



# BALCÔNIA

## Livro de regras

### Componentes

- ★ 1 grade de construção 5x5
- ★ 22 blocos de sacada
- ★ 3 blocos de entrada
- ★ 22 fichas (com números de 1 a 22)
- ★ 1 disco de seleção em dois níveis
- ★ 1 bloco de folhas de pontuação
- ★ 2 auxílios de jogador



### OBJETIVO DO JOGO

Construa um complexo de apartamentos, adicionando blocos de sacada à grade de um prédio para completar as condições de pontuação indicadas nos blocos do seu lado da construção, para fazer mais pontos que o seu oponente.

### PREPARAÇÃO

*Nota: Antes da primeira partida, monte o disco de seleção em dois níveis usando os adesivos especiais*



**1** Os jogadores sentam-se em lados opostos da mesa. Coloque a **grade** de construção no centro da mesa, entre você e o seu oponente.

**2** Espalhe na mesa os **22 blocos de sacada** (amarelos e numerados na parte interna).

**3** Misture as 22 **fichas** viradas para baixo, então retorne 8 fichas para a caixa, sem olhar os seus números (você não vai precisar delas para esta partida). Devem restar sobre a mesa 14 fichas viradas para baixo.

**4** Aleatoriamente selecione 1 dos 3 **blocos de entrada** (de cor rosa na parte interna). Coloque os outros 2 blocos de entrada de volta à caixa (você não vai precisar deles para esta partida). Então, de forma aleatória, posicione a entrada escolhida no espaço do meio do andar térreo da grade de construção.

O jogador que estiver vendo uma porta verde é o **jogador verde**, e o jogador vendo a porta rosa é o **jogador rosa**.

No lado do bloco de entrada que está à sua frente, existe uma condição de pontuação que se aplica a toda a construção ao final do jogo. Uma descrição detalhada dos blocos de entrada pode ser encontrada adiante neste livro de regras.

**5** Então pegue o **disco de seleção** e o posicione próximo à grade de construção entre você e o seu oponente. O lado verde deve estar virado para o **jogador verde** e o lado rosa deve estar virado para o **jogador rosa**.

**6** Cada jogador pega uma **folha de pontuação** (você vai precisar dela no final da partida) e um **auxílio de jogador**.



## COMO JOGAR

**Nota:** os jogadores não podem olhar o lado da construção do oponente durante a partida.

A cada turno, um dos jogadores irá **selecionar um bloco de sacada** e o outro irá **posicioná-lo na grade** (os jogadores revezam os papéis a cada turno).

- ▶ O **jogador verde** começa o jogo. Primeiro ele **revela uma das fichas numeradas viradas para baixo e pega o bloco de sacada** com o número correspondente.
- ▶ Então, o **jogador verde** olha para cada lado do bloco de sacada e escolhe 2 lados adjacentes e posiciona o bloco de sacada no disco de seleção de forma que esses 2 lados fiquem em sua metade do disco.
- ▶ Agora o **jogador rosa** pega o disco de seleção com o bloco de sacada. O **jogador rosa** pode olhar para todos os 4 lados do bloco de sacada, entretanto, apenas 2 dos 4 lados estão disponíveis para ele (aqueles na metade rosa do disco de seleção).
- ▶ Então o **jogador rosa** escolhe um desses 2 lados e o **encaixa na grade de construção**, com o lado escolhido virado para ele.

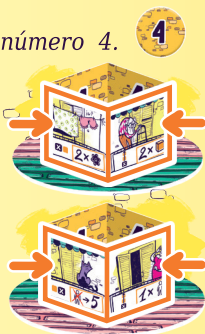
**Importante!** Todo novo bloco de sacada deve ser adjacente (na vertical ou horizontal) a no mínimo um dos blocos posicionados anteriormente — mesmo que seja no térreo. O primeiro bloco de sacada deve ser adjacente ao bloco de entrada. Um bloco de sacada pode ser posicionado acima em um espaço vazio da grade, desde que esteja verticalmente ou horizontalmente adjacente a pelo menos um outro bloco de sacada ou entrada.

**Nota:** O jogador que adiciona o bloco à grade é quem decide qual sacada o outro jogador receberá (seu oponente sempre verá o lado oposto daquele que ele escolheu para si).

