



REGRAS

CASTELLO

de

S. JORGE

 mesaboardgames®



CASTELO de S. JORGE

INTRODUÇÃO E OBJECTIVO DO JOGO

Na cidade de Lisboa, o Castelo de S. Jorge conheceu muitos Senhores, desde o vizir Al-Fihri até ao Rei D. Manuel II. Passou pelas mãos de Romanos, Muçulmanos e Cristãos.

Neste jogo, cada jogador assume o papel de um personagem histórico e vai tentar obter o maior nº de pontos possível com os Troféus, para assim se tornar o vencedor do torneio e Senhor do Castelo.



jogadores: 2 a 6 / idade: + 7 / tempo médio de jogo: 40 minutos

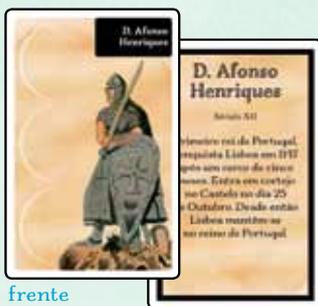
MATERIAL

Este livro de regras
1 tabuleiro de jogo

12
Personagens



12 cartas Personagens



frente

verso

26 cartas Local



frente

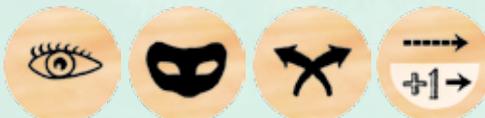
verso

36 fichas Sorte, que podem ser:

Troféus (de 1 a 3 pontos)



Bónus (4 tipos diferentes)



verso das
fichas Sorte



PREPARAÇÃO DO JOGO

· Separe as fichas Sorte em duas pilhas: os Troféus e os Bónus. Baralhe cada uma delas com a face para baixo.

Nº de fichas que se usam no jogo

Nº de jogadores	Troféus	Bónus
6	15	21
5	13	17
4	11	13
3	9	9
2	6	6

① Dependendo do nº de jogadores (veja a tabela) retire de cada pilha o nº de fichas necessário para o jogo e coloque-as no tabuleiro sem as ver, com a face para baixo. Baralhe agora os dois tipos de fichas num único molho.

· As fichas que sobrarem (nos casos de jogos com 5 ou menos jogadores), são devolvidas à caixa de jogo com a face para baixo.

② Baralhe as cartas Local e coloque-as no tabuleiro de jogo, com a face para baixo. É daqui que os jogadores biscam novas cartas.

③ Cada jogador escolhe uma Personagem e a respectiva carta. Devolva à caixa as Personagens e cartas que sobrarem.

· Escolha à sorte quem é o primeiro jogador.

④ Cada jogador à vez (partir do primeiro jogador e no sentido dos ponteiros do relógio) bisca 3 cartas Local e duas fichas Sorte (o jogador pode ver as fichas depois de biscar). O jogador escolhe dois dos locais indicados pelas suas cartas e coloca lá as suas fichas Sorte (com a face para baixo). A terceira carta Local indica onde tem que colocar a sua Personagem.

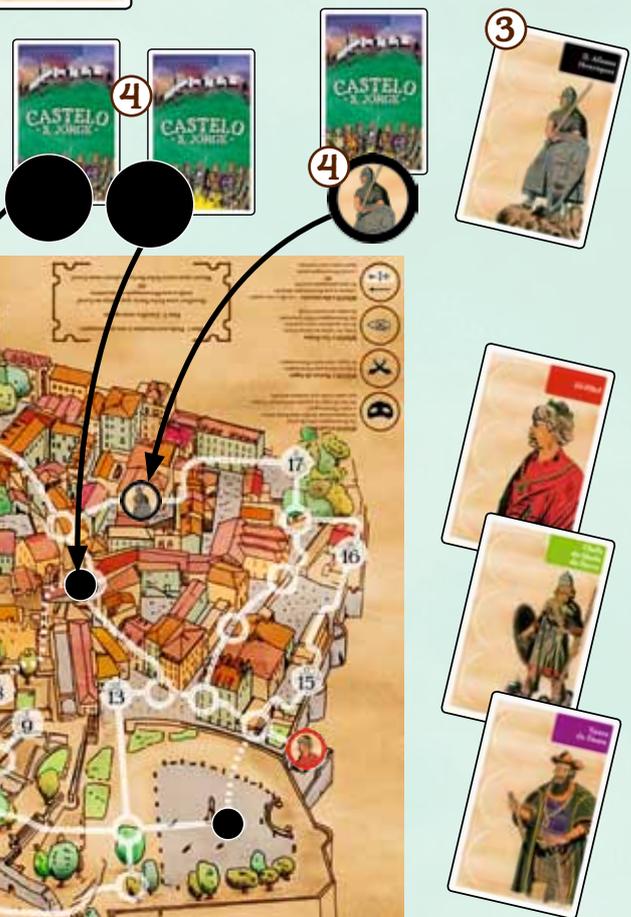
⑤ Os jogadores devolvem as cartas Local ao tabuleiro com a face para cima e biscam 2 cartas novas.

