

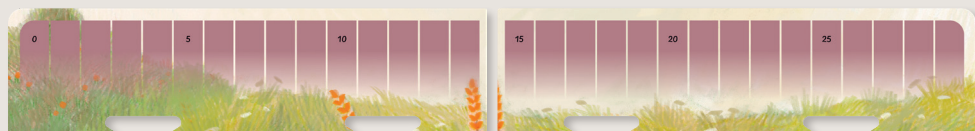
VIDA NO CAMPO

Em Vida no Campo, você monta a fazenda dos seus sonhos. Expanda sua propriedade com cartas de área e dê vida ao lugar, plantando hortaliças, árvores e cereais, povoando-a com animais e colaboradores. Você também pode beneficiar seus produtos

ou vendê-los para receber moedas. Em cada partida, você tenta cumprir objetivos o mais rápido possível. Para tanto, baixe as cartas no momento certo e não se descuide do planejamento. Se fizer isso melhor que seus amigos, você terá mais chances de vencer.

COMPONENTES

1 trilha de pontos de vitória (em duas partes)



6 peças de objetivo (dupla-face)



126 cartas de projeto
"Cartas", para abreviar



50 cartas de área
"Áreas", para abreviar



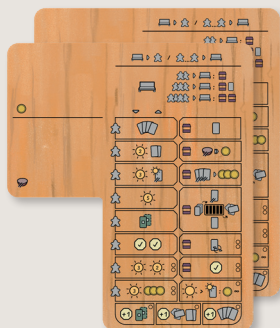
5 cartas de resumo



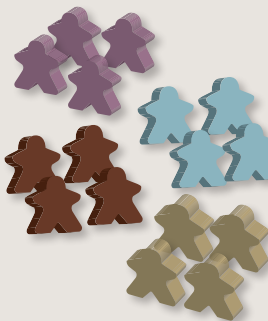
60 Moedas/Cestas
Frente: Moeda
Verso: Cesta



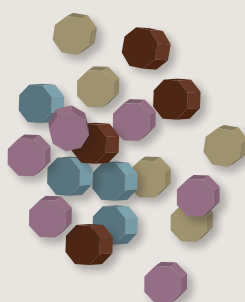
4 Tabuleiros individuais



16 Trabalhadores



52 Marcadores



PREPARAÇÃO DA MESA



1 Monte a trilha de pontos de vitória no centro da mesa. Escolha uma cor (azul ou vermelho) e deixe as duas partes voltadas para cima na cor escolhida.

2 Coloque três peças de objetivo abaixo da trilha de pontos de vitória. Na sua primeira partida de Vida no Campo, recomendamos usar as peças de objetivo indicadas na ilustração acima. Cada peça de objetivo é identificada por uma letra (A ou B) e uma posição (*, ** ou ***).

Depois de entenderem o jogo, você e seus amigos poderão sortear as peças de objetivo em outras partidas. Nesse caso, garanta que entre as peças sorteadas haja pelo menos uma A e uma B. Para cada peça, sorteie um dos lados antes de colocá-la no espaço correspondente abaixo da trilha de pontos de vitória.

3 Embaralhe as cartas de projeto (verso cinzento) para formar o monte de compra.

De agora em diante, chamaremos as "cartas de projeto" simplesmente de "cartas".

4 Separe as cartas de área em cinco baralhos de acordo com o símbolo em seu verso, cada um contendo dez cartas. Embaralhe cada monte separadamente. Coloque cada um desses baralhos, separadamente, acima da trilha de pontos de vitória.

De agora em diante, chamaremos as "cartas de área" simplesmente de "áreas".

5 Cada jogador escolhe uma cor e coloca um marcador da cor escolhida na trilha de pontos de vitória, no espaço informado a seguir, de acordo com o número de jogadores na partida:

Partida solo:

Marcador no espaço 0

2 jogadores:

Marcadores no espaço 0

3 jogadores:

Marcadores no espaço 2

4 jogadores:

Marcadores no espaço 3

PREPARAÇÃO DOS JOGADORES



A

Cada jogador coloca um **tabuleiro individual** à sua frente.

B

Cada jogador coloca **4 trabalhadores** em sua casa.