- ▶ Depois disso, o turno termina e os jogadores trocam os papéis: agora o **jogador rosa** escolherá o bloco de sacada e o **jogador verde** irá posicioná-lo na grade.

### Exemplo de um turno:

O **jogador verde** revela a ficha com o número 4. Ele pega o bloco de sacada com o mesmo número e escolhe 2 lados adjacentes do bloco e o posiciona no disco de seleção, com esses dois lados na sua metade do disco de seleção:



Agora o **jogador rosa** pode escolher entre os outros dois lados:

O **jogador rosa** escolhe o seu lado e posiciona o bloco de sacada na grade de forma que o lado escolhido fique de frente para ele:



O **jogador verde** fica com o lado oposto do bloco de sacada em seu lado:



## FINAL DO JOGO

O jogo termina assim que a última ficha é revelada e o bloco de sacada correspondente é posicionado na grade. A construção deve ter um total de 15 blocos (1 entrada e 14 sacadas). Os jogadores realizam então a pontuação final.

## PONTUAÇÃO FINAL

Cada jogador pega sua folha de pontuação (para facilitar a contagem, você pode riscar todos os espaços vazios da grade). Conte os pontos por cada bloco (incluindo o bloco de entrada) do seu lado e some a pontuação (veja *Ajuda na Pontuação* na página 3).

O jogador com a maior pontuação vence. Em caso de empate, o jogador com mais pontos no seu bloco de entrada vence. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

## VARIANTES DE JOGO



Em vez de colocar cada novo bloco de sacada adjacente a pelo menos um dos blocos adicionados anteriormente, você pode colocá-lo em qualquer lugar da grade.



Você também pode optar por colocar o bloco de entrada em qualquer lugar no andar térreo (não precisa ser o espaço do meio).

**Nota:** você pode jogar com essas duas regras ao mesmo tempo.

# AJUDA NA PONTUAÇÃO

A maioria das sacadas tem uma condição de pontuação. Cada sacada com uma condição dá pontos ao jogador dependendo da posição das outras sacadas.

## ONDE OLHAR:

O pictograma à esquerda indica a posição da(s) sacada(s) em que as condições de pontuação se aplicam (X marca a sacada com a condição). A sacada marcada com um X é laranja quando está incluída na pontuação e azul escuro quando não está.



*Neste exemplo você ganha 1 ponto por cada peça individual de roupa no varal nas sacadas da linha diretamente acima desta sacada.*

## O QUE MARCA PONTOS (E QUANTOS)

O pictograma à direita representa uma condição de pontuação.

**Importante! O bloco de entrada (bloco inicial) não é uma sacada, portanto não deve ser considerado para pontuações que contabilizam sacadas. A condição do bloco de entrada é pontuada separadamente.**

Células vazias na grade não pontuam por si mesmas.

## Posição da(s) sacada(s) em que a condição se aplica:



Todas as sacadas **desta linha** (incluindo esta).



Todas as sacadas na linha diretamente acima desta sacada.



Todas as sacadas ao redor desta sacada.



Todas as sacadas na coluna diretamente à direita desta sacada.



Todas as sacadas na coluna diretamente à esquerda desta sacada.



Todas as sacadas acima desta, na mesma coluna desta sacada.



Todas as sacadas abaixo desta, na mesma coluna desta sacada.



A sacada está diretamente à direita desta sacada.



A sacada está diretamente à esquerda desta sacada.



Um grupo de sacadas conectadas verticalmente e/ou horizontalmente (incluindo esta)\*.

\* O grupo pode ter qualquer formato (não apenas aquele mostrado no pictograma). Também pode ser constituído por apenas uma sacada (aquela com a condição).

## Pontos:

1x

1 ponto para **CADA VEZ** que a condição é atendida.

3x

3 pontos for **CADA VEZ** que a condição é atendida.

2x

2 pontos para **CADA VEZ** que a condição é atendida.

→5

5 pontos **SE** a condição for atendida\*.

\* Se a condição implicar a presença de dois elementos, você marca 5 pontos se houver ao menos um de cada elemento presente na área correspondente (na mesma sacada ou não). Se a condição implicar a ausência de um elemento, você ganha 5 pontos mesmo que não haja sacadas (apenas espaços vazias da grade) na área correspondente, desde que esteja dentro do grid do edifício.

