

Marcos Macri

ENGIS



Engis é uma cidade da Bélgica, na qual foi encontrado o primeiro fóssil do homem de Neandertal em 1829.

Imagine voltar 50 mil anos no tempo para assumir a liderança de um clã nômade da espécie Neandertal.

Explore territórios diversos, encontre recursos, fabrique armas, ferramentas, e desenvolva habilidades únicas essenciais à sobrevivência.

Mantenha toda a atenção nas ações dos outros clãs, e prepare-se para enfrentar terríveis intempéries da natureza no fim da partida.

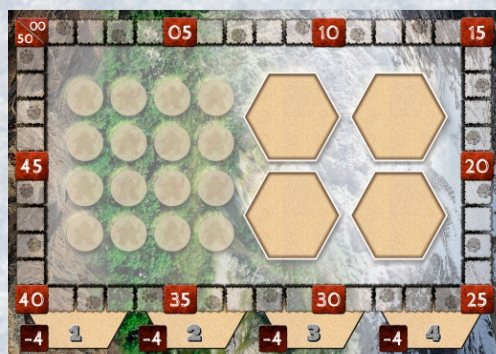
ENGIS levará você à Pré-história com toda a riqueza de um moderno e inteligente jogo de estratégia.

COMPONENTES

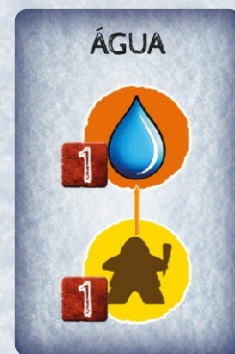
4 tabuleiros individuais dupla face



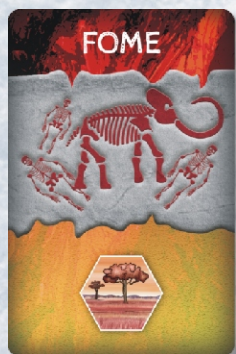
1 tabuleiro coletivo



32 cartas de pontuação



18 cartas de intempéries



32 cartas de habilidades



4 cartas de 50 / 100 pts.



1 carta de 1º jogador



4 cartas de ajuda



32 hexágonos de terrenos

Floresta x5



Montanha x5



Lago x5



Savana x5



Deserto x5



Caverna x4



Vulcão x3



18 meeples



44 marcadores



8 fichas usadas em partidas com dois jogadores e no modo solo

OBJETIVO DO JOGO

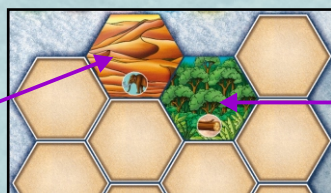
Uma partida de Engis dura sempre **8 rodadas**. Durante o jogo, os jogadores deverão disputar territórios, adquirir conhecimento, desenvolver habilidades, fabricar objetos pré-históricos, e se preparar para enfrentar várias intempéries da natureza. No final da última rodada, o hábil sobrevivente com a maior **pontuação** vence o jogo.

PREPARAÇÃO - Exemplo para 3 jogadores

1. Coloque o **tabuleiro coletivo** no centro da mesa ao alcance de todos.

2. Cada jogador escolhe uma cor e recebe:
 * 01 tabuleiro individual
 * 04 meeples
 * 11 marcadores
 * 01 carta de ajuda

Os tabuleiros são impressos em ambos os lados. Todos deverão jogar com o mesmo lado. Em suas primeiras partidas de Engis, sugerimos usar o lado que possui 2 terrenos impressos adjacentes na parte superior.

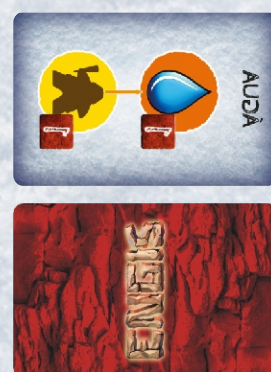


Cada jogador inicia o jogo com 2 meeples em **cada terreno** impresso do seu tabuleiro.

3. Cada jogador recebe 8 cartas de **pontuação** diferentes, uma de cada tipo: (Água - Alimento - Mamute - Abrigo - Tribo - Objetos - Terrenos Iguais e Terrenos Diferentes).



4. Embaralhe os 32 hexágonos de terrenos e forme uma **pilha** com o verso para cima. Compre **quatro** hexágonos do topo e coloque um em cada espaço do **tabuleiro coletivo**. Revele depois.



9



Alguns componentes da imagem tiveram suas proporções originais alteradas apenas para efeito de diagramação.



5

Sugerimos que as cartas de habilidade sejam organizadas nesta **sequência**, em ambas as fileiras, para facilitar inclusive a explicação aos jogadores novatos.

fase 2 1

No rodapé das cartas de habilidade, há duas informações: A **fase** da rodada na qual a carta pode ser usada e seu **nível** (nº no tijolinho verde), que varia de 1 a 5.

6. Separe as 18 cartas de intempéries em dois grupos: rodapé **amarelo** (12 cartas) e rodapé **verde** (6 cartas). Embaralhe cada grupo separadamente. Do grupo amarelo, retire 4 cartas aleatoriamente, e coloque abaixo do tabuleiro coletivo, uma carta em cada número (1-2-3-4). Revele-as depois. Devolva as cartas restantes para a caixa.

Do grupo verde, sorteie e entregue **uma** carta para cada jogador. Essas cartas são mantidas em segredo e reveladas apenas no fim do jogo. Devolva as cartas restantes para a caixa.



Intempéries individuais

7. Cada jogador coloca um **marcador** no espaço 00/50 da trilha de pontuação e outro perto da trilha de **ordem de turnos** no rodapé do tabuleiro coletivo.

8. Deixe as **cartas de 50/100** na mesa. Quando um jogador ultrapassa 50 pts na trilha de pontuação, ele pega uma dessas cartas e continua movendo seu marcador normalmente na trilha.

9. O jogador mais velho inicia o jogo. Entregue a ele a **carta de 1º jogador**.

7

7

1

2

3

6

6

8

2

3

COMO JOGAR

Cada rodada de Engis possui **três fases**. Todos os jogadores concluem uma fase antes de iniciarem a próxima.

