



NEW EDEN

project

GUIA DO PROJETISTA

NEW EDEN project

MANUAL DE REGRAS

UM JOGO DE KEVIN E SAMANTA TALARICO

PARABÉNS!

Sua empresa de Reconstrução Emergencial de Cidades (REC) foi eleita para participar do edital intitulado **New Eden Project**, que irá restabelecer os padrões da alta elite de arquitetura e cultura mundial. Nesses tempos de guerra e caos, nosso governo precisa sempre se reerguer, mais forte e mais belo, para trazer paz e conforto para nossos cidadãos.

As informações a seguir sobre o projeto e sobre como submetê-lo são restritas e o seu vazamento está sujeito a punição de reclusão imediata e definitiva, sem direito ao programa de proteção Adão.

Ainda que assumindo sua total colaboração, o nome da cidade que será bombardeada para receber a REC do **New Eden Project** não será mencionado nesta documentação.

Boa Sorte!

COMPONENTES

- A1 > 70 cartas comuns de Parte de Cidade
- A2 > 05 cartas curinga do tipo Lixo Atômico
- A3 > 02 cartas curinga do tipo Novo Éden
- B > 08 cartas de Empresa
- C > 04 cartas de Referência
- D > 03 cartas de Custo de Inspiração
- E > 20 cartas de Requisitos de Edital
- F > 40 cartas de Epifania
- G > 09 cartas de Profissional
- H1 > 04 indicadores de inspiração (dados personalizados de 6 faces)
- H2 > 01 marcador de primeiro jogador
- I > 02 cartilhas oficiais de Reconstrução Emergencial de Cidades
- J > 01 Guia do Projetista (manual de regras)



OBJETIVO

Não temos muito tempo. A Guerra nos consome e o Novo Éden precisa ser construído com presteza e perfeição!

Em **New Eden Project**, cada jogador assume o papel de uma empresa de REC e tem como objetivo elaborar o melhor projeto de cidade para

vencer o edital. Para isso é preciso conectar cartas de Parte de Cidade, atingir os Requisitos do Edital e aproveitar suas Epifanias artísticas.

A partida acaba quando alguém colocar **10 ou mais cartas** em seu projeto de cidade. O vencedor será aquele que **fizer a maior quantidade de pontos**.

PREPARAÇÃO

Cada jogador recebe:

- 1 carta de Lixo Atômico
- 1 dado de 6 faces
- 2 cartas aleatórias de Epifania

Coloque a carta de Lixo Atômico virada para baixo e perto de você. Ela formará sua **Pilha de Cartas Guardadas** e outras cartas poderão ser colocadas ali durante a partida.

Coloque o dado sobre essa carta, com a face de 5 pontos para cima. Ele será seu **Indicador de Inspiração**.

Deixe as cartas de Epifania recebidas de lado por enquanto.

Agora é hora de organizar a mesa, que vai ficar mais ou menos assim após as etapas:



1 Embaralhe as cartas comuns de Parte de Cidade, as 2 cartas de Novo Éden e 1 carta de Lixo Atômico em um único baralho, chamado de **Pilha de Ideias**. Coloque-o virado para baixo no centro da mesa.

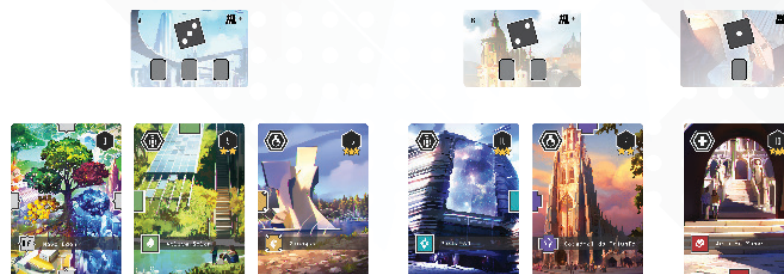
2 À direita da Pilha de Ideias, posicione as cartas de **Custo de Inspiração** com a face adequada para o número de jogadores (2 ou 3+) voltada para cima. As cartas devem formar uma fila, da esquerda para a direita (A - B - C).

Revele, abaixo de cada uma dessas cartas, a quantidade indicada de cartas da Pilha de Ideias. Com isso você formará a **Fila de Compras**, composta por 6 cartas.

Para 2 jogadores, coloque 2 cartas abaixo de cada carta de Custo de Inspiração:



Para 3 ou 4 jogadores, coloque 3 cartas abaixo da carta A, 2 abaixo da carta B e 1 abaixo da carta C:



3 Escolha a Categoria do Edital (modo de jogo) que será utilizada nesta partida e abra as cartas de **Requisito de Edital** correspondentes acima da Fila de Compras.

Para o **Edital Populista**, sorteie 1 carta A, 1 carta B e 1 carta C.

Para o **Editai Militar**, abra as 5 cartas D.
Para o **Editai Elitista**, faça os processos dos dois editais acima.

Cada modo de jogo proporciona um tipo de estratégia diferente. Para sua primeira partida, aconselhamos que não jogue o Editai Elitista. Entenda melhor como funciona cada Categoria de Edital na página 15.

4 Embaralhe as demais cartas de Epifania (as não entregues) e forme a **Pilha de Epifanias**. Coloque-a virada para baixo ao centro da mesa, ao lado direito da Fila de Compras. Agora sim, escolha uma das duas Epifanias recebidas para ficar com você, e descarte a outra virada para cima ao lado da pilha, formando uma pilha de descartes.

Aquele que explodiu algo mais recentemente recebe o **Marcador de Primeiro Jogador** e inicia a partida.

COMO JOGAR

Caso prefira conhecer um pouco mais sobre cada carta de New Eden Project antes de seguir para as regras, pule esta sessão e leia o tópico "Conhecendo os Elementos do Jogo" na página 13.

