

Eletrika



GLYP
TODON

REGRAS

Introdução

O uso da eletricidade de maneira constante e confiável foi um dos grandes avanços tecnológicos que a humanidade alcançou permitindo incontáveis outras melhorias. Hidrelétricas são uma das formas de geração de energia. mas para que a energia chegue até o consumidor é preciso uma grande rede de transmissão e distribuição. Um negócio que movimenta bilhões todos os anos.

*Em Eletrika, você compete com outros jogadores, **colocando peças**, expandindo a área de jogo e **construindo estruturas**, contribuindo para a formação de uma rede de distribuição de energia, marcando **megawatts** (pontos) no processo. Quem tiver mais, vencerá!*

Componentes



38 Peças de terreno



6 Peões de cada cor (4 cores)



8 Marcadores de influência



22 Marcadores de curto-circuito



1 Marcador de primeiro jogador



5 Peças Bônus



4 Estruturas de Usina



11 Estruturas de Torre



13 Estruturas de Poste



5 Estruturas de Subestação



6 Estruturas de Cidade



1 Tabuleiro de pontuação

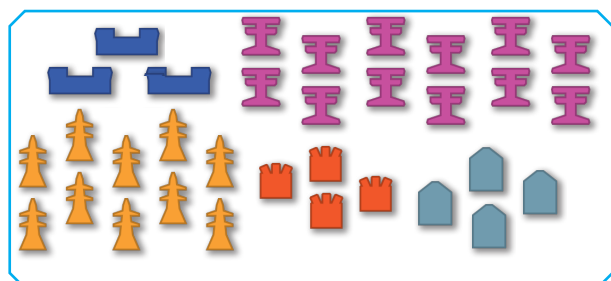
Os componentes, exceto pelos marcadores de curto-circuito, são limitados pela sua quantidade.

Preparação

1. Cada jogador escolhe uma das quatro cores disponíveis (branco, preto, vermelho, verde) e pega os **peões** e **marcadores** da respectiva cor, deixando-os à sua frente.
2. Coloque a **peça de Nascente** (a nascente do rio é a única peça de terreno com o verso diferente das demais) no centro da mesa.
3. Embaralhe todas as **Peças de Terreno** e organize-as em uma ou mais pilhas de compras com as peças viradas para baixo. Revele **três** delas próximas à pilha.
4. Coloque o **tabuleiro de pontuação** próximo à área de jogo. Cada jogador coloca um de seus peões no **espaço 0** do tabuleiro de pontuação.
5. **Separe** quatro Peças de Terreno no local designado no Tabuleiro de Pontuação, juntamente com 1 **estrutura** (peças de madeira) de cada tipo (1 usina, 1 torre, 1 subestação, 1 poste e 1 cidade). O espaço quadrado deste tabuleiro começa vazio.
6. Embaralhe as cinco **Peças Bônus** formando uma fila virada para cima de modo que todos consigam ver as peças. Coloque esta fila próxima ao tabuleiro de pontuação.



⚡ Preparação (continuação)

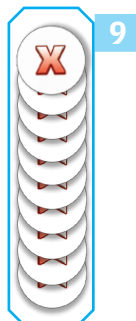


7



8

7. Coloque todas as estruturas (peças de madeira) em uma área ao da mesa ao alcance de todos, formando uma **reserva**.



9

8. O jogador que levou um choque (inclusive de realidade) há menos tempo é o primeiro jogador, e pega o **marcador de primeiro jogador**.

9. Coloque os **marcadores de curto-círculo** próximos à área de jogo.

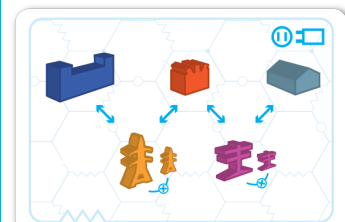
*Exemplo para 4 jogadores



10

10. Começando pelo jogador inicial, em sentido horário, os jogadores pegam 1 Peça de Terreno da pilha e a posicionam na mesa. *Nas primeiras partidas, não se preocupe tanto onde colocar a peça, certifique-se apenas de respeitar a coesão (veja o quadro “Colocação de Peças de Terreno” na página 5).*

11. Coloque as cartas de referência ao alcance dos jogadores. **O primeiro jogador pode começar!**



11

⚡ Andamento do Jogo

A partida ocorre em **turnos**. Durante os turnos, seguindo a ordem de jogo, cada jogador deverá realizar uma **ação principal** (obrigatória) e poderá escolher - se for possível - realizar uma **ação de pontuação** (não obrigatória).