FASE 1: EXPANDIR O TERRITÓRIO

Nesta fase cada jogador adquire exatamente um **hexágono** de terreno e coloca em seu tabuleiro individual. O 1º jogador (aquele que está com a **carta** à sua frente), faz o 1º lance do leilão, e oferece de **0 a 4 meeples**. O jogador **retira** o(s) meeple(s) de **qualquer posição** em seu tabuleiro individual e coloca-o(s) na fileira de cima do tabuleiro coletivo. Caso o lance do jogador seja **0**, ele deve colocar na fileira um de seus **marcadores**.

Após o 1º lance, em **sentido horário** ao redor da mesa, o **próximo** jogador deve fazer seu lance obedecendo a seguinte regra:

CADA LANCE PODE SER MAIOR OU MENOR QUE UM LANCE ANTERIOR, MAS NUNCA IGUAL.

Isto significa que se o 1º jogador ofereceu **3** meeples, por exemplo, o próximo jogador poderá oferecer **0, 1, 2 ou 4** meeples.

Uma vez que **todos** os jogadores tenham feito um lance cada um, deve-se estabelecer a **ordem de turnos** do restante da rodada. O jogador com o **maior** lance ganha a **1ª** posição, o próximo com o maior lance ganha a **2ª** posição e assim por diante. Para sinalizar, basta que os jogadores coloquem os marcadores que estão próximos do tabuleiro coletivo, nos espaços **1, 2, 3 e 4**.

Para finalizar a fase, seguindo a **nova ordem de turnos** estabelecida, cada jogador **escolhe** um hexágono de terreno da oferta e coloca num **espaço vazio** de seu tabuleiro individual. Hexágonos adicionados devem ser colocados **adjacentes** a outro qualquer já existente no território do jogador. Além disso, não é permitido abrir mão de escolher e posicionar um novo hexágono. Veja o ex:

1ª rodada do jogo:
Roxo tem a carta de **1º** jogador e decide oferecer apenas **2** meeples no leilão da fase 1.

Em **sentido horário** ao redor da mesa, Verde é o próximo. Como ele pretende escolher o hexágono de **caverna**, ele oferece **4** meeples e garante a **1ª** posição.

Em seguida, Laranja faz um lance **0**, põe um marcador na 3ª fileira e **mantém** os **4** meeples em seu tabuleiro individual.

Marrom é o último e tem duas opções. Oferecer **1** ou **3** meeples. Ele escolhe oferecer **1**.

Verde escolhe a **caverna** (D).

Roxo escolhe o **deserto** (A).

Marrom escolhe o **lago** (B).

Laranja recolhe a **savana** (C).

De acordo com os lances dos jogadores, fica estabelecida assim a nova ordem de turnos para o restante desta fase e da rodada:

(1) VERDE - (2) ROXO - (3) MARROM - (4) LARANJA

Todos os meeples devem **permanecer** no tabuleiro coletivo até o **fim da fase 3** (Veja: Fim da Rodada).

Em partidas com **3 jogadores**, o último a escolher terá **duas** opções de terrenos. Ele deverá então **escolher** um deles e **descartar** o outro. Hexágonos de terreno descartados são colocados numa área livre da mesa e ficam à vista de todos.

Em partidas com **2 jogadores** há alguns ajustes na regra geral (Veja: Partidas em 2 Jogadores).

Note que há **8** espaços **vazios** nos tabuleiros individuais e os jogadores irão ocupar **um** deles a cada rodada. Portanto, quando os jogadores ocuparem o **último espaço**, aquela será a **última rodada** do jogo.

O quadro ao lado mostra as **posições válidas** para colocação de terrenos na **1ª rodada** do jogo.

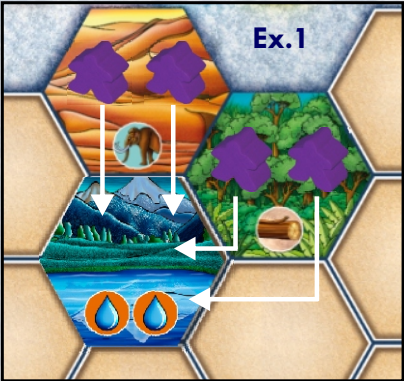


FASE 2: AÇÕES

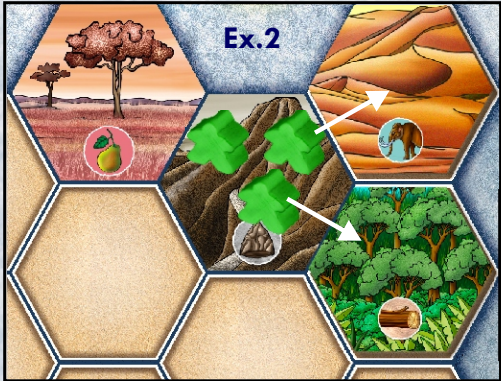
Nesta fase, seguindo a ordem de turnos, cada jogador pode realizar até **3 ações** diferentes, uma **após** a outra e apenas **uma** vez cada ação, em **qualquer ordem** desejada. Veja os detalhes das ações.

Ação MOVER

O jogador pode mover quantos meeples desejar, em seu tabuleiro individual. Cada meeple pode realizar apenas **1 movimento** em **qualquer** direção. Note porém que não é permitido **atravessar** e nem **ocupar** espaços **vazios** ou hexágonos de **vulcão**. Esta ação é **opcional**, porém é importante posicionar os meeples nos terrenos certos para otimizar a **pontuação** na fase 3 da rodada.



Ex.1: Roxo move 4 meeples para o **lago** (1 movimento cada meeple). Ele faz isso pois tem a intenção de jogar a carta de pontuação **ÁGUA** na **fase 3** da rodada.



Ex.2: Verde decide **espalhar** seus meeples para usar a carta de pontuação **TERRENOS DIFERENTES** na **fase 3** da rodada. Por isso ele faz **2 movimentos** e **mantém** um meeple na montanha.