C

Cada jogador coloca **12 marcadores** nos espaços identificados por círculos em seu tabuleiro individual. Espaços com um círculo devem ser cobertos por um marcador. Espaços com dois círculos devem ser cobertos por dois marcadores.

D

Cada jogador coloca **1 moeda e 14 cestas** nas seções correspondentes de seu tabuleiro individual.

E

Cada jogador **compra uma área de cada um dos cinco baralhos** e deixa-as abertas (ou seja, com a face voltada para cima) ao lado de seu tabuleiro individual.

F

A pessoa que mais recentemente tiver colhido uma fruta no pé será o jogador inicial. Esse jogador compra 5 projetos. Prosseguindo

no sentido horário, cada jogador seguinte comprará um projeto a mais que o anterior (exceto nas partidas com dois jogadores). Portanto:

1. O primeiro jogador compra 5 projetos.
2. O segundo compra 6 projetos (7 em partidas com dois jogadores apenas).
3. O terceiro compra 7 projetos.
4. O quarto compra 8 projetos.

G

Cada jogador escolhe ficar com três das cinco áreas compradas no passo "E". As duas áreas não escolhidas são colocadas no fundo dos baralhos correspondentes.

H

Cada jogador descarta, em um monte de descarte com a frente para cima, uma de suas cartas de mão.

I

Revele sete projetos do monte de compra para formar um mostruário, abaixo da trilha de pontos de vitória.

VISÃO GERAL E OBJETIVO DA PARTIDA

Em *Vida no Campo*, você quer expandir sua fazenda e cumprir objetivos por meio de um planejamento meticuloso. Cumprindo objetivos, você conseguirá liberar novos espaços de ação.

O **fim da partida** é desencadeado assim que **um dos marcadores ultrapassar o úl-**

timo espaço da trilha de pontos de vitória. Cada jogador terá, então, dois turnos normais, depois dos quais a partida será encerrada. O jogador com **mais pontos de vitória será o vencedor**.



ORGANIZAÇÃO DAS RODADAS

O jogador inicial começa, realizando o primeiro turno. Daí em diante, os jogadores continuam se alternando no sentido

horário até alguém desencadear o fim da partida. No seu turno, você pode **alocar um trabalhador** ou **encerrar o dia**.

ALOCAR UM TRABALHADOR



Pegue um trabalhador disponível na sua casa e coloque-o em um espaço de ação desocupado que tenha o símbolo de trabalhador. Em seguida, aplique o efeito do espaço de ação em questão.

No começo da partida, apenas seis espaços de ação estão disponíveis:



Compre quatro cartas do mostruário (para sua mão), as quais devem estar **adjacentes** umas às outras. A primeira e a última carta também são consideradas adjacentes.



Você tem duas horas de luz para baixar uma carta em uma área. Em seguida, compre duas cartas adjacentes do mostruário (para sua mão).



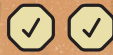
Você tem cinco horas de luz para baixar uma carta em uma área.



Você tem três horas de luz para baixar uma carta em uma área. Além disso, você pode descartar cartas da sua mão para receber mais uma hora de luz por carta descartada.



Compre duas áreas. Você pode comprar as duas do mesmo monte ou de dois montes diferentes (uma de cada). Coloque uma à sua frente e a outra no fundo do baralho correspondente.



Cumpra até dois objetivos. Ao fazê-lo, retire um marcador do seu tabuleiro individual, coloque-o sobre o objetivo cumprido e avance na trilha de pontos de vitória o número de espaços indicado.

ENCERRAR O DIA



Devolva à sua casa todos os trabalhadores que ocupam espaços de ação no seu tabuleiro individual. Dependendo de quantos

trabalhadores mandou para casa, você receberá a ação a seguir:



Se tiver mandado dois trabalhadores para casa, receba uma ação de mercado à sua escolha.



Se tiver mandado três para casa, receba uma ação de mercado e compre uma carta do mostruário.

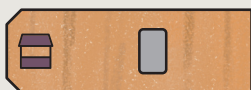


Se tiver mandado os quatro trabalhadores para casa, receba duas ações de mercado **diferentes**.

Regras adicionais:

- Se mandar quatro trabalhadores para casa, você poderá abrir mão de uma das duas ações de mercado para, no lugar, comprar uma carta do mostruário (como se tivesse mandado apenas
- três trabalhadores para casa).
- Se mandar apenas um trabalhador para casa, você não receberá ação alguma.