Jogo preparado para 4 jogadores.



Cada carta Local tem um número que indica onde o jogador tem que colocar uma ficha.

Estes textos são meramente históricos e não fazem parte das regras do jogo.



COMO SE JOGA

- O jogo começa pelo 1º jogador. Os jogadores jogam sempre no sentido dos ponteiros do relógio.
- Uma jogada de um jogador tem 2 Fases, que são feitas sempre por esta ordem:

FASE 1

PODE MOVIMENTAR A SUA PERSONAGEM

FASE 2

Nesta Fase o jogador tem que, obrigatoriamente, escolher e fazer apenas UMA destas acções:

OPÇÃO A - RECOLHER UMA FICHA SORTE QUE ESTEJA NO LOCAL ONDE A SUA PERSONAGEM SE ENCONTRA

OU

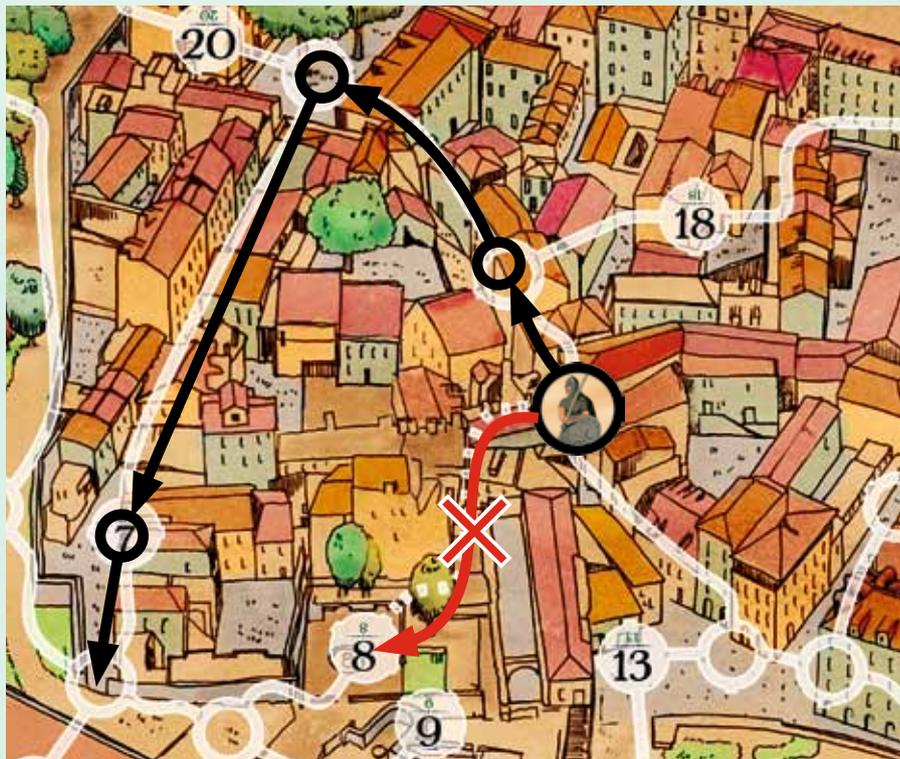
OPÇÃO B - BISCAR UMA NOVA FICHA SORTE E COLOCAR NUM LOCAL

Depois de terminada a FASE 2, passa a vez ao jogador seguinte.

