

TAPESTRY

Um Jogo de Civilização

1-5 jogadores; 90-120 minutos; 14+ anos; competitivo

desenvolvido por Jamey Stegmaier

arte por Andrew Bosley • esculturas por Rom Brown

Crie a civilização com a história mais rica, começando pelos primórdios da humanidade até seu futuro. Os caminhos que você escolher irão divergir bastante da história do mundo real—sua civilização é única!

Em Tapestry, você avançará em 4 trilhas de desenvolvimento (ciência, tecnologia, exploração e militar) para receber benefícios progressivamente melhores. Durante o jogo, você também irá aumentar sua renda, construir sua capital, aprimorar suas habilidades únicas, ganhar pontos de vitória e receber cartas de tapeçaria que irão contar a história da sua civilização.



PREPARAÇÃO GERAL

- TABULEIRO:** Coloque o tabuleiro sobre a mesa (mapa grande para 4-5 jogadores; mapa pequeno para 1-3 jogadores).
- CARTAS DE TECNOLOGIA (x33):** Embaralhe as cartas de tecnologia. Coloque o baralho virado para baixo próximo ao tabuleiro e revele 3 cartas.
- CARTAS DE TAPEÇARIA (x50):** Embaralhe as cartas de tapeçaria e coloque o baralho virado para baixo próximo ao tabuleiro.
- FICHAS DE TERRITÓRIO (x48) e ESPAÇO (x15):** Embaralhe as fichas de território e coloque-as com a face para baixo em pilhas próximo ao tabuleiro. Faça o mesmo com as fichas de espaço.
- MONUMENTOS (x18):** Coloque as miniaturas de monumento sobre os espaços correspondentes no tabuleiro de monumentos. Os monumentos extras ficam ao lado do baralho de tecnologias.
- DADOS (um de 12-faces e dois de 6-faces):** Coloque o dado de ciência (verde) próximo à trilha de ciência e os dados de conquista (vermelho e preto) próximo à trilha militar.

PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

- TABULEIRO DE CAPITAL (x6):** Selecione um tabuleiro de capital* e sente próximo a ele. Coloque 2 marcadores de posto avançado (marcadores hexagonais na cor do jogador) no território do mapa correspondente ao número da sua capital. Seus outros 8 marcadores de posto avançado são mantidos fora do seu tabuleiro de renda.
** Em um jogo para 1-3 jogadores, forme pares de tabuleiros de capital baseado nos números no tabuleiro. Pegue um par aleatório. Escolha 1 e descarte o outro.*
- TABULEIRO DE RENDA (x5):** Preencha cada trilha de recurso em seu tabuleiro de renda com o prédio correspondente (5 fazendas marrons, 5 habitações cinzas, 5 mercados amarelos, e 5 arsenais vermelhos). O espaço mais à esquerda de cada linha fica vazio. Coloque 1 marcador de cada recurso no espaço 0 da trilha de recursos na parte de baixo de seu tabuleiro.
- TABULEIRO DE CIVILIZAÇÃO (x16):** Receba 2 tabuleiros de civilização aleatórios. Escolha 1 e descarte o outro. Embaralhe todos os tabuleiros de civilização restantes junto com os descartados para formar um baralho.
- MARCADORES DE JOGADOR (x13):** Coloque 1 marcador de jogador no espaço inicial de cada uma das 4 trilhas de desenvolvimento (círculos à esquerda de cada trilha) e 1 marcador no espaço de 0 PV. Mantenha os marcadores extras ao seu lado.

Escolha aleatoriamente o 1º jogador e iniciem. O primeiro turno de cada jogador deverá ser um turno de renda (veja *Renda*).

ANDAMENTO DO JOGO

Em seu turno, você deve coletar sua RENDA para começar uma nova era ou AVANÇAR seu marcador de jogador em uma trilha de desenvolvimento (as 4 trilhas nas laterais do tabuleiro) pagando o custo e recebendo o benefício resultante. O jogo então segue em sentido horário.