O **final da partida** é disparado quando a pilha de peças se esgota, e mais duas rodadas finais ocorrerão quando a partida se encerra de fato.

Ações Principais

Em seu turno, o jogador deve realizar uma destas 3 ações*:

- 1 Adicionar uma peça de terreno, e se desejar, realizar uma ação bônus; **OU**
- 2 Construir uma estrutura; **OU**
- 3 Abandonar estruturas.

*Além disso, o jogador pode realizar uma ação livre de pontuar antes ou depois da sua ação principal, exceto se realizou ou for realizar a ação 3 Abandonar estruturas.

1 Adicionar uma Peça de Terreno

O jogador pega uma das 3 **peças de terreno** abertas e a posiciona **adjacente** a qualquer outra peça já colocada sobre a mesa, respeitando a **coesão** (veja o quadro abaixo “Colocação de Peças de Terreno”). Revele uma nova peça de terreno para repor a peça que foi escolhida.

Colocação de Peças de Terreno:

Peças de terreno devem ser colocadas adjacentes a ao menos uma outra peça em jogo, respeitando-se a coesão do cenário:

- ↳ **Rios** se conectam a outros rios.
- ↳ **Lagos** se conectam a outros lagos.
- ↳ **Campos** (áreas verdes) e **Bosques** (áreas coloridas) se conectam a outros campos e/ou bosques independentemente da sua cor. Os **campos** não possuem efeito em jogo, sendo um elemento puramente artístico. Já os **bosques** podem contribuir com a pontuação de um jogador.

Note que um jogador não é obrigado a seguir o fluxo do rio, mas não poderá bloquear o rio com um bosque ou lago por exemplo.





Ação Bônus (opcional)

Ação bônus: Após adicionar a peça de terreno na mesa, o jogador **pode** executar uma das seguintes ações bônus:

1. Colocar um de seus **marcadores de influência** (independentemente de seu valor) sobre essa peça que **acabou de ser adicionada** pela ação principal; ou
2. **Construir uma estrutura**, sobre a peça de terreno que **acabou de ser adicionada**. Use as mesmas regras da ação principal “2 Construir estruturas” (veja a seguir) com a exceção que você deve colocar **2 de seus peões**, em vez de 1. O jogador só pode realizar essa ação bônus se possuir 2 ou mais peões.

Colocação de uma peça do branco e em seguida seu marcador de influência na mesma peça.



ou



Branco posiciona esta peça e decide construir 1 poste, e deve colocar 2 de seus peões.

Se não houver mais peças de terreno na pilha, a partida tem seu final disparado, veja mais detalhe em “**Encerrando a partida**”.

Nas últimas rodadas pode acontecer de haver **menos de 3 peças** abertas, continue jogando normalmente. Porém se **não houver** mais peças de terreno **abertas**, esta ação **não** pode mais ser executada.

♦ **Após colocar a peça, e possivelmente realizar uma das ações bônus, sua ação principal de adicionar peça se encerra aqui.**

2 Construir uma Estrutura

O jogador escolhe qualquer **estrutura** disponível na área reservada e colocá-la sobre qualquer **Peça de Terreno Livre** acompanhado de **um de seus peões** para indicar que esta estrutura lhe pertence. O jogador só pode realizar essa ação se possuir 1 ou mais peões.

Uma **Peça de Terreno Livre** é uma peça de terreno que respeita os seguintes requisitos:

- ↳ Não é a **peça de Nascente**;
- ↳ Não possui uma estrutura (com ou sem peões de qualquer jogador);
- ↳ Respeita a adjacência de **conexão** (veja o quadro “Conexão”);
- ↳ Não forma um **curto-circuito** (veja o quadro “Curto-circuito”).

Se não houver mais peças de uma determinada estrutura na **reserva**, esta estrutura **não** pode mais ser construída. No caso raro de não haver mais **nenhuma estrutura** na reserva, esta ação **não** pode mais ser executada.

