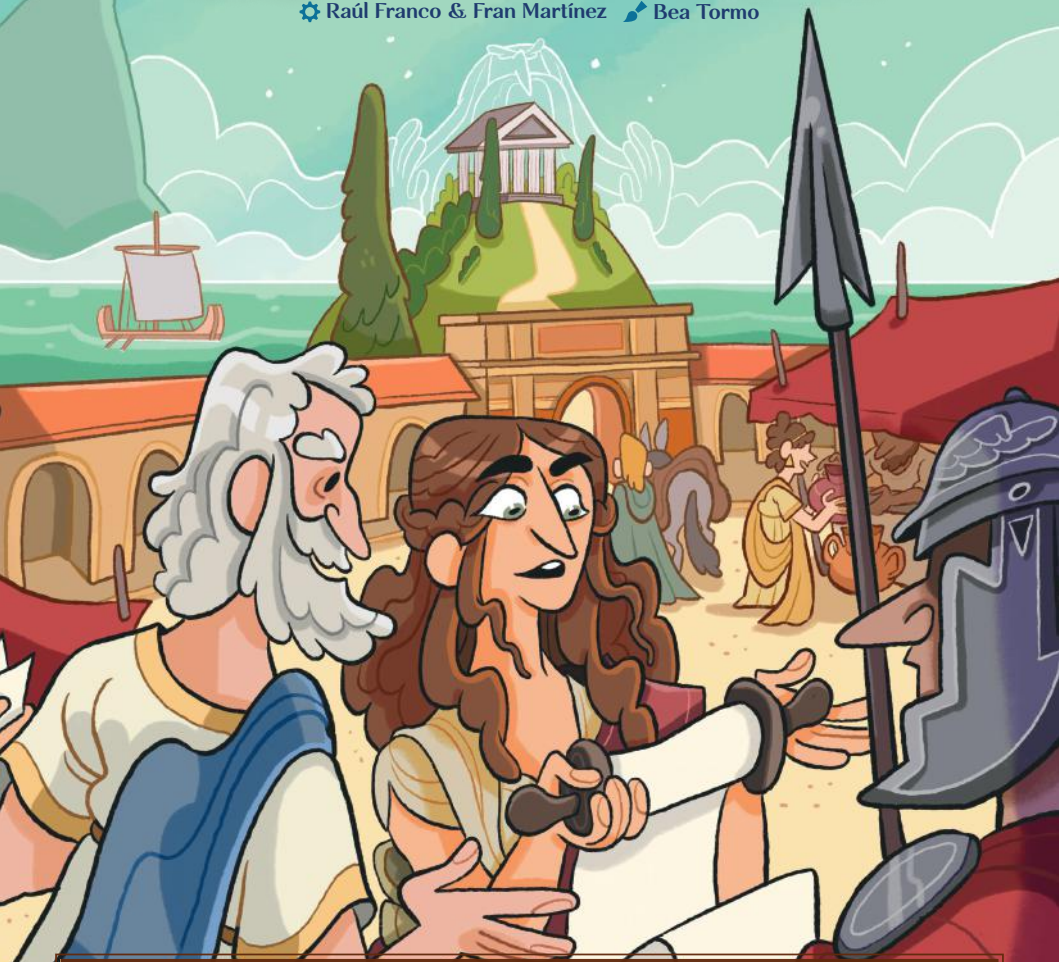


Quorum

✿ Raúl Franco & Fran Martínez ➤ Bea Tormo



O Império Romano espalhou-se por todo o mundo conhecido. A expansão da sua civilização é visível em todos os aspectos da vida, desde o comércio e a arquitetura até ao poder do exército e às intrigas políticas. A presença dos deuses é evidente na vida dos seres humanos.

Em *Quorum*, os jogadores assumem o papel de senadores romanos que partilham o poder de Roma e das suas províncias para obter o máximo de influência possível.

O objetivo é tornar-se o senador mais poderoso e influente através de pontos de vitória, que são ganhos nas várias áreas de influência do jogo ao longo das doze rondas (rodadas) da partida.

