

Le Torri di Bologna

— um jogo de —
Lucas Corato



Versão 0.2 – 04/06/2024

2 a 4 jogadores – 10min por jogador

Introdução

Bolonha, Itália, século XIII. As famílias lutam entre si por influência e poder, e para ostentar e garantir sua segurança, constroem altas e esbeltas torres fortificadas, que se espalham pela cidade, caracterizando-a como uma metrópole medieval.

O objetivo do jogo é reconstruir essa dinâmica de construção da cidade: cada jogador controla um construtor que se move pela área de jogo, delimitada pelas muralhas (cordão), e a cada movimento ergue uma seção de uma torre, pagando ou ganhando ouro (cubos de recurso).

Durante os séculos posteriores, quase que a totalidade dessas torres ruiu – por conta de guerras ou intempéries, restando algumas poucas, dentre as quais a *Torre della Garisenda* e a *Torre degli Asinelli*, principais símbolos da Bolonha atual, representadas no jogo pelas duas torres centrais neutras, que ao final são as únicas a permanecerem intactas dentro das muralhas.

Preparação da área de jogo

Acompanham o jogo 3 cordões de tamanhos diferentes, representando as muralhas para 4 (azul), 3 (verde) e 2 (amarelo) jogadores; escolhe-se o adequado, colocando-o sobre a mesa para criar a área onde poderão ser construídas as torres. Ao dispor o cordão, deve se atentar para que não forme gargalos menores que dois cubos de madeira ou dê voltas sobre si mesmo. Caso necessário, mínimos ajustes podem ser feitos.

A seguir, coloque as duas bases neutras (madeira natural) no interior da área definida pelas muralhas, lado a lado e preferencialmente no centro, respeitando uma distância mínima de 1 peão de construtor entre elas. Esta medida não demanda precisão, e deverá ser respeitada durante todo o jogo ao se construir novas torres. As torres centrais podem ser posicionadas fora de centro ou com maior distância entre elas, aumentando a dificuldade do jogo.

Em seguida, define-se o jogador inicial da maneira como os participantes acharem melhor; na ordem de turno e em sentido horário, cada jogador coloca seu construtor sobre uma das torres centrais (construtores podem ocupar a mesma torre livremente no início do jogo).

Finalmente, o 1º e o 2º jogadores não recebem nenhum ouro; o 3º, quando houver, recebe 1 ouro, e o 4º, também quando houver, recebe 2 ouros.

O jogo

O objetivo dos jogadores é posicionar seus construtores de modo a poder construir uma seção de uma torre para onde andarem. Ao final do jogo, as torres pontuam de acordo com o andar em que cada cubo de madeira do jogador se encontra, de maneira cumulativa, com exceção das centrais, que são de movimentação livre e pontuam de maneira diferente em relação às outras.

As peças de fechamento (com ameias) servem para fechar uma torre e bloquear seu crescimento; além disso, geram maior pontuação ao final do jogo para as peças daquela torre.

Dessa maneira, na sua vez, cada jogador move seu construtor, sempre 1 único movimento ortogonal em relação a uma torre já existente e, posteriormente, coloca um cubo de madeira de sua cor sob ele, pagando ou recebendo o custo em ouro.

A exceção ao movimento único se dá pela construção de rotas: por cima de torres de sua propriedade (aquelas cujo topo é da mesma cor do peão de construtor do jogador), o movimento é livre.

A pontuação é toda de final de jogo: pontua-se pelo controle de área horizontal, pelo controle de área vertical em cada uma das torres, pela quantidade de ouro e pela sequência de peças da mesma cor nas torres centrais.

Existem apenas duas ações possíveis no jogo:

- Andar
- Andar e construir

Para **andar**, o jogador move seu peão para uma torre adjacente (e não para um espaço livre), não importando se for de sua propriedade ou não (por propriedade entende-se o dono da cor da peça superior da torre). Se não for sua, a ação termina ali; se for sua, a ação pode ser repetida enquanto possível, ou seja, pode-se andar livremente sobre peças da própria cor, não importando a altura, até que o último movimento seja para uma torre de outro jogador (só é possível andar sobre um espaço livre se for feita também a construção).

Ao **andar** para um espaço onde já esteja posicionado um ou mais construtores, o jogador da vez deve pagar a cada um deles uma taxa de 1 ouro. Sobre torres finalizadas (com ameias), os construtores podem somente andar, não podendo construir naquela rodada.

A **movimentação para as torres centrais é livre**, ou seja, o construtor do jogador pode sair de **qualquer lugar** da área de jogo, menos de outra torre central, para andar sobre essas torres.

Ao **andar e construir**, o jogador realiza um movimento como explicado acima, coloca um cubo sob seu peão (para facilitar, pode-se colocar antes o cubo de madeira e depois o construtor em cima, porém é importante ficar claro que o movimento precede a construção) e paga o custo ou recebe o bônus, da seguinte maneira:

- Ao se **iniciar uma nova torre** em um espaço vazio da área de jogo, **ganha-se 2 ouros do banco**.
- Ao se **construir** sobre a peça de um **outro** jogador, **recebe-se dele 1 ouro**.
- Ao se **construir** sobre sua **própria** peça, **recebe-se do banco 1 ouro**.

A ação de **andar e construir** pode ser feita diretamente, para uma torre ortogonalmente adjacente, ou pode ser usada a vantagem da ação de andar sobre uma rota, ou seja, o construtor pode **caminhar livremente** sobre suas próprias torres sem gastar o movimento e ao final construir e andar sobre a torre ou espaço livre de destino.

Caso o jogador dominado precise pagar o jogador da vez e **não tenha ouro**, o jogador que está realizando a ação pode construir, mas não recebe, ou seja, sua ação não é impedida.

