

# Village Green

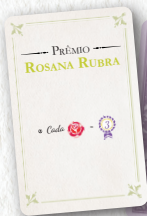
Um jogo de Peer Sylvester  
Ilustrado por Joanna Rosa

O primeiro dia da primavera chegou, e está todo mundo pensando na mesma coisa – a competição do melhor Jardim de Vilaiejo do Ano! Os jurados dessa prestigiosa disputa farão a visita em alguns meses, e o conselho municipal finalmente colocou você a cargo dos preparativos. Com sua nova autoridade, você poderá esfregar seus lindos arranjos florais no nariz empinado daqueles esnobes de Lower Aynesmore!

## Componentes



60 cartas de Jardim



30 cartas de Prêmio



5 cartas de Vilaiejo



1 carta de Primeiro  
Jogador

## Preparação

1. Coloque uma carta de vilarejo virada para cima diante de cada jogador.
2. Embaralhe as cartas de jardim e prêmio em dois baralhos separados. Coloque os dois baralhos virados para baixo no centro da mesa.
3. Em partidas de dois a quatro jogadores, devolva as seguintes cartas para a caixa sem ver quais são:  
Quatro jogadores: cinco cartas de jardim.  
Três jogadores: dez cartas de jardim e cinco cartas de prêmio.  
Dois jogadores: quinze cartas de jardim e dez cartas de prêmio.
4. Distribua três cartas de jardim para cada jogador. Eles as mantêm em suas mãos sem mostrá-las aos demais.
5. Revele três cartas de jardim e coloque-as viradas para cima ao lado do seu respectivo baralho.
6. Distribua três cartas de prêmio para cada jogador. Coloque-as viradas para cima, à direita da carta de vilarejo de cada jogador.
7. Revele três cartas de prêmio e coloque-as viradas para cima ao lado do seu respectivo baralho.
8. Dê a carta de primeiro jogador a quem mais recentemente regou uma planta.







## Como Jogar

Essa seção explica como jogar uma partida com dois ou mais jogadores. Se estiver jogando sozinho, leia as regras do jogo solo na página 13 depois de ler essa seção.

Começando pelo primeiro jogador, os turnos seguem em sentido horário até a partida terminar.

No seu turno, faça uma das seguintes ações:

A) comprar e jogar uma carta de jardim

ou

B) comprar e jogar uma carta de prêmio

Depois de ter feito uma ação, é a vez do jogador à sua esquerda.

## Carta de Vilarejo

Uma vez por partida, antes de fazer uma ação, você pode virar sua carta de Vilarejo para baixo. Isso permite fazer uma das seguintes ações especiais:

1. Pegue as três cartas de jardim ou as três cartas de prêmio viradas para cima no centro da mesa e coloque-as em qualquer ordem no fundo do baralho correspondente. Em seguida, revele três cartas novas daquele baralho para substituir as anteriores. Então faça a sua ação normalmente.
2. Faça a ação “comprar e jogar uma carta de jardim”, mas coloque a carta jogada em cima de outra Carta de jardim, desde que tenha o mesmo tipo de flor ou cor de todas as cartas de jardim adjacentes. Você não conta mais a Carta de jardim coberta na pontuação.





### *A) Comprar e Jogar uma Carta de Jardim*

Pegue uma das cartas de jardim viradas para cima do meio da mesa e **adicione-a à sua mão**. Revele uma nova carta de jardim do baralho e substitua a carta que você pegou.

Em vez de pegar uma das cartas viradas para cima, você pode comprar a carta do topo do baralho.

Depois de pegar sua carta, você **pode** colocar uma carta de jardim da sua mão no seu vilarejo. Você pode usar a carta de jardim que acabou de comprar. As regras para colocação de cartas no seu vilarejo são mostradas nas próximas páginas.

Se não colocar uma carta de jardim no seu vilarejo, você **precisa** então devolver uma carta de jardim da sua mão à caixa do jogo, virada para baixo.

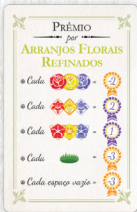
### *B) Comprar e Jogar uma Carta de Prêmio*

Pegue uma das cartas de prêmio viradas para cima do meio da mesa e **coloque-a em seu vilarejo**. Revele uma nova carta de prêmio do baralho e substitua a carta que você pegou.

Em vez de pegar uma das cartas viradas para cima, você pode comprar a carta do topo do baralho.

Quando pegar uma carta de prêmio, você **precisa** colocá-la em seu vilarejo. As regras para colocar cartas em seu vilarejo são mostradas nas próximas páginas.







