

Eletrika



REGRAS

Introdução

O uso da eletricidade de maneira constante e confiável foi um dos grandes avanços tecnológicos que a humanidade alcançou permitindo incontáveis outras melhorias. Hidrelétricas são uma das formas de geração de energia elétrica, e para que a energia chegue até o consumidor é preciso uma grande rede de transmissão e distribuição.

*Em Eletrika, você compete com outros jogadores, **colocando peças**, expandindo a área de jogo e **construindo estruturas**, contribuindo para a formação de uma rede de distribuição de energia, marcando **megawatts** (pontos) no processo. Quem tiver mais, vencerá!*

Componentes



38 Peças de terreno



24 Peões



8 Marcadores de influência



20 Marcadores de curto-circuito



1 Marcador de primeiro jogador



5 Peças Bônus



4 Estruturas de Usina



11 Estruturas de Torre



13 Estruturas de Poste



5 Estruturas de Subestação



6 Estruturas de Cidade



1 Tabuleiro de pontuação

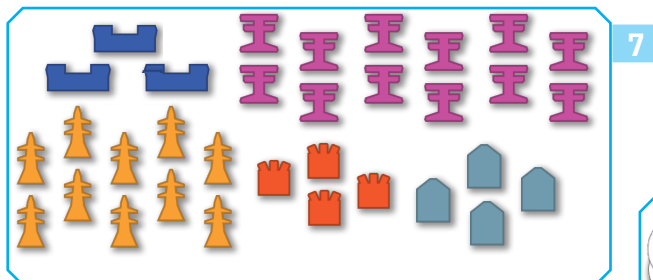
Os componentes, exceto pelos marcadores de curto-circuito, são limitados pela sua quantidade.

Preparação

1. Cada jogador escolhe uma das quatro cores disponíveis (branco, preto, vermelho, verde) e pega os **peões** e **marcadores** da respectiva cor, deixando-os à sua frente.
2. Coloque a **peça de Nascente** (a nascente do rio é a única peça de terreno com o verso diferente das demais) no centro da mesa.
3. Embaralhe todas as **Peças de Terreno** e organize-as em uma ou mais pilhas de compras com as peças viradas para baixo. Revele **três** delas próximas à pilha.
4. Coloque o **tabuleiro de pontuação** próximo à área de jogo. Cada jogador coloca um de seus peões no **espaço 0** do tabuleiro de pontuação.
5. **Separe** quatro Peças de Terreno no local designado no Tabuleiro de Pontuação, juntamente com 1 **estrutura** (peças de madeira) de cada tipo (1 usina, 1 torre, 1 subestação, 1 poste e 1 cidade). O espaço quadrado deste tabuleiro começa vazio.
6. Embaralhe as cinco **Peças Bônus** formando uma fila virada para cima de modo que todos consigam ver as peças. Coloque esta fila próxima ao tabuleiro de pontuação.

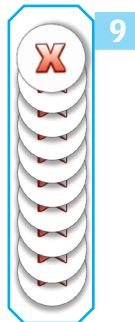


Preparação (continuação)



7. Faça uma reserva com as peças de estrutura restantes e deixe ao alcance de todos.

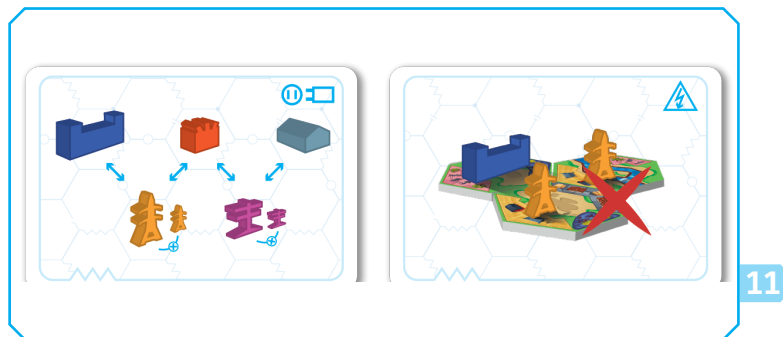
8. O jogador que levou um choque (inclusive de realidade) há menos tempo pega o **marcador de primeiro jogador**.



