

As cartas de Tribo restantes são colocadas ao lado da carta de fronteira de nº 14, Expansão Tribal. Coloque as cartas de mercadoria restantes ao lado da carta de fronteira de nº 13, Caravana.

As **mercadorias**, o **ouro** e os **PV** são dispostos ao lado da área de jogo.

O **Ladrão** (Peão cinza) é colocado na carta de fronteira nº 1, o Nobre.

Cada jogador pega os **3 Targis** e os **2 marcadores de Tribo** da sua cor. Cada jogador também recebe **2 fichas de Tâmara**, **2 ficha de sal**, **2 fichas de pimenta**, **1 ficha de ouro**, **1 ficha de 1 PV** e **1 ficha de 3PV** (Totalizando 4 PVs).

O primeiro jogador é o último jogador que tenha comido tâmaras. Caso contrário, azul vai primeiro. (Os tuaregues às vezes são chamados de “Povo Azul”.)



O JOGO

Visão Geral do Jogo

Em cada turno, os jogadores colocam os seus 3 Targis nas cartas de fronteira, um Targi de cada vez e um jogador após o outro. Em seguida colocam os seus dois marcadores de Tribo nas cartas localizadas nas interseções entre 2 Targis da mesma cor. Uma vez que os marcadores estiverem no lugar, os jogadores podem realizar as ações das cartas em que os seus Targis e marcadores estão. Com posicionamentos estrategicamente pensados, um jogador poderá coletar muitos pontos de vitória. O jogo termina quando um jogador posicionar em sua área de jogo a décima segunda carta de Tribo ou quando o ladrão alcançar a última carta de fronteira, a nº 16.

Turno do Jogo

1. Mova o ladrão um espaço (Cartas de Fronteira)

No início do turno, o ladrão é movido no sentido horário para a próxima carta. Para o primeiro turno do jogo o ladrão é posicionado sobre a carta Nobre. Os jogadores não podem colocar um Targi na carta ocupada pelo ladrão. Quando o ladrão atinge uma carta das nos cantos, um assalto acontece e os jogadores perdem bens, pontos de vitória ou ouro (veja a seção assalto).

2. Posicione, em turnos, os Targis (Cartas de fronteira)

Começando com o primeiro jogador, os jogadores colocam seus 3 Targis, um de cada vez e um jogador após o outro. Cada jogador pode ocupar 3 cartas de Fronteira com seus Targis em um turno de jogo. Targis não podem ser colocados sobre as seguintes cartas:

- Na carta ocupada pelo ladrão;
- Em uma carta de Assalto (quatro cantos);
- Em uma carta ocupada por um Targi (um dos seus ou um de seus oponentes);
- Em uma carta na mesma linha de um Targi oponente;
- Em qualquer uma das 9 cartas na área central.

Exemplo: Azul começa colocand seu primeiro Targi (1). Então, Branco coloca seu primeiro Targi em outra carta. Agora Branco não pode mais colocar seu Targi no X branco e Azul não pode colocar seus outros Targis no X azul.



Azul segue com seu segundo Targi (2). Branco decide colocar seu Targi na carta em frente ao ladrão. Este posicionamento é permitido; o posicionamento de um Targi na carta onde está o ladrão ou numa carta na mesma linha de um Targi oponente não são permitidos.



Finalmente, ambos os jogadores colocam seu terceiro e último Targi:



3. Posicione os marcadores de tribo nas interseções

Após posicionarem seus 3 Targis, os jogadores posicionam seus dois marcadores de Tribo. Para isso, o jogador traça uma linha imaginária que se origina a partir de cada um dos seus Targis. Em cada carta, onde duas de suas linhas se cruzam, o jogador coloca um marcador da Tribo. Na maioria dos casos, os jogadores colocarão 2 marcadores da Tribo.

Nota: Se um jogador colocou dois de seus Targis em duas cartas na mesma linha ou coluna, isto não criará um cruzamento. Neste caso, o jogador colocará apenas um marcador de Tribo.

Exemplo (cont.): Os jogadores colocam seus marcadores de Tribo nas cartas das intersecções de seus Targis.



