

My City

Manifeste seu destino

Um jogo de Reiner Knizia

para 2-4 jogadores, com idade mínima de 10 anos

Tradução: Fernando Del Lama

----- Livro de regras -----

VISÃO GERAL

Após uma longa jornada, você finalmente chegou em uma nova terra. Você imediatamente começou a construir e a desenvolver sua cidade.

My City é um jogo *legacy*. Isso significa que o jogo mudará e evoluirá conforme você joga. Você e seus colegas jogadores terão todos seus tabuleiros, os quais vocês redesenharão em cada episódio. Cada série de três episódios formam um capítulo. E para cada capítulo, há um envelope selado contendo novas regras e uma variedade de materiais que facilitam a mudança do jogo à medida que você avança. Em 24 fascinantes episódios, você experimentará a ascensão e a história de sua cidade, desde seu início e passando pela industrialização.

Além disso, no outro lado do tabuleiro, você encontrará uma versão em que pode jogar várias vezes. Você encontrará as regras para ela nas páginas 6 e 7 desse livro de regras.

MATERIAIS DE JOGO

4 tabuleiros de duas faces



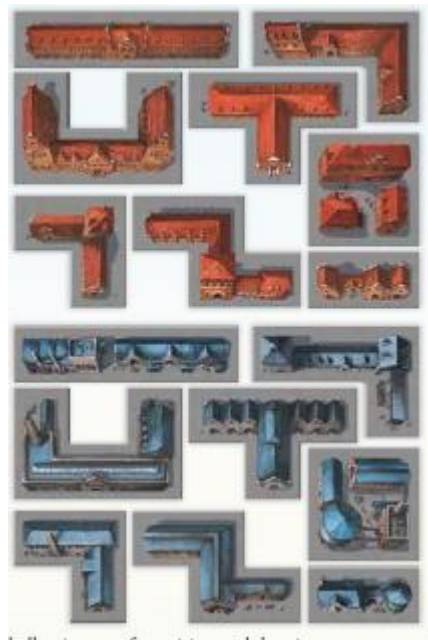
8 Envelopes com materiais de jogo

96 Peças de Jogo (quatro conjuntos, com oito construções em três cores em cada conjunto.)





4 marcadores de Pontuação
24 cartas de Construção



Durante o jogo você também precisará de algo com o que escrever, como uma caneta esferográfica, para escrever e desenhar e seu tabuleiro.

My City é mais atrativo se o mesmo grupo de jogadores jogar e experimentar junto todos os capítulos.

Se você quiser continuar o jogo com jogadores diferentes, os novos jogadores terão de retomar onde seus predecessores pararam e continuar em conformidade.

Depois de cada episódio, anote onde você parou. Desse modo, você pode facilmente continuar o próximo episódio ao retomá-lo.

Cada um dos 24 episódios pode ser jogado por conta própria. No entanto, o jogo foi projetado de modo que três episódios se combinem para formar um capítulo temático. A duração do jogo para cada capítulo é de cerca de 90 minutos e é melhor apreciado quando jogado em uma única sessão.

Importante: não importa quão curioso você possa estar, não abra os envelopes selados até estar jogando o capítulo correspondente.

PREPARAÇÃO

- Antes de iniciar o primeiro episódio, remova cuidadosamente todas as peças recortadas de suas molduras.
- Cada jogador pega **um tabuleiro** e o coloca com a face da frente, o qual tem um símbolo de animal no canto superior esquerdo, virada para cima em sua frente. Esse será o tabuleiro pessoal do jogador por todos os 24 episódios. No início, todos os tabuleiros são idênticos. Mas durante o curso do jogo, cada jogador modificará o tabuleiro. Você aplicará adesivos, desenvolverá novas áreas de jogo e escreverá no tabuleiro. Não se



preocupe: é assim que deve ser jogado. Afinal, é o seu tabuleiro. Logo no início, você vai querer dar um nome à sua cidade. Escreva-o no espaço em cima, bem ao lado do símbolo do animal.

- Cada jogador recebe um **marcador de pontuação** e o coloca no número **10** na  trilha de pontuação de seu tabuleiro. Este marcador de pontuação é usado para indicar seus pontos durante o episódio e, mais importante ainda, no final do episódio.
- Cada jogador recebe as **24 peças de jogo** (simplesmente chamadas “edifícios” de agora em diante) mostrando o símbolo do animal daquele jogador no verso. Tal como os tabuleiros, a coleção de edifícios de cada jogador é de outro modo idêntica. Coloque seus edifícios virados para cima ao lado de seu tabuleiro (com o símbolo do animal virado para baixo). Há três tipos de edifícios: residencial (amarelo), público (vermelho) e industrial (azul).
- Embaralhe as **24 cartas de construção** e coloque-as em um único baralho virado para baixo no centro da mesa. Para cada edifício, há uma carta de construção correspondente. Em cada episódio, você construirá seus edifícios na sequência mostrada nas cartas de construção à medida que são viradas.