O jogo acontecerá durante um número indefinido de rodadas, até que ao menos um jogador coloque a 10ª carta em seu projeto de cidade.

Em cada rodada acontecem 2 fases:

- 1 - **Inspiração**
- 2 - **Projeção**

FASE 1: INSPIRAÇÃO

Durante a Fase de Inspiração, os jogadores estão em busca de ideias e soluções para o seu projeto. É o momento dedicado a encontrar um meio termo ideal entre "muitas ideias" e "boas ideias".

Esta fase é jogada em turnos alternados, várias vezes, até que todos os jogadores não tenham mais ações para fazer. **Começa aquele com o marcador de primeiro jogador.**

Cada jogador inicia a fase com 5 pontos de inspiração, que devem ser marcados em seu **indicador de inspiração** (dado de 6 faces).

Em seu turno, se tiver pontos de inspiração para utilizar, você:

➤ **Pode** realizar a ação livre de descarte para descartar cartas da sua Pilha de Cartas Guardadas. Para cada carta descartada, some 1 ponto de inspiração em seu indicador de inspiração. O máximo de inspiração que um jogador pode ter é de 5 pontos.

➤ **Deve** realizar uma ação das quatro disponíveis. Os pontos de inspiração gastos devem ser subtraídos de seu indicador de inspiração.

Quando seus pontos de inspiração acabarem, deixe a face em branco do dado virada para cima.

Se você não tiver pontos de inspiração para utilizar, você é obrigado a **Meditar** (veja mais adiante).

A fase de inspiração acaba quando todos os jogadores não tiverem mais pontos de inspiração para serem utilizados.

Ações:

➤ **Comprar 1 Carta da Fila de Compras**

Compre 1 carta disponível na Fila de Compras, pagando o custo indicado na carta de Custo de Inspiração acima dela (que pode ser 1, 2 ou 3). Deslize as cartas da Fila de Compras um espaço para a direita e revele a carta do topo da Pilha de Ideias no espaço vazio que ficou mais à esquerda.



A carta comprada fica revelada próximo a você. Cuidado para não a misturar com as cartas guardadas ou com as cartas colocadas em seu projeto.

➤ Comprar 1 Carta de Epifania

Pegue 2 cartas do topo da Pilha de Epifanias, pagando 1 inspiração. Escolha uma e descarte a outra.

A carta comprada fica em sua mão e só você pode ver seu conteúdo. Você só pode ter **3 cartas de Epifania** em sua mão.

Se tiver 3 Epifanias ainda é possível realizar essa ação. Após o processo, descarte 1 das 4 cartas que ficarem em sua mão.

➤ Refrescar a Mente

Gaste 4 pontos de inspiração para descartar todas as cartas da Fila de Compras. Revele 6 novas cartas da Pilha de Ideias na Fila e pegue uma para você.

Essa carta fica revelada, juntamente às cartas que você comprou nesta rodada.

É permitido descartar Epifanias da sua mão para compor os 4 pontos de custo. Cada Epifania equivale a 1 ponto de inspiração.

➤ Meditar

Deixe seu marcador de inspiração com a face em branco revelada e encerre sua participação na rodada. Suas ações, daqui por diante, serão sempre Meditar.

Jogando em **2 jogadores**, ao final do turno de cada jogador, descarte a carta mais à direita da Fila de Compras. Deslize todas as cartas para a direita e revele novas cartas até a Fila ficar com 6 cartas.

FASE 2: PROJEÇÃO

Agora sim é hora de rascunhar o seu projeto! Este momento é dedicado para utilizar as cartas compradas na fase anterior e tentar atingir os Requisitos do Edital da Partida.

Durante esta fase, os jogadores seguirão 3 passos, sempre na seguinte ordem:

- Conectar cartas de Parte de Cidade e utilizar Epifanias**
- Guardar ou Descartar cartas não utilizadas**
- Verificar projetos e condição de fim de jogo**

a) Conectando cartas de Parte de Cidade e utilizando Epifanias:

Para informações mais detalhadas sobre essas cartas, leia o tópico correspondente nas páginas 13 e 15.

Ao mesmo tempo, todos os jogadores projetarão as cartas de Parte de Cidade que possuem em seu Projeto de Cidade.

Essas cartas podem ter sido adquiridas na Fila de Compras durante a Fase de Inspiração, com o efeito de Epifanias durante esta Fase de Projeção, ou estarem em sua Pilha de Cartas Guardadas.

Para serem projetadas, as cartas devem ser colocadas à mesa em frente ao jogador e conectadas através de seus ícones externos.

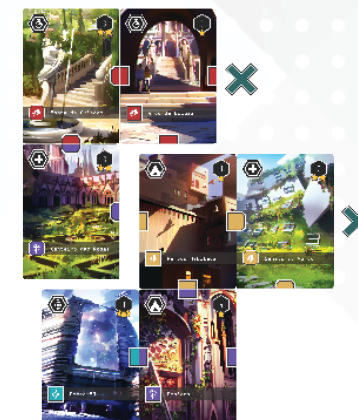
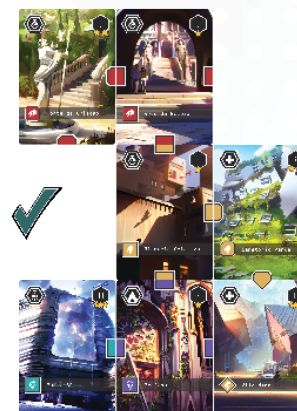
É importante que os jogadores tentem criar seu projeto de forma a atender da melhor maneira possível os Requisitos de Edital utilizados na partida. Os Requisitos de Edital não precisam ser cumpridos, mas são eles que ativarão a pontuação das cartas ao final do jogo.