## Condições das sacadas:



Outra sacada.



Coração.



Gato (sempre roxo).



Nota musical.



Peça individual de roupa (qualquer forma ou tipo).



Pássaro (sempre azul).



Flor de uma cor específica (por exemplo, apenas laranja).



Cores únicas de flores (máx. 6).



Flor de qualquer cor (magenta, rosa claro, roxo, laranja, azul, branco).



Sem a presença do elemento (o elemento deve estar ausente na(s) sacada(s) a que se aplica a condição).



Toldo.



Pessoa.



Apaixonado (virado para a esquerda). Deve ser emparelhado com outro apaixonado (virado para a direita) na coluna diretamente à esquerda.



Apaixonado (virado para a direita). Deve ser emparelhado com outro apaixonado (virado para a esquerda) na coluna diretamente à direita\*.

\* Veja os itens **5**, **8**, **13** e **14** no Exemplo de Pontuação na página 4.

**Importante! Cada apaixonado pode ser emparelhado com apenas um outro apaixonado que está olhando na direção contrária. Eles também podem estar em andares diferentes.**



Entradas possuem uma condição de pontuação que aplica ao prédio inteiro (todas as sacadas da grade). A condição de pontuação está indicada na porta.

## Condições da entrada



Ganhe **5 pontos** se o seu lado da construção possuir o **símbolo indicado na parte superior** do bloco de entrada, em quantidade maior que o lado do seu oponente.



Similarmente, ganhe **3 pontos** se o seu lado da construção possuir mais do **símbolo da parte inferior** do bloco de entrada que o lado do seu oponente.

**Nota:** Você pode ganhar pontos por ambos os símbolos, desde que tenha a maioria em ambos. No caso de empate, nenhum dos jogadores ganham pontos pela maioria.



Ganhe **1 ponto** para cada símbolo (entre os dois indicados) que você tiver menos no seu lado do edifício.

*Neste exemplo você ganha 1 ponto para cada pássaro se houver menos pássaros do que flores (e vice-versa).*



Ganhe o **número de pontos igual à diferença entre os valores totais desses dois símbolos**: conte o número de cada símbolo e subtraia o número menor do número maior.

# EXEMPLO DE PONTUAÇÃO

**LEIA ISSO ANTES DE JOGAR**

	X	X	X	X	X
<b>1</b>		X	<b>2</b>	<b>3</b>	X
<b>4</b>	<b>5</b>	X	<b>6</b>	<b>7</b>	
<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	
<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	X	X	



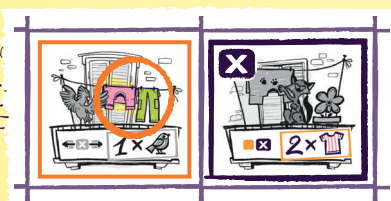
De cima para baixo, da esquerda para a direita:

**1** O jogador poderia ter ganho 5 pontos se não houvessem pessoas na sacada diretamente à esquerda; entretanto, esta sacada está na coluna mais à esquerda, **logo não marca pontos**.

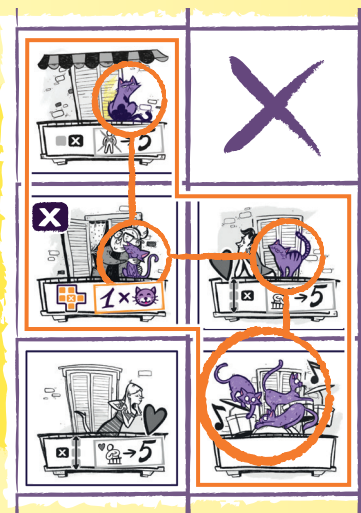
**2** Há apenas 1 pássaro nesta linha de sacadas; **1 ponto**.