REGRAS GERAIS DO JOGO

Há algumas regras que – com algumas exceções – se aplicam a todos os 24 episódios:

*Cada episódio consiste em um número de rodadas. Em cada rodada, você virará a **carta de construção do topo** do baralho virado para baixo e a colocará virada para cima na pilha de descarte. Cada jogador pega o edifício que corresponde ao que está retratado na carta de construção e o coloca em seu tabuleiro. Não é permitido atraso ou espera. Todos os jogadores colocam seus edifícios ao mesmo tempo. Ao **fim de cada episódio**, você recebe **pontos** pelos seus edifícios, os quais você marca em sua trilha de pontos. Quem conseguir o maior ou o segundo maior número de pontos em um episódio é autorizado a colorir dois ou um símbolos de progresso, respectivamente. Estes símbolos de progresso aparecem como círculos em duas fileiras na borda superior do tabuleiro. O jogador que tiver colorido o maior número de símbolos de progresso após os 24 episódios é o grande vencedor de My City,*

AS REGRAS DE CONSTRUÇÃO

- Edifícios podem somente ser construídos em espaços verde-claros. 
- Eles não podem ser construídos nas montanhas (espaços cinzas à esquerda) ou na floresta (espaços verde escuros à direita).



- Pode-se construir sobre espaços verde-claros com **rochas** ou **árvores** mostradas neles. No entanto, se possível é melhor evitar construir em espaços verde-claros com árvores, porque espaços com árvores visíveis somam pontos ao fim de cada episódio. Por outro lado, deve-se construir sobre espaços com

rochas sempre que possível. Se estas não estiverem cobertas com edifícios ao fim do episódio, pontos serão deduzidos.

- Um edifício **não pode ser colocado sobre o rio** de modo tal que ele fique em ambos os lados do rio.



Você está autorizado, no entanto, a colocar um edifício **ao longo do rio**, mesmo que isso signifique que o rio fique parcialmente coberto.



- O **primeiro** edifício que você colocar em seu tabuleiro deve ser colocado **junto ao rio**. Não é suficiente ter apenas um canto tocando o rio.



- Todos os outros edifícios devem ser posicionados de modo tal que eles tenham ao menos um lado **fazendo fronteira com outro edifício**. Novamente, ter apenas **um canto em contato** não é suficiente.



- Edifícios contam também como fronteiros se o rio estiver fluindo entre eles.



- Edifícios **não podem ser colocados em cima de edifícios que já estejam construídos.**
- Uma vez que um edifício é colocado, **ele não pode ser movido.**
- **Passar:** se um jogador **não puder ou não quiser construir** um edifício, ele ou ela está autorizado a passar. Ele ou ela anuncia isso em voz alta e coloca o edifício virado para baixo em frente a ele. Então, ele ou ela tem que mover o marcador de pontuação **uma casa para trás na trilha de pontuação.**

Importante: se o marcador de pontuação já estiver no zero, passar não é uma opção. Nesse caso, se o jogador não puder ou não quiser construir o edifício, ele ou ela deve encerrar sua participação no episódio. Então, ele ou ela não está autorizado a colocar mais nenhum edifício.

- **Encerrando a participação em um episódio:** após virar uma carta de construção, cada jogador está sempre autorizado a decidir se deve terminar **sua** participação no episódio. Ele ou ela anuncia isso em voz alta e vira o edifício não construído. Quando ele ou ela faz isso, o jogador **não perde quaisquer pontos** na trilha de pontuação. Ele ou ela apenas perde um ponto se passar, mas permanecer no episódio.

FIM DE UM EPISÓDIO

Um episódio termina quando **todos** os jogadores tiverem **encerrado sua participação** nele. Se isso não acontecer, um episódio terminará após todas as cartas de construção tiverem sido viradas.

Pontuação:

Então, os pontos de cada jogador são calculados e marcados na trilha de pontuação.

- Para cada **árvore** mostrada em um espaço verde-claro no tabuleiro, o jogador **recebe um ponto.**

- Para cada **rocha** mostrada em um espaço verde-claro no tabuleiro, o jogador **perde um ponto**,

- Para cada **espaço verde-claro** vazio visível no tabuleiro, o jogador **perde um ponto**.