Ação FABRICAR UM OBJETO

Há **8** objetos pré-históricos representados nos tabuleiros. Quatro são fabricados com **madeira** e quatro com **pedra**. A quantidade desses **recursos** está indicada acima de cada objeto e varia de **1 a 4**. A cada rodada, cada jogador pode fabricar apenas **um** objeto **qualquer** (não há uma ordem específica para a fabricação). Para fabricar, o jogador apenas precisa **ter** os **ícones** dos recursos nos **hexágonos** de terreno em seu território, ou seja, **nada é gasto**. Assim que um jogador fabrica o **4º** objeto do mesmo **grupo** (madeira ou pedra), ele **imediatamente** recebe **4 pontos** e avança seu **marcador** na trilha de pontuação. É muito importante fabricar objetos no jogo pois eles aumentam a **pontuação** das cartas na **fase 3** da rodada.



Laranja conseguiu na fase 1 um hexágono de floresta com **dois ícones de madeira**. Agora ele possui um total de **3 ícones**. Assim, ele pode fabricar o **VASO** ou o **ARCO E FLECHA** ou a **CLAVA**. Ele escolhe o **arco e flecha** e coloca um **marcador** neste objeto. Numa **fase 3** posterior, quando ele jogar a **carta Mamute**, o arco e flecha **aumentará** em **2 pontos** sua pontuação. E na fabricação, ter ou não meeples nos hexágonos é **irrelevante**.

Ação DESENVOLVER UMA HABILIDADE

Há **16** habilidades no jogo. Cada jogador pode desenvolver apenas **uma** habilidade por rodada, o que significa pegar a **carta** e colocá-la em sua área de jogo. Para isso, o jogador precisa **ter** a quantidade mínima de **pontos de conhecimento** de acordo com o **nível** da habilidade escolhida. Há quatro maneiras de se **adquirir** conhecimento no jogo (veja o quadro). Habilidades possuem efeitos diversos e podem ser usadas durante **toda** a partida, inclusive na **própria rodada** na qual foram desenvolvidas.

No início do jogo os jogadores já possuem 1 pt de conhecimento impresso nos tabuleiros.	Alguns terrenos trazem um ícone que equivale a 1 pt de conhecimento.	Ao possuir cinco terrenos diferentes em seu tabuleiro, o jogador adquire 1 pt de conhecimento adicional.	A habilidade “Conhecimento” dá ao jogador 1 pt extra para cada três terrenos do mesmo tipo que ele possui.
A	B	C	D

No ex. ao lado, o jogador possui um total de **4 pontos** de conhecimento. Ele pode desenvolver **qualquer habilidade dos níveis 1, 2, 3 ou 4**. Assim, ele escolhe a habilidade **FOGO** (nível 3) e pega a carta.
Obs: Só é permitido ter **uma** carta de cada habilidade!



Nesta fase, seguindo a ordem de turnos, cada jogador **escolhe** uma carta de pontuação disponível em suas mãos, baixa na mesa e **pontua**. Há **8** tipos diferentes de pontuação e uma vez usadas, essas cartas vão para a pilha de **descartes** de cada jogador. A ideia desta fase, é saber o **momento** de usar as cartas no jogo, para tirar o melhor proveito delas. Veja abaixo como pontuá-las.



Estas três cartas pontuam exatamente da mesma forma. O jogador recebe **1 ponto** por cada **ícone** mostrado na carta (**água, alimento ou mamute**) que ele possui nos hexágonos de terreno em seu tabuleiro. Além disso, cada **meeple** posicionado nesses hexágonos aumenta **1 ponto** a soma final.

Note também que para cada uma dessas três cartas há um **objeto** relacionado que aumenta **2 pontos** a soma final, caso o jogador tenha fabricado tal objeto, é claro.

ÁGUA - objeto **VASO**

ALIMENTO - objeto **PEDRA LASCADA**

MAMUTE - objeto **ARCO E FLECHA**

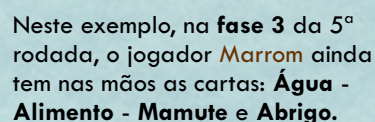


Para pontuar esta carta, o jogador recebe **3** pontos por hexágono de **caverna** em seu tabuleiro e mais **1** ponto por **meeple** posicionado no hexágono. Caso o jogador tenha fabricado as **pedras** que produzem fogo, ele recebe mais **2** pontos.



Após pontuar esta carta, o jogador verifica quais **objetos** ele **fabricou** (basta olhar os **marcadores** que estão sobre os objetos), e recebe a **soma** de pontos de acordo com os itens fabricados. Ex: Um jogador fabricou o **vaso**, a **clava** e a **roda**, portanto ele recebe **6** pontos.

Ao pontuar uma carta, o jogador **avança seu marcador** na trilha de pontuação do tabuleiro coletivo. Depois ele coloca a carta numa pilha de **descarte** em sua área de jogo, mantendo apenas a carta do **topo** da pilha **visível** para todos. De um modo geral, as cartas de pontuação são usadas apenas **uma vez** na partida, à menos que o jogador tenha a **habilidade** "INTELIGÊNCIA" (Veja: Cartas de Habilidade).



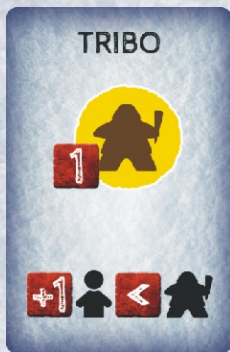
Ele decide usar a carta **Água** e recebe **5 pts (3 ícones + 2 meeples)**.

Se os meepls estivessem num **deserto**, com a carta **Mamute** ele receberia **4 pts (2 ícones + 2 meepls)**.

Se os meeple estivessem na **savana**, com a carta **Alimento** ele receberia **3 pts (1 ícone + 2 meeple)**.

Se os meepls estivessem na **caverna**, com a carta **Abriço** ele receberia **5 pts (3 pts da caverna + 2 meepls)**.

Obs: Não deixe de **somar** os pontos extras dos **OBJETOS** fabricados, quando isto for possível.

