

Caravelas

II

1. Introdução

Este jogo é para 2 a 4 jogadores, a partir dos 8 anos. Cada jogador tem uma frota de Caravelas e com ela vai fazer Descobrimen-
tos e trazer para Lisboa especiarias e matérias-primas. As regras deste jogo estão explicadas para 4 jogadores. Existem excep-
ções para 2 ou 3 jogadores. Por favor consulte o Capítulo 12.

2. Objectivo do jogo

Fazer o maior nº de pontos possível através de Descobrimentos ou trazendo especiarias e matérias-primas para Lisboa.

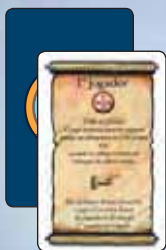
3. Componentes

- > Este livro de regras.
- > 1 tabuleiro de jogo.

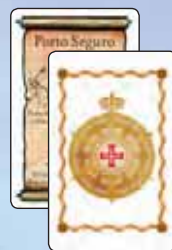


- > 4 Cartões de jogadores.

Cada cartão representa a frota de 4 Caravelas de cada jogador. Tem adicionalmente 8 espaços (2 por cada Caravela) para carregar cubos.



- > 1 carta
1º jogador.



- > 16 cartas
Descobrimento
amarelas.



- > 16 cartas
Descobrimento
verdes.



- > 48 cartas
Movimento.



- > Cubos de especiarias e matérias-primas.

4 amarelos, azuis, vermelhos, castanhos, pretos, rosas, brancos e 5 verdes.



- > 6 discos pretos.



- > Discos marcadores
de pontuação.

1 amarelo,
1 azul, 1 verde
e 1 vermelho.

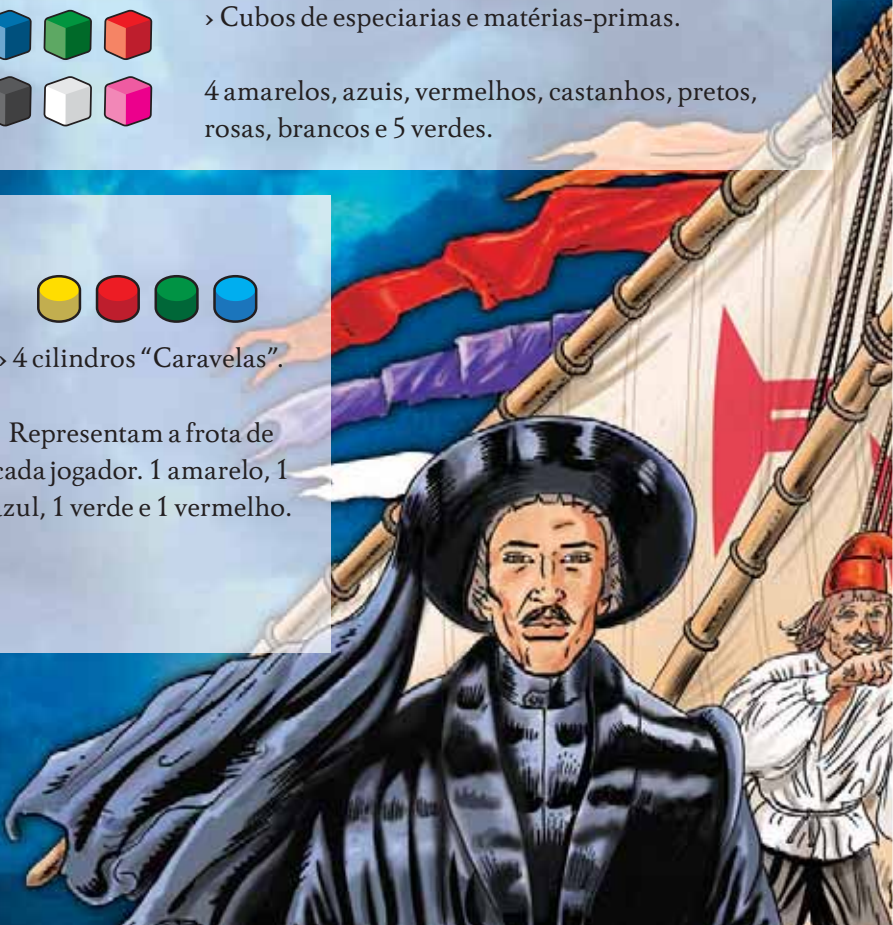


- > 1 dado.



- > 4 cilindros "Caravelas".

Representam a frota de
cada jogador. 1 amarelo, 1
azul, 1 verde e 1 vermelho.