***Nota:** no início, há apenas espaços com duas árvores ou duas rochas. Esses rendem dois pontos (acrescentados ou subtraídos). Depois, espaços com uma árvore serão acrescentados, que rendem um ponto.*



Se o marcador de pontuação atingir **50** na avaliação, o jogador é imediatamente autorizado a colorir um símbolo de progresso. O marcador de pontuação permanece no 50, mesmo se pontos extras são acrescentados ou deduzidos.



Se acontecer de um marcador de pontuação cair **abaixo de 0**, esses pontos negativos não expiram. Eles são deduzidos dos próximos pontos positivos conquistados.

Avaliação de um episódio:

Após os pontos terem sido calculados, o episódio é avaliado. Os **vencedores** estão autorizados a colorir símbolos de progresso adicionais em seus tabuleiros.

Avaliação com três ou quatro jogadores:

Quem tiver atingido o **maior número de pontos** na trilha de pontuação é autorizado a colorir **dois símbolos de progresso**.

Quem tiver atingido o **segundo maior número de pontos** na trilha de pontuação é autorizado a colorir **um símbolo de progresso**.

Avaliação com dois jogadores:

Quem tiver atingido o **maior número de pontos** na trilha de pontuação é autorizado a colorir **dois símbolos de progresso**.

Quem tiver atingido o **segundo maior número de pontos** na trilha de pontuação **não** é autorizado a colorir **quaisquer símbolos de progresso**. Em um jogo de duas pessoas, em outras palavras, apenas o melhor jogador ganha pontos de progresso.

Além disso, independente de sua colocação (primeiro, segundo, outro), os jogadores recebem **adesivos** variados que são aplicados permanentemente aos seus tabuleiros.

Esses adesivos podem ser encontrados nos envelopes selados juntamente a outros materiais de jogo. Dentro, você também encontrará uma **tabela geral** mostrando o que cada jogador recebe.

Importante: se dois ou mais jogadores tiverem atingido a **mesma pontuação total** ao fim do episódio, o jogador que tiver o **menor número de espaços verde-claros** na fileira superior de seu tabuleiro receberá a melhor colocação. Se o resultado na primeira fileira for igual, a segunda fileira é a que conta, etc.

***Nota:** Colora os símbolos de progresso da esquerda para a direita. Comece na fileira superior e, quando esta estiver completa, continue à esquerda na fileira abaixo dela.*

Deste modo, cada jogador pode facilmente ver quem ganhou quantos símbolos de progresso.

Exemplo: Antes da pontuação, a jogadora tem oito pontos. Como ela passou duas vezes, ela teve que mover o marcador de pontuação duas casas para trás durante o episódio.

Por suas oito árvores, ela acrescenta oito pontos.

Por suas duas rochas, ela tem que deduzir dois pontos.

Além disso, ela tem que deduzir oito pontos pelos oito espaços verde-claros vazios.

A jogadora encerra, então, seu primeiro episódio com seis pontos.



Após o episódio, o tabuleiro é limpo e o marcador de pontuação é colocado no 10 novamente. No próximo episódio, todos os jogadores começam reconstruindo suas cidades como descrito na folha de regras do envelope selado.

OS ENVELOPES SELADOS

Os **oito envelopes selados** são um recurso especial de My City. Dentro de cada envelope, você encontrará uma **folha de regras** contendo algumas novas regras para cada grupo de três episódios. Além disso, você encontrará uma **tabela geral**, que resume ao lado esquerdo **como se pode ganhar ou perder pontos**. Alguns dos pontos se aplicam **imediatamente** durante um episódio. A maioria (e mais tarde, outras recompensas também) se aplicam no **final** de um episódio.

Exemplo da tabela geral do episódio 1:

		Pontos
Imediatamente:	Não construir um edifício	-1
No final:	Árvore	+1
No final:	Rocha	-1
No final:	Espaço verde-claro vazio	-1

Ao **lado direito** da tabela geral, você verá a **avaliação** pertinente ao episódio. Essa indica qual jogador está autorizado a colorir símbolos de progresso ao fim do episódio como descrito. Além disso, estão indicados quais jogadores recebem qual adesivo (os quais também são encontrados dentro do envelope). Alguns dos adesivos são alocados no início de um episódio, mas a maioria é designada ao fim.

Exemplo da tabela geral do episódio 1:

Primeiro:	
Segundo:	
Outro:	

Para aplicar os adesivos ao seu tabuleiro ao fim de um episódio, você terá primeiro que remover todos os edifícios do tabuleiro.

A menos que indicado de outro modo, você tem que afixar o adesivo em **espaços verde-claros** vazios que mostrem um **pequeno quadrado** no centro.