Além disso, as seguintes regras devem ser seguidas para que seu projeto seja válido:

➤ Um Projeto por jogador

Cada jogador possui seu próprio projeto de cidade e só é permitido um único projeto por jogador. Isso quer dizer que todas as cartas colocadas devem estar conectadas entre si de alguma maneira.

Seu projeto não tem limitações de tamanho e quantidade de cartas.



➤ Siga a orientação da carta (exceto com o uso de efeitos especiais)

As cartas devem ser colocadas sempre de pé (de forma que seja possível ler o texto).

Existe um efeito especial no jogo que permite colocar cartas viradas em 180° (de cabeça para baixo), que pode ser ativado através de Epifanias.

Não é permitido colocar cartas de Parte de Cidade na horizontal em nenhuma hipótese.

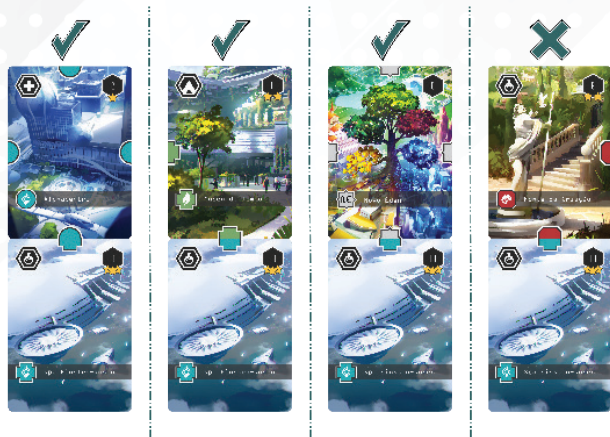


➤ Conecte por Estilo Arquitetônico e/ou Tipo de Local

As cartas **devem** ser conectadas através de seus ícones de conexão externos, existentes nos cantos direito, esquerdo, superior ou inferior.

Só é permitido conectar duas cartas se elas possuírem o mesmo **Estilo Arquitetônico** (cor e brasão) e/ou **Tipo de Local** (forma geométrica).

Cartas **Curinga** possuem cor e formato genéricos, podendo conectar-se com qualquer carta. Mas atenção: elas não possuem nenhum Estilo Arquitetônico ou Tipo de Local na hora de validar Epifanias e Requisitos de Edital!



Um ícone de conexão sozinho é chamado de **conexão aberta**. Dois ícones de conexão unidos de forma válida são chamados de **conexão completa**. Um canto de carta sem ícone de conexão é chamado de **parede**.

É possível que um ícone de conexão encoste em uma parede ou em uma conexão incompatível, desde que as cartas em questão estejam conectadas com outras de forma válida. Nesse caso, os ícones continuam sendo chamados de **conexão aberta**.

➤ Não mova cartas em seu Projeto (exceto com o uso de efeitos especiais)

Depois de colocar uma carta de Parte de Cidade em seu projeto, não será possível movê-la.

Existe um efeito especial no jogo que permite mover todas as cartas de seu projeto, que pode ser ativado através de Epifanias.

➤ Substituição de cartas

Cartas novas **podem** substituir cartas que já estavam em seu projeto, desde que suas conexões continuem se ligando de forma válida às cartas ao redor.

Se não for possível conectar novas cartas em sua cidade por não haver conexões abertas, você **deve** substituir uma carta para continuar construindo, de forma a abrir ao menos uma conexão em sua cidade.

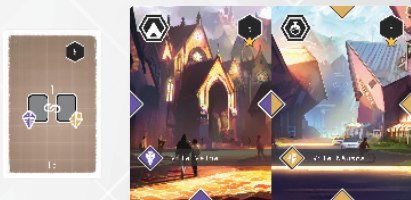
Coloque a carta que será substituída na Pilha de Descartes e conecte a nova carta ao seu projeto.

Enquanto constroem seu projeto, os jogadores também **podem** utilizar cartas de Epifania.

Cartas de Epifania precisam ser validadas e depois podem ou não ser ativadas.

Para validar uma Epifania em sua mão, seu projeto deve possuir os

requisitos exigidos nela. Se isso acontecer, revele a carta de Epifania e deixe-a próximo ao seu projeto de cidade.



Cartas de Epifania valem 2 ou 5 pontos, conforme o número indicado em seu canto superior direito.

Cartas que valem 5 pontos não podem ser ativadas. Cartas que valem 2 pontos podem, tendo seus pontos trocados por um efeito. Esse efeito está indicado em seu canto superior esquerdo.

Se você optar por ativar o efeito de sua Epifania, não receberá os pontos.



Para ativar uma Epifania ela **deve** ter sido validada. Você pode ativar o efeito de sua Epifania instantaneamente após validá-la ou em qualquer Fase de Projeção posterior.

Não descarte sua Epifania após ativá-la. Caso você queira validar uma nova Epifania idêntica a ela, será preciso utilizar cartas diferentes em seu projeto para cumprir os requisitos necessários.

Recomendamos que as cartas de Epifania validadas fiquem na vertical e cartas de Epifania ativadas fiquem na horizontal, para que não sejam confundidas ao final do jogo.

ATENÇÃO: sugerimos aos participantes que ativem suas Epifanias em sentido horário, a partir do primeiro jogador da rodada. Dessa forma, os efeitos realizados não conturbarão a partida.

b) Guardando ou descartando cartas não utilizadas:

Após projetar cartas e usar Epifanias, os jogadores **podem** colocar **uma carta** de Parte de Cidade adquirida nessa rodada em sua **Pilha de Cartas Guardadas**.

Não há limite de cartas em sua Pilha de Cartas Guardadas.