RENDA

Quando você usar seu turno para coletar renda, você estará começando uma nova era para sua civilização. Exceto no primeiro turno de renda (para iniciar o jogo) os jogadores poderão realizar seus turnos de renda em diferentes momentos.

Siga esses passos em ordem (a tabela no seu tabuleiro de renda mostra quais deles se aplicam para os turnos de renda 1-5):



1. Ativar as habilidades da civilização (se aplicável).

2. Jogar uma carta de tapeçaria no espaço vazio mais à esquerda no seu tabuleiro de renda (se permitido na era atual). Você **deve** jogar uma carta de tapeçaria da sua mão.*

IMPORTANTE: Se você for o primeiro dos seus vizinhos a iniciar uma nova era, ganhe recursos como mostrado abaixo do espaço que acabou de ser coberto.

**No caso raro de você não ter uma carta de tapeçaria na sua mão, coloque a carta de tapeçaria do topo do baralho virada para baixo em seu tabuleiro de renda.*

3. Aprimore 1 carta de tecnologia (opcional; veja *Tecnologia*) e receba pontos de vitória por todos os ícones visíveis de PV nas trilhas do seu tabuleiro de renda.

Receba 1 PV por cada carta de tecnologia próximo ao seu tabuleiro de renda.

Receba 1 PV por cada linha e coluna completa na sua capital (veja *Edifícios e Capital*).

Receba PV igual ao número mostrado.

Receba 1 PV por cada território no mapa que você controla atualmente.

4. Receba renda por todos os ícones visíveis de recursos, fichas de território, e cartas de tapeçaria em suas trilhas de recurso. Você pode ter no máximo 8 de cada recurso (moedas, trabalhadores, alimento, e cultura são recursos).



- 1 USAR A CIVILIZAÇÃO (?) se aplicável
- 2 JOGAR UMA CARTA DE TAPEÇARIA (?)
- 3 APRIMORAR UMA CARTA DE TECNOLOGIA (↑) E RECEBER PONTOS DE VITÓRIA (?)
- 4 RECEBER SUA RENDA (?)



Se a carta de tapeçaria tiver uma habilidade "quando jogada", use-a agora. Se ela tiver uma habilidade "nesta era", ela está ativa a partir de agora até o começo do seu próximo turno de renda.

Se você foi o primeiro dos seus vizinhos a realizar um segundo turno de renda, antes de você jogar uma carta de tapeçaria no topo deste ícone, receba 1 recurso qualquer.

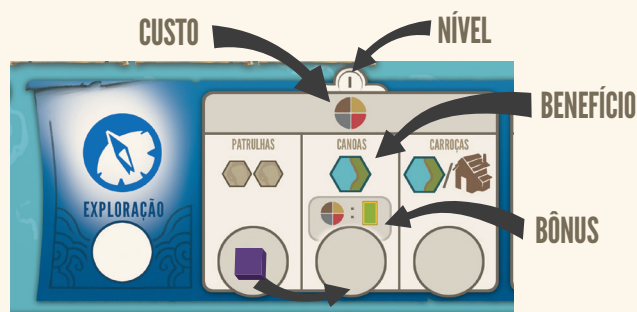
Aprimore a carta de tecnologia Dirigível para a linha do meio, então receba o benefício mostrado no círculo. Receba 1 PV por cada uma das suas cartas de tecnologia (x2), 1 PV por cada linha e coluna completa na sua capital (x3), e 1 PV por cada território que você controla (x1).

Receba 3 moedas, 4 trabalhadores, 1 alimento, 1 ficha de território, 2 culturas, e 1 carta de tapeçaria.

AVANCE

A maioria do seus turnos em Tapestry serão usados para avançar em uma das trilhas de desenvolvimento. Siga esses passos em ordem:

1. Pague o custo (os recursos indicados abaixo do nível da trilha para onde você está avançando).
2. Mova seu marcador de jogador 1 espaço para frente na trilha, então receba seu benefício.
3. Se disponível, você pode pagar para receber o bônus uma vez (ex., significa "pague 1 recurso qualquer para receber 1 carta de tapeçaria").