No começo da partida, apenas as ações de mercado a seguir estão disponíveis:



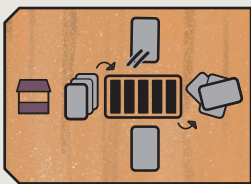
Comprar uma carta
Compre uma carta do mostruário (para sua mão).



Vender cartas
Descarte três cartas. Receba três moedas.



Vender produtos
Pegue nas suas cartas quantas cestas quiser e vi-re-as para o lado da moeda. Coloque essas moedas na seção correspondente do seu tabuleiro individual.



Renovar o mostruário

Descarte uma carta da sua mão e todas as cartas do mostruário. Em seguida, reabasteça o mostruário com novas cartas vindas do monte de compra. Por último, compre uma carta do mostruário (para sua mão).

FIM DO TURNO

No fim do seu turno, siga estes passos:

- **Verificação de "fim da partida":** se seu marcador ultrapassou o último espaço da trilha de pontos de vitória, retornando ao começo da mesma, o fim da partida será desencadeado.
- **Mostruário:** reabasteça o mostruário com novas cartas vindas do monte de compra.
- **Limite de mão:** se você tiver mais de 12 cartas na mão, descarte até ficar com apenas 12.

ÁREAS



Você começa a partida com três áreas.
Toda vez que receber uma área, coloque-a imediatamente à sua frente. Nunca acrescente áreas à sua mão.

Existem cinco tipos de área:



Prado



Residência



Celeiro



Plantação



Jardim

Cada tipo de área é identificado por um símbolo diferente. Ao lado do símbolo, em uma cartinha cinzenta, existe um número que indica quantas cartas podem ser baixadas na área em questão. Por exemplo, neste prado, você pode baixar três cartas no máximo.



Cada área oferece um objetivo que caberá exclusivamente a você cumprir. Neste exemplo, você precisa gastar duas cestas cheias de cerejas e duas cestas cheias de uvas para cumprir o objetivo e marcar 4 pontos de vitória.

Mais detalhes em "Cumprir Objetivos".

GASTAR HORAS DE SOL PARA BAIXAR UMA CARTA



Siga estes passos para saber se conseguirá baixar uma carta da sua mão para uma área:

- Você precisa ter horas de luz suficientes para baixar a carta. Você pode obter horas de luz adicionais gastando moedas. A cada moeda que gastar, você receberá uma hora de luz adicional.
- Você precisa baixar a carta em uma área apropriada.
- A área não pode estar cheia.

Para baixar esta carta, você precisa de cinco horas de luz. Além disso, você só poderá baixar esta carta em um prado.

Cada carta tem um símbolo. A moldura do símbolo indica a coleção à qual a carta pertence. A cerejeira deste exemplo pertence a uma coleção que também inclui a macieira e o carvalho.

Símbolo de coleção



Aqui você vê o nome da carta e quantos exemplares dela existem no baralho.

Segundo este efeito imediato, você receberá uma cesta cheia de cerejas para cada cerejeira que você tiver em jogo. A carta que você acabou de baixar também entra na conta desse efeito. Pegue a quantidade correspondente de cestas de seu tabuleiro individual e coloque-as em cima desta carta. Essas cestas agora estão cheias de cerejas.

Mais detalhes em "Moedas/Cestas".

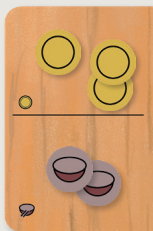
MOEDAS/CESTAS



Durante a partida, você tem 15 fichas de moeda/cesta à sua disposição. Cada ficha mostra uma moeda em um dos lados e

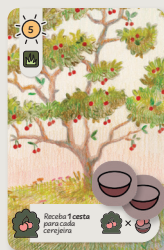
uma cesta no outro. Você nunca pode ter mais de 15 moedas nem mais de 15 cestas.

Suas moedas/cestas podem ser encontradas em um dos três lugares a seguir:



As **moedas** ficam na seção correspondente do seu tabuleiro individual.

Quando vazias, as cestas ficam na seção correspondente do seu tabuleiro individual.



As **cestas cheias de produtos** ficam em cima de cartas. Neste exemplo, você tem duas cestas cheias de cerejas.