1



Cartas: **72** cartas de Roma e **14** cartas dos deuses



24 fichas de província
(6 por jogador)



4 fichas de pontuação



12 fichas de influência de dupla face
(numeradas de 1 a 4)

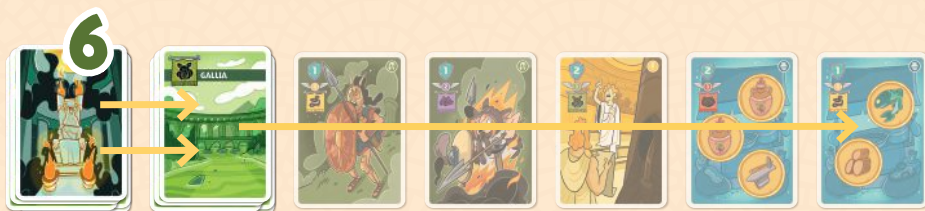


4 cartas de ajuda
(1 por jogador)



II PREPARAÇÃO

- 1 Coloque o tabuleiro do mapa central na mesa. À sua volta, coloque aleatoriamente os 6 tabuleiros das províncias, fazendo-os encaixar nas saliências.
 - 2 Atribua uma cor a cada jogador e coloque uma ficha de província por cor de jogador junto à casa número 1 de cada província. Deixe na caixa as fichas coloridas que não são usadas.
 - 3 Coloque a ficha de pontuação de cada jogador no centro do mapa, com o +40 virado para baixo.
 - 4 Tire uma carta de ajuda por jogador, certificando-se de que uma delas inclui este ícone . Embaralhe-as e entregue aleatoriamente uma carta de ajuda a cada participante, deixando as restantes cartas na caixa.
- De momento, ponha de lado as cartas dos deuses. Embaralhe as restantes cartas com o lado da província virado para cima. Revele cinco cartas, formando uma fila ao longo do mapa. Vamos referir-nos a esta fila de cartas como “Roma”. De seguida, distribua quatro cartas a cada jogador. Durante a partida, os jogadores terão sempre 4 cartas na mão.



- 6 Junte as catorze cartas dos deuses ao baralho, com a face do templo virada para cima, e embaralhe-o novamente. Depois, coloque-o junto a Roma.
- 7 Coloque seis das fichas de influência com o número dois nos espaços designados do mapa. Ponha de lado o resto das fichas.

Quando terminar esta preparação, o jogador cuja carta de ajuda inclui este ícone  será o jogador inicial.





CRÉDITOS

Autoria: Raúl Franco & Fran Martínez

Ilustrações: Bea Tormo

Edição: David Esbrí

Tradução: Rui Ferrão

Revisão: Marcelo Fernandes e

Ricardo Gomes

Grafismo: Meeple Foundry

Renderização 3D: David González



II COMO JOGAR

No respectivo turno, cada jogador começa por tirar uma carta de Roma. Em seguida, joga uma carta (pág. 10) da sua mão na área de jogo, influenciando uma das províncias do tabuleiro. Uma vez concluídos estes dois passos, passa a vez ao jogador à sua direita, e assim sucessivamente até todos os jogadores terem 12 cartas à sua frente (tendo jogado um total de 12 turnos cada um).



No final da partida, a combinação das cartas deixadas na zona de jogo e a influência acumulada em cada uma das províncias darão os pontos que determinam a vitória.

TIRAR UMA CARTA

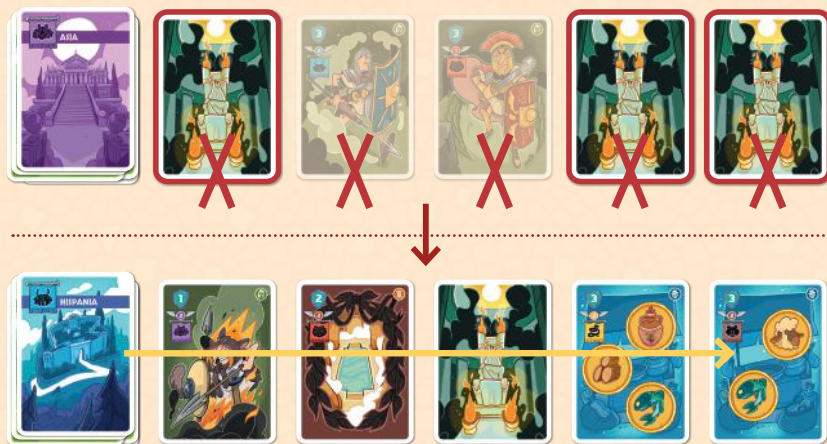
O jogador escolhe uma das cartas expostas em Roma e coloca-a na sua mão. Depois, substitui o espaço deixado na mesa com a carta seguinte do baralho. Se for uma carta dos deuses, é deixada virada para baixo (de modo a que não se veja o deus). Se não for, é revelada normalmente.



BARALHO
DE ROMA

ROMA

Se, antes de tirar cartas, **houver 3 ou mais cartas dos deuses em Roma**, o jogador pode decidir remover todas as cartas de Roma e revelar cinco novas. De seguida, volta a embaralhar o baralho com as cartas que acabou de remover. Isto só pode ser feito uma vez por turno.