Cartas de Parte de Cidade que não foram projetadas e não puderam ser guardadas devem ser colocadas na **Pilha de Descartes**.

c) Verificando projetos e condição de fim de jogo:

Se algum jogador tiver projetado 10 ou mais cartas em seu projeto de cidade, o jogo acaba imediatamente. Para saber mais, veja o tópico "Pontuação e Fim de Jogo" na página 20.

Se ninguém tiver projetado ao menos 10 cartas, o jogador com o **marcador de primeiro jogador** passa a ficha para o jogador seguinte, em sentido horário. Inicia-se uma nova rodada.

CONHECENDO OS ELEMENTOS DO JOGO

CARTAS DE PARTE DE CIDADE

Cartas de Parte de Cidade são usadas para criar o seu projeto, conectando-se umas às outras. Existem 2 tipos de carta de Parte de Cidade: as comuns e as curingas.

As cartas podem apresentar as seguintes informações:



1) **Nome:** cada parte de cidade tem um nome. Isso não influencia na jogabilidade, mas é sempre divertido fazer cidades temáticas e com bons pontos turísticos.

2) **Pontuação Potencial:** é a quantidade de pontos que a carta pode valer nos modos de jogo Populista e Elitista. Para

ativar esses pontos, o jogador precisa conquistar a quantidade de estrelas indicada logo abaixo do número (varia de 0 a 3). Cartas sem

estrelas como requisito têm sua pontuação ativada instantaneamente.

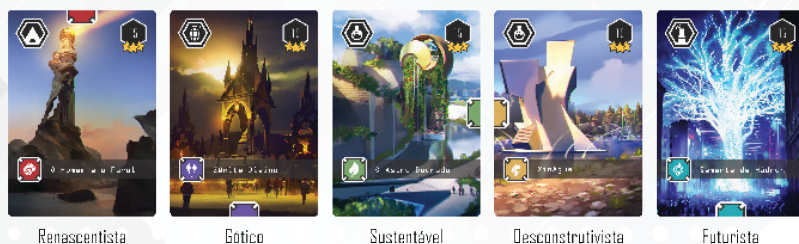
3) **Instalação Subterrânea:** cartas comuns de Parte de Cidade sempre apresentam uma Instalação Subterrânea. Este ícone é utilizado para a pontuação dos modos de jogo Militar e Elitista.

Existem 5 tipos de instalações subterrâneas:



4) **Estilos Arquitetônicos:** cartas comuns de Parte de Cidade sempre fazem referência a um Estilo Arquitetônico. Cada Estilo tem uma característica singular dentro do jogo, como por exemplo mais cartas com conexões na vertical. São 14 cartas para cada Estilo. Cartas curinga não possuem nenhum Estilo específico.

Existem 5 Estilos Arquitetônicos:



5) **Tipo de Local:** cartas comuns de Parte de Cidade sempre fazem referência a um Tipo de Local. Esses locais estão relacionados ao estilo da carta, então cartas Sustentáveis, por exemplo, têm uma maior probabilidade de serem do Tipo "Área Verde", enquanto cartas Góticas têm maior probabilidade de serem do Tipo "Construção". Cartas curinga não possuem nenhum Tipo específico.

Existem 6 Tipos de Local:



6) **Conexão:** as cartas podem ter de 1 a 4 ícones de conexão, posicionados nas laterais, em cima ou embaixo. É a partir deles que os jogadores conectarão as cartas umas às outras, formando seu projeto.

Os ícones de conexão são uma junção de outras características da carta. Seu formato indica o Tipo de Local, enquanto sua cor indica o Estilo Arquitetônico. Conexões só podem ser feitas entre duas cartas de mesmo Tipo ou Estilo.

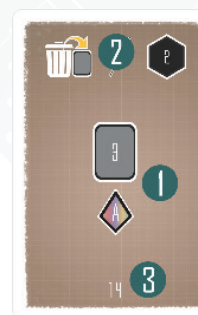
A quantidade de ícones de conexão de uma carta está diretamente relacionada à sua pontuação potencial: quanto mais conexões, menos pontos.

Cartas Curinga sempre se conectam em todos os lados com qualquer carta.

CARTAS DE EPIFANIA

Cartas de Epifania são uma espécie de objetivos pessoais. Simbolizam ideias que você teve para deixar seu projeto mais interessante, mas que não se relacionam diretamente com as exigências do edital.

Elas possuem as seguintes informações:



1) **Condição:** Indica o que você precisa fazer no seu projeto para validar a carta.

2) **Recompensa:** É o que você ganha caso cumpra a condição. Quando você valida uma Epifania, ela passa a lhe fornecer pontos. Algumas Epifanias podem ser ativadas, nesse caso, os pontos serão trocados pelo efeito nela indicado.

3) **Número de Referência:** Você pode conferir o efeito da carta na Cartilha de REC (lado bege), utilizando seu número como referência.

CATEGORIAS DE EDITAL

Existem 3 Categorias de Edital em *New Eden Project*.

Cada uma delas simboliza um modo de jogo diferente, que exigirá estratégias também diferentes para pontuar e vencer.

Escolha apenas uma categoria para jogar durante a partida. Ela será a mesma para todos os jogadores.

Modo 1 - Edital Populista

Estamos em guerra, mas estamos vivos. A população precisa de um colírio e de um pouco de cor. O Novo Éden precisa ser um lugar

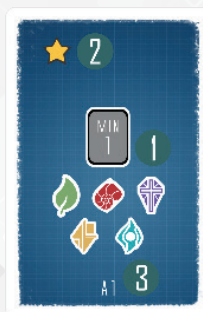
exuberante e animador: uma cidade que fará você esquecer da Guerra com um simples vislumbre.

Neste modo, as cartas projetadas pelos jogadores serão avaliadas pela pontuação potencial, indicada em seu canto superior direito.