Toda vez que você receber uma moeda, vire uma cesta vazia de maneira a mostrar o lado da moeda. Passe a moeda para a seção correspondente do seu tabuleiro individual.

Se, ao receber uma moeda, você não tiver mais cestas vazias, você poderá pegar uma cesta cheia em uma das suas cartas e transformá-la em moeda ou abrir mão de receber a moeda.



Toda vez que gastar uma moeda, vire-a para o lado da cesta e passe-a para a seção "cestas vazias" do seu tabuleiro individual.



Toda vez que gastar uma cesta cheia de produtos, tire-a da carta e coloque-a na seção "cestas vazias" do seu tabuleiro individual.

Gastar moedas para receber horas de luz



Toda vez que receber horas de luz, você poderá gastar moedas para aumentar a quantidade recebida. A cada moeda que gastar, você receberá uma hora de luz adicional. Vire as moedas gastas desta forma para o lado da cesta e passe-as para a seção "cestas vazias" do seu tabuleiro individual.



Não é possível dividir as horas de luz. Portanto, você não pode dividir 5 horas de luz para baixar uma carta que custa 3 horas de luz e outra que custa 2.

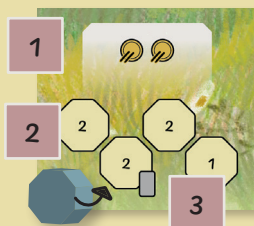
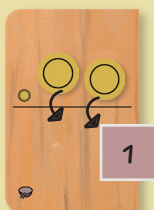
CUMPRIR OBJETIVOS



Você pode cumprir um objetivo de uma das suas áreas ou das peças de objetivo no centro da mesa. Você pode cumprir cada objetivo apenas uma vez. Para cumprir um objetivo, siga estes passos:

- Verifique se você tem como satisfazer a condição do objetivo ou se tem moedas/cestas suficientes para cumprir o objetivo.
- Se tiver, tire um marcador do seu tabuleiro individual e coloque-o em cima de um octógono desocupado perto do objetivo.
- Receba a recompensa correspondente.
- Avance na trilha de pontos de vitória a quantidade de espaços correspondente ao número indicado no octógono que você acaba de cobrir com seu marcador.

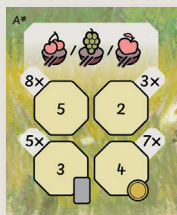
Nota: cada octógono de objetivo só pode ser cumprido uma vez e cada jogador pode cumprir cada objetivo apenas uma vez, mesmo que existam mais octógonos no mesmo objetivo!



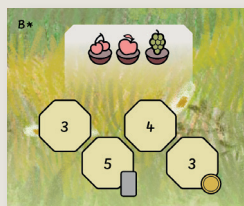
Exemplo: Catarina cumpre um objetivo que está em uma peça de objetivo. Ela paga as duas moedas solicitadas (1), virando as fichas para o lado da cesta e passando-as para o espaço das "cestas vazias". Ela tira um marcador do seu tabuleiro individual

e o coloca sobre um octógono vazio logo abaixo do objetivo (2). Agora ela recebe a recompensa: compra imediatamente uma carta do mostruário (3) e avança dois espaços com seu marcador na trilha de pontos de vitória (4).

As peças de objetivo "A" e "B" apresentam conceitos distintos. As peças "A" vêm com uma condição a ser satisfeita ou cumprida. A quantidade de vezes que você terá de fazer isso é indicada por um número seguido de um vezes (x). Esse número costuma ser diferente para cada um dos quatro octógonos. Nas peças "B", todos os octógonos abaixo do objetivo apresentam a mesma condição.



Para receber 5 pontos de vitória com este objetivo, você terá que gastar 8 cestas de cerejas, uvas ou maçãs em qualquer combinação.



Para ganhar 5 pontos de vitória e uma carta com este objetivo, você precisa possuir uma cesta de cerejas, uma de uvas e uma de maçãs.

A seção "Objetivos Detalhados" explica os símbolos de cada objetivo.