9. Coloque os **marcadores de curto-circuito** próximos à área de jogo.



10. Começando pelo jogador inicial, em sentido horário, os jogadores pegam 1 Peça de Terreno da pilha e a posicionam na mesa. *Nas primeiras partidas, não se preocupe tanto onde colocar a peça, certifique-se apenas de respeitar a coesão (veja o quadro “Colocação de Peças de Terreno” na página 5).*



11. Coloque as cartas de referência ao alcance dos jogadores. **O primeiro jogador pode começar!**

Andamento do Jogo

A partida ocorre em **turnos**. Durante o turno, seguindo a ordem de jogo, cada jogador deverá realizar uma **ação principal** (obrigatória) e poderá escolher - se for possível - realizar uma **ação de pontuação** (não obrigatória).

O **final da partida** é disparado quando a pilha de peças se esgota, e mais duas rodadas finais ocorrerão quando a partida se encerra de fato.



Ações Principais

Em seu turno, o jogador deve realizar uma destas 3 ações*:

- 1** Adicionar uma peça de terreno, e se desejar, realizar uma ação bônus; **OU**
- 2** Construir uma estrutura; **OU**
- 3** Abandonar estruturas.

*Além disso, o jogador pode realizar uma ação livre de pontuar antes ou depois da sua ação principal, exceto se realizou ou for realizar a ação 3 Abandonar estruturas.

1 **Adicionar uma Peça de Terreno**

O jogador pega uma das 3 **peças de terreno** abertas e a posiciona **adjacente** a qualquer outra peça já colocada sobre a mesa, respeitando a **coesão** (veja o quadro abaixo “Colocação de Peças de Terreno”). Revele uma nova peça de terreno para repor a peça que foi escolhida.

Colocação de Peças de Terreno:

Peças de terreno devem ser colocadas adjacentes a ao menos uma outra peça em jogo, respeitando-se a coesão do cenário:

- ↳ **Rios** se conectam a outros rios.
- ↳ **Lagos** se conectam a outros lagos.
- ↳ **Campos** (áreas verdes) e **Bosques** (áreas coloridas) se conectam a outros campos e/ou bosques independentemente da sua cor. Os **campos** não possuem efeito em jogo, sendo um elemento puramente artístico. Já os **bosques** podem contribuir com a pontuação de um jogador.

Note que um jogador não é obrigado a seguir o fluxo do rio, mas não poderá bloquear o rio com um bosque ou lago por exemplo.





Ação Bônus (opcional)

Ação bônus: Após adicionar a peça de terreno na mesa, o jogador **pode** executar uma das seguintes ações bônus:

1. Colocar um de seus **marcadores de influência** (independentemente de seu valor) sobre essa peça que **acabou de ser adicionada** pela ação principal; ou
2. **Construir uma estrutura**, sobre a peça de terreno que **acabou de ser adicionada**. Use as mesmas regras da ação principal “**2** Construir estruturas” (veja a seguir) com a exceção que você deve colocar **2 de seus peões**, em vez de 1. O jogador só pode realizar essa ação bônus se possuir 2 ou mais peões.

Colocação de uma peça do branco e em seguida seu marcador de influência na mesma peça.



OU



Branco posiciona esta peça e decide construir 1 poste, e deve colocar 2 de seus peões.



Se não houver mais peças de terreno na pilha, a partida tem seu final disparado, veja mais detalhe em “**Encerrando a partida**”.

Nas últimas rodadas pode acontecer de haver **menos de 3 peças** abertas, continue jogando normalmente. Porém se **não houver** mais peças de terreno **abertas**, esta ação **não** pode mais ser executada.



◆ **Após colocar a peça, e possivelmente realizar uma das ações bônus, sua ação principal de adicionar peça se encerra aqui.**

2 Construir uma Estrutura

O jogador escolhe qualquer **estrutura** disponível na área reservada e colocá-la sobre qualquer **Peça de Terreno Livre** acompanhado de **um de seus peões** para indicar que esta estrutura lhe pertence. O jogador só pode realizar essa ação se possuir 1 ou mais peões.

Uma **Peça de Terreno Livre** é uma peça de terreno que respeita os seguintes requisitos:

- ↳ Não é a **peça de Nascente**;
- ↳ Não possui uma estrutura (com ou sem peões de qualquer jogador);
- ↳ Respeita a adjacência de **conexão** (veja o quadro “Conexão”);
- ↳ Não forma um **curto-circuito** (veja o quadro “Curto-circuito”).

Se não houver mais peças de uma determinada estrutura na **reserva**, esta estrutura **não** pode mais ser construída. No caso raro de não haver mais **nenhuma estrutura** na reserva, esta ação **não** pode mais ser executada.