CARTAS DE ROMA

POTÊNCIA

PROVÍNCIA



TIPO



A **potência** da carta determina qual será a pontuação no final da partida (ver página 11), dependendo de cada província e do tipo de carta a que pertence.



AFRICA



GALLIA



GERMANIA



MACEDONIA



HISPANIA



ASIA

A **faixa** colorida indica a **província** a que a carta pertence, bem como o valor da sua influência nessa província. As províncias sobre as quais cada carta pode exercer influência também são indicadas no verso da carta. Todos os jogadores devem ser capazes de consultar o verso das cartas na mão uns dos outros para determinar quais as províncias que cada jogador pode influenciar.



NEUTRAL

As cartas estão divididas nos seguintes **tipos**, cada um com uma pontuação diferente no final da partida.

Militar



Intriga



Arquitetura



Comércio



CARTAS DOS DEUSES

Os jogadores podem escolher receber um favor divino na forma de uma carta dos deuses. Ao recebê-la, o jogador revela-a, aplica o seu efeito imediatamente e coloca-a na sua mão. Esta carta permanece na mão do jogador até ao final da partida e nunca pode ser colocada na mesa. Nenhum jogador pode acumular mais do que três cartas dos deuses na sua mão. Lembre-se que o número total de cartas na mão de um jogador será sempre 4.

Tenha em consideração que as cartas dos deuses não valem pontos em nenhum momento da partida.



Depois de tirar uma carta dos deuses, o jogador deve **avancar imediatamente a sua ficha uma casa no marcador de uma das províncias à sua escolha e modificar as fichas de influência nas duas províncias adjacentes**. Como indicado na carta dos deuses, o jogador **adiciona** ou **subtrai um** ao valor actual de cada ficha. O valor das fichas de influência não pode aumentar acima de quatro ou diminuir abaixo de um (nesse caso, esse efeito é ignorado).



Uma vez aplicados os efeitos da carta dos deuses, esta é colocada na mão do jogador. O jogador jogará então uma carta da sua mão.

O jogador vermelho tira uma carta dos deuses e revela-a. Decide avançar a sua ficha de província na Germania (1). Depois, Vulcanus permite-lhe aumentar o valor da ficha de influência à esquerda (Hispania) (2) em 1 e subtrair 1 à ficha da direita (Macedonia) (3).

Neste caso, a ficha de influência com o 2 em Hispania é substituída por uma com o 3 e a de 2 em Macedonia é substituída por uma de 1.



JOGAR 1 CARTA E INFLUENCIAR UMA PROVÍNCIA

O jogador pega numa das cartas da sua mão (que não seja uma dos deuses) e joga-a na sua área de jogo, certificando-se de que o seu **tipo** fica sempre visível. A seguir, ele avança a sua ficha de província no marcador do tabuleiro de província correspondente tantas casas quantas as indicadas na faixa da carta. Se chegar a uma casa ocupada por outra ficha, é colocada em cima desta.

Passa a ser então o turno do jogador seguinte, que efectua o seu turno de forma semelhante, e assim sucessivamente.



III FIM DA PARTIDA

Quando todos os jogadores tiverem colocado 12 cartas na sua área de jogo, passaram então 12 rondas (rodadas). Nesta altura, a partida termina e dá-se início à pontuação final.



IV PONTUAÇÃO

A partida termina com o cálculo dos pontos de influência que os jogadores ganharam em cada província e dos pontos gerados pelas cartas que acumularam na sua área de jogo.

Depois de calcular a sua pontuação em cada província e de cada tipo de carta, os jogadores avançam as suas fichas de pontuação no marcador de pontos de vitória, de acordo com os pontos obtidos. Se, a qualquer momento, alguém ultrapassar os 40 pontos, deve virar a ficha de pontuação para mostrar o lado +40. Quem tiver mais pontos no final, vence a partida. Em caso de empate, vence quem tiver mais influência entre todas as suas províncias. Se o empate persistir, todos os jogadores empatados governam Roma em coligação.

PONTUAÇÕES POR PROVÍNCIA

Esta parte da pontuação será calculada a partir da província que escolhida e no sentido dos ponteiros do relógio.

Cada uma das províncias gera pontos com base nas cartas existentes na área de jogo dos jogadores, multiplicados pelo valor da ficha de influência junto à província em questão. Geralmente, funciona da seguinte forma:

Primeiro, determina-se a ordem dos jogadores na província. O jogador cuja ficha estiver mais avançada no marcador da província multiplica as cartas correspondentes pelo valor atualmente indicado na ficha de influência.



