
12 rios
BGN
meeplebr