Em alguns dos envelopes, além dos adesivos você encontrará **outros materiais** que serão usados no jogo.

O PRIMEIRO CAPÍTULO

Agora que você sabe todas as regras importantes, você pode começar sua aventura My City.

Você já sabe que há um envelope selado para cada capítulo. Você pode agora abrir o primeiro envelope: **Capítulo 1: A nova terra – Episódios 1 a 3.**



O envelope contém uma folha de regras, uma tabela geral e uma pequena folha de adesivos. Disponha a tabela geral de modo que todos os jogadores possam vê-la facilmente e mantenha a folha de adesivos pronta. Se houver adesivos ou outros materiais que você não usou ao fim do episódio, guarde-os na caixa. Leia a folha de regras para o Capítulo 1 e coloque-a neste livro de regras depois de lê-la. Agora você pode iniciar seu primeiro episódio.

My City

O JOGO ETERNO

Você jogou todos os 24 episódios? Se sim, você desfrutou de uma experiência de jogo única. Você guiou o desenvolvimento de sua própria cidade e testemunhou oito capítulos de sua história diversa.

Mas My City não acabou. Se você quiser continuar construindo sua cidade em competição com seus colegas jogadores, você encontrará uma versão no verso do tabuleiro em que você pode jogar várias vezes. Ele corresponde mais ou menos ao episódio 10 do jogo *legacy*.

Nesta versão, todos os tabuleiros são idênticos. Você também pode jogá-lo se quiser jogar de vez em quando com amigos que não estão jogando o jogo *legacy*. No entanto, um de vocês tem que ter jogado pelo menos os episódios de um a cinco.

PREPARAÇÃO DO JOGO

- Cada jogador recebe um tabuleiro e o coloca em sua frente com o lado mostrado aqui virado para cima.



- Cada jogador recebe um **marcador de pontuação** e coloque-o no número **10** da trilha de pontuação. Este marcador será usado para marcar seus pontos durante o episódio e, mais importante ainda, ao fim dele.
- Cada jogador recebe um conjunto de **27 edifícios**, dos quais todos devem mostrar o mesmo símbolo de animal no verso.
- Disponha seus edifícios virados para cima ao lado do seu tabuleiro (símbolos de animais voltados para baixo). Há três tipos de edifícios normais: oito edifícios residenciais (amarelos), oito edifícios públicos (vermelhos) e oito edifícios industriais (azuis). Além disso, cada jogador tem três igrejas (telhados roxos)

Importante: se você já tiver completado o jogo *legacy*, você terá edifícios adicionais com o seu símbolo de animal. Estes não são usados no Jogo Eterno. Você também ignorará os adesivos encontrados em alguns dos edifícios.

- Embaralhe as **28 cartas de construção** e coloque-as em um único baralho virado para baixo no centro da mesa. Para cada edifício, há uma carta de construção correspondente. Você construirá seus edifícios na sequência mostrada nas cartas de construção à medida que são viradas. Além das 24 cartas com os edifícios normais (oito em cada uma das três cores) e às três igrejas, há uma carta de bloqueio no baralho.

Importante: se você já completou o jogo *legacy*, você terá cartas de construção adicionais no baralho. Estas não são usadas no Jogo Eterno.

CURSO DE JOGO

Cada jogo consiste em um número de rodadas. Em cada rodada, você virará a **carta de construção do topo** do baralho virado para baixo e a colocará virada para cima na pilha de descarte. Cada jogador pega o edifício que corresponde ao que está retratado na carta de construção e o coloca em seu tabuleiro. Não é permitido atraso ou espera. Todos os jogadores colocam seus edifícios ao mesmo tempo.

Ao fim do episódio, você recebe pontos por seus edifícios, os quais você marca em sua trilha de pontuação.

AS REGRAS DE CONSTRUÇÃO

- Edifícios podem apenas ser construídos em espaços verde-claros.
- Eles não podem ser construídos nas montanhas ou na floresta.
- Pode-se construir sobre espaços verde-claros com **rochas** ou **árvores** mostradas neles. No entanto, se possível é melhor evitar construir em espaços verde-claros com árvores, porque espaços com árvores visíveis somam pontos ao fim de cada episódio. Por outro lado, deve-se construir sobre espaços com rochas sempre que possível. Se estas não estiverem cobertas com edifícios ao fim do episódio, pontos serão deduzidos.
- Um edifício **não pode ser colocado sobre o rio** de modo tal que ele fique em ambos os lados do rio.