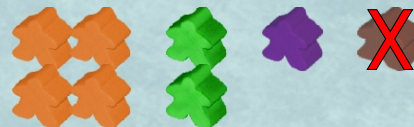


TRIBO

Ao pontuar esta carta, o jogador verifica quantos **meebles** há em seu **tabuleiro** (não conte os meeple usados no leilão da fase 1, apenas aqueles em seu tabuleiro). E a posição dos meeples é irrelevante.

O jogador recebe **1** ponto por meeple e mais **1** ponto por **adversário** que possuir **menos** meeples que o jogador ativo, no tabuleiro individual desses adversários.

Caso o jogador tenha fabricado a **clava**, ele recebe mais **2** pontos, e caso tenha fabricado a **machadinha**, idem. Ou seja, com ambos os objetos fabricados, é possível receber **4** pontos extras usando a carta Tribo.



Numa partida com **4** jogadores, Laranja fez um lance **0** na fase 1 e manteve **4** meeples em seu tabuleiro. Na fase 3, ele baixou a carta **Tribo** e marcou um total de **9** pts (**4** meeples laranjas + **1** pt por cada adversário que possui **menos** de quatro meeples + **2** pts pelo objeto fabricado **machadinha**). Obs: Na imagem indicamos que Marrom não tinha meeples em seu tabuleiro no momento da pontuação.



TERRENOS IGUAIS

Ao pontuar esta carta, o jogador escolhe **um tipo** de terreno em seu tabuleiro (floresta, lago, montanha, deserto ou savana), e recebe **1** ponto por hexágono, mais **1** ponto por **meeple ocupando** o terreno escolhido e mais **1** ponto por **conexões** entre hexágonos desse mesmo tipo. Caso o jogador tenha fabricado a **jangada**, ele recebe mais **2** pontos. **Esta carta não vale para cavernas nem vulcões.**



TERRENOS DIFERENTES

Ao pontuar esta carta, o jogador verifica quantos **tipos diferentes** de terrenos ele possui (floresta, lago, montanha, deserto e savana), e recebe **1** ponto por tipo, mais **1** ponto por cada tipo de terreno **ocupado** (não importa quantos meeples estejam nos hexágonos). Caso o jogador tenha fabricado a **roda**, ele recebe mais **2** pontos. **Esta carta não vale para cavernas nem vulcões.**



Neste exemplo, na **fase 3** da 7ª rodada, o jogador Verde tem nas mãos as cartas **Terrenos Iguais** e **Terrenos Diferentes**.

Considerando que ele já moveu os meeples na fase 2, ele decide usar a carta **Terrenos Iguais** e recebe **8** pts (**3** hexágonos de **deserto** + **2** meeples + **3** conexões **A/B/C**).

Se ao invés disso ele resolvesse pontuar **Terrenos Diferentes**, ele receberia **6** pts (**5** tipos de terrenos, floresta - montanha - savana - lago e deserto + **uma ocupação** que seria o deserto).

Obs: Não deixe de **somar** os pontos extras dos **OBJETOS** fabricados quando isto for possível.

REGRA dos TRÊS PONTOS: Sempre que um jogador usar uma carta **qualquer** de pontuação e a **soma** de seus pontos não alcançar pelo menos **3**, mesmo assim o jogador deve receber **3 pontos**. Ex: O jogador não possui nenhum **ícone** de água em seu tabuleiro mas fabricou o **vaso**. Ele joga a carta de pontuação **ÁGUA**, e pelo vaso, ele tem **2** pontos, mas mesmo assim, recebe **3** pontos.

Logo após cada jogador ter pontuado uma carta, a **fase 3 termina**. Passe agora aos procedimentos de fim de rodada antes de iniciar a próxima.

FIM DA RODADA e FIM DO JOGO

Quando a rodada terminar, siga os seguintes passos:

(1°) - Trazer os meeples de volta. Os jogadores retiram os meeples do tabuleiro coletivo e colocam novamente em seus tabuleiros individuais. Obs: Os meeples devem ser colocados com outras peças do jogador (veja abaixo).	(2°) - Passar a carta do 1° jogador. Quem jogou por último na ordem de turnos da rodada que encerrou, recebe a carta do 1° jogador e põe em sua área de jogo. Em seguida, retire os marcadores da ordem de turnos.	(3°) - Repôr hexágonos de terrenos. O novo 1° jogador compra quatro hexágonos de terrenos do topo da pilha, coloca-os nos espaços vazios do tabuleiro coletivo e revela-os depois.
--	---	---

Ex.1

Roxo deve **retornar 3 peças** para seu tabuleiro. Como há um meeple no hex. **A**, as peças são **obrigatoriamente** colocadas nessa posição.

Ex.2

Outra possibilidade: Roxo deve **retornar 2 peças**, mas as outras duas estão **separadas** em seu tabuleiro (**A/B**). Ele pode colocar as peças retornadas no hex. **A**, ou no hex. **B**, ou **uma em cada**, como preferir.

No caso do jogador retornar **4 peças** (e não haver **nenhuma** em seu tabuleiro), **todas** devem ser colocadas no **mesmo hexágono**.

Engis **termina** no fim da fase 3 da **8ª rodada**. Os jogadores calculam os pontos de vitória finais e determinam um vencedor.

PONTUAÇÃO FINAL E VENCEDOR

Para calcular a **pontuação final** dos jogadores, verifique os seguintes itens:

* **MAIORIAS NOS TERRENOS:** O jogador com mais **hexágonos** em cada um dos **cinco** tipos de terrenos em seu tabuleiro individual, recebe **5 pontos** (**cavernas e vulcões não contam**). Os dois terrenos iniciais **impressos** nos tabuleiros devem ser considerados. Se dois ou mais jogadores **empatam** em algum tipo de terreno, **divida** os pontos igualmente entre eles, arredondando para baixo.

* **CONHECIMENTO:** O jogador com mais pontos de **conhecimento** recebe **5 pontos**. Para calcular seu conhecimento total, cada jogador deve **somar** o ponto original **impresso** no tabuleiro, os **ícones** nos hexágonos, o **ponto extra** pelos cinco diferentes tipos de terrenos (caso o jogador tenha) e também os possíveis pontos extras em decorrência da **carta de habilidade** "Conhecimento". Assim como no quesito anterior, havendo empate, **divida** os pontos igualmente entre os jogadores, arredondando para baixo.