Quanto mais pontos uma carta lhe dá, significa que mais bonita é aquela parte da sua cidade.

Utilize 1 carta de cada baralho dos Requisitos A, B e C para definir os objetivos.

Cada carta apresenta as seguintes informações:



1) **Condição:** Este é o Requisito propriamente dito. Caso seu projeto cumpra esta condição ao final do jogo, você recebe a recompensa.

2) **Recompensa:** É o que você ganha caso cumpra a condição. Cada Requisito cumprido dá a você 1 estrela. Estrelas são usadas para ativar a pontuação de suas cartas.

3) **Número de Referência:** Você pode conferir o efeito da carta na Cartilha de REC (lado azul), utilizando seu número como referência.

Como pontuar neste modo:

Para cada Requisito de Edital que seu projeto cumprir, receba 1 Estrela. É possível que nenhum Requisito seja cumprido em seu projeto.

Ativando 3 ícones de 1/3 de estrela em Epifanias você também consegue uma estrela. Se você não consegue completar 1 estrela com suas Epifanias dessa forma, os ícones de 1/3 de estrela não são ativados.

Somente 3 estrelas são exigidas para ativar a pontuação de suas cartas. Para cada estrela completa que conseguir a mais, receba 15 pontos.

Então, ative a **pontuação potencial** de todas as cartas de Parte de Cidade em seu projeto que exijam um número igual ou menor de estrelas ao que você conseguiu.

Cada carta de Parte de Cidade que não teve sua pontuação potencial ativada lhe concede somente **1 ponto**.

Modo 2 - Militar

Estamos em guerra. Não adianta termos uma cidade bela e encantadora se nossos inimigos podem destruí-la facilmente! O Novo Éden precisa ser um lugar seguro e poderoso: uma cidade que se preocupa com a saúde e proteção de seus habitantes.

Neste modo, as cartas projetadas pelos jogadores ativarão a pontuação de suas **instalações subterrâneas**, indicadas em seu canto superior esquerdo.

Utilize as 5 cartas de Requisito D para definir os objetivos.

Cada carta possui as seguintes informações:



1) **Tipo de Instalação:** Indica qual Instalação Subterrânea está sendo referenciada.

2) **Regra de Pontuação:** Explica resumidamente quais as regras de pontuação das cartas com essa Instalação Subterrânea.

3) **Número de Referência:** Você pode conferir o efeito da carta na Cartilha de REC (lado azul), utilizando seu número como referência.

Como pontuar neste modo:

Cada Instalação Subterrânea pontua de uma maneira. A Cartilha Oficial de Reconstrução Emergencial de Cidades explica resumidamente as pontuações. Para mais detalhes, confira a seguir:



Laboratórios de Pesquisa valem 3 pontos cada, independentemente do local onde estiverem.



Abrigos Habitacionais pontuam por adjacência em sentido ortogonal.

Quanto mais abrigos você tiver em sequência, mais pontos eles valem. Os abrigos não precisam estar conectados entre si para serem considerados adjacentes, desde que as cartas encostem uma na outra.

1 abrigo - 1 ponto

2 abrigos - 2 pontos cada

3 abrigos - 3 pontos cada

4 ou mais abrigos - 4 pontos cada



Exemplo:

Neste projeto há 3 abrigos adjacentes na coluna da esquerda e 1 abrigo isolado na coluna da direita.

Os 3 abrigos em sequência valem 3 pontos cada, somando 9 pontos.

O abrigo isolado vale 1 ponto.

No total, o projeto fez 10 pontos com Abrigos Habitacionais.

Centros Médicos dão 2 pontos para cada carta adjacente ortogonalmente. As cartas não precisam estar conectadas com o Centro Médico. Independentemente de quantos Centros Médicos estejam adjacentes a uma carta, ela pontua apenas uma vez. Centros Médicos podem dar pontos para outros Centros Médicos.

Exemplo:

Neste projeto temos 3 Centros Médicos.

O Centro Médico mais à esquerda está adjacente a uma carta, concedendo 2 pontos a ela.

O Centro Médico do meio está adjacente a 3 cartas, marcando 6 pontos.

O Centro Médico mais à direita está adjacente a 2 cartas, mas uma delas já recebeu 2 pontos, por estar adjacente a outro Centro Médico. Então somente 2 pontos são marcados.

O projeto fez, no total, 10 pontos com Centros Médicos.



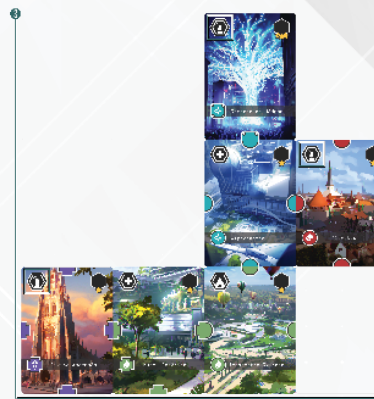
Torres de Comunicação pontuam por área atingida. Multiplique a maior distância na horizontal entre duas Torres pela maior distância na vertical também entre duas Torres. Se você tiver mais que 2 Torres em sua cidade, sempre calcule a maior distância. Inclua a carta das Torres para realizar a contagem. Espaços sem cartas que estão entre uma carta e outra também são considerados.

Exemplo:

Neste projeto temos 3 Torres de Comunicação.

A maior distância na vertical entre duas Torres é de 3 espaços (torres gótica e futurista), enquanto a maior distância na horizontal é de 4 espaços (torres gótica e renascentista).

Multiplicando a altura (vertical) pela largura (horizontal), chegamos a 12 pontos.