4. O tabuleiro e a preparação do jogo

1 Coloque os cubos nos respectivos locais do tabuleiro de jogo.

2 Baralhe as cartas Movimento e coloque-as no tabuleiro com a face para baixo. É daqui que se biscam novas cartas deste tipo.



Baralhe as cartas Descobrimen-
to verdes e dê duas a cada jogador



Baralhe as cartas Descobri-
mento amarelas e dê duas a cada
jogador.

3 Junte as cartas Descobrimen-
to verdes e amarelas numa única pilha e
baralhe-as. Coloque-as no tabuleiro
com a face para baixo. É daqui que se
biscam novas cartas deste tipo.

4 Coloque os 4 cilindros “Caravelas”
no círculo que indica Lisboa.

5 Coloque os 4 discos marcadores
de pontos no valor zero. É aqui que os
jogadores vão marcando os seus pontos
ao longo do jogo.

> Cada jogador escolhe
uma cor (verde, ama-
relo, azul ou vermelho),
recebe 1 cartão de jogador
dessa cor e busca 4 cartas
Movimento.



> Coloque o dado e os discos pretos
perto do tabuleiro de jogo.

> O jogador mais novo recebe a
carta 1º jogador e começa o jogo.
Os jogadores jogam no sentido
dos ponteiros do relógio.



5. Modo de jogar

Cada jogador na sua vez gasta até 4 das suas cartas Movimento para mover o seu cilindro “Caravelas”. Pode descobrir locais, carregar cubos e entregá-los em Lisboa. No fim da sua jogada, pode devolver as cartas Movimento que não gastou ou guardá-las para a jogada seguinte. Por fim, busca novas cartas até ter 4 cartas Movimento na sua mão e passa a vez ao jogador à sua esquerda. Se não houver cartas Movimento para buscar, baralhe as usadas e coloque-as com a face para baixo no tabuleiro de jogo.



6. Mover cilindro “Caravelas”

6.1 - Para mover o seu cilindro “Caravelas” um jogador usa as suas cartas Movimento. Cada vez que usa uma carta **tem que usar a totalidade** do movimento mostrado, não podendo usar apenas parte dele.

6.2 - O cilindro “Caravelas” move-se pelas linhas brancas em qualquer sentido e gasta 1 movimento quando se move de um círculo para outro. Seja um círculo branco, azul ou de um local (com o símbolo da cruz de Cristo).

6.3 - Se o cilindro “Caravelas” seguir no sentido das setas, **ignore os círculos azuis a tracejado**, gastando assim menos movimentos para se mover.

6.4 - Com uma mesma carta Movimento um jogador não pode passar 2 vezes pelo mesmo lugar. Mas com a carta seguinte, já pode passar por esse local.

6.5 - Não há limite para o número de cilindros “Caravelas” num mesmo círculo.



Fig. 1 - O jogador amarelo usa uma carta de valor 3 e inicia o movimento de Lisboa. A tracejado amarelo estão 2 movimentos possíveis. A tracejado vermelho um exemplo de um movimento ilegal. Não é possível, com a mesma carta, sair de Lisboa e voltar a passar por lá.

7. Descobrir um local

Para descobrir um local precisa de ter a carta Descobrimento desse local e parar no sítio correcto (com o número certo de movimentos). Quando isso acontece, vire a carta Descobrimento com a face para cima e coloque-a à sua frente. Marque no tabuleiro de jogo os pontos que a carta indica.

Para obter novas cartas Descobrimento, tem de parar em Lisboa ou Calecute. Bisque imediatamente (mesmo que esteja a meio da sua jogada) 4 cartas da pilha e fique com pelo menos 1 das cartas (pode ficar com as 4 cartas). Devolva as cartas rejeitadas à base da respectiva pilha.

Um jogador não pode ter mais de 4 cartas por descobrir e só pode biscar uma vez por jogada.



Fig. 2 - O jogador amarelo chegou à Guiné. Como tem a carta Descobrimento da Guiné, vira a carta e marca 1 ponto. Para além disso recolhe 1 cubo vermelho que coloca no seu cartão de jogador.

8. Recolher cubos

Um jogador para recolher cubos tem de parar, com o número certo de movimentos, o seu cilindro “Caravelas” num dos 8 locais com um símbolo de cor que tenha cubos. Recolha apenas 1 cubo desse local e coloque-o no seu cartão, no respectivo local. Um jogador só pode ter 1 cubo de cada tipo.



Fig. 3 - Os dois locais onde um jogador pode biscar mais cartas Descobrimento.



9. Cabo da Boa Esperança e as Caravelas afundadas

9.1 - Um jogador quando chega a este Cabo tem que parar imediatamente.