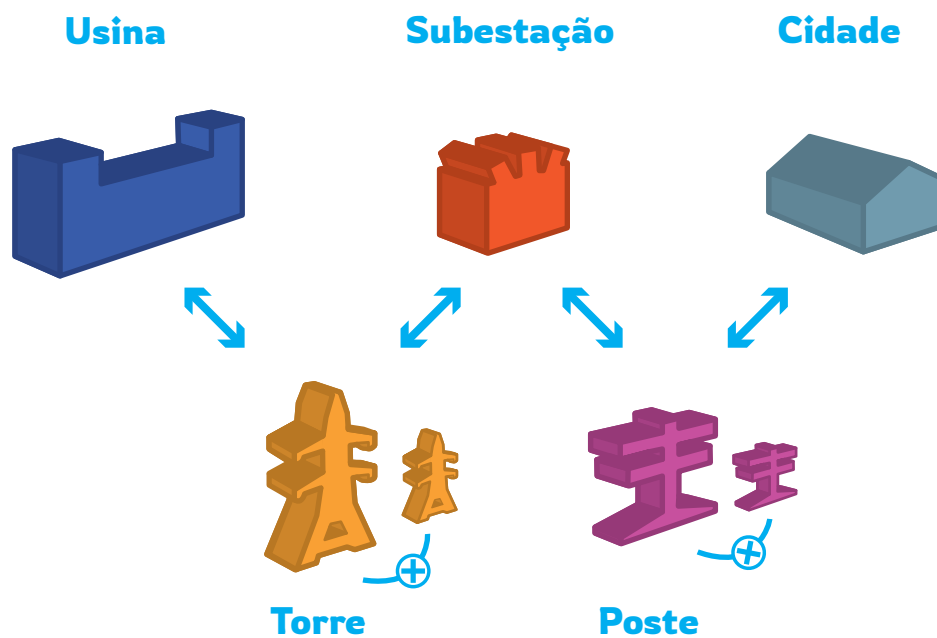


Conexão



Consideram-se conectadas quaisquer estruturas **adjacentes** umas às outras. Note que existe uma **conexão** correta entre as estruturas, a figura a seguir mostra quais as conexões possíveis entre as estruturas.

- ♦ Ao lado de uma **Usina** só se pode colocar uma Torre.
- ♦ Ao lado de uma **Torre** só se pode colocar Usinas, Subestações, ou outras Torres.
- ♦ Ao lado de uma **Subestação** só se pode colocar Torres ou Postes.
- ♦ Ao lado de um **Poste** só se pode colocar Subestações, Cidades ou outros Postes.
- ♦ Ao lado de uma **Cidade** só se pode colocar Postes.





Curto-circuito ⚡

- ↳ **3 estruturas** (não importa quais sejam) jamais poderão ser **adjacentes entre si** ao mesmo tempo, formando um curto-circuito (ou uma trinca).
- ↳ Se a qualquer momento do jogo, alguém notar que um de seus marcadores de influência está alocado sobre **uma peça não livre**, esse jogador mostra para os demais jogadores o que ocorreu e recolhe este **marcador**.
- ↳ Para facilitar a visualização você pode colocar um **marcador de curto-circuito** no espaço que se tornou indisponível à construção de estruturas devido a uma possível formação de curto-circuito.



Local **proibido** pois formaria um **curto-circuito**.

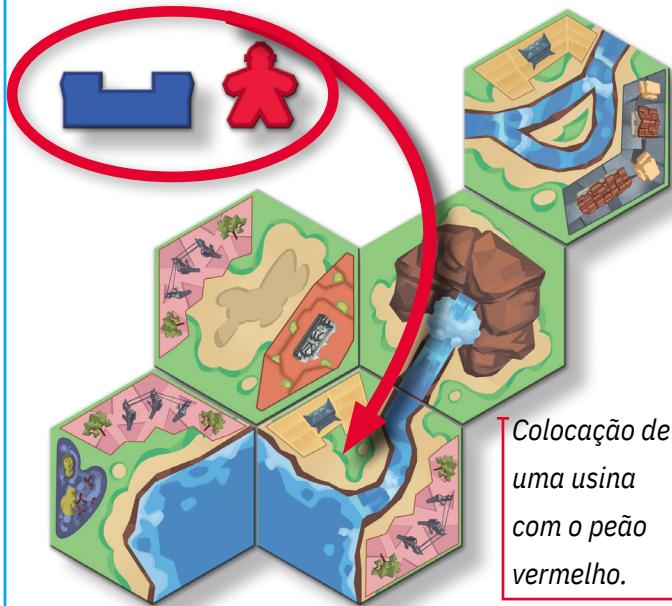
Se desejar coloque um **marcador de curto-circuito** aqui.

Locais **permitidos** para a colocação de uma **subestação**.