Bases Militares pontuam por maioria. O jogador com mais bases militares em seu projeto recebe a pontuação mais alta, o segundo jogador recebe a pontuação seguinte e assim por diante. O jogador com menos bases militares não recebe pontos. Confira a tabela na carta de Requisito D5 para saber a pontuação de cada jogador, de acordo com sua classificação e a quantidade de jogadores na partida.

Modo 3 - Elitista

Nem só de beleza vive o homem, nem só na guerra ele prevalece! O Novo Éden precisa ser um lugar perfeito, encantador e protetor: uma cidade utópica que não pode ser destruída ou deformada.

Neste modo, as cartas projetadas pelos jogadores ativarão tanto sua **pontuação potencial** quanto suas **instalações subterrâneas**, unindo as informações dos dois modos anteriores.

Utilize 1 carta de cada baralho de Requisitos A, B e C e as 5 cartas de Requisito D para definir os objetivos.

Este modo é indicado para jogadores mais experientes e que já jogaram algumas partidas de *New Eden Project*.

PONTUAÇÃO E FIM DE EDITAL

Assim que 10 ou mais cartas forem colocadas em um projeto de cidade, o Edital se encerra. Os jogadores contam seus pontos e aquele com a maior pontuação é o vencedor!

Siga os seguintes passos para a contagem de pontos:

a) Pontos de Requisitos de Edital

Esta pontuação varia de acordo com a Categoria de Edital utilizada na partida.

➤ *Edital Populista (Requisitos A, B e C):*

Confira quantas estrelas você obteve, através de Requisitos de Edital e Epifanias, e ative a pontuação potencial de suas cartas. As cartas que não forem ativadas lhe dão 1 ponto cada.

➤ *Edital Militar (Requisitos D):*

Pontue as cartas de Parte de Cidade de seu projeto conforme as Instalações Subterrâneas que elas possuem.

➤ *Edital Elitista:*

Realize e some as pontuações do modo Populista e Militar.

b) Pontos de Epifania

Pontue todas as Epifanias validadas que não foram ativadas. Epifanias valem 2 ou 5 pontos, conforme o indicado em seu canto superior direito.

c) Pontos por quantidade de cartas no projeto

Todos os jogadores que tiverem colocado 10 ou mais cartas em seu projeto recebem 5 pontos adicionais.

d) Variantes

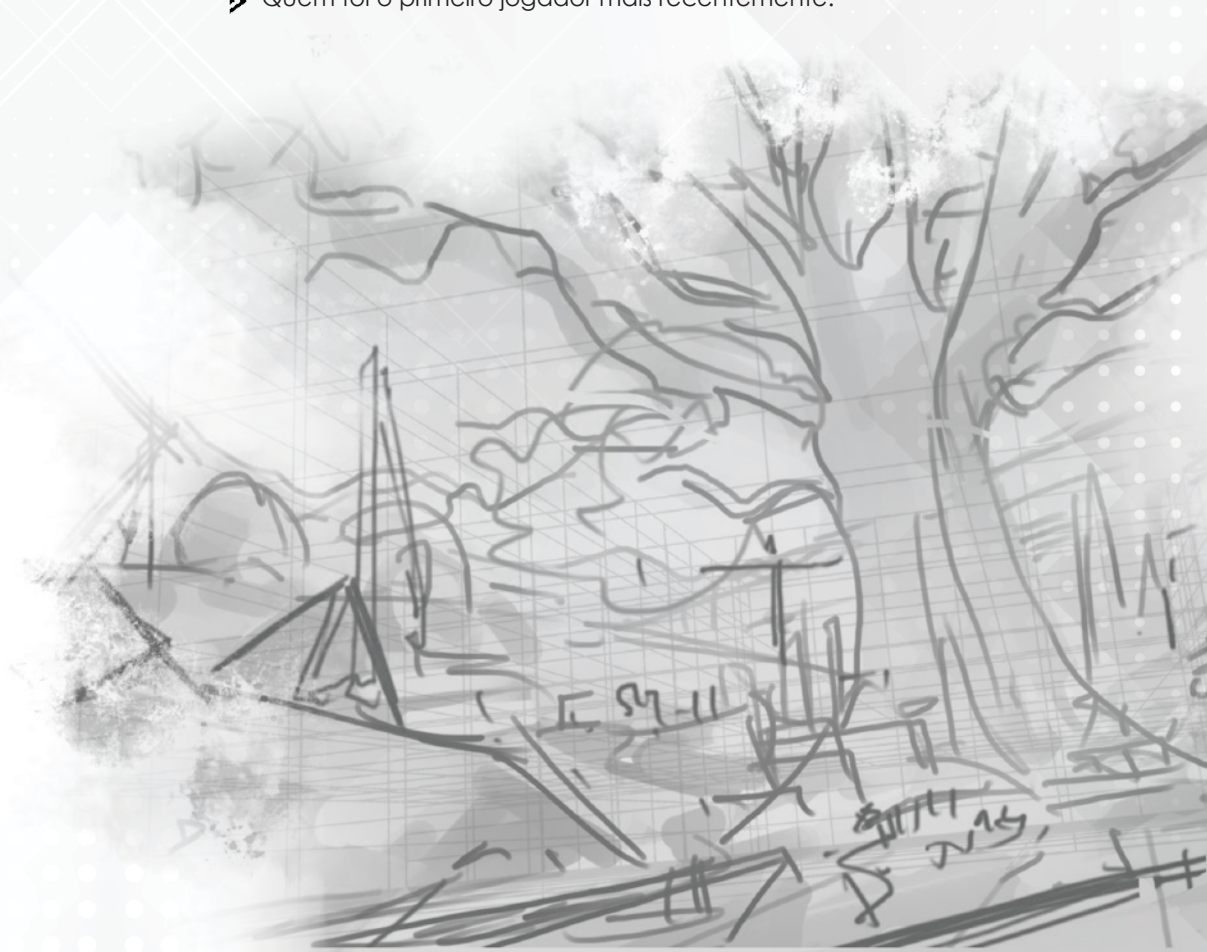
New Eden Project conta ainda com 2 variantes que podem ser adicionadas ao jogo, em qualquer edital! Consulte suas regras e pontuações especiais na página 24.

