacente a edifícios que o beneficiem ou prejudiquem, marca 1 ponto.
- Se está adjacente apenas a um dos tipos que o beneficiam, marca 3 pontos.
- Se está adjacente a ambos os tipos que o beneficiam, marca 6 pontos.
- Se está adjacente ao tipo que o prejudica, marca apenas 1 ponto, independentemente dos outros tipos que o rodeiam (tal como 1 fábrica junto a 1 casa).



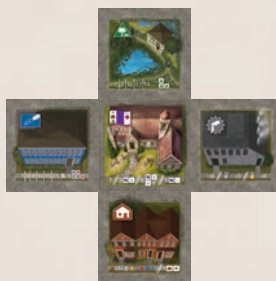
6 Por exemplo, cidadãos querem que a Escola Elementar seja colocada junto a parques e casas, mas não junto a tavernas. De seguida alguns exemplos de como a Escola Elementar pontuaria:



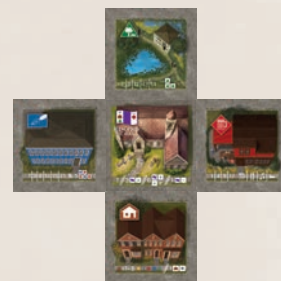
A Escola Elementar
marca 1 ponto



A Escola Elementar
marca 3 pontos



A Escola Elementar
marca 6 pontos



A Escola Elementar
marca 1 ponto

Quando marcando pontos para um edifício cívico, não interessa se ele está adjacente a vários de um dos tipos que o beneficia. Por exemplo, a Escola Elementar vale apenas 3 pontos mesmo que esteja junto de duas casas mas nenhum parque, e 6 pontos mesmo que esteja adjacente a duas casas e dois parques.

PONTUAÇÃO CASAS: A presença de edifícios cívicos numa cidade não conta como um tipo de tile adicional para as casas.

TOKENS CIDADE

Estes são todos os tokens cidade do jogo original, edição especial, e vários promos de convenções e edições locais. Estes tokens têm como propósito dar às suas cidades uma identidade temática e servirem de referência com a faixa de pontuação.



PIRÂMIDES
Cairo, Egípto



COLISEU
Roma, Itália



ARCO GATEWAY
St. Louis, MO
EUA



TAJ MAHAL
Agra, Índia



TORRE EIFFEL
Paris, França



CATEDRAL ST. PHILIP
Birmingham,
Inglaterra



PAVILHÃO DOURADO
Kyoto, Japão



**PONTE DO PORTO
DE SYDNEY**
Sydney, Austrália



ARCO DO TRIUNFO
Paris, França



CIDADE PROIBIDA
Pequim, China



SAGRADA FAMÍLIA
Barcelona, Espanha



CASA BRANCA
Washington, D.C.
EUA



CAPITÓLIO
Washington, D.C.
EUA



**PORTAS DE
BRANDENBURG**
Berlim, Alemanha



CATEDRAL ST. BASIL
Moscovo, Rússia



**PALÁCIO JUSTIÇA
DALLAS**
Dallas, TX
EUA



PONTE RIALTO
Veneza, Itália



CASA TANTRUM
Greer, SC
EUA



HOTEL HANDELSHOF
Essen, Alemanha



**PORTAS DE
SUNGNYEMUN**
Seul, Coreia do Sul



TEMPLO DOS CÉUS
Pequim, China



CASTELO HIMEJ
Himeji, Japão



**MEMORIAL SEGUNDA
GUERRA**
Indianapolis, IN
EUA



BIG BEN
Londres, Inglaterra

SUMÁRIO DAS REGRAS:

SETUP: Mistura os edifícios cívicos. Dá tiles paisagem (apontando para o centro). Compra dois tiles distrito aleatórios para cada carta de pontuação distrito (par casa-fábrica não é permitido).

DURANTE O JOGO: Durante rondas 1 e 3, compra 9 tiles para cada jogador. Os limites de cada cidade são 5x5 (including tiles paisagem). O primeiro tile deve ser colocado num espaço livre no tile paisagem. Tiles em ambos os lados de uma ponte são considerados adjacentes.

PONTUAÇÃO: 5 lojas em linha marcam 18 pontos. Edifícios cívicos não contam para a pontuação das casas.

DISTRITOS: Regiões de tiles contíguos contendo um ou ambos os tipos do par que marcará pontos. Apenas marca pontos o maior distrito por tipo por cidade.

EDIFÍCIOS CÍVICOS: Marca 1 se não está adjacente a tipos +/- ou se adjacente a - tipo (mesmo se adjacente a tipo +), 3 se adjacente a um tipo +, 6 se adjacente a ambos os tipos +.



QUERES VER UM VÍDEO INSTRUCIONAL?

Navega até stonemaiergames.com/games/between-two-cities/videos-between-two-cities

QUERES AS REGRAS EM OUTROS IDIOMAS?

Faz download de regras e guias em dezenas de idiomas em stonemaiergames.com/games/between-two-cities/rules-print-play/

TENS UMA QUESTÃO DURANTE UM JOGO?

Visita o BoardGameGeek, tweeta para @stonemaiergames com a hashtag #BetweenTwoCities, ou visita facebook.com/groups/BetweenTwoCities

PRECISAS DE UMA PEÇA DE SUBSTITUIÇÃO?

Requisita em stonemaiergames.com/replacement-parts

QUERES-TE MANTER EM CONTACTO CONNOSCO?

Subescreve os nossos updates mensais em stonemaiergames.com/e-newsletter

QUERES MAIS TOKENS?

Se houver procura suficiente de tokens out-of-print, faremos novos!
Diz-nos se estás interessado através de: stonemaiergames.com/future-printing-request-form/