Locais **proibidos** pois uma **subestação não pode ser adjacente a uma cidade**. Não coloque um **marcador de curto-circuito** aqui.

Detalhes adicionais importantes

 As **Usinas** só podem ser construídas sobre peças de **Lagos** ou **Rios** (que não seja a **peça de Nascente**).



 Sempre que uma **cidade** for construída, coloque a primeira **Peça Bônus** da fila no tabuleiro de pontuação, que indicará qual tipo de **estrutura** estará sob alta demanda rendendo pontos extras se for utilizada para pontuar.

Esta peça bônus deverá ser colocada sobre a peça anterior (ou no espaço vazio) ao **final do turno** do jogador ativo, de modo que a peça só terá efeito no início do turno do próximo jogador.



 Se colocar uma estrutura sobre um **marcador de influência**, verifique:

- ↳ Se o marcador de influência **não for** do jogador que está realizando o turno: o dono do marcador recebe imediatamente pontos de megawatt igual ao número do marcador (**1 MW ou 2 MW**) e recolhe seu marcador.
- ↳ Se o marcador de influência **for** do jogador da rodada: Ele **não** recebe pontos por isso e apenas recolhe o marcador.

♦ **Sua ação principal de construir uma estrutura se encerra aqui.**



3 Abandonar Estruturas

O jogador **remove TODOS** os peões das **estruturas** que deseja **abandonar**. O jogador poderá abandonar **quantas estruturas** achar necessário, energizadas ou não. Se **realizar** esta **ação principal** o jogador **não** pode realizar uma **ação livre de pontuar** neste turno. Em contrapartida, se o jogador realizou uma ação livre de pontuar, ele não poderá escolher esta ação como sua ação principal desta rodada.

Vermelho abandona
duas estruturas



♦ Sua ação principal de abandonar estruturas se encerra aqui.

Ação livre: Pontuar

Antes ou após um jogador realizar por completo sua ação principal de “**1. Construir Estruturas**” ou “**2. Adicionar uma peça de terreno**”, ele também pode realizar uma ação livre de Pontuar. Um jogador só pode realizar esta ação uma vez em seu turno.

A pontuação é dividida em duas partes:

- ↳ Conjunto de Estruturas Energizadas (**obrigatória**)
- ↳ Terrenos Adjacentes (**opcional**)

Energizando Estruturas

Um dos critérios para pontuar é possuir **estruturas energizadas**. Isso ocorre quando existe uma sequência de estruturas adjacentes ligando, **ao menos**, uma **Usina** até chegar a, **pelo menos**, uma **Cidade**, respeitando a conexão.

Veja o exemplo na figura a seguir:



Note, na imagem à esquerda, que as estruturas dos jogadores Branco, Verde e Vermelho estão energizadas, pois todas as estruturas respeitam a ordem de conexão e fazem parte de uma sequência que liga uma Usina a uma Cidade. Entretanto, as estruturas do jogador Preto não estão dentro de uma sequência completa e, portanto, não estão energizadas.

Importante: A rede de estruturas energizadas pode **bifurcar, retroceder** na sequência das peças, ter caminhos **alternativos**, desde que seja possível sair de pelo menos uma Usina e chegar a pelo menos uma Cidade. As estruturas da sequência podem conter peões de quaisquer jogadores ou até mesmo não possuir peões.

A figura a seguir mostra uma outra possibilidade de **rede energizada**, que se inicia na Usina do jogador Preto, passando por duas Torres: uma do Branco e outra sem peão. Então, ela se divide, se ligando à uma Subestação (Preto), um Poste (sem peão) e uma Cidade (Verde), outro Poste (Preto) e finalmente terminando em uma Cidade (Branco).

A outra ramificação segue para uma Subestação (sem peão), uma Torre (Vermelho) e uma Usina (Branco) que também estão **energizadas** pois todas as estruturas dessa ramificação estão conectadas entre uma usina e uma cidade