* **HABILIDADES:** Duas habilidades rendem pontos no fim do jogo, "**Resistência**" e "**Exploração**" (Veja: Cartas de Habilidade).

Depois de verificarem os itens acima e antes de determinar o vencedor da partida, é necessário avaliar agora o efeito das quatro cartas de **INTEMPÉRIES** colocadas **abaixo** do tabuleiro coletivo, e também a **carta** de intempérie **individual** de cada jogador, sorteada na preparação do jogo.

Comece pela **carta** abaixo da **coluna 1** no tabuleiro coletivo e siga em sequência, uma após a outra, até a carta da **coluna 4**. Cada jogador deve verificar se ele conseguiu **defender-se** do efeito da intempérie observando a **respectiva coluna** em seu tabuleiro individual (Veja: Cartas de Intempéries). Em caso positivo, o jogador não perde nada. Em caso negativo, ele **perde 4 pontos** e **retrocede** seu marcador na trilha de pontuação.

Após verificar as quatro intempéries **coletivas**, finalmente cada jogador revela sua intempérie **individual** e verifica a situação. Em caso de defesa, nada ocorre, do contrário, o jogador **perde 4 pontos**. Feito isto, o jogador com a maior pontuação vence o jogo. Em caso de **empate**, vence aquele que possuir **maior** quantidade de **meeples** em seu tabuleiro. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.



Esses números indicam não apenas a ordem de turnos, mas também as **COLONAS** dos tabuleiros individuais dos jogadores.

VERSO DOS TABULEIROS

Após suas primeiras partidas de Engis, você pode jogar com o **verso** dos tabuleiros individuais para ter uma nova experiência. **Todas** as regras do jogo permanecem as mesmas, com as seguintes exceções:

1. Na preparação do jogo, cada jogador coloca **2** meeples no terreno à **esquerda** e os outros **2** no terreno de **pântano**, à **direita**. Os pântanos são **improdutivos** e **não** geram nenhum tipo de recurso ou pontuação durante o jogo.
2. Na fase **1**, **qualquer** meeples pode ser usado no leilão e ao adicionar um novo hexágono ao tabuleiro, o jogador pode colocá-lo **adjacente** a **qualquer** terreno já existente, em qualquer posição do território.
3. Ao **retornar** meeples para o tabuleiro no final da rodada, os jogadores devem obedecer a regra de colocar as peças em hexágonos que **já possuem** outras peças.
4. Se os jogadores optarem em usar o **verso** dos tabuleiros, todos deverão seguir esta variação, ou seja, **não misture** tabuleiros do lado **normal** com tabuleiros de **pântano**.



Atenção! Meeples não **atravessam** espaços vazios.

CARTAS DE INTEMPÉRIES

Engis possui **18** cartas de intempéries. **12** são **coletivas** (afetam todos os jogadores) e **6** são **individuais** (afetam apenas o jogador que recebeu aquela carta na preparação do jogo). Não defender-se de uma intempérie faz com que o jogador perca **4 pontos** no **fim do jogo**, seja ela coletiva ou individual. Basicamente, os jogadores tem **8** rodadas para conseguirem os **elementos** necessários para a **defesa** das intempéries. Veja os detalhes.



AVALANCHE - TERREMOTO - PREDADORES - FOME - INCÊNDIO: O jogador deve ter pelo menos **um hexágono** do **tipo** mostrado na carta, exatamente na coluna (1 / 2 / 3 / 4) de seu tabuleiro individual. Mas atenção! Na **preparação** do jogo, ao colocar cartas deste grupo abaixo do tabuleiro coletivo, verifique se nenhuma delas já está **“defendida”** por algum jogador (o terreno indicado na carta **coincidiu** com a posição de um dos terrenos impressos no tabuleiro individual de alguém). Se isto ocorrer, **mude** a posição da carta para outra **coluna** ou, se preferir, **descarte** essa carta e compre outra do baralho.



VÍRUS SERPENTES

O jogador deve ter pelo menos um hexágono de **qualquer** terreno mostrando um **ícone de planta** na coluna de seu tabuleiro, indicada pela carta.



AREIA MOVEDIÇA PESTE

AREIA MOVEDIÇA PESTE

O jogador deve ter pelo menos um hexágono de **qualquer** terreno mostrando um **ícone de conhecimento** na coluna de seu tabuleiro, indicada pela carta.



TEMPESTADE ERA GLACIAL

O jogador deve ter pelo menos um hexágono de **caverna** na coluna de seu tabuleiro, indicada pela carta.



INIMIGOS

O jogador deve ter pelo menos **2 meeples**, juntos ou separados, posicionados na coluna de seu tabuleiro, indicada pela carta. Além disso, ele ter fabricado dois **objetos** de defesa, a **clava** e a **machadinha**. Caso ele não cumpra **todos** esses requisitos, assim como nas cartas anteriores, ele **perde 4 pontos** de vitória.

INTEMPÉRIES INDIVIDUAIS



MAREMOTO

O jogador deve ter fabricado a **jangada**.



MIGRAÇÃO

O jogador deve ter fabricado a **roda**.



CAÇADA

O jogador deve ter pelo menos **3 meeples** em seu tabuleiro individual no fim do jogo, **um em cada coluna**, não importam quais colunas sejam (1 / 2 / 3 ou 4).



VULCÃO

O jogador deve ter desenvolvido as **habilidades Movimento e Resistência**.



ENXAME

O jogador deve ter desenvolvido as **habilidades Conhecimento e Fogo**.



EXTINÇÃO

A **soma** dos níveis de todas as **cartas de habilidade** desenvolvidas pelo jogador durante a partida, deve ser no mínimo **15**.

Nota do autor: Usamos uma “**licença poética**” com o título de algumas cartas (Ex: Caçada), pois obviamente são situações presentes na era pré-histórica, mas que não correspondem exatamente a intempéries da natureza.

CARTAS DE HABILIDADE

Há **16** habilidades diferentes no jogo, divididas em **cinco níveis**. Os jogadores podem desenvolver exatamente **uma** habilidade a cada rodada, e se tudo correr bem, terminarão a partida com oito cartas de habilidade em sua área de jogo.