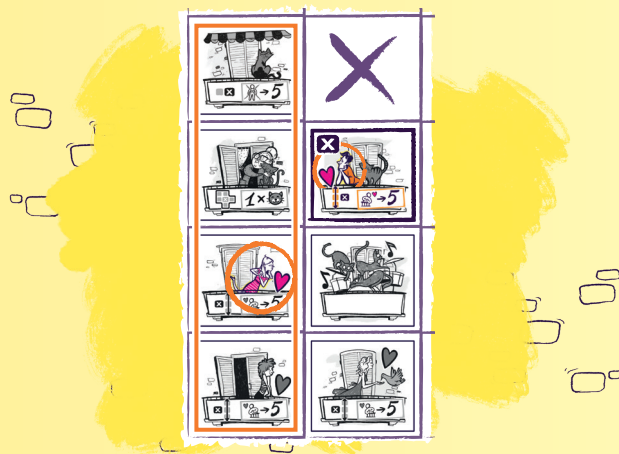
**3** Existem 2 peças de roupa na sacada diretamente à esquerda; **4 pontos** (2 pontos peça de roupa).



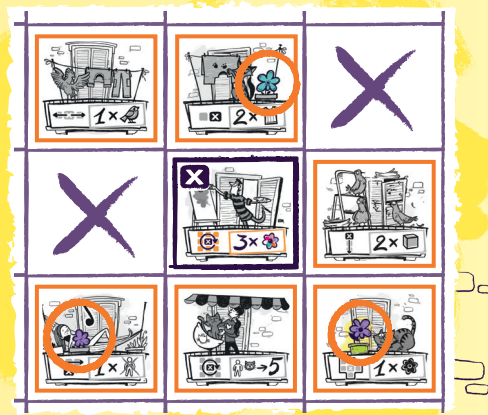
**4** Esta sacada criou um grupo com 3 outras sacadas (todas elas possuem gatos e estão conectadas tanto na vertical, quanto na horizontal); **6 pontos** (1 ponto por cada gato, incluindo o gato desta sacada).



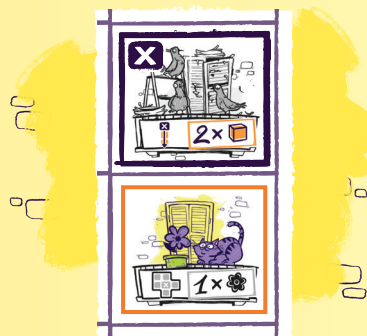
**5** Existe um outro apaixonado olhando para a direita na coluna diretamente à esquerda, então, esta sacada marca **5 pontos**.



**6** 3 flores estão nas sacadas ao redor desta (1 azul e 2 roxas): **6 pontos** (3 pontos por cada cor).



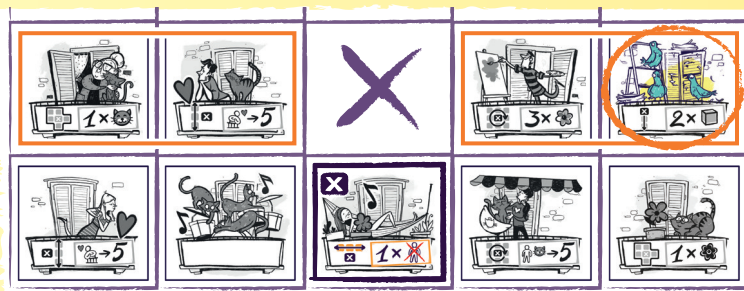
**7** Há apenas uma sacada abaixo desta sacada na mesma coluna: **2 pontos**.



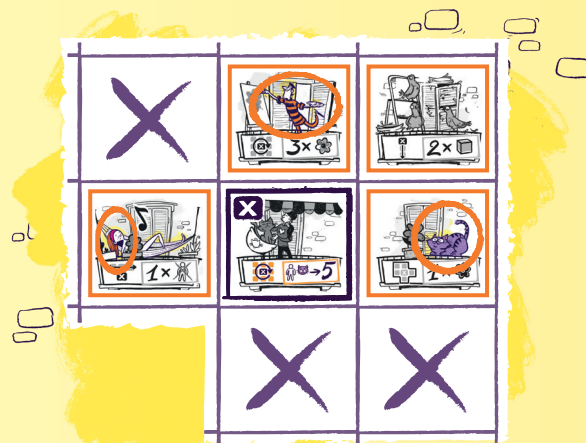
**8** Existe um outro apaixonado olhando para a direita na coluna diretamente à esquerda, então, esta sacada marca **5 pontos**.

**9** Esta sacada não atingiu a condição de pontuar, logo **não marca pontos**.

**10** Há 4 sacadas na linha diretamente acima desta na mesma coluna; no entanto, apenas uma delas não tem pessoas: **1 ponto**.