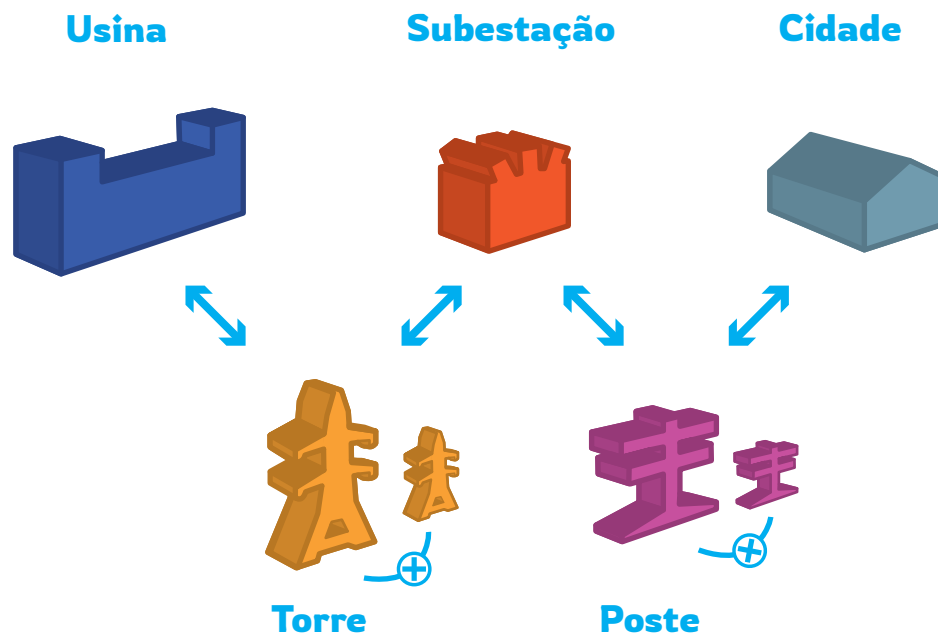




Conexão

Consideram-se conectadas quaisquer estruturas **adjacentes** umas às outras. Note que existe uma **conexão** correta entre as estruturas, a figura a seguir mostra quais as conexões possíveis entre as estruturas.

- ◆ Ao lado de uma **Usina** só se pode colocar uma Torre.
- ◆ Ao lado de uma **Torre** só se pode colocar Usinas, Subestações, ou outras Torres.
- ◆ Ao lado de uma **Subestação** só se pode colocar Torres ou Postes.
- ◆ Ao lado de um **Poste** só se pode colocar Subestações, Cidades ou outros Postes.
- ◆ Ao lado de uma **Cidade** só se pode colocar Postes.



⚡ **Curto-circuito** ⚡

- ↳ **3 estruturas** (não importa quais sejam) jamais poderão ser **adjacentes entre** si ao mesmo tempo, formando um curto-circuito (ou uma trinca).
- ↳ Se a qualquer momento do jogo, alguém notar que um de seus marcadores de influência está alocado sobre **uma peça cuja colocação de uma estrutura cause um curto-circuito**, esse jogador mostra para os demais jogadores e recolhe este **marcador**.
- ↳ Para facilitar a visualização você pode colocar um **marcador de curto-circuito** no espaço que se tornou indisponível à construção de estruturas devido a uma possível formação de curto-circuito.




Local **proibido** pois formaria um **curto-circuito**.

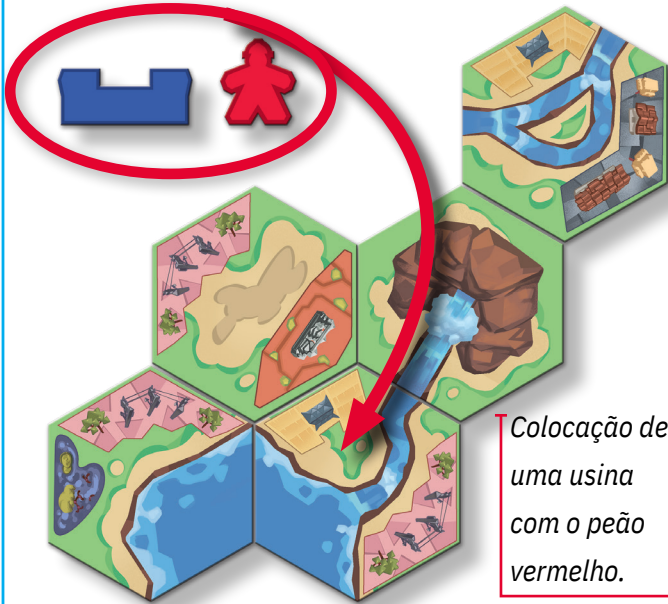
Se desejar coloque um **marcador de curto-circuito** aqui.