No rodapé das cartas há duas informações importantes:

1. O **nível** da habilidade que varia entre **1** e **5** pontos de **conhecimento**.
2. O **momento** em que a carta pode ser usada no jogo.

Um jogador pode tirar proveito de uma habilidade desenvolvida, **imediatamente**, se a carta permitir.

Também é possível usar **várias** habilidades no mesmo turno, de acordo com os efeitos que elas oferecem.

Em partidas com **3** e **4** jogadores, não é permitido que o mesmo jogador possua **duas** cartas da mesma habilidade.

Em partidas com **2** jogadores e no **modo solo**, apenas uma carta de cada habilidade é usada.

Veja a seguir detalhes das habilidades e como usá-las.



MOVIMENTO

Permite fazer até **2 movimentos**, seguindo as regras normais do jogo, com cada **meeple** do jogador.



RETORNO

A **qualquer** momento, durante a fase **2**, o jogador pode **retirar um meeple** de sua fileira no tabuleiro coletivo, e **trazê-lo de volta** para seu tabuleiro individual, seguindo as regras normais de colocação dos meeples no território.



MADEIRA

Diminui o **custo** para a **fabricação** de objetos feitos com madeira (só não vale para o **vaso**). E lembre-se, o jogador não gasta nada, ele apenas precisa **ter** a quantidade necessária de **ícones** de madeira em seu tabuleiro.



PEDRA

Diminui o **custo** para a **fabricação** de objetos feitos com pedra (só não vale para a **pedra lascada**). E lembre-se, o jogador não gasta nada, ele apenas precisa **ter** a quantidade necessária de **ícones** de pedra em seu tabuleiro.



RECURSOS

Permite que o jogador **converta dois** ícones de **madeira** que ele possui, numa **pedra**, e **dois** ícones de **pedra** numa **madeira**, antes de fabricar um objeto qualquer. Se o jogador possuir **quatro** ícones iguais ele pode convertê-los em duas madeiras ou pedras, conforme o caso.



CONHECIMENTO

Para cada **três hexágonos** de terreno do **mesmo tipo** (floresta, lago, montanha, deserto ou savana), o jogador passa a ter **1 ponto** de **conhecimento** adicional, que ele pode **somar** ao **desenvolver** novas **habilidades**.
Obs: Não deixe de considerar seu(s) ponto(s) extra(s) de conhecimento em decorrência desta habilidade na **pontuação final** do jogo.



COLETA

Ao pontuar a carta **Água**, o jogador **converte** todos os ícones de **pedra** de suas montanhas em ícones de **água**. E ao pontuar a carta **Alimento**, ele **converte** todos os ícones de **água** de seus lagos em ícones de **alimento**.



DESTREZA

O jogador recebe **3 pontos** por **um meeple** seu num hexágono de **lago**, (ao invés de 1 pt), quando usa a **carta** de pontuação **Água**. E recebe **3 pontos** também, por **um meeple** numa **savana**, quando usa a carta **Alimento**.
Obs: Mesmo que o jogador tenha **mais** de um meeple envolvido na pontuação dessas cartas, apenas **UM** vale 3 pts!

PINTURA



fase 3 2

PINTURA

O jogador recebe 1 ponto para cada **caverna** que ele possuir em seu tabuleiro, sempre **após** realizar a **fase 3** da rodada, durante o jogo todo. **Nota: A pintura em cavernas foi comum na pré-história, e chama-se Arte Rupestre.**

PLANTIO



fase 3 2

PLANTIO

O jogador recebe 1 ponto para cada **ícone de planta** que ele possuir em seu tabuleiro, sempre **após** realizar a **fase 3** da rodada, durante o jogo todo. O **hexágono** de terreno no qual está o símbolo de planta, é irrelevante.

FOGO



fase 3 3

FOGO

Quando o jogador usar a carta de pontuação **Mamute** e a carta **Abrigo**, ele recebe 3 pontos **adicionais** em cada uma delas.

RESISTÊNCIA



fase 2 e fim de jogo 3

RESISTÊNCIA

Permite que o jogador, durante a **fase 2** da rodada, possa **atravessar** ou **ocupar** hexágonos de **vulcões** com seus meeples. Além disso, o jogador recebe 3 pontos por cada **vulcão** que ele possuir, no **fim do jogo**.

NEANDERTAL

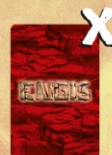


fases 1-2-3 4

NEANDERTAL

O jogador recebe 1 **meeple** extra. Ele pode ser usado normalmente nas **três fases** da rodada. Obs: Em partidas com 2 jogadores e no **modo solo**, na preparação, coloque apenas 1 meeple neutro ao lado desta carta na mesa.

SOBREVIVÊNCIA



fim de jogo 4

SOBREVIVÊNCIA

Permite que o jogador **anule** exatamente **uma** carta de **intempérie** coletiva ou individual, no fim do jogo, e não sofra a penalidade de 4 pontos que ela impõe. Se ele anular uma intempérie coletiva, esta vantagem vale apenas para o jogador, é claro.

INTELIGÊNCIA



fase 3 última rodada 5

INTELIGÊNCIA

Na **fase 3** da **última** rodada, permite que o jogador **descarte** a **carta** de pontuação que resta em suas mãos (sem pontuá-la), e **reutilize** uma das **três** cartas de pontuação do **topo** da sua **pilha** de descarte. Ou seja, ele compra essas três cartas do topo, **escolhe** uma delas, e **pontua novamente**. Existe apenas uma restrição. Caso o jogador decida pontuar novamente a carta **OBJETOS**, ele marcará pontos pelos objetos que ele fabricou em **um grupo** somente, **madeira** ou **pedra**.

EXPLORAÇÃO



fim de jogo 5

EXPLORAÇÃO

Rende pontos no fim do jogo de acordo com a **diversidade** de hexágonos que o jogador possui em seu tabuleiro individual. Se ele possuir pelo menos 6 tipos **diferentes** ele recebe 5 pontos. Se ele possuir os 7 tipos de hexágonos do jogo, ele recebe 8 pontos. Obs: Note que nesta carta valem, além dos terrenos básicos, as **cavernas** e os **vulcões**.