4. Realizar ações

Começando com o primeiro jogador, cada jogador realiza todas as ações obtidas com seus Targis e marcadores de Tribo.

A ordem em que um jogador realiza as suas ações não importa. No entanto, uma ação deve ser concluída antes de iniciar outra.

Um jogador é pode passar em qualquer ação, tanto em Targis quanto em marcadores da Tribo. Assim que um jogador tenha completado a ação de uma carta de fronteira, ele recebe de volta o Targi que foi colocado sobre ele. A carta de fronteira permanece onde está.

Quando um jogador usa uma das 9 cartas centrais, ele recebe de volta o marcador de Tribo que foi colocado sobre ele. A carta é imediatamente substituída por uma carta do outro tipo:

Uma carta de mercadoria é descartada na pilha de descarte de mercadorias e uma carta de Tribo com a face para baixo é colocada no espaço que acabou de ser desocupado. Da mesma forma, uma carta de Tribo é substituída por uma carta com a face para baixo de mercadoria.

Nota : Caso a pilha de cartas de mercadoria acabe, embaralhe a pilha de descarte para criar uma nova pilha de compra.



Se uma carta mostra uma ou duas mercadorias, um ouro, ou um PV, o jogador recebe o equivalente. Se os 3 tipos de mercadorias são separados por uma barra, o jogador escolhe uma para receber.

Nota: É possível que um tipo de token acabe no estoque; neste caso, basta usar um marcador de sua escolha (moedas, feijões ou qualquer tipo de marcador)

As cartas de Tribo são colocadas na frente do jogador. Para jogar uma carta de Tribo, o jogador deve pagar o seu custo usando mercadorias e/ou ouro.

(Veja a seção cartas de Tribo). Se um jogador não pode ou não quer pagar por uma carta de Tribo, ele pode mantê-la em sua mão. No entanto, um jogador só pode manter um único cartão Tribo na mão.

Se um jogador receber mais do que uma carta de Tribo ao mesmo tempo e não jogá-las imediatamente, ele deverá descartar as cartas em excesso na pilha de descarte de cartas de Tribo. Os jogadores não podem descartar a carta de sua mão ou trocar com a carta que acabaram de comprar.

Uma carta de Tribo na mão só pode ser jogada em um turno seguinte com a ação da carta Nobre (Primeira carta de fronteira) e pagando o seu custo. (Exceção: Uma das cartas de Tribo permite que seu dono jogar uma carta de Tribo de sua mão, sem usar a ação da carta Nobre.)

Em vez de jogar uma carta de Tribo, a ação da carta Nobre também permite a um jogador descartar a carta de Tribo em sua mão, liberando, assim, a mão para uma outra carta.

5. Novas mercadorias e cartas de Tribo - marcador de primeiro jogador muda de mão

No final do turno, após ambos os jogadores terminarem suas ações, as cartas centrais de Mercadorias e de Tribo viradas para baixo têm a face voltada para cima. O primeiro jogador dá o amuleto para o outro jogador que se torna o novo primeiro jogador. Um novo turno começa movendo o ladrão.

Outras regras e informações

Cartas de Tribo

O custo de uma carta de Tribo é indicado no canto superior do lado direito.

Nota: Algumas cartas mostram uma barra entre bens e ouro: o jogador escolhe pagar com mercadorias ou ouro.

O canto inferior direito das cartas de Tribo mostram quantos Pontos de Vitória elas valem (1, 2 ou 3).



Muitas cartas de Tribo concedem uma **vantagem** durante o jogo. Algumas das vantagens são de uso único, enquanto outras são permanentes. Cada carta descreve a vantagem que dá. Um jogador pode usar uma vantagem assim que a carta de Tribo é colocada na frente dele. Por exemplo, se uma carta confere ao seu proprietário um bônus de mercadorias, o jogador recebe o bônus assim que a carta seja posicionada em sua área de jogo.

Jogadores montam um **painel** com as várias cartas de Tribo que coletam. O painel de um jogador pode ter até **3 linhas de 4 cartas cada**. Em cada linha as cartas são colocadas a partir **da esquerda para a direita**, mas o jogador não precisa completar uma linha antes de iniciar uma nova.