DESBLOQUEAR ESPAÇOS DE AÇÃO



Toda vez que você cumprir um objetivo, escolha um marcador no seu tabuleiro individual e coloque-o sobre um octógono do objetivo cumprido. Assim, você desbloqueia novos espaços de ação, que ficarão disponíveis quando não tiverem mais marcadores a ocupá-los. Estes são os espaços de ação que você poderá desbloquear no seu tabuleiro individual:



Aloque um trabalhador e receba 3 horas de luz para baixar uma carta da sua mão. Em seguida, receba 2 horas de luz para baixar uma segunda carta. Você não pode combinar as duas ações para, por exemplo, baixar uma carta que custa 5 horas de luz, mas pode comprar horas de luz adicionais gastando moedas para cada um dos dois ganhos.



Aloque um trabalhador neste espaço para receber 3 horas de luz para baixar uma carta. Em seguida, receba 3 moedas. Estas moedas não podem ser usadas para comprar horas de luz adicionais para a ação anterior.



Assim que desbloquear este espaço, você receberá um efeito contínuo. Toda vez que gastar menos horas de luz do que tem, você receberá uma moeda. Você recebe apenas uma moeda, independente de quantas horas de luz deixou de utilizar.



Ao desbloquear este espaço de ação, receba o efeito imediato a seguir (uma vez): receba 1 ponto de vitória e 2 áreas. Coloque uma em jogo e devolva a outra ao fundo do baralho correspondente.



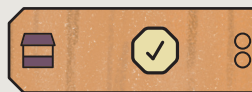
Ao desbloquear este espaço de ação, receba o efeito imediato a seguir (apenas uma vez): receba um ponto de vitória e traga duas cartas do descarte, à sua escolha, para sua mão.



Ao desbloquear este espaço de ação, receba o efeito imediato a seguir (apenas uma vez): receba um ponto de vitória e compre quatro cartas adjacentes do mosteiro.



Como uma ação de mercado, você pode reativar o efeito imediato de qualquer carta no seu campo.



Como uma ação de mercado, você pode cumprir um objetivo, seguindo as regras normais.

FIM DA PARTIDA

O fim da partida é desencadeado assim que um jogador ultrapassa com seu marcador o último espaço da trilha de pontos de vitória, devolvendo-o ao começo da mesma. Cada jogador, incluindo aquele que desencadeou o fim da partida, terá agora exatamente dois turnos.

Em seguida, a partida será encerrada. O jogador com mais pontos de vitória será o vencedor. Em caso de empate, o vencedor será o jogador que tiver mais moedas. Se ainda assim o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.

EXEMPLO DE TURNO COMPLETO



Catarina aloca um trabalhador em um espaço de ação de seu tabuleiro individual (1). Ela recebe duas horas de luz. Além disso, ela gasta uma moeda (2) para que possa baixar um cão em sua residência (3), já que ele custa três horas de luz. O efeito imediato do cão permite a Catarina cumprir um objetivo. Ela gasta três cestas cheias de uvas (4) e coloca um marcador proveniente de seu tabuleiro

individual (5) em um dos octógonos livres abaixo do objetivo cumprido (6). Em seguida, ela avança dois espaços com seu marcador na trilha de pontos de vitória (7). Seguindo para a segunda parte da ação escolhida, ela compra duas cartas adjacentes no mostruário (não ilustrado aqui), reabastecendo-o em seguida com novas cartas vindas do monte de compra.

PARTIDA SOLO

Você também pode jogar Vida no Campo em modo solo. Siga as instruções em "Preparação da mesa" e "Preparação dos jogadores", introduzindo estas alterações:

F Compre **7 cartas**.

G Fique com **3 áreas**.

H Mande para o **descarte 3 cartas** da sua mão.

I Forme **5 montes de 7 cartas** fechadas (ou seja, viradas para baixo) e empilhe-os alternadamente em ângulos de 90 graus. Em seguida, forme o mostruário com 7 cartas.

Siga as regras normais em cada um dos seus turnos. Toda vez que "encerrar o dia", no fim do seu turno, substitua todas as cartas do mostruário por um dos cinco montes que você formou durante a preparação. A partida solo terminará assim que você "encerrar o dia" e não houver mais nenhum monte para repor o mostruário.

Compare sua pontuação final com a tabela a seguir:

PONTOS DE VITÓRIA:	20	Você precisa praticar mais!
	25	Tá no caminho certo!
	30	Dá até pra mostrar pros amigos!
	32	Parabéns!
	34	Por pouco não saiu perfeito!
	36	Você pegou o jeito!
	37	Excelente!
	38+	Magnífico!