9.2 - Não precisa de chegar com número certo de movimentos, isto é, não precisa de gastar a totalidade dos movimentos da carta. Mas os movimentos não usados da carta são perdidos. Note que este é o único local onde é possível fazer isto.



9.3 - Lança o dado uma vez .

9.4 - Se o resultado for 0, não há nenhuma penalização.

9.5 - Se o resultado for 1, afunda uma das Caravelas representadas no seu cartão de jogador! Coloque uma ficha preta sobre uma delas (o jogador escolhe qual). O jogador não pode recolher mais cubos desse tipo. Se a Caravela que vai ao fundo já carrega cubos, devolva-os imediatamente aos seus locais.

9.6 - Depois do lançamento, pode continuar a jogar (se ainda tiver cartas Movimento).

9.7 - Se um jogador ficar com as suas 4 Caravelas afundadas, coloca imediatamente o seu cilindro "Caravelas" em Lisboa. Retira os discos pretos do seu cartão de jogador, recuperando assim a sua frota e termina a sua jogada.

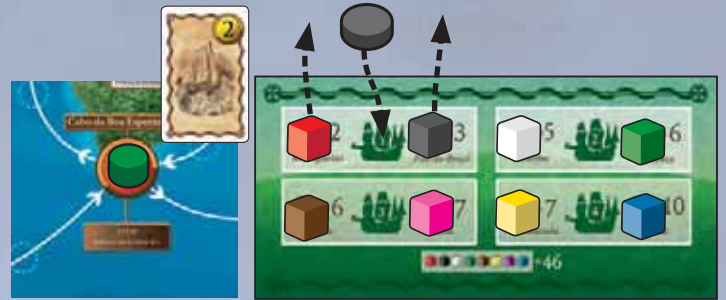


Fig. 4 - O jogador verde chegou ao Cabo da Boa Esperança com uma carta Movimento 2 e apenas gastou 1 movimento. Perde o 2º movimento. Lança o dado 1 vez! O resultado é 1, portanto uma das suas Caravelas vai ao fundo! O jogador escolhe a Caravela 1, coloca sobre ela uma ficha preta e perde o cubo preto e o vermelho.

10. Chegar a Lisboa: trocar cubos e recuperar Caravelas afundadas

Se um jogador parar em Lisboa (com o número certo de movimentos), pode trocar os cubos que estão no seu cartão de jogador por pontos. Tem obrigatoriamente que trocar todos os cubos que transporta. O valor dos pontos está indicado no cartão de jogador. Os cubos são devolvidos aos seus locais, com exceção do cubo verde. Este é colocado no Mosteiro dos Jerónimos, no primeiro círculo verde disponível.

Adicionalmente, retira os discos pretos que estão no seu cartão de jogador, recuperando assim todas as Caravelas da sua frota.

Se um jogador fizer pelo menos uma destas coisas (trocar cubos por pontos ou devolver discos pretos), a sua jogada termina e passa ao jogador seguinte.



Fig. 5 - O jogador chegou a Lisboa com carga e uma Caravela afundada (a nº 3). Recupera-a, devolvendo a ficha preta à caixa. Ganha 28 pontos (5+6+7+10) e marca no tabuleiro. Os cubos são devolvidos aos seus locais no tabuleiro de jogo, com exceção do cubo verde. Este é colocado no Mosteiro dos Jerónimos, no 1º círculo verde disponível.

11. Fim do jogo

O jogo termina quando alguém atinge ou ultrapassa os 100 pontos OU quando se atinge o limite de entregas de cubos verdes (ver Mosteiro dos Jerónimos no tabuleiro de jogo). Em qualquer destas situações, o jogo só termina depois do jogador à direita do 1º jogador ter jogado.

Jogadores que fiquem com o seu cilindro "Caravelas" a meio caminho contam 2 pontos por cada cubo que transportem (seja ele qual for).

Um jogador perde 2 pontos por cada Carta Descobrimto que tenha e que não descobriu.

Em caso de empate, ganha o jogador que tem mais Descobrimtos realizados. Se o empate se mantiver, ganha quem tem mais cartas Descobrimto verdes realizadas.

Se um jogador ultrapassar os 100 pontos, o disco marcador de pontos dá a volta e passa a contar 101, 102, 103, etc...

12. Regras para 2/3 jogadores

Para 2 jogadores, na preparação do jogo coloque apenas 3 cubos verdes. Para 3 jogadores, na preparação do jogo, coloque apenas 4 cubos verdes.

Se tiver qualquer dúvida sobre as regras ou qualquer outra questão, não hesite em contactar-nos:

info@mesaboardgames.pt

www.mesaboardgames.pt