Locais **permitidos** para a colocação de uma **subestação**.


Locais **proibidos** pois uma **subestação não pode ser adjacente a uma cidade**. Não coloque um **marcador de curto-circuito** aqui.

Detalhes adicionais importantes

 As **Usinas** só podem ser construídas sobre peças de **Lagos** ou **Rios** (que não seja a **peça de Nascente**).




Colocação de uma usina com o peão vermelho.

 Sempre que uma **cidade** for construída, coloque a primeira **Peça Bônus** da fila no tabuleiro de pontuação, que indicará qual tipo de **estrutura** estará sob alta demanda rendendo pontos extras se for utilizada para pontuar.

Esta peça bônus deverá ser colocada sobre a peça anterior (ou no espaço vazio) ao **final do turno** do jogador ativo, de modo que a peça só terá efeito no início do turno do próximo jogador.



 Se colocar uma estrutura sobre um **marcador de influência**, verifique:

- ↳ Se o marcador de influência **não for** do jogador que está realizando o turno: o dono do marcador recebe imediatamente pontos de megawatt igual ao número do marcador (**1 MW ou 2 MW**) e recolhe seu marcador.
- ↳ Se o marcador de influência **for** do jogador da rodada: Ele **não** recebe pontos por isso e apenas recolhe o marcador.

◆ **Sua ação principal de construir uma estrutura se encerra aqui.**



Colocação de uma torre com o peão verde. Branco recolhe o marcador e recebe 2 MW.

3 Abandonar Estruturas

O jogador **remove TODOS** os peões das **estruturas** que deseja **abandonar**. O jogador poderá abandonar **quantas estruturas** achar necessário, energizadas ou não. Se **realizar** esta **ação principal** o jogador **não** pode realizar uma **ação livre de pontuar** neste turno. Assim como, se o jogador realizou uma ação livre de pontuar, ele não poderá escolher esta ação como sua ação principal desta rodada.

Vermelho abandona
duas estruturas



♦ Sua ação principal de abandonar estruturas se encerra aqui.

Ação livre: Pontuar

Antes ou após um jogador realizar por completo sua ação principal de “**1. Construir Estruturas**” ou “**2. Adicionar uma peça de terreno**”, ele também pode realizar uma ação livre de Pontuar. Um jogador só pode realizar esta ação uma vez em seu turno.

A pontuação é dividida em duas partes:

- ↳ Conjunto de Estruturas Energizadas (**obrigatória**)
- ↳ Terrenos Adjacentes (**opcional**)

Energizando Estruturas

Um dos critérios para pontuar é possuir **estruturas energizadas**. Isso ocorre quando existe uma sequência de estruturas adjacentes ligando, **ao menos**, uma **Usina** até chegar a, **pelo menos**, uma **Cidade**, respeitando a conexão.

Veja o exemplo na figura a seguir:



Note, na imagem à esquerda, que as estruturas dos jogadores Branco, Verde e Vermelho estão energizadas, pois todas as estruturas respeitam a ordem de conexão e fazem parte de uma sequência que liga uma Usina a uma Cidade. Entretanto, as estruturas do jogador Preto não estão dentro de uma sequência completa e, portanto, não estão energizadas.

Importante: A rede de estruturas energizadas pode **bifurcar, retroceder** na sequência das peças, ter caminhos **alternativos**, desde que seja possível sair de pelo menos uma Usina e chegar a pelo menos uma Cidade. As estruturas da sequência podem conter peões de quaisquer jogadores ou até mesmo não possuir peões.



A figura a seguir mostra uma outra possibilidade de **rede energizada**, que se inicia na Usina do jogador Preto, passando por duas Torres: uma do Branco e outra sem peão. Então, ela se divide, se ligando à uma Subestação (Preto), um Poste (sem peão) e uma Cidade (Verde), outro Poste (Preto) e finalmente terminando em uma Cidade (Branco).

A outra ramificação segue para uma Subestação (sem peão), uma Torre (Vermelho) e uma Usina (Branco) que também estão **energizadas** pois todas as estruturas dessa ramificação estão conectadas entre uma usina e uma cidade

Note que as estruturas devem estar energizadas para pontuar, porém **não necessitam** que façam parte de **uma mesma rede interligada**.