Pague 1 recurso qualquer e avance seu marcador de jogador. Receba um benefício de exploração, então você pode pagar 1 recurso qualquer para receber 1 carta de tapeçaria.

Cada trilha de desenvolvimento é dividida em níveis. Se você for o primeiro jogador a avançar para um novo nível (II-IV) por qualquer motivo, receba o monumento correspondente e coloque-o na sua capital (veja *Edifícios e Capital*).

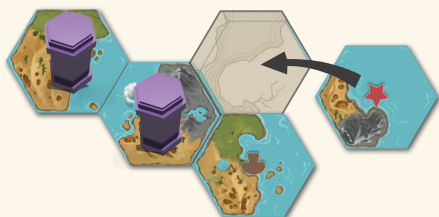
Os benefícios centrais associados à cada trilha são explicados na página 3, e todos os benefícios são explicados em detalhes no guia de referência. Nós recomendamos ensinar aos novos jogadores os benefícios centrais antes de iniciar o jogo, mas não os outros benefícios até que eles sejam alcançado.

EXPLORAÇÃO



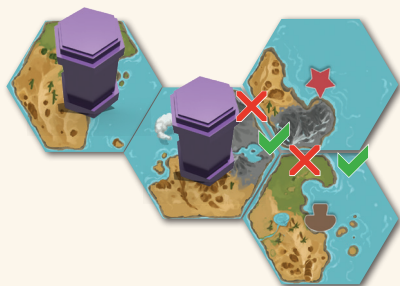
EXPLORE

Primeiro, escolha 1 ficha de território da sua reserva e coloque-a em um hexágono inexplorado adjacente a um território que você controle, orientada em qualquer direção:



Segundo, receba 1 PV para cada lado do território explorado com pelo menos 1 terreno alinhado (**água, montanha, deserto, etc**; máx 6 PV). Ignore os "rios" entre espaços de terreno e a borda da ficha—são apenas um toque estético.

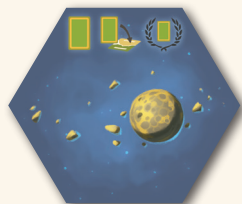
Neste exemplo, 2 lados do novo território inexplorado possuem pelo menos 1 terreno alinhado, então você recebe 2 PV.



Terceiro, receba os benefícios da ficha de território (*ex.: 1 cultura*).



Quando você atingir o Nível IV da trilha de exploração, você pode se aventurar para além da Terra. Fichas de Espaço oferecem benefícios mais poderosos que as fichas de território. Quando você explorar uma ficha de espaço, simplesmente coloque-a próximo ao seu tabuleiro de renda e receba os benefícios da ficha (elas não se alinham com as outras fichas de espaço). Existe uma quantidade limitada de fichas de espaço, então *é possível que elas se esgotem*.



CIÊNCIA



PESQUISE

Primeiro, role o dado de ciência, o que resultará em um ícone que representa uma trilha de desenvolvimento.



Segundo, você pode avançar seu marcador de jogador na trilha de desenvolvimento correspondente gratuitamente (você pode escolher não avançar após ver o resultado da rolagem). Se você for o primeiro jogador a avançar para um novo nível (II-IV), receba o monumento respectivo.

Se o resultado da pesquisa fosse levar seu marcador de jogador além do espaço final de uma trilha (12º espaço), nada acontece.



Terceiro, se o ícone de pesquisa tiver um X nele (❌), não receba o benefício nem o bônus (se houver).

Se o ícone de pesquisa não tiver um X nele (✅), receba o benefício e você pode pagar para receber o bônus (se houver).

Similar a pesquisa, existem benefícios que permitem que você avance em uma trilha específica:



Quando você receber um deles, avance gratuitamente na trilha correspondente e então—se não houver um X—receba o benefício e você pode pagar para receber o bônus (se houver).