O que estiver em segundo lugar marca pontos da mesma forma, mas subtraindo um ao valor da ficha de influência. E assim sucessivamente, até que o valor da ficha de influência seja 0 ou não haja mais jogadores no marcador da província. Para pontuar numa província, é necessário ter avançado pelo menos uma casa no marcador da província. Em caso de empate, quem tiver a ficha de província debaixo dos outros é considerado mais avançado do que os que estão em cima.

Cada jogador multiplica o valor da ficha de influência pelo número de um tipo específico de cartas que tem à sua frente, que é diferente para cada província. O valor de cada província é determinado da seguinte forma:



AFRICA



X



Os pontos são marcados contando o número de cartas de **potência 1** acumuladas na área de jogo e multiplicando-o pelo valor correspondente da ficha de influência dessa província.



A jogadora amarela tem a sua ficha de província na sétima casa de Africa, tem quatro cartas de potência 1 na sua área de jogo e a ficha de influência mostra um 2. Marca, portanto, **8 pontos** (4x2).



O jogador vermelho tem a sua ficha de província na quinta casa de Africa e tem cinco cartas de potência 1. Como ficou em segundo lugar na província, o valor da ficha de influência para ele é reduzido em 1, pelo que recebe **5 pontos** (5x1).



ASIA



X



Os pontos são marcados contando o número de cartas de **potência 2** acumuladas na área de jogo e multiplicando-o pelo valor correspondente da ficha de influência dessa província.



O jogador vermelho tem quatro cartas de potência 2 e está em primeiro lugar (a sua ficha de província está debaixo da da jogadora amarela). A ficha de influência mostra um 3, pelo que recebe **12 pontos** (4x3).



A jogadora amarela é considerada como estando atrás dele. Ela tem seis cartas de potência 2 e a ficha de influência dela (visto estar em segundo lugar é reduzida em 1. Ela recebe **12 pontos** (6x2).



GERMANIA



X



Os pontos são marcados contando o número de cartas de **intriga** acumuladas na área de jogo e multiplicando-o pelo valor da ficha de influência dessa província.



GALLIA



X



Os pontos são marcados contando o número de cartas **militares** acumuladas na zona de jogo e multiplicando-o pelo valor da ficha de influência dessa província.



HISPANIA



X



Os pontos são marcados contando o número de cartas de **comércio** acumuladas na zona de jogo e multiplicando-o pelo valor da ficha de influência dessa província.



MACEDONIA



X



Os pontos são marcados contando o número de cartas de **arquitetura** acumuladas na área de jogo e multiplicando-o pelo valor da ficha de influência dessa província.

PONTUAÇÃO POR TIPO DE CARTA

Para além da pontuação das províncias, cada tipo de carta dá pontos de vitória da seguinte forma:



MILITAR



5 pontos



10 pontos



0 pontos

- ◆ Cada par de cartas militares com valores de potência **consecutivos** vale **5 pontos**.
- ◆ Cada trio de cartas militares com valores de potência 1, 2 e 3 vale **10 pontos**.



*Este jogador marcaria **25 pontos** pelas suas cartas militares.*



COMÉRCIO

- ◆ Os pontos são ganhos pelo **tamanho de cada conjunto** de produtos presentes neste tipo de carta. Os produtos que só aparecem uma vez não valem pontos.

2 produtos iguais **2 pontos**

3 produtos iguais **4 pontos**

4 ou mais produtos iguais **6 pontos**



*Este jogador acumulou um peixe, uma madeira, duas ovelhas, duas jarras de vinho e quatro fardos de trigo, num total de **10 pontos**.*



ARQUITETURA

- ♦ São marcados pontos pelo número de cartas **diferentes** deste tipo jogadas pelo jogador.

1	2	3	4	5	6
1	4	8	12	18	24

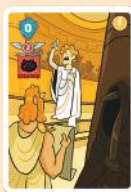


*O jogador jogou duas termas, um templo, um teatro e um aqueduto, valendo-lhe um total de **12 pontos**.*



INTRIGA

- ♦ O jogador conta o número de cartas de **potência 3** que possui e multiplica esse número pela quantidade de carta de intriga presentes na sua área de jogo.



*Este jogador acumulou quatro cartas de intriga à sua frente e estas três cartas de potência 3. Recebe um total de **12 pontos**.*

V EXEMPLO DE PONTUAÇÃO FINAL

PROVÍNCIAS



Exemplo de pontuação da jogadora amarela:



TIPO DE CARTAS



MILITAR: 15



COMÉRCIO: 8



ARQUITETURA: 4



INTRIGA: 4

TOTAL