Assim, cada jogador pode preencher **várias linhas ao mesmo tempo**. Quando uma carta de Tribo é colocada no painel de um jogador, ela permanece lá até o final do jogo. (Exceção: Um das cartas de Tribo permite que um jogador movimente 2 cartas; no entanto, o jogador não pode deixar lacunas entre elas após o movimento.)

Cartas de Tribo são divididas em cinco símbolos: Poço, Montador, Camelo, Oasis, Targia e Tenda.



Se um jogador completar uma fila de **4 cartas com o mesmo símbolo**, ele marca **4 pontos de vitória** adicionais no final do jogo.

Se um jogador completa uma linha de **4 cartões com 4 símbolos diferentes**, ele marca um **2 pontos de vitória** adicionais no final do jogo. Linhas incompletas (Aquelas com menos de 4 cartas) não valem pontos de bônus no final do jogo.

O ouro não é considerado uma mercadoria.

Assalto

Quando o ladrão está em uma carta de Assalto, os jogadores devem pagar o que é mostrado no cartão.

Começando com o primeiro jogador, cada jogador deve escolher perder ou mercadorias (ouro no último cartão de Assalto) ou PVs.

As perdas são devolvidas para o estoque.

O ladrão então se move para a próxima carta de fronteira e o jogo segue para o próximo turno.

Limite de mercadorias e ouro no fim do turno

Os jogadores devem rrespeitar um limite no número de mercadorias e ouro que podem transportar de um turno para o outro. Cada jogador não pode manter **mais de 10 mercadorias e/ou 3 de ouro** no final de um turno. Qualquer ficha em excesso será devolvida para o estoque.

Os jogadores podem escolher os bens que irão descartar. Durante o turno essas limitações não são aplicadas.

Dica: Use as cartas Comerciante e Prateiro ou jogue cartas de Tribo para garantir que você não exceda o limite de mercadorias e ouro, evitando assim o descarte.

FINAL DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

O jogo pode terminar de duas maneiras:

1) Ao **fim de uma rodada** onde ao menos um jogador tenha completado seu painel com **12 cartas de Tribo**. Caso ocorra durante o turno do primeiro jogador, ele termina o seu turno, e, em seguida, seu adversário também termina o seu.

OU

2) Quando o ladrão atingir a **última carta de Assalto**. Neste caso, os jogadores ainda devem pagar 1 ouro ou 3 PVs, e o jogo termina imediatamente após o pagamento.



Os jogadores então **contam seus PVs** (Fichas de PV e PV de suas cartas de tribo).

Algumas cartas de Tribo dão pontos de vitória bônus (Ver o texto nas cartas).

Por fim, os jogadores verificam nos seu painel de cartas se marcam pontos bônus para as linhas com o mesmo símbolo ou para quatro símbolos diferentes:

- 4 pontos para uma linha com 4 cartas mostrando o mesmo símbolo.

- 2 pontos para uma linha com 4 cartas que mostram quatro diferentes símbolos.

O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate, o vencedor é o jogador com mais ouro. Se o empate persistir, aquele com o maior número de Mercadorias ganha o jogo. Se o empate ainda não está resolvido, jogue outra partida.



Exemplo: Azul colocou sua décima segunda carta de Tribo. O jogo termina após este turno. Ele possui 3 fichas de PV (cada uma com o valor 1). Ele recebe 21 pontos de vitória de seus cartões de tribo. Ele também recebe pontos para as duas cartas circuladas mostradas acima: 1 PV adicional por ter duas cartas Poço e 2 PV para a carta Montador de Camelo à direita. Além disso, recebe 4 PVs para sua linha de 4 cartas Oasis e 2 PV para a sua linha de cartas com 4 símbolos diferentes. Ele não recebe pontos adicionais para a sua linha inferior. Sua pontuação final é de 33 pontos de vitória.