## *Colocando Cartas no Seu Vilarejo*

Na maioria dos turnos, você colocará uma carta de jardim ou de prêmio em seu vilarejo.

Seu vilarejo é formado por uma matriz 4x4 de cartas, com sua carta de vilarejo no canto superior esquerdo.

## *Cartas de Prêmio*

Cartas de prêmio só podem ser colocadas na linha superior ou na coluna mais à esquerda do seu vilarejo.

Você **pode** colocar uma carta de prêmio em cima de outra carta de prêmio.

Você **não pode** colocar uma carta de prêmio em cima da sua carta de vilarejo.

Você **não precisa** colocar cartas de prêmio do lado de outras cartas que você já colocou.

No final da partida, você ganha pontos para cada carta de prêmio visível em seu vilarejo. Não pontue cartas de prêmio cobertas com outra carta. Para cada carta de prêmio em linha superior, calcule a pontuação baseada nas cartas de jardim daquela coluna. Para cada carta de prêmio na sua coluna mais à esquerda, calcule a pontuação de acordo com as cartas de jardim naquela linha.



## Cartas de Jardim

Cartas de jardim não podem ser colocadas na linha superior ou coluna mais à esquerda (os espaços para suas cartas de prêmio).

A maioria das cartas de jardim tem flores nelas: rosas, petúnias ou lírios. Elas podem ser vermelhas, azuis ou amarelas. Quando você coloca uma carta de jardim, ela **precisa** corresponder a cada carta de jardim adjacente em tipo ou cor de flor, ou ambos. Não conte cartas que estão na diagonal como adjacentes. Se uma carta de jardim não corresponder em tipo ou cor com **todas** as cartas adjacentes, você não pode colocá-la naquele espaço.



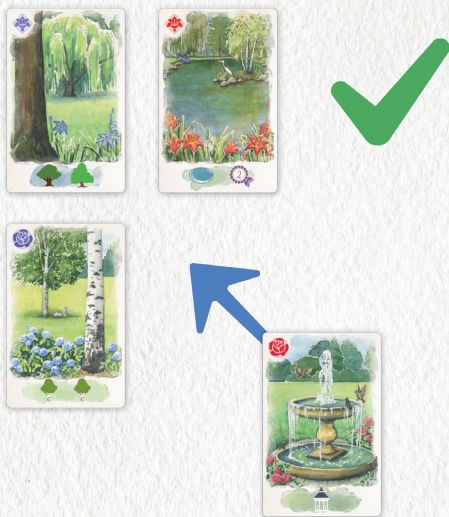
Exemplo: Quero colocar essa carta com petúnias vermelhas em meu vilarejo. Ela não corresponde com a carta à esquerda em tipo ou cor de flor, então não posso colocá-la ali. Preciso colocá-la em outro lugar do meu vilarejo ou escolher outra carta.





Você **não pode** colocar uma carta de jardim em cima de outra carta de jardim (exceto por cartas de gramado, ver próxima página).

Você **não precisa** colocar cartas de jardim próximas de cartas que já colocou anteriormente.



Exemplo: Em vez disso, decido colocar essa carta com rosas vermelhas em meu vilarejo. Ela corresponde ao tipo de flor da carta à esquerda (rosas) e a cor de flor da carta acima (vermelho), então posso colocá-la ali. A carta com os lírios azuis está na diagonal, por isso não preciso de correspondência com ela.





Cada carta de jardim tem um elemento, que pode estar associado a regras adicionais:

### *Árvores*



Cada carta de árvore tem uma ou duas árvores. Elas podem ser carvalho, bétula ou salgueiro. Você pode ganhar pontos com árvores em seu vilarejo, dependendo das suas cartas de prêmio.

### *Estruturas*



Quando coloca uma carta de estrutura, você **precisa** imediatamente comprar e colocar uma carta de prêmio. Siga as regras normais para isso (ver página 4).

### *Lagos*



Cada lago no seu vilarejo vale dois pontos no final da partida.

### *Gramados*



Cartas de gramado não têm flores. Você pode colocar uma carta de gramado adjacente a qualquer carta de jardim e vice-versa. Você também pode colocar uma carta de jardim em cima de uma carta de gramado, desde que corresponda em tipo ou cor a todas as cartas de jardim adjacentes. Se colocar uma carta em cima da carta de gramado, a carta de gramado não conta mais na pontuação.