Outra possível rede de estruturas energizadas ⚡





Após possuir estruturas energizadas, pontue por **conjuntos específicos** dessas estruturas (2 ou 4 diferentes, 2 ou 3 iguais). Os conjuntos possíveis e sua pontuação estão na imagem abaixo.

Quando possuir 1 ou mais dos **conjuntos de estruturas**, um jogador poderá pontuar por um desses conjuntos em um turno. Quando escolher as estruturas que irão pontuar, deite **TODOS** os peões das estruturas que estão pontuando.

Caso possua **3 estruturas energizadas diferentes**, escolha: pontuar por 2 delas ou esperar possuir 4 estruturas energizadas diferentes para assim pontuar. Lembre-se que não é possível pontuar 3 estruturas diferentes, **apenas 3 iguais**.



Estrutura sob alta demanda: Caso pontue utilizando ao menos uma estrutura igual à indicada na **Peça Bônus**, marque 1 ponto adicional. Independente de quantas estruturas sob alta demanda forem pontuadas, **apenas 1 ponto adicional é obtido**.

Exemplo de pontuação: na figura a seguir, o jogador Vermelho possui **3 estruturas diferentes energizadas** e escolhe, como sua ação livre deste turno, marcar **1 ponto** de megawatt por um **conjunto de 2 estruturas energizadas**.

Note que se esse mesmo jogador também possuísse duas Usinas, ele só poderia pontuar por elas em um **próximo turno**, pois um jogador só possui uma ação livre de pontuar por turno.



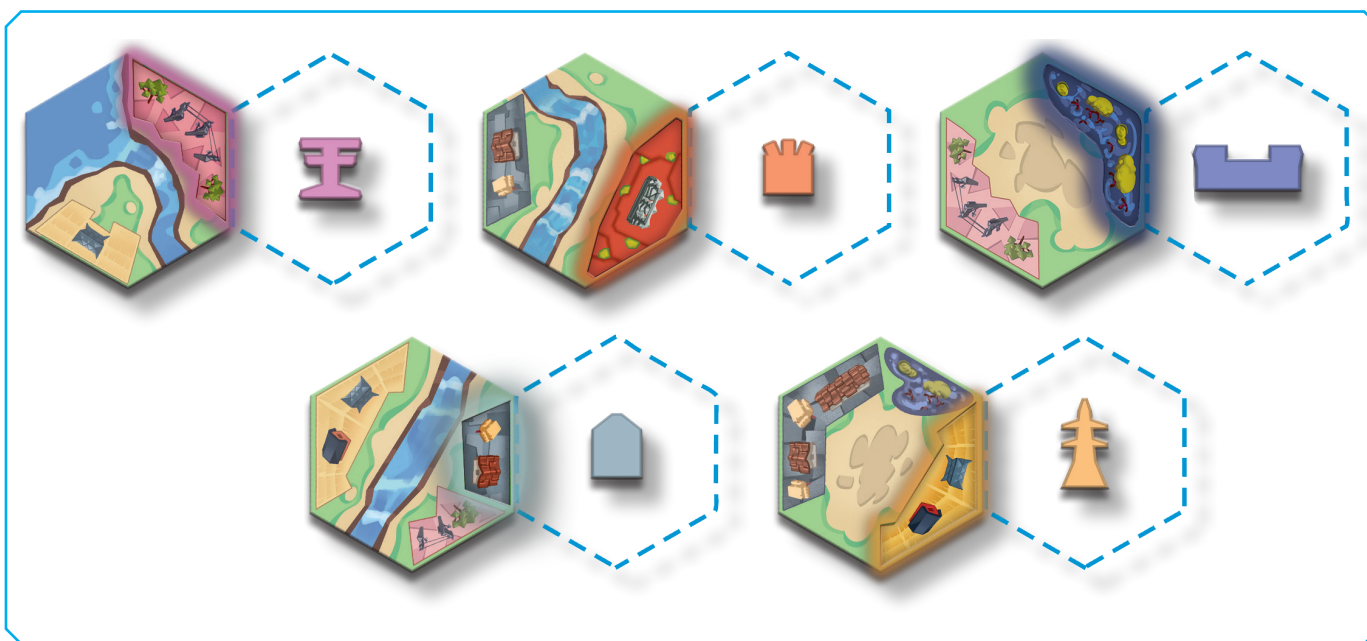
Jogador Vermelho possui 3 estruturas energizadas diferentes, podendo pontuar 2 delas.