FASE 1

PODE MOVIMENTAR A SUA PERSONAGEM

- O jogador pode fazer até 4 movimentos com a sua personagem. Mas também pode escolher ficar parado.
- Cada movimento é feito entre dois círculos indicados no tabuleiro, seguindo a linha branca. As linhas tracejadas são passagens secretas e só podem ser usadas com um Bónus Movimento - veja regras na pg. 8.
- A qualquer altura do movimento da Personagem o jogador pode usar as fichas Sorte que transporta - veja as regras como usar as fichas Sorte a partir da página 7.
- Não há limite de Personagens no mesmo local.
- Um jogador não é obrigado a parar quando passa por um local que tenha uma ficha Sorte.



As setas pretas mostram um exemplo de 4 movimentos que o jogador que tem o Personagem D. Afonso Henriques pode fazer.

A seta vermelha mostra um movimento que o jogador NÃO pode fazer - através da passagem secreta - a não ser que tenha um Bónus Movimento.

FASE 2 - OPÇÃO A

RECOLHER UMA FICHA SORTE QUE ESTEJA NO LOCAL ONDE A SUA PERSONAGEM SE ENCONTRA

· Um jogador só pode escolher esta acção se a sua Personagem se encontrar no mesmo local que uma ficha Sorte. Recolhe a ficha e coloca-a na sua carta Personagem.



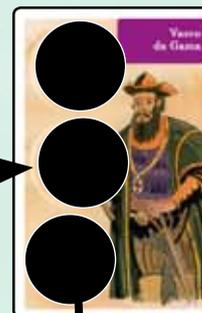
· O jogador pode transportar na sua carta Personagem até 3 fichas Sorte.

· Um jogador NÃO pode baralhar a ordem das fichas Sorte que transporta de modo a que os outros jogadores não percebam onde é que está a ficha que biscou.



A Personagem está no MESMO local que uma ficha Sorte. O jogador vermelho pode recolher essa ficha.

· Se o jogador transporta 3 fichas, pode recolher uma 4ª ficha. Tem é que devolver ao mesmo local uma das suas fichas (inclusive pode ser a mesma que acabou de recolher).



Uma ficha Sorte estar num Local, significa estar no Castelo, num dos locais numerados.



Não confundir com o molho de fichas Sorte que existe para biscar.



O jogador roxo recolhe uma ficha Sorte. Mas como já tem 3 na sua carta Personagem, devolve uma (à sua escolha) ao mesmo local.

· Nesta Fase o jogador NÃO pode usar nenhum dos Bónus das suas fichas Sorte (isso é apenas possível na Fase 1).

· Depois do jogador recolher uma ficha Sorte a sua jogada termina imediatamente e passa a vez ao próximo jogador.

FASE 2 - OPÇÃO B

BISCAR UMA NOVA FICHA SORTE E COLOCAR NUM LOCAL

· Se o jogador escolher esta acção, busca uma Ficha Sorte que esteja no molho (só pode ver a ficha depois de a buscar).



· Das 2 cartas Local que tenha, o jogador escolhe uma que indique um local que NÃO tenha nenhuma ficha Sorte. Coloca aí a ficha Sorte que acabou de buscar, com a face para baixo. Se o jogador tiver apenas cartas Local que indiquem locais já ocupados por fichas Sorte, a jogada termina imediatamente.



· Descarta a carta escolhida (com a face para cima), no sitio das cartas usadas.



· Busca uma nova carta Local. No fim desta acção o jogador tem sempre que ficar com 2 cartas Local.

· Se não houver mais cartas Local novas, baralhe as usadas e coloque-as com a face para baixo na nova pilha.

· Nesta Fase o jogador NÃO pode usar nenhum dos Bónus das suas fichas Sorte (isso é apenas possível na Fase 1).

· Depois de buscar, a sua jogada termina imediatamente e passa a vez ao próximo jogador.

FIM DO JOGO

O jogo termina imediatamente quando um jogador quiser **BISCAR UMA NOVA FICHA SORTE** e não houver mais fichas Sorte no molho.

Cada jogador soma:

· os pontos que tem nos Troféus que transporta



+

· 1 ponto por cada Bonus Ladrão que tenha sido usado contra si.