Cada jogador soma toda a pontuação obtida.

Aquele que tiver marcado mais pontos é declarado vencedor e será contratado para construir o Novo Éden!

Em caso de empate, compare quantos destes critérios forem necessários, nesta ordem, até encontrar um vencedor:

- Quem completou mais requisitos de edital (**Edital Populista ou Elitista**);
- Quem obteve mais instalações subterrâneas militares (**Edital Militar ou Elitista**);
- Quem possuir a maior quantidade de cartas;
- Quem possuir a maior quantidade de cartas com 3 estrelas de requisito;
- Quem possuir a maior quantidade de cartas com 2 estrelas de requisito;
- Quem foi o primeiro jogador mais recentemente.



EXEMPLO DE PONTUAÇÃO FINAL



A1) Editais Populista e Elitista: Sarah cumpriu algumas Epifanias. Duas delas lhe concediam 1/3 de estrela, mas não foram suficientes para criar 1 estrela completa. Então essas cartas não foram ativadas e serão pontuadas mais tarde. Ela cumpriu o Requisito de Edital A1, porque tinha cartas de todos os Estilos Arquitetônicos, e também cumpriu o Requisito B1, pois sua

cidade tinha uma linha com mais de 5 cartas. Mas não cumpriu o Requisito C1, ficando com 6 conexões abertas, enquanto deveria ter no máximo 4.

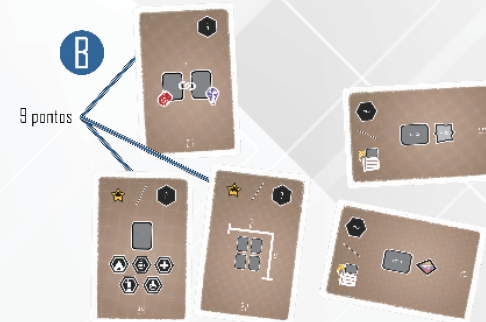
No total, ela cumpriu 2 Requisitos de Edital, conseguindo 2 estrelas. Todas as cartas com 2 estrelas ou menos de seu projeto tiveram a pontuação potencial ativadas. Com isso, ela somou 42 pontos.

Duas de suas cartas não foram ativadas, pois exigiam 3 estrelas. Então cada uma delas lhe concedeu apenas 1 ponto.

Sarah, por enquanto, marcou 44 pontos.

A2) Editais Militar e Elitista: Colocou em seu projeto 1 Laboratório de Pesquisa, ganhando 3 pontos. Colocou também 3 Abrigos Habitacionais. Dois deles ficaram adjacentes, pontuando 2 pontos cada. O outro ficou isolado e vale apenas 1 ponto. No total, ela fez 5 pontos. Com Centros Médicos, ela marcou 10 pontos. Já com as Torres de Comunicação ela fez apenas 2 pontos, pois a distância entre as duas instalações era de 2 de altura por 1 de largura. Ela colocou menos Bases Militares que seus adversários, apenas uma, portanto não recebeu nenhum ponto por isso.

Somando todos os pontos adquiridos com as Instalações Subterrâneas, ela fez 20 pontos.



B) Epifanias: Como vimos anteriormente, Sarah conseguiu validar algumas Epifanias. Das 5 Epifanias que ela validou, 2 foram ativadas, portanto não valem pontos.

As outras 3 Epifanias valem respectivamente 5, 2 e 2 pontos cada. Então a jogadora marcou um total de 9 pontos com elas.

C) Quantidade de cartas: O projeto de Sarah possui 10 cartas, então ela conseguiu 5 pontos extras!



Vamos somar toda a pontuação obtida pela jogadora.

Ela fez 44 pontos com Editais Populistas e 20 pontos com Instalações Subterrâneas. Depois marcou 9 pontos através de suas Epifanias e conseguiu 5 pontos extras por ter 10 cartas em seu projeto.

No total, ela fez 78 pontos!

VARIANTES

EMPRESAS

As Empresas de Reconstrução Emergencial de Cidades atuam das mais variadas maneiras e possuem estratégias bem únicas para criar seus projetos.

Com esta variante, cada jogador assumirá o papel de uma empresa específica, tendo habilidades especiais durante a partida.

Pegue as 8 cartas de Empresa e distribua, aleatoriamente, uma para cada jogador. Essa será sua empresa durante o jogo.

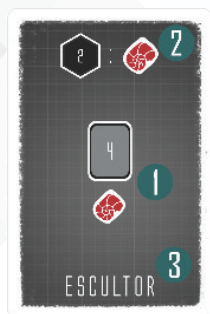
Algumas Empresas possuem habilidades passivas, que modificam suavemente as regras. Outras possuem habilidades ativas, que podem ou não ser utilizadas, à escolha do jogador.

PROFISSIONAIS

Uma cidade não se faz sozinha! Desde sua concepção e até mesmo depois de inaugurada, ela precisa de profissionais competentes para atender às expectativas.

Com esta variante, os jogadores disputarão o contrato com profissionais das mais diversas áreas, para que eles participem de alguma maneira da construção do Novo Éden caso seu projeto seja o escolhido pelo Edital.

Pegue as 9 cartas de Profissional e revele, aleatoriamente, 4 delas no centro da mesa. Elas possuem informações diferentes na frente e no verso, então sugerimos que sorteie também a face que irá utilizar.