TECNOLOGIA



INVENTE

Primeiro, receba uma carta de tecnologia, escolhendo entre as cartas viradas para cima, ou do topo do baralho. Reponha uma carta virada para cima imediatamente após você recebê-la. Se o baralho se esgotar, reembalhe a pilha de descarte para formar um novo baralho.



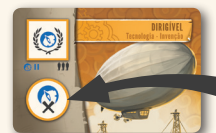
Segundo, coloque a carta ao lado da linha de baixo do seu tabuleiro de capital. Não existe limite para o número de cartas em cada linha, e não existe nenhum benefício imediato pela tecnologia.



Cartas de tecnologia fornecem benefícios ao serem aprimoradas (⬆). Quando aprimorar, escolha uma carta de tecnologia na linha de baixo ou do meio e suba ela para a próxima linha. Cartas na linha do topo não podem ser aprimoradas.



O benefício recebido por aprimorar uma carta de tecnologia para a linha do meio é mostrado no **círculo** (*ex., avance na trilha de exploração sem receber o benefício ou o bônus*).



O benefício recebido por aprimorar uma carta de tecnologia para a linha do topo é mostrado no **quadrado**. Para aprimorar para a linha do topo, você ou um de seus vizinhos deve cumprir com o pré-requisito mostrado na carta (*ex., deve atualmente estar no mínimo no Nível II na trilha de exploração*).



MILITAR



CONQUISTE

Primeiro, coloque um posto avançado da sua reserva em um território que tenha no máximo 1 marcador nele e esteja adjacente a um território que você controle.

Controle refere-se a um território no qual seu posto avançado seja o único posto avançado de pé. Você não pode conquistar territórios que você já controle.



Segundo, role os 2 dados de conquista e receba o benefício mostrado em 1 deles. O dado vermelho inclui um ícone (🔴) que significa "1 PV para cada território que você controle" e o dado preto inclui um ícone (⚫) que significa "o benefício da ficha de território (se houver)."



Se você conquistar o território de um oponente, **"derrube"** o posto avançado dele (deite-o de lado). Como agora existem 2 marcadores no território, ele não pode ser conquistado novamente.

Se você quiser conquistar um território controlado por um oponente, tome cuidado com **cartas armadilha**! Cartas armadilha são disfarçadas de cartas de tapeçaria, mas se o oponente descartar uma delas da mão, ele irá manter o controle do território (você ainda receberá o benefício dos dados de conquista).



Você pode fazer e quebrar acordos com seus oponentes ("Não vou conquistar seus territórios se você não conquistar os meus"), mas você não pode trocar nada tangível. Uma vez que todos os seus postos avançados estiverem no mapa, você não pode mais conquistar.

EDIFÍCIOS E CAPITAL

Edifícios são colocados permanentemente na sua capital para lhe ajudar (1) a completar distritos para ganhar recursos instantâneos e (2) completar linhas e colunas para receber pontos de vitória. Você pode colocar edifícios em qualquer lote livre na sua capital. Certos lotes de terra são **intransponíveis** (●)—você não pode construir lá, mas eles podem contribuir para completar seus distritos, linhas e colunas.

EXISTEM 2 CATEGORIAS DE EDIFÍCIOS:

EDIFÍCIOS DE RENDA (🏠🏢🏡🏭): Quando você receber uma fazenda, habitação, mercado, ou arsenal, pegue o edifício desse tipo mais à esquerda no seu tabuleiro de renda (revelando melhorias para sua renda) e coloque-o na sua capital.

MONUMENTOS: Monumentos mostram qual civilização foi a primeira a avançar para um novo nível em uma trilha de desenvolvimento ou a primeira a inventar algo (ex., certas cartas de tecnologia). Cada monumento é uma miniatura de edifício com um formato único que você pode colocar na sua capital, alinhado com a grade. Existe exatamente 1 de cada monumento, então mesmo que você encontre uma maneira de receber o mesmo monumento novamente, você não poderá.