Importante - não contar com os Bónus Ladrão que a sua Personagem possa estar a transportar.

Ganha quem tiver mais pontos.

Em caso de empate:

· Ganha quem tiver mais fichas Troféu. Se o empate se mantiver...

· Ganha quem tiver a ficha Troféu de maior valor. Se o empate se mantiver...

· Ganha quem tiver a Personagem no Local com nº maior (locais sem número valem zero). Se o empate se mantiver...

· Os jogadores partilham a vitória. É uma boa desculpa para jogarem outra vez :-)

FICHAS DAS SORTE - OS TROFÉUS



· Estas fichas podem ter o valor de 1, 2 ou 3 pontos.

· Durante o jogo, o jogador tenta recolher e manter os troféus, pois estes dão pontos no fim do jogo.

FICHAS DAS SORTE - OS BÓNUS

Um jogador pode usar quantos Bónus quiser e em qualquer altura da sua jogada na Fase 1 (mas apenas nesta fase).

Na Fase 1 um jogador pode não se mover e apenas usar os Bónus que tem.



BÓNUS LADRÃO

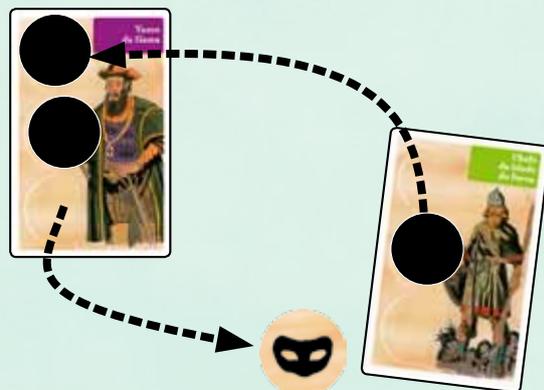
· Para usar este Bónus, o jogador tem de estar no MESMO local que outro personagem.

· O jogador retira uma ficha Sorte da carta Personagem do outro jogador e coloca na sua (só depois de o fazer é que pode ver que tipo de ficha é).

· A sua ficha com o Bónus Ladrão é colocada com a face para cima ao pé da carta Personagem do outro jogador que foi roubado (não coloque na carta).

· Cada ficha desse tipo que um jogador tenha recebido (portanto cada roubo que tenha sofrido) vale 1 ponto no fim do jogo. Estas fichas colocadas ao pé das cartas Personagens não contam como sendo transportadas pelo jogador nem podem ser usadas no resto do jogo.

O jogador roxo chegou ao mesmo local que o jogador verde.
Roubou uma ficha à sua escolha ao jogador verde.



Como o jogador verde foi roubado, ficou com o Bónus Ladrão ao pé de si.

Não sabemos o que o jogador verde perdeu no roubo, mas já garantiu 1 ponto no fim do jogo!



BÓNUS TROCAR DE LOCAL

- O jogador mostra a sua ficha aos outros jogadores e devolve-a à caixa (não volta a entrar no jogo).
- O jogador troca a sua Personagem de local com outro Personagem qualquer.
- O jogador NÃO pode usar em simultâneo um Bónus Ladrão, ou seja, não pode roubar a Personagem com quem troca de local.

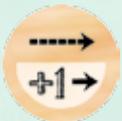


O jogador roxo usou o Bónus e trocou de local o seu personagem com o personagem verde.



BÓNUS VER FICHAS

- O jogador mostra a sua ficha aos outros jogadores e devolve-a à caixa (não volta a entrar no jogo).
- O jogador vê todas as fichas de um qualquer outro jogador.
- Os personagens NÃO precisam de estar no mesmo local.



BÓNUS MOVIMENTO

- O jogador mostra a sua ficha aos outros jogadores e devolve-a à caixa (não volta a entrar no jogo) e escolhe:
 - mover a sua Personagem através de uma passagem secreta (linha tracejada)
- OU
- fazer mais UM movimento com a sua Personagem.



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

Autor:
Gil d'Orey

Design Gráfico:
Gil d'Orey

Ilustrações:
João Menezes

info@mesaboardgames.pt

www.mesaboardgames.pt

 mesaboardgames®

MEBO Games Lda. © 2014. All rights reserved.