PARTIDAS EM DOIS JOGADORES

Em partidas com dois jogadores, **todas** as regras normais do jogo permanecem as **mesmas**, com as seguintes exceções:

Preparação: Coloque numa área da mesa, uma fileira com as **8 fichas** numeradas, em ordem crescente de valor.



Coloque ao lados dessas fichas, **4 meeples** e **2 marcadores** de uma terceira **cor** (será um **3º** jogador neutro).

Use apenas **1 carta** de cada **habilidade** (16 cartas no total) e coloque **1 meeple** neutro próximo da habilidade Neandertal. E lembre-se: **Ambos** os jogadores deverão usar o lado **básico** dos tabuleiros individuais **ou** o lado com o **pântano**.

Fase 1 da rodada: A **carta** de 1º jogador será **alternada** entre os dois jogadores, ou seja, um deles será o 1º jogador nas rodadas (1 - 3 - 5 - 7) e o outro nas rodadas (2 - 4 - 6 - 8). Assim, sempre no início de cada fase 1, o 1º jogador **escolhe** uma das oito fichas numeradas ainda **disponíveis** (após usadas essas fichas são removidas do jogo), e coloca a **quantidade** correspondente de meeples da **3ª cor** na **1ª fileira** do tabuleiro coletivo. Se o jogador escolher a ficha com **valor 0** ele coloca um dos **marcadores** da 3ª cor na fileira para representar o lance 0. Após fazer isso, o jogador **ativo** faz seu **próprio** lance e **depois** seu adversário.

De acordo com os lances feitos os jogadores colocam **3 marcadores** para indicar a **ordem de turnos** no tabuleiro coletivo. Seguindo a ordem de turnos, os jogadores **escolhem** os hexágonos de terrenos. Quando é a vez do jogador neutro escolher um hexágono, o jogador **ativo** da rodada (aquele que controla o neutro), faz a escolha e **remove** um hexágono do tabuleiro coletivo.

Após **ambos** os jogadores escolherem hexágonos, restará **um**, que também será **removido**. Coloque todos os hexágonos removidos numa área livre da mesa, para que os jogadores possam acompanhar durante a partida quais hexágonos já foram removidos.

Fase 2 e 3 da rodada: O jogador neutro **não** realiza **nenhuma** ação.

Final da rodada: (1) Passe a carta de 1º jogador para o adversário. (2) Retire todos os meeples do tabuleiro coletivo. (3) Retire os marcadores da trilha de ordem de turnos. (4) Não esqueça de descartar a ficha numerada que foi escolhida na rodada.

Verde é o 1º jogador da rodada. Ele escolhe uma **ficha 2** e aloca **dois** meeples marrons. Depois ele faz seu **próprio** lance e oferece **3** meeples.

ORDEM DE TURNOS:

1º Verde: Ele escolhe o hexágono **B**.

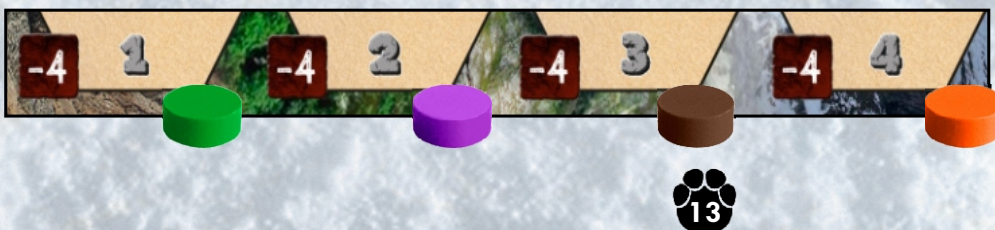
2º Marrom (que é controlado pelo jogador Verde nessa rodada). Verde remove o hexágono **C**.

3º Roxo: Dos hexágonos restantes, ele escolhe **A** e remove **D** do tabuleiro.

VARIANTE PARA A ORDEM DE TURNOS

Esta variante modifica a **ordem** na qual os jogadores fazem lances no leilão da **fase 1** da rodada. Sempre, no final de cada rodada, os jogadores **removem** os marcadores da trilha da ordem de turnos, mantendo-os **abaixo** de suas posições. Na rodada seguinte, o jogador que ocupou a **4ª** posição recebe a **carta** de (1º jogador) e faz seu lance. Em seguida, **ao invés de seguir o sentido horário** ao redor da mesa, o jogador na **3ª** posição faz seu lance, depois o jogador da **2ª** posição e finalmente aquele da **1ª** posição.

De acordo com os **novos** lances oferecidos, os jogadores estabelecem então a **nova ordem de turnos** reorganizando a posição dos **marcadores** na trilha do tabuleiro.



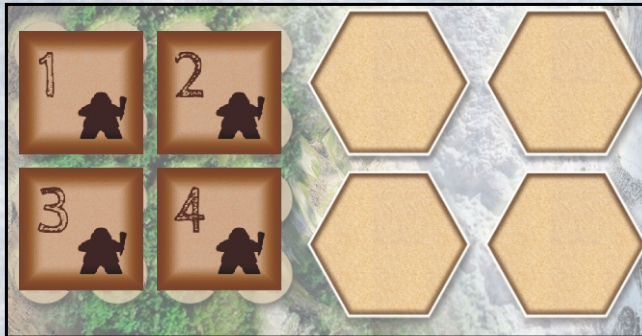
Neste ex. Laranja recebe a **carta** de 1º jogador e faz seu lance na **fase 1** subsequente. Depois Marrom faz um lance, Roxo e por último Verde. Logo após, os marca dores são **reorganizados** em novas posições na trilha.

MODO SOLO

Para vencer uma partida solo de Engis, o jogador precisa alcançar um mínimo de **95 pontos**. Do contrário ele perde. Todas as regras normais do jogo permanecem as mesmas, com exceção dos itens que explicaremos a seguir.