OUTRAS NOTAS SOBRE EDIFÍCIOS

- Quando você completar um **distrito** preenchendo todos os lotes em uma das nove áreas 3x3 indicadas, receba imediatamente 1 recurso qualquer.
- Quando pontuar sua capital (🏰), receba 1 PV por cada linha e coluna completa.
- Você pode receber e colocar edifícios mesmo que isso se estenda para fora da grade da sua cidade, como se eles não se encaixassem sempre em uma cidade cada vez mais lotada.



Esta capital tem 3 linhas e colunas completas, então cada vez que ela for pontuada, você receberá 3 PV.

OUTRAS NOTAS IMPORTANTES

CIVILIZAÇÕES: É possível receber civilizações adicionais (fim da trilha militar, cartas de tecnologia, etc). Nesse caso, coloque o novo tabuleiro à esquerda do seu tabuleiro de civilização atual. Se acabarem seus marcadores de jogador, use cubos sobressalentes.

TURNOS SOBREPOSTOS: Se seu turno não será impactado pelas decisões tomadas pelo turno atual do jogador anterior, você pode prosseguir com seu turno. Isto é particularmente importante durante um turno de renda, após a carta de tapeçaria ser jogada.

RECOMPENSAS OPCIONAIS VS OBRIGATÓRIAS: Todos os bônus do jogo são opcionais. Benefícios e monumentos são recompensas obrigatórias.

VIZINHOS (👤👤 ou 👤👤): Alguns elementos no jogo dizem para você considerar seus vizinhos. Isto se refere aos jogadores sentados diretamente à sua esquerda e à sua direita.

OBJETIVOS: Existem 3 objetivos no tabuleiro. Quando você completar cada um deles pela primeira vez, coloque um marcador de jogador no espaço disponível de maior valor de PV abaixo do objetivo. Você não pode perder objetivos ou pontuar o mesmo objetivo duas vezes.

TRILHA DE PONTOS DE VITÓRIA: Se você ultrapassar 100 PV, coloque seu marcador de PV no espaço 100, e coloque um segundo marcador de jogador em 0. Se você exceder 200 PV, ande com o marcador para o espaço seguinte (e assim por diante).

DURAÇÃO VARIÁVEL: Apesar de cada jogador ter o mesmo número de turnos de renda (5), o número de turnos de avanço irá variar.

SINGULARIDADE IA: Este benefício de tecnologia pode resultar em você ter múltiplos marcadores de jogador na mesma trilha. Qualquer um deles está disponível para turnos de avanço. Quando considerar a posição relativa em uma trilha, olhe apenas para seu marcador mais avançado.



Você não pode pontuar o mesmo objetivo duas vezes. Para o objetivo do meio, os dois postos avançados que você derrubar (conquistando ou por armadilhas) podem ser do mesmo oponente ou de oponentes diferentes. Para o objetivo da direita, se um oponente jogar uma carta armadilha quando você tentar conquistar a ilha do centro, você não completa este objetivo.

FIM DO JOGO

O jogo termina em diferentes momentos para cada jogador. Seu jogo termina quando você realizar seu 5º turno de renda. Receba os benefícios da sua civilização, 1 aprimoramento, e pontos de vitória como mostrado no seu tabuleiro de renda, mas você não pode jogar uma carta de tapeçaria ou receber renda.

Se outros jogadores ainda tiverem turnos após seu jogo terminar, você ainda pode receber pontos de vitória por habilidades passivas da civilização, mas não pode receber nada além disso.

Quando todos os jogadores tiverem realizado seus últimos turnos de renda, o vencedor será o jogador com mais pontos de vitória.

Em caso de empate, o jogador com a maior quantidade de recursos restantes é o vencedor. Persistindo o empate, os jogadores compartilham a vitória. Uma excelente pontuação final é 300 PV.

STONEMAIER
GAMES



grok.

©2019 Stonemaier LLC. Tapestry é marca registrada de Stonemaier LLC. Todos os direitos reservados.