As peças de **ameias** (fechamento) precisam ser **compradas por 3 cubos** de ouro cada uma para poderem ser utilizadas **imediatamente**.

Não é permitido ficar parado nem construir onde já exista um construtor, seja ele seu ou de outro jogador. Se um construtor já estiver sobre a torre, não é possível construir, portanto trata-se de jogada somente de **passagem (andar)**, e o jogador da vez deve **pagar 1 ouro** aos que já estiverem ali.

A **altura** das torres em geral é limitada pela altura das torres centrais: nenhuma torre pode ser **mais alta** do que qualquer uma delas, em nenhum momento. As duas torres centrais precisam estar mais altas para que qualquer jogador suba um **novo andar** em uma outra torre, de modo que o máximo que pode acontecer é uma torre ficar na **mesma altura** das duas torres centrais.

Fim de jogo

O gatilho de fim de jogo é a colocação, da parte de qualquer jogador, de **sua última peça simples**. Neste momento, colocam-se as ameias sobre as torres centrais, bloqueando seu crescimento; tem fim a rodada atual e joga-se uma rodada extra, até o último jogador da ordem de turno.

Pontuação e demolição

Ao final do jogo, pontua-se, primeiramente, pelo **controle de área** no plano horizontal, avaliando-se o topo de cada torre para se contar quantas cada jogador controla; esse número é **multiplicado por 2**, obtendo-se a pontuação desta etapa.

Na sequência, tem início a **demolição** das torres: retira-se cada torre e se contabiliza sua pontuação, somando-se os pontos das peças da mesma cor e transferindo-os ao tabuleiro, da seguinte maneira:

- Para torres **sem ameias** (abertas), a pontuação é a seguinte:
 - 0 para o nível 1 (térreo)
 - 1 para o nível 2
 - 2 para o nível 3 etc.
- Para torres com ameias, adiciona-se 1 ponto para cada nível, além do definido acima. A própria peça de **ameias vale mais 1 ponto extra**:
 - 1 para nível 1 (térreo)
 - 2 para o nível 2
 - 3 para o nível 3 etc.

As torres *degli Asinelli* e *della Garisenda* pontuam de **maneira especial**, a depender da quantidade de peças da mesma cor contíguas ao se analisar o conjunto **lateralmente**. A pontuação é sempre a **maior sequência de cada jogador vezes 2**. Por exemplo, se o jogador amarelo fizer uma sequência de 4 peças entre as duas torres, marcará 8 pontos. Se o jogador verde fizer 2 sequências de 2 peças, marcará 4 pontos (*testar número de peças ao quadrado ao invés de multiplicar por 2*).

Finalmente, cada cubo de **ouro** vale **1 ponto**.

Para facilitar, este é o **resumo** do cálculo da pontuação:

1. **Controle** de área no plano horizontal: topos x 2
2. Torres dos **jogadores**, conforme esquema ao lado.
3. Torres **centrais**: maior sequência de cada jogador x 2.
4. **Cubos** de ouro: cubos x 1.

Vence o jogador com mais pontos. Em caso de empate, vence o jogador com mais ouro acumulado. Ainda persistindo o empate, os jogadores dividem a vitória.

Regras especiais

Ao se jogar em **2 jogadores**, utiliza-se somente 1 torre central e 2 peças de ameias (fechamento) por jogador.

Componentes

- Cordão azul de 1,0m para 4 jogadores.
- Cordão verde de 0,8m para 3 jogadores.
- Cordão vermelho de 0,6m para 2 jogadores.
- 4 construtores da cor dos jogadores (azul, verde, amarelo e vermelho).
- 4 fichas de marcação de pontos da cor dos jogadores (azul, verde, amarelo e vermelho).
- 14 cubos de madeira com janelas para cada jogador, medindo 30x30x30mm, de sua cor (azul, verde, amarelo e vermelho).
- 3 cubos de madeira com ameias e janelas para cada jogador, medindo 30x30x30mm, de sua cor (azul, verde, amarelo e vermelho).
- 50 cubos dourados.
- 2 bases de cor crua para as torres centrais, *Asinelli* e *Garisenda*.
- 2 cubos de fechamento com ameias, de cor neutra, para as torres centrais.
- Tabuleiro de contagem de pontos.

Créditos

Design e arte: Lucas Corato

Playtesters (até junho/2024): Aron Palo, Suellen Moura, Rodolfo Silva, Folvi Calatroia, Gabriela Hernandez, Laion Calatroia, Natalia Madiolo, Laylah Raeder, Vanessa Damasceno, Lucas Loureiro, Drielly Vargas, Cleyton Reis, Laura Zagon, Rodrigo Martim, Mauro Rebelo, Diogo Lugarinho, Lu Simas, Tati Whitaker, Pedro de Arelon, Robson Ferezin, Rodrigo Balotin, Aruã Chavarry, Vinicius Finkle, Vitor Fonseca Camaia, Glicia, Liduino Marques, Gilderlane Ribeiro, Artur Rodrigues, Rodrigo Hideake, Lydia Cheidde, Vinicius Labigalini, Chu, Fernanda Baietti, Bruno Maranhão, Flavio, Vitor Bathaus, Carlos Penido, Igor, Bianca, Marcelo Saravá, Samantha Bosco, Leon Capovilla, Natasha Cavata, Murilo Dada, Paulo Gonzaga, Tchem, Stela Carvalhido.



BOLOGNA nel sec. XIII. (Particolare di una documentata ricostruzione in rilievo eseguita da A. Finelli).

Bolonha no século XIII – detalhe de uma reconstrução de acordo com levantamento feito por A. Finelli.