SÍMBOLOS E EFEITOS DAS CARTAS



Efeitos com esta seta são ativados apenas uma vez. A seta denota movimento ou conversão.



A seta dupla indica uma conversão que você poderá fazer quantas vezes quiser. Para cada conversão, primeiro você precisa satisfazer a condição informada à esquerda da seta. Na maioria das vezes, é preciso gastar uma cesta de produtos específica. Em seguida, receba o efeito indicado à direita da seta dupla.



"Nesta área" ou "desta área". Usa-se este símbolo sempre em combinação com outro.



"Em outras áreas" ou "de outras áreas". Este símbolo indica todas as áreas que não são a área na qual o símbolo foi colocado.



Mande um trabalhador alocado para casa. Esse trabalhador voltará a ficar disponível.



No fim do seu turno, compre uma carta qualquer do descarte (e acrescente-a à sua mão).



Escolha uma área no seu campo. Cada cerejeira, macieira e videira na área escolhida recebe uma cesta cheia do produto correspondente.



Cada macieira/galinha/vaca/ovelha no seu campo recebe uma cesta cheia de maçãs/ovos/leite/lã. Pegue uma cesta vazia e coloque-a em cima de cada macieira/galinha/vaca/ovelha.



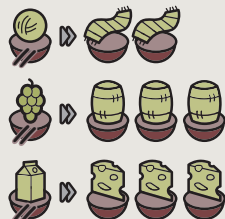
Estes efeitos informam quantas vezes você recebe um produto específico. O primeiro efeito pede que você conte quantas videiras tem "nesta área". Receba essa mesma quantidade de cestas cheias de uvas. A videira que você acabou de baixar também entra na conta desse efeito.



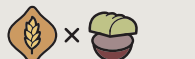
Conte quantos símbolos de canteiro você tem no seu campo. Receba essa mesma quantidade de moedas ou cartas do mostruário.



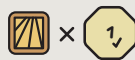
Conte quantos símbolos diferentes desta coleção você tem em jogo. Receba essa mesma quantidade de moedas.



Descarte uma cesta de lã/uvas/leite para receber três cestas cheias de malhas/barris de vinho/queijos. Você poderá repetir este efeito quantas vezes quiser.



Receba uma ou duas cestas de pão para cada símbolo de trigo ou centeio no seu campo. Para fazer isso, pegue cestas vazias e coloque-as sobre esta carta.



Este objetivo é cumprido imediatamente. Tire um marcador do seu tabuleiro individual e coloque-o em cima deste octógono. Receba um ponto de vitória para cada plantação no seu campo.

OBJETIVOS DETALHADOS



Quatro áreas cheias no seu campo.



Três pessoas diferentes nesta área.



Nenhuma pessoa nesta área. Esta área deve estar cheia.



Dois exemplares da mesma carta desta coleção nesta área.



Quatro cartas desta coleção nesta área.



Dois cartas desta coleção nesta área.



Três exemplares da mesma carta nesta área.



Duas cartas com sete ou mais horas de luz nesta área.



Você precisa descartar 6 cartas da sua mão.



Você precisa descartar duas cestas de ovos e uma cesta de maçãs.



Você precisa descartar um total de nove cestas dos produtos indicados, vindas desta área, em qualquer combinação.



Você precisa descartar três cestas de produtos diferentes.



Quatro áreas com pelo menos um animal cada.



Quatro animais diferentes nesta área.



Você precisa ter mais milho que ovelhas e ao menos uma ovelha nesta área.



Você precisa ter 14 moedas.



Um burro nesta área.
Um cão ou gato nesta área.



Três galinhas ou galos em qualquer combinação nesta área.



Criador: Peter Prinz
Artista: Alizée Favier
Designer Gráfica: Lena Pappenscheller

© 2025 Nanox Games e.U.
A-2540 Bad Vöslau
Ignaz Graf-Gasse 7 - Austria
www.nanox.games



Versão brasileira MeepleBR
Edição: Renato J. Lopes
Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio
Revisão: Dayana Moreira e Romir G. E. Paulino
Diagramação: André de Camargo
Glyp Games LTDA.
CNPJ: 53.273.552/0001-30
Rua Manoel Pires de Moraes, 18
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP
atendimento@meeplebr.com
meeplebr.com