Preparação:

1. O jogador escolhe uma cor para jogar e pega os **4 meeples** dessa cor e apenas **1 marcador**, que ele coloca no espaço **0** da trilha de pontuação (os outros dois marcadores da mesma cor não são necessários).
2. Pegue **4 fichas** numeradas nos valores (1 - 2 - 3 - 4) e forme um quadrado com elas sobre a área das fileiras no tabuleiro coletivo.



1, 2, 3 ou 4 jogadores:
Não importa o número de jogadores.
Use sempre os **32 hexágonos** de terreno na partida.

3. Organize as **cartas de habilidade** como em partidas com 2 jogadores (apenas uma carta de cada tipo) e coloque **1 meeple neutro** próximo da habilidade "Neandertal".

Fase 1 da rodada:

O jogador pode oferecer **1, 2, 3 ou 4 meeples**, com o objetivo de adquirir **um** dos quatro hexágonos de terreno disponíveis na oferta.

Em partidas solo, o lance de valor 0 não existe.

Para saber quanto custa cada um dos hexágonos, basta olhar a posição relativa deles com as quatro **fichas** numeradas ao lado. O jogador coloca o(s) meeple(s) sobre a ficha, pega o hexágono, posiciona em seu tabuleiro individual, e **descarta** os outros três organizando-os numa área livre da mesa.



O jogador Verde resolveu adquirir o hexágono de **lago** que possui **1** ponto de conhecimento.

Ele aloca **2 meeples** na **ficha 2**, pega o lago e **descarta** os outros três hexágonos, encerrando assim, a **fase 1**.

Fase 2 da rodada:

Tudo permanece igual nesta fase, com a seguinte exceção. Quando o jogador desenvolve uma **habilidade** qualquer, seguindo as regras normais do jogo, logo em seguida, ele deve **anular** outra. Ou seja, ele **recolhe** uma carta e **descarta** outra, devolvendo-a para a caixa. Isso torna ambas as **escolhas** importantes, pois o jogador deverá priorizar certas habilidades e abrir mão de outras.

No caso raro do jogador, não ter pontos **suficientes** de conhecimento para desenvolver uma nova habilidade, dentre as disponíveis, mesmo assim, ele deverá **descartar** uma delas removendo a respectiva carta do jogo.

Fase 3 da rodada:

Tudo permanece igual nesta fase, com a seguinte exceção. Quando o jogador pontua a carta **TRIBO**, ele recebe **1** ponto por **meeple** em seu tabuleiro individual + **2** pontos. Além disso, ele verifica também se possui a **clava** e/ou a **machadinha**, para ter a chance de aumentar sua pontuação.

Ex: O jogador tem 3 meeples em seu tabuleiro e fabricou a clava. Ele recebe um total de **7** pontos (**3 meeples + 2 pts + objeto**).

Final da rodada:

O jogador **recolhe** seu(s) meeple(s) da ficha numerada e traz de volta para seu tabuleiro individual, seguindo as regras normais de colocação dos meeples. Depois ele abastece novamente a oferta com 4 novos hexágonos e inicia a próxima rodada.

Pontuação final:

Maioria em cada tipo de terreno (floresta, montanha, lago, savana e deserto).

Para receber **5 pontos** nesse quesito, o jogador deve ter pelo menos **3 hexágonos** do mesmo tipo de terreno em seu tabuleiro, considerando também os dois hexágonos já **impressos**.



Neste exemplo o jogador encerra a partida solo com estes hexágonos, entre outros. Como ele possui pelo menos **3 hexágonos do mesmo tipo** (floresta e deserto), ele recebe **10 pontos**, que equivalem a **duas** maiorias.

Conhecimento.

Para receber **5 pontos** nesse quesito, o jogador deve alcançar, pelo menos, **7 pontos de conhecimento**.

Assim como num jogo normal coletivo, o jogador solo precisa **somar** os **ícones** de conhecimento em seus hexágonos, o ponto original **impresso** no tabuleiro, o ponto extra se ele possuir a **diversidade** (cinco tipos diferentes de terrenos), e os possíveis pontos extras em decorrência da carta de **habilidade** "Conhecimento".

Intempéries.

O jogador verifica se ele conseguiu se **defender** de todas as intempéries (as **quatro** posicionadas abaixo do tabuleiro coletivo e mais a carta em suas mãos). Da mesma forma como num jogo normal, para cada intempérie não defendida, o jogador perde **4 pontos**.

Vitória:

Para **vencer** a partida solo é necessário alcançar, pelo menos, **95 pontos**. Do contrário, o jogador perde, toma um fôlego, e joga novamente. E após vencer, tente sempre quebrar seu record atual, aumentando sua pontuação.

Versão avançada:

Você pode experimentar o modo solo com um **nível de dificuldade** maior, mais desafiador.

Para isto, basta **acrescentar duas cartas de intempéries** ao tabuleiro coletivo na **preparação** do jogo.

Coloque uma carta a mais na **coluna 2** e outra na **coluna 4**. Assim, no fim do jogo, será necessário defender-se destas seis intempéries, e mais a carta individual, num total de **sete**.

Mas observe a regra da intempérie **inválida**, ou seja, se for uma carta que mostra o hexágono de um determinado tipo de terreno, ele não pode **coincidir** com a posição dos dois terrenos iniciais **impressos**. Se isto ocorrer, troque a carta de posição ou sorteie outra.

Modo Era Glacial:

Aqui o jogador solo sobe mais um degrau em dificuldade. Jogue esta variante com **6 intempéries** abaixo do tabuleiro coletivo, como na imagem ao lado, e mais **duas** intempéries individuais nas mãos do jogador solo.



Obs: Se a carta Era Glacial tivesse caído na **coluna 4**, onde está a carta Tempestade, o jogador solo precisaria ter **duas cavernas** nessa coluna, para não perder **8 pontos**!

Distribuição dos ícones nos hexágonos (recursos / plantas / conhecimento).



ENGIS (1ª edição) - © 2023
Nº 10 da Coleção MS Jogos
Criação e desenvolvimento: Marcos Macri
Arte da Caixa: Júnior Araújo
Arte dos Componentes: Moacir P. Fraile
Edição: MS Jogos
www.msjogos.com.br