As cartas de Profissional apresentam informações semelhantes à de uma carta de Epifania:

1) **Condição:** Indica o que você precisa ter em seu projeto para conquistar a carta.

2) **Recompensa:** Uma pontuação bônus que será contada ao final do jogo

3) **Nome:** Você pode conferir a explicação da carta na Cartilha de REC (lado cinza), utilizando seu nome como referência.

Ao fim da Fase de Projeção, a partir de quem está com o marcador de primeiro jogador, todos conferem se cumpriram a **condição** de algum Profissional. Se isso acontecer, pegue a carta para si. Sua **recompensa** será considerada ao final da partida, durante a etapa d) da pontuação (exceto o Fotógrafo, que pode ser utilizado durante a Fase de Projeção no modo Militar).

CRÉDITOS

Game Design – Kevin & Samanta Talarico

Ilustração – Tiago Sousa

Design Gráfico – Jéssica Lang

Manual – Samanta Talarico

Revisão – Bianca Melyna

Produção – Ludens Lab

AGRADECIMENTOS

O Gato Batata gostaria de agradecer aos nossos playtesters oficiais, Daniela Gardini e Gustavo Borsatto, pelas várias partidas do jogo, mesmo quando ele estava bem quebrado; aos participantes das mesas de teste da Dijon Jogos, organizadas pelo nosso querido Diegamigo; Ao Fernando Celso pelo destaque e constante apoio durante diversos Encontros Board Game São Paulo; aos influenciadores digitais que experimentaram e divulgaram suas percepções a respeito do jogo; e a todos os apoiadores da campanha do financiamento coletivo, que tornaram este projeto real!

APOIADORES

Abraão Damascena Lencioni, Adriano F. Araújo (Panda), Albano Francisco Schmidt, Alexander Francisco, Alexandre de Oliveira Legendre, Alexandre Grilo, Allan Barros Marques Alves, Anderson Pereira Alves, Andre Carvalho, Andre Teruya Eichemberg, Antonio Agripino da Costa Filho, Arcano Games, Ariel Vovchenko, Bruno Filgueira, Bruno Silva, Carlos Alberto Macagnan, Carlos Novello Ribeiro, Caroline da Cruz Alias, Cleo Reis, Cristina Kulik, Dalton Almeida, Daniel Brito, Daniel Calaça de Rezende, Daniel Madureira Palomo, Daniel Renattini, Daniela Gardini Patricio, Denis Albuquerque, Dijon Jogos, Douglas Silva, Eder da Silveira de Almeida, Edu Reis, Eduardo Guerra, Eduardo Maciel Ribeiro, Enéias Tavares, Érico Ribeiro, Erisvaldo B. Nascimento, Fabio Amorim, Fabricio Rogério Casas, Felipe Emmendörfer Scheuer, Fernanda Couto Ferraz, Fernando Barrocal, Fernando Costa, Fernando da Silva, Frederico Velasco Estevam, Gabriel Nepomuceno, Gabrielle de Mattos, Gilberto Lima, Giovanna Lima Nunes, Glauber Marsi, Guilherme Henrique Barros de Souza, Guilherme Mercadante, Gustavo Spaki, Helton Julio, Humberto Cotta, Igor de Oliveira Knop, Ismael Paulo Dos Santos, JJ Alves, João Marcelo Lopes Siqueira, Jonatas Bermudes, Jonathan Pinto Sperafico, Jorge Luís Rocha, Julio Cesar de Goes, Leandro Maciel, Leandro Santos Felix, Leo Carvalho, Leonardo Emanuel de Oliveira Costa, Leonardo Giagio, Leonel Araujo Brandao, Luciana Liscano Rech, Luis Felipe Serau, Marcelo Del Debbio, Marcio Luis Gimenes, Marco Aurélio Pessota, Marcos Ricardo Lourenço, Marcos Roberto Piacessi da Cruz, Mari Yumi KC, Mario Camozzi Neto, Mário Ferrari Nulle, Mário N'Fon Vasconcellos da Silva Nosoline, Marlon Cruz Braga, Moisés Pacheco de Souza, Paloma Paradela, Patrick Matheus, Patrick Monteiro Soares de Souza Lima, Paulo Jefferson de Lima e Silva, Pedro Diniz, Pedro Henrique Seligmann Soares, Rafael Alexandre Tamanink, Rafael Benitte, Rafael Blumlein Carvalho, Rafael Brandão, Rafael da Silva Millan, Rafael Danez, Rafael Epelman, Rafael Zingano Ferreira, Raul Bertolo, Renan Rodrigues Gomes da Silva, Renata Miyamoto, Renato Simões, Ricardo Consonni, Robson Ricardo castro de Abreu, Rodrigo Amaral Almada, Rodrigo de Moraes Rosa, Rogério Lourenço, Rômulo

Brasileiro Lira, Ronaldo Araújo Alves, Sabrina Do Valle, Sergio Halaban, Sergio Lineu, Shirley Geraldini, Thais Gonçalves de Paula, Tharles Marcelo Setti, Thiago Azevedo Roque, Thiago Carvalho Bayerlein, Thiago Fernandes, Thiago Henrique Righetti e Silva, Thiago Mello, Thiago Renato Lomba, Veridiana Talarico Oliveira, Verônica Santos, Victor Peixoto Pereira, Víctor Pereira da Silva, Vitor Dos Santos, Vitor Mello, Wagner de Almeida dos Santos, Weine Oliveira, Wesley Mauricio da Silva, Willian Robson de Carvalho Celestino, Yuri Piratello

LOJAS APOIADORAS

Antares BG
Bodogami
Bravo Jogos
Clube BG
Encounter Café
Legion Card Games
Ludeka
PandaBoardGames
Toca do Quati / Dalaran Games



PotatoCat