

Daniel fryxelius

# Castle Builder

REGRAS



# Introdução

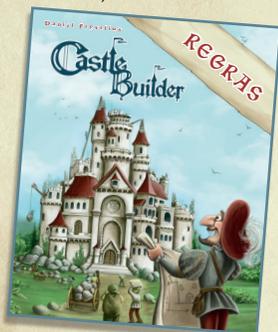


*Não existem castelos suficientes no mundo. Obviamente!*

Neste jogo, você compete com outros barões para construir o maior castelo do reino. Os jogadores colocarão peças para formar o seu castelo, com janelas, telhados, soldados e muito mais. Construir novas peças permite que o seu barão avance e colete bônus e Moedas. O primeiro jogador a coletar 7 Moedas vence o jogo!

## Componentes

### 1 Manual



### 126 Peças de Castelo

Para construir os castelos.



### 36 Moedas

Você precisa ter 7 Moedas para vencer a partida. Essas Moedas possuem efeitos do outro lado.



### 4 Barões

Eles se movem ao redor do Tabuleiro de Mercado para mostrar o seu progresso.



### 4 fundações

Onde você começa a construir o seu castelo.



### 4 Porta-peças

Antes da sua primeira partida, eles precisam ser montados conforme as instruções presentes no próprio componente.



### 1 Tabuleiro de Mercado

Com um mercado para Moedas e Peças, uma trilha para os seus barões e um esplêndido castelo para deixar tudo mais bonito.



# Preparação



1. Misture todas as Peças de Castelo viradas para baixo e forme uma **pilha de compras**.

2. Crie uma reserva de **Moedas**, misturando-as com a face numérica voltada para cima.

3. Posicione o **Tabuleiro de Mercado** e monte o castelo (veja a imagem abaixo).

4. Aleatoriamente, selecione 3 Peças de Castelo da pilha de compras e posicione-as nos respectivos espaços do Tabuleiro de Mercado, com a face voltada para cima.

Regra: O Mercado deve sempre estar cheio. Toda vez que uma Peça de Castelo ou Moeda for retirada do Mercado, ela deve ser reposta imediatamente.

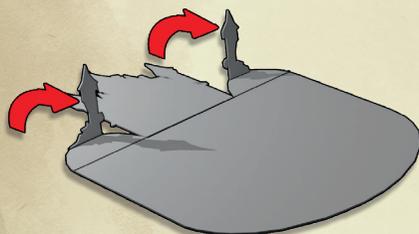
Em seguida, faça o mesmo com 3 Moedas da reserva, deixando o lado do efeito para cima.

5. Cada jogador pega uma **fundação**, um **Barão** e um **Porta-peças**. Eles também recebem 3 Peças de Castelo, compradas aleatoriamente da pilha de compras, e as colocam no seu **Porta-peças**.

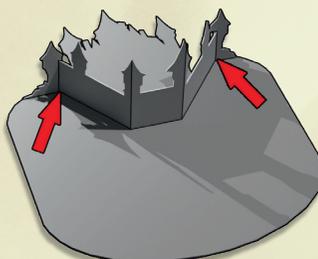
6. Escolha o jogador inicial. Cada jogador coloca o seu **Barão** no respectivo espaço da trilha do Tabuleiro de Mercado (número 1 a 4).

Nota: os Barões se movem no sentido horário. Então, o primeiro jogador começa no último espaço.

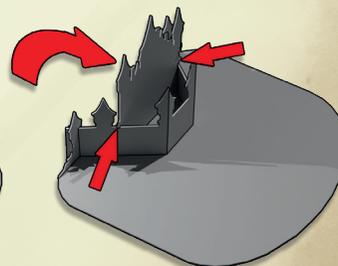
## Monte o Castelo



1) Dobre as 2 torres nos lados (seguindo a linha pontilhada);



2) Prenda a muralha aos 2 encaixes nas torres laterais;



3) Dobre o castelo para cima até que os encaixes se prendam contra a muralha.



# Números e Construções

Ao colocar uma peça, seu número deve ser a soma dos números das peças localizadas abaixo. Veja o exemplo à direita.



- Algumas peças possuem 2 números; o número na parte de baixo deve ser igualado quando colocar esta peça, enquanto o número na parte superior conta para construir no topo desta peça posteriormente.
- Qualquer número pode ser construído sobre a Fundação.



- A Fundação possui uma porta. A porta não é considerada parte da fundação, mas possui o número 2, que deve ser considerado ao construir no topo dela.

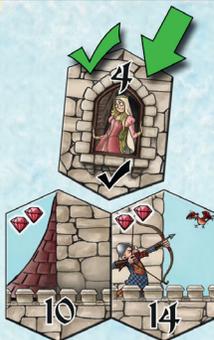
- ✓ pode ser construída em qualquer lugar (desde que você siga o padrão céu/pedra das peças envolvidas).
- 🏰 não pode ser construída em um novo nível do castelo. Deve haver pelo menos 1 outra peça no mesmo nível.



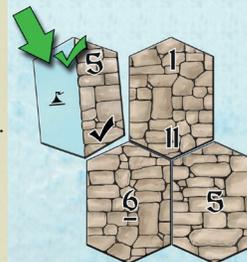
O castelo de José tem uma peça 4 e uma peça 3. Ele pode colocar uma peça 7 acima delas ( $4+3=7$ ).

Neste exemplo, você tem uma peça 10 e uma peça 14 na parte inferior. Pela soma, a peça a ser colocada no topo deveria ser uma de número 24!