## Final da Partida

A partida continua até que uma das seguintes condições aconteça:

- A) um dos jogadores tem nove cartas visíveis de jardim em seu vilarejo (usou todos os espaços)
- B) o baralho de cartas de jardim acabou
- C) o baralho de cartas de prêmio acabou

Quando o final da partida é acionado, o jogador atual completa seu turno. Se o próximo jogador for o primeiro jogador, ela termina nesse momento. Caso contrário, ela continua em sentido horário até o jogador que vem antes do jogador inicial completar seu turno. Após isso, cada jogador soma sua pontuação:

- Você ganha um ponto se sua carta de vilarejo estiver com a face para cima.
- Você ganha dois pontos para cada lago em seu vilarejo.
- Você ganha pontos para cada carta de prêmio em seu vilarejo. Calcule a pontuação pelas cartas de jardim que estejam na mesma linha ou coluna.

O jogador com mais pontos vence!

Se houver um empate, o jogador com mais cartas visíveis de jardim em seu vilarejo vence.

Se ainda estiver empatado, os jogadores empatados compartilham a vitória.



Pontos são sempre mostrados dentro desse símbolo – o número diz quantos pontos você recebe pela carta.





## *Exemplo de Pontuação*

Chegou o final da partida e vou somar meus pontos. Minha carta de vilarejo está virada para cima, então ganho **um ponto** por ela. Eu também tenho dois lagos no meu vilarejo, o que me dá **quatro pontos** adicionais.

Eu então pontuo minhas cartas de prêmio. Primeiro calculo a pontuação das cartas na **linha superior**:

Pela carta de prêmio à esquerda, eu ganharia pontos se tivesse todos os três tipos de flor naquela coluna. Como não tenho, **não ganho pontos**.

Pela carta de prêmio no **meio**, ganho três pontos por lírio amarelo naquela coluna, totalizando **seis pontos**.

Pela carta de prêmio à **direita**, só tenho um tipo de árvore (bétula), então ganho **três pontos**.

Então pontuo as cartas na **coluna mais à esquerda**:

Pela carta de prêmio no topo, tenho duas estruturas naquela linha, então **subtraio dois pontos**.

Pela carta de prêmio **embaixo**, ganho seis pontos por ter três cartas naquela linha, mas também perco dois pontos pelas duas árvores de bétula mostradas na carta à direita. Portanto, ganho um total de **quatro pontos**.

Totalizando tudo, ganhei **dezesseis pontos!**







## *Jogo Solo*

No jogo solo, você organiza seu vilarejo sozinho para obter a maior pontuação possível. Jogue normalmente, com as seguintes exceções:

### *Cartas de Jardim*

No jogo solo, você precisa sempre colocar uma carta de jardim no seu vilarejo quando faz a ação “comprar e jogar uma carta de jardim”. Se não tiver lugar para colocar uma carta de jardim, você não pode fazer essa ação.

### *Cartas de Prêmio*

No jogo solo, você não pode colocar cartas de prêmio em cima de outras cartas de prêmio. Se não tiver lugar para colocar uma carta de prêmio, você não pode fazer a ação “comprar e jogar uma carta de prêmio”.

A única exceção é quando coloca uma carta de estrutura em seu vilarejo. Nesse caso, você pode colocar a carta de prêmio que comprar em cima de outra carta de prêmio.

### *Final da Partida*

No jogo solo, a partida termina quando você não puder ou não quiser colocar mais cartas em seu vilarejo. Se sua carta de vilarejo ainda estiver virada para cima, pode usá-la nesse momento. Se ao fazer isso for possível continuar a jogar, você poderá continuar até não conseguir colocar mais cartas em seu vilarejo.



Quando tiver terminado a partida, some seus pontos e use a tabela abaixo para ver o seu desempenho:

<i>Menos de 15</i>	<i>Último colocado</i>
<i>16 – 25</i>	<i>Menção honrosa</i>
<i>26 – 35</i>	<i>Finalista</i>
<i>Mais de 35</i>	<i>Jardim de Vilarejo do Ano</i>





Autoria do Jogo: Peer Sylvester

Ilustrações: Joanna Rosa

Desenvolvimento de jogo: Filip Falk Hartelius e Anthony Howgego

Design Gráfico: Dídac Gurgui & Steven Meyer-Rassow

Edição Brasileira 2021:

Edição: Thiago Leite

Tradução: David Lehmann

Revisão: Aline Costa e Márcio Botelho

Diagramação: Gerson Lopes

Originalmente publicado na Grã-Bretanha em 2020 por:

OSPREY GAMES Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland 1385 Broadway,

5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES é marca registrada da Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2020.

Edição original © 2020 Osprey Publishing Ltd

Todos os direitos reservados.

[www.ospreygames.co.uk](http://www.ospreygames.co.uk)

[www.meeplebr.com](http://www.meeplebr.com)

Para mais informações ou peças de reposição,  
envie email para [atendimento@meeplebr.com](mailto:atendimento@meeplebr.com)