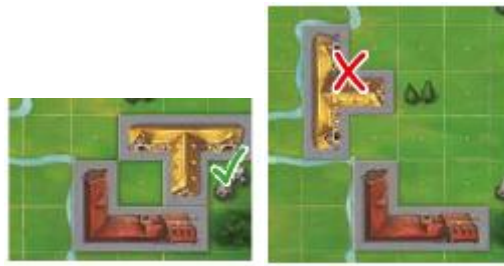
- Você está autorizado, no entanto, a colocar um edifício **ao longo do rio**, mesmo que isso signifique que o rio fique parcialmente coberto.



- O primeiro edifício que você colocar em seu tabuleiro deve ser colocado **junto ao rio**. Não é suficiente ter apenas um canto tocando o rio.



- Todos os outros edifícios devem ser posicionados de modo tal que eles tenham ao menos um lado **fazendo fronteira com outro edifício**. Novamente, ter apenas **um canto em contato** não é suficiente.



- Edifícios contam também como fronteiros se o rio estiver fluindo entre eles.



- Edifícios **não podem ser colocados em cima de edifícios que já estejam construídos**.
- Uma vez que um edifício é colocado, **ele não pode ser movido**.
- Tente construir **o maior número possível de edifícios contíguos da mesma cor**. Durante a avaliação de fim de episódio, você receberá pontos extras para cada uma das três cores. Para cada cor, você acrescentará o número de edifícios compondo o **maior grupo contíguo** desta cor e receberá aquele número de pontos.
- **Passar:** se um jogador não puder ou não quiser construir um edifício, ele ou ela está autorizado a passar. Ele ou ela anuncia isso em voz alta e coloca o edifício virado para baixo em frente a ele. Então, ele ou ela tem que mover o marcador de pontuação uma casa para trás na trilha de pontuação. Em outras palavras, ele ou ela perde um ponto.

Importante: se o marcador de pontuação já estiver no zero, passar não é uma opção. Nesse caso, se o jogador não puder ou não quiser construir o edifício, ele ou ela deve encerrar sua participação no episódio. Então, ele ou ela não está autorizado a construir mais nenhum edifício.

- **Encerrando a participação em um episódio:** após virar cada carta de construção, cada jogador está sempre autorizado a decidir se deve terminar **sua** participação no episódio. Ele ou ela anuncia isso em voz alta e vira o edifício não construído. Quando ele ou ela faz isso, o jogador não perde quaisquer pontos na

trilha de pontuação. Ele ou ela apenas perde um ponto se passar, mas permanecer no episódio.

- Cada **igreja** rende **três pontos adicionais** se você conseguir ter um edifício em cada uma das três cores ao longo de três dos lados dela.
- Igrejas **devem** ser construídas! Se um jogador for incapaz de construir a igreja mostrada na carta de construção revelada, ele ou ela deve encerrar sua participação no episódio e não pode mais construir nenhum edifício.
- Se a **carta de bloqueio** for virada, outra carta do baralho é imediatamente virada



também. O edifício mostrado naquela carta não deve ser construído – mesmo se for uma igreja. Ambas as cartas são colocadas na pilha de descarte, com a carta de bloqueio por cima. Cada jogador vira o edifício “bloqueado” com o seu verso para cima. Então, a próxima carta de construção é virada e o jogo volta ao normal.

- Pode-se construir sobre os **poços** assim como com rochas ou árvores. Ao fim do episódio, no entanto, você receberá **quatro pontos extras** se conseguir colocar **quatro edifícios** adjacentes ao poço, um em cada lado.
- O **primeiro** jogador a construir em **ambas as minas de ouro** anunciará isso em voz alta e imediatamente recebe **três pontos**. Se mais do que um jogador conseguir isso na mesma rodada, cada um deles recebe três pontos.



FIM DO EPISÓDIO

Um episódio termina quando **todos** os jogadores tiverem **encerrado sua participação** no episódio. Se isto não acontecer, um episódio terminará após todas as cartas de construção tiverem sido viradas.

Então, cada os pontos de cada jogador são calculados e marcados com o marcador de pontuação na trilha de pontuação:

- Espaço visível com duas árvores: +2 pontos
- Espaço visível com duas rochas: -2 pontos
- Em cada cor: pontos = número de edifícios no maior grupo
- Três cores ao lado da igreja: +3 pontos
- Quatro edifícios ao lado do poço: +4 pontos
- Espaço verde-claro vazio: -1 ponto

O jogador com o maior número de pontos é o vencedor. Se dois ou mais jogadores tiverem atingido a **mesma pontuação total**, o jogador que tiver o **menor número de espaços verde-claros** na fileira superior de seu tabuleiro receberá a melhor colocação. Se o resultado na primeira fileira for igual, a segunda fileira é a que conta, etc.