A Princesa é perfeita! Peças com ✓ podem ser colocadas em qualquer lugar, ignorando os números abaixo.



Daniel está construindo uma parede lateral em cima de uma peça 6. O ✓ permite que ele a coloque em cima de qualquer número. Foi colocado céu sobre um espaço vazio e a peça não foi colocada acima de todas as outras peças (🏰).



Quaisquer números são permitidos no primeiro nível, inclusive ✓. Até mesmo telhados são permitidos.

Porém, a parede lateral não pode ser colocada ali, por não seguir o padrão de pedra da fundação.

## Pague para mudar números

Quando construir uma peça (seja do seu Porta-peças ou do Mercado), você pode mudar o seu número em I para mais ou para menos, descartando I peça do seu Porta-peças. Isso permite que você construa uma peça com exatamente I de diferença. Uma vez construída, a peça recupera o valor impresso.

Miguel quer construir a peça II/I, mas o espaço requer uma peça de número 12 ( $10+2=12$ ).

O número está quase correto, faltando apenas I.

Miguel descarta I peça sua para posicionar a peça II/I no espaço.



Mais tarde, Miguel quer construir a peça de Nobre Irritado (12), porém o espaço requer um número 11 ( $2+9=11$ ).

Miguel descarta I peça do seu Porta-peças para colocar o Nobre.

## Movendo o Barão

Quando uma peça é colocada, seu Barão se move pela trilha no Tabuleiro de Mercado baseado na altura em que a peça foi colocada no castelo e no número de rubis que ela possui:

- O nível inferior não fornece passos na trilha. Nem mesmo os rubis contam. Sem passos!
- O segundo nível fornece 2 passos na trilha + I por rubi.
- O terceiro nível fornece 3 passos na trilha + I por rubi.
- O quarto nível fornece 4 passos na trilha + I por rubi.

E assim sucessivamente...



Quando Miguel constrói a peça de Nobre Irritado, ele move seu Barão 3 passos: 2 porque está no segundo nível e I pelo rubi.

No próximo turno, ele coloca a peça da Dama e move 4 passos: 3 pelo nível e I pelo rubi.





# Efeitos das Moedas

Quando pegar uma Moeda do Mercado, imediatamente reabasteça o espaço e realize o efeito da Moeda, mesmo que o efeito não beneficie você! Mantenha a Moeda à sua frente, com o lado do número virado para cima. Se você possuir 7 Moedas, o jogo se encerra imediatamente, mesmo se todos os jogadores não tiverem jogado a mesma quantidade de turnos.



**Rubi:** Mova o seu **Barão** 1 passo a mais (isso pode resultar em bônus adicionais).



**Ladrão:** Aleatoriamente, pegue 1 peça do Porta-peças de um oponente e a coloque no seu Porta-peças.



**Dama Amargurada:** Aleatoriamente, pegue e descarte 1 peça do Porta-peças de cada oponente.



**Moinho:** Descarte as peças do Mercado. Depois, preencha com novas peças e pegue 1 delas para colocar no seu Porta-peças.



**Desmoronamento:** Descarte 1 peça do seu castelo que não tenha peças construídas acima dela. Não mova o seu **Barão** por isso.



**Catapulta:** Descarte 1 peça do castelo de um oponente que não tenha peças construídas acima dela. O oponente não move o seu **Barão** por isso.



**A Torre Mais Alta:** O(s) jogador(es) com o Castelo mais alto (conte os níveis) ganha(m) 2 peças.



**Mais Personagens:** O(s) jogador(res) com mais personagens (no mínimo 1) ganha(m) 2 peças.



**Mais Janelas:** O(s) jogador(es) com mais janelas (no mínimo 1) ganha(m) 2 peças.



**Mais Telhados:** O(s) jogador(es) com mais telhados (no mínimo 1) ganha(m) 2 peças. Todos os telhados com qualquer variante de vermelho contam.



**Monge:** O(s) jogador(es) com menos Moedas (antes deste efeito) ganha(m) 3 peças.



## Créditos

Game design: Daniel Fryxelius  
Assistente de game design: FryxGames  
Arte: Naomi Fryxelius  
(Este produto é livre de IA)

Versão brasileira MeepleBR  
Edição e tradução: Renato J. Lopes  
Revisão: Matheus Jesus, Gustavo Lopes e Bianca Melyna  
Diagramação: Paulo Toledo

© Glyp Games LTDA • CNPJ:53.273.552/0001-30  
Rua Manoel Pires de Moraes, 18  
CEP 06900-505 • Embu-Guaçu/SP - Brasil

Todos os direitos reservados. Ficam proibidas a reimpressão e a publicação de regras, componentes ou ilustrações deste jogo sem a permissão da MeepleBR.

Caro(a) Cliente, nossos jogos são montados com extremo cuidado. Mas, se por acaso faltar alguma coisa no seu exemplar, aceite nossas desculpas.

Favor entrar em contato com nosso SAC pelo e-mail: [atendimento@meeplebr.com](mailto:atendimento@meeplebr.com)

Saiba mais sobre nossos jogos:  
[meeplebr.com](http://meeplebr.com)  
[instagram.com/meeplebr](https://www.instagram.com/meeplebr)

Se tiver alguma pergunta, sinta-se à vontade para entrar em contato com a gente.

Este jogo é uma obra de ficção.  
Qualquer semelhança com a realidade é mera coincidência.