Pontuação final do exemplo:

	Cartas de Tribo:	21 PV
	Fichas de Ponto de Vitória:	3 PV
	Cartas de tribo especiais:	3 PV
	Fileira com 4 símbolos idênticos:	4 PV
	Fileira com 4 símbolos iguais:	2 PV
	Total de Pontos de Vitória:	33 PV



O designer: Andreas Steiger, nascido em 1973, vive com sua esposa e seus dois filhos na região de Stuttgart, trabalhando como um professor de jardim da infância. Andreas é um verdadeiro entusiasta de jogos, sejam jogos de tabuleiro ou eletrônicos. Ele também gosta de improvisação teatral e acha que os grandes jogos competitivos devem sempre oferecer novas opções para os jogadores. Ultimamente, ele passa a maior parte do seu tempo de jogo em jogos que funcionam muito bem com casais. É por isso que “Targi”, seu primeiro jogo, é um jogo para dois jogadores.

Rules: TM-Spiele

Illustrations: Franz Vohwinkel

Graphic design: Imelda Vohwinkel

English Version: Z-Man Games

The designer and the publisher wish to thank the various testers and proofreaders, including Bradley Eng-Kohn.

© 2012 KOSMOS Verlag
info@kosmos.de
kosmos.de

English Version

© 2013 Z-Man Games Inc.

3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 5V5

info@zmangames.com

www.zmangames.com

All Rights Reserved.

MADE IN GERMANY

Tradução: Robert Coelho

TARGI

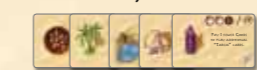
Para 2 jogadores a partir dos 13 anos

VISÃO GERAL E OBJETIVO

Assim como grãos de areia, as culturas do deserto não são todas iguais. Os tuaregues são um grande exemplo: nessas tribos nômades, os homens, ou Targis, cobrem seus rostos enquanto as mulheres não. Na verdade, as mulheres tuaregues, ou Targia, desempenham um papel muito importante em sua sociedade, inclusive sendo responsáveis pela casa. Numerosas famílias formam tribos, que por sua vez são lideradas pelos nobres. Em Targi, você está no comando de uma dessas tribos e seu objetivo é ser a maior delas. Para cumprir essa meta você precisa trocar mercadorias locais (A tâmara e o sal) e bens importados (A pimenta). Estes bens trarão ouro e vantagens que farão com que sua família floresça. Mas o deserto é um lugar traiçoeiro e ladrões e famílias concorrentes estão disputando os mesmos recursos. **No final do jogo, o jogador com mais pontos de vitória será o vencedor.**

COMPONENTES

80 cartas, incluindo:



45 cartas de tribo



19 cartas de mercadorias



16 Cartas de fronteira



8 ouros



6 Targis



4 Marcadores de tribo



1 Ladrão



30 Mercadorias (10 de cada: Tâmaras, Sal e Pimenta)



1 Ficha de primeiro jogador (Amuleto)



15 Fichas de Ponto de Vitória (PV)
6x1 PV, 5x3 PV, and 4x 5 PV

INÍCIO DO JOGO

Os jogadores devem sentar-se de maneira que ambos possam ler as cartas.

As 16 cartas de fronteira cercam a área de jogo e são colocadas como ilustrado abaixo (Cada carta é marcada por uma linha vermelha na imagem abaixo). As cartas são colocadas em ordem, de 1 a 16, e são posicionadas de modo que os números pequenos fiquem no canto superior do lado esquerdo. Cartas de fronteira nunca se movem durante o jogo. Nota: Cada carta de fronteira tem dois lados. De um lado é uma explicação textual do efeito daquela cartão. Do outro é uma representação icônica do mesmo efeito. Recomendamos que para os seus primeiros jogos você use o lado com o texto. Eventualmente, quando você estiver familiarizado com os vários efeitos, você pode virar o cartão para o lado com os ícones.



Mercadorias e cartas de tribo são embaralhadas separadamente. A **área central** é preenchida aleatoriamente com 9 cartas viradas para cima, conforme ilustrado na página seguinte, alternando entre mercadorias e cartas de tribo. Uma vez que as 9 cartas estiverem no lugar, você deve ter um total de **5 mercadorias e 4 cartas de tribo na área central**.