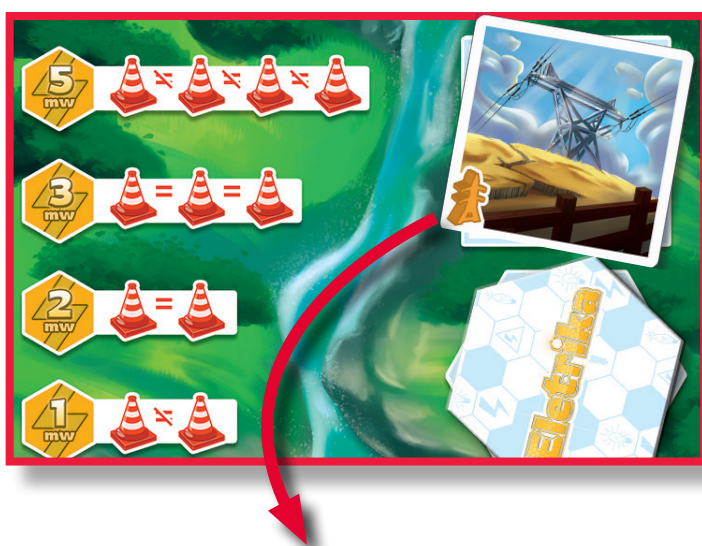
Note que as estruturas devem estar energizadas para pontuar, porém **não necessitam** que façam parte de **uma mesma rede interligada**.

Outra possível rede de estruturas energizadas ⚡



Caso possua **3 estruturas energizadas diferentes**, escolha:
pontuar por 2 delas ou esperar possuir 4 estruturas energizadas
diferentes para assim pontuar. Lembre-se que não é possível pontuar
3 estruturas diferentes, **apenas 3 iguais**.

Note que se esse mesmo jogador também possuísse duas Usinas, ele só poderia pontuar por elas em um **próximo turno**, pois um jogador só possui uma ação livre de pontuar por turno.

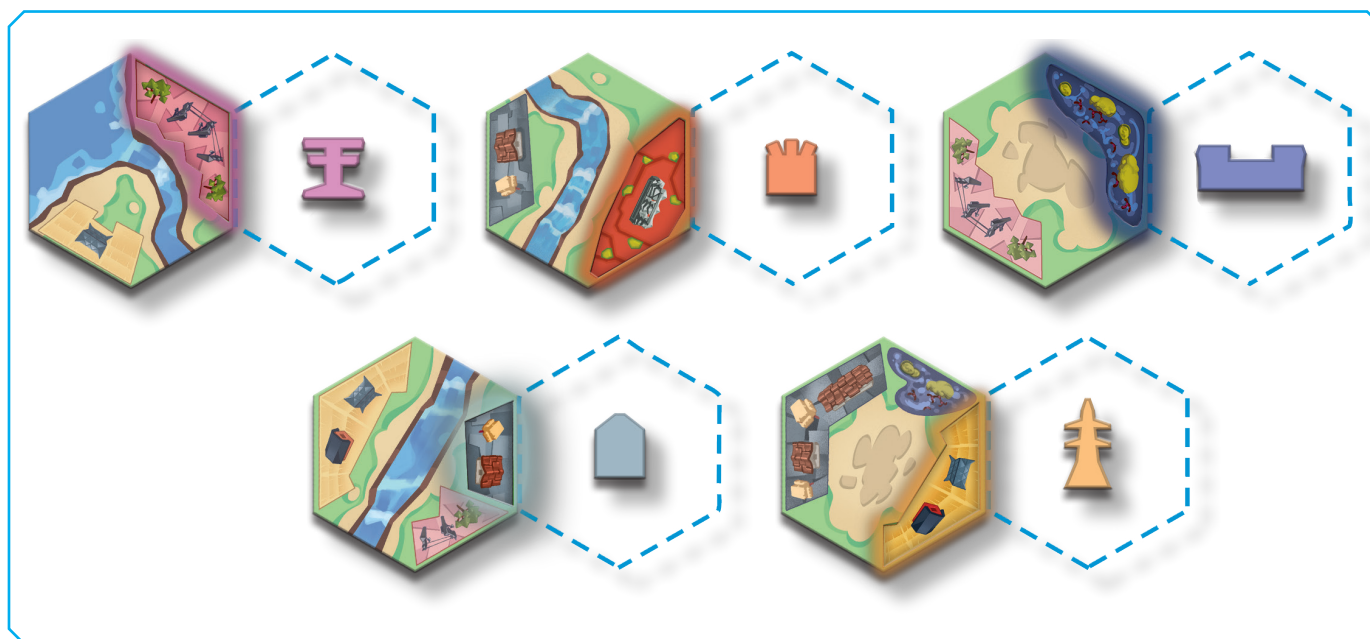


Estrutura sob alta demanda: Caso pontue utilizando ao menos uma estrutura igual à indicada na **Peça Bônus**, marque 1 ponto adicional. Independente de quantas estruturas sob alta demanda forem pontuadas, **apenas 1 ponto adicional é obtido.**



Pontuando os terrenos adjacentes

Cada **estrutura energizada** que pontuou gera **pontos extras** de acordo com os **bosques da mesma cor** das peças de terreno **adjacentes e que fazem divisa** com a peça em que a **estrutura se encontra**. Cada bosque da **mesma cor** que está “encostando” rende **1 megawatt**. A peça na qual a estrutura se encontra não será utilizada para pontuar por aquela estrutura, somente as adjacentes são contabilizadas.