Pontuando os terrenos adjacentes

Cada estrutura energizada que pontuou gera **pontos extras** de acordo com os **bosques da mesma cor** das peças de terreno **adjacentes e que fazem divisa** com a peça em que a **estrutura se encontra**. Cada bosque da **mesma cor** que está “encostando” rende **1 megawatt**. A peça na qual a estrutura se encontra não será utilizada para pontuar por aquela estrutura, somente as adjacentes são contabilizadas.



Bosques e suas estruturas correspondentes

Após a pontuação, recolha **TODOS** seus peões **deitados** junto às estruturas que acabaram de pontuar.

Note que as estruturas continuam no tabuleiro e não são removidas junto com os peões.





Exemplo completo de pontuação

Em seu turno, o jogador Vermelho adiciona **uma cidade** ao tabuleiro, energizando diversas estruturas. Ele ainda não usou sua **ação livre de pontuar** e decide usá-la agora.



Ação de colocação de cidade pelo Vermelho.



Vermelho possui **2 estruturas diferentes energizadas** e irá pontuá-las agora, deitando os **3 peões** que acompanham essas estruturas. Em seguida, marca 1 ponto na trilha de pontuação.

A **Peça Bônus** atual mostra uma **torre**, portanto Vermelho move mais 1 espaço na trilha de pontuação.





Agora, Vermelho verifica as **peças adjacentes à cada estrutura** que pontuou (**Torre e Cidade**).

Ao lado da **Torre** há **2 bosques amarelos** fazendo divisa, portanto Vermelho move mais 2 espaços na trilha de pontuação.

Pela **Cidade**, não marcará **nenhum** ponto, pois o bosque cinza da própria peça não conta, e **não há peças com bosques cinzas** fazendo divisa com a peça da cidade. No total, Vermelho marcou **4 pontos** nesta ação de pontuação.



Para finalizar, Vermelho **recolhe os 3 peões** deitados de volta à sua frente, coloca a nova **Peça Bônus** (mostrando uma **Usina**) no tabuleiro sobre a peça anterior, encerrando sua ação livre e seu turno. Agora é o turno do próximo jogador.





Encerrando a Partida

A **etapa final** da partida se inicia quando a **pilha de compras** de peças de terreno se esgota.

- ◆ Devolva as **peças de estrutura** que estavam **separadas** no tabuleiro de pontuação para a **reserva**;
- ◆ Forme uma **pilha** com as **4 peças de terreno** que estavam **separadas** no tabuleiro de pontuação viradas para baixo.

Então, a partida prossegue até o final da rodada atual (acabando no turno do jogador à direita de quem possui o marcador de **primeiro jogador**). A partir de agora, ocorrem **duas rodadas finais**. Os turnos são realizados normalmente. Ao final desta segunda rodada, a **partida se encerra**. Não há rodada de pontuação final.

Determine o Vencedor

Vencerá o jogador com **mais pontos de megawatt**. Em caso de empate, vencerá o jogador com **mais peões** no tabuleiro, mesmo que ocupando estruturas não energizadas.

Permanecendo o empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

Créditos

Jogo:

Lucas Machado Rodrigues

Arte e Design Gráfico:

Carmen Ferreira Martinez

Caio Tanaka

Desenvolvimento:

Diego Bianchini

Michael Alves

Manual de Regras:

Thiago Leite

Revisão:

Márcio Botelho

Eduardo Cunha

Edição:

Diego Bianchini

Matheus Bueno de Bueno Funfas



Eletrika

Ações Principais

1 *Adicionar uma Peça de Terreno*

 *Ação livre: Pontuar (antes ou depois)* 

2 *Construir uma Estrutura*

 *Ação livre: Pontuar (antes ou depois)* 

3 *Abandonar Estruturas*



Meeple Br Game Design Studio Ltda
CNPJ: 43.809.728/0001-71
Endereço: Rua Manoel Pires de Moraes, 18
Jardim Brasil - Embu-Guaçu/SP - Brasil
CEP: 06900-505
www.glyptodon.com.br
(c) todos os direitos reservados.

YMIR DISTRIBUIDORA DE JOGOS DE
TABULEIRO EIRELI
CNPJ: 35.775.225/0001-02
Endereço: Rua das Andorinhas, 197, Itararé
Embu Guaçu/SP - Brasil - CEP 06911-135
atendimento@meeplebr.com
www.meeplebr.com