**11** Para marcar 5 pontos, deve haver pelo menos 1 pessoa e 1 gato (juntos ou separados) nas sacadas ao redor desta. Há 2 pessoas em 2 sacadas diferentes e um gato em outra sacada: **5 pontos**.



**12** Não há outras sacadas que tenham flores conectadas a esta, seja vertical ou horizontalmente, então este grupo é composto por apenas 1 sacada (a sacada com a condição): **1 ponto** (pela flor única).



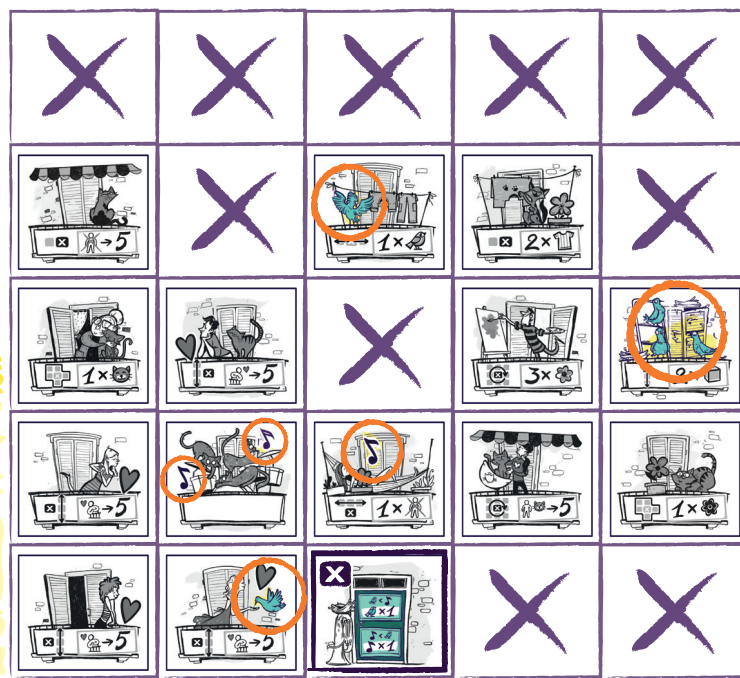
**13** Há dois apaixonados na coluna diretamente à direita. No entanto, um deles já está emparelhado com outro apaixonado (veja #5) e o outro está virado na direção errada, então esta sacada **não marca pontos**.



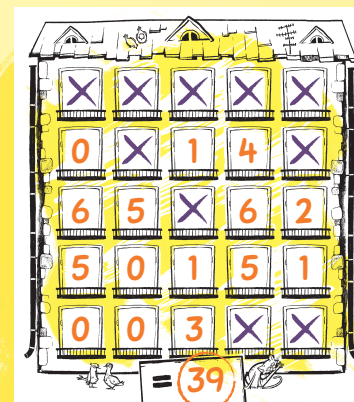
**14** Não há apaixonados virados para a esquerda na coluna diretamente à direita, então esta sacada **não marca pontos**.



**15** Há menos notas musicais (3) do que pássaros (5), então a entrada marca **3 pontos** (1 ponto por cada nota musical).



**Pontuação final: 39 pontos.**



**Game designer:** Paul Schulz | **Ilustradora:** Natalya Efremova  
**Editora:** Polina Basalaeva | **Revisora:** Maria Kravchenko  
**Líder do time editorial:** Anastasia Durova  
**Layout:** Arthur Burlakov  
**Gerente de Produção:** Kristina Balakirova  
**Obrigado especial a Alexander Peshkov e Ekaterina Pluzhnikova.**



PUBLICADO SOB LICENÇA DE WHITE CASTLE.  
 ©2024 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.



Red Cat Games LLC  
 51/1-14, Komitas Ave,  
 Yerevan 0014, Republic of Armenia  
 mail@redcatgames.am | www.RedCatGames.am  
 ©2024 Todos os direitos reservados.



**Edição brasileira MeepleBR**  
**Edição e tradução:** Renato J. Lopes  
**Revisão:** Bianca Melyna e Gustavo Lopes  
**Diagramação:** Kaique Messias  
**Dúvidas e reposições:**  
 atendimento@meeplebr.com | meeplebr.com