Bosques e suas estruturas correspondentes

Após a pontuação, recolha **TODOS** seus peões **deitados** junto às estruturas que acabaram de pontuar.

Note que as estruturas continuam no tabuleiro e não são removidas junto com os peões.

Exemplo completo de pontuação >>>

Em seu turno, o jogador Vermelho adiciona **uma cidade** ao tabuleiro, energizando diversas estruturas. Ele ainda não usou sua **ação livre de pontuar** e decide usá-la agora.



Ação de colocação de cidade pelo Vermelho.

Vermelho possui **2 estruturas diferentes energizadas** e irá pontuá-las agora, deitando os **3 peões** que acompanham essas estruturas. Em seguida, marca 1 ponto na trilha de pontuação.

A **Peça Bônus** atual mostra uma **torre**, portanto Vermelho move mais 1 espaço na trilha de pontuação.



Agora, Vermelho verifica as **peças adjacentes à cada estrutura** que pontuou (**Torre e Cidade**). Ao lado da **Torre** há **2 bosques amarelos** fazendo divisa, portanto Vermelho move mais 2 espaços na trilha de pontuação. Pela **Cidade**, não marcará **nenhum** ponto, pois o bosque cinza da própria peça não conta, e **não há peças com bosques cinzas** fazendo divisa com a peça da cidade. No total, Vermelho marcou **4 pontos** nesta ação de pontuação.



Para finalizar, Vermelho **recolhe os 3 peões** deitados de volta à sua frente, coloca a nova **Peça Bônus** (mostrando uma **Usina**) no tabuleiro sobre a peça anterior, encerrando sua ação livre e seu turno. Agora é o turno do próximo jogador.

Encerrando a Partida

A **etapa final** da partida se inicia quando a **pilha de compras** de peças de terreno se esgota.

- ♦ Devolva as **peças de estrutura** que estavam **separadas** no tabuleiro de pontuação para a **reserva**;
- ♦ Forme uma **nova pilha** com as **4 peças de terreno** que estavam **separadas** no tabuleiro de pontuação viradas para baixo.

Então, a partida prossegue até final da rodada atual. A partir de agora, ocorrem **duas rodadas finais**. Os turnos são realizados normalmente. Ao final desta segunda rodada, a **partida se encerra**. Não há pontuação final.

Determine o Vencedor

Vencerá o jogador com **mais pontos de megawatt**. Em caso de empate, vencerá o jogador com **mais peões** no tabuleiro, mesmo que ocupando estruturas não energizadas.

Permanecendo o empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

Créditos

Jogo:

Lucas Machado Rodrigues

Arte e Design Gráfico:

Carmen Ferreira Martinez

Caio Tanaka

Desenvolvimento:

Diego Bianchini

Michael Alves

Manual de Regras:

Thiago Leite

Revisão:

Márcio Botelho

Eduardo Cunha

Edição:

Diego Bianchini

Matheus Bueno de Bueno Funfas

Eletrika

Ações Principais

1 Adicionar uma Peça de Terreno

 Ação livre: Pontuar (antes ou depois) 

2 Construir uma Estrutura

 Ação livre: Pontuar (antes ou depois) 

3 Abandonar Estruturas



GLYPTODON

Meeple Br Game Design Studio Ltda

CNPJ: 43.809.728/0001-71

Endereço: Rua Manoel Pires de Moraes, 18

Jardim Brasil - Embu-Guaçu/SP - Brasil
CEP: 06900-505

www.glyptodon.com.br

(c) todos os direitos reservados.



meeplebr

YMIR DISTRIBUIDORA DE JOGOS DE
TABULEIRO EIRELI

CNPJ: 35.775.225/0001-02

Endereço: Rua das Andorinhas, 197, Itararé

Embu Guaçu/SP - Brasil - CEP 06911-135

atendimento@meeplebr.com

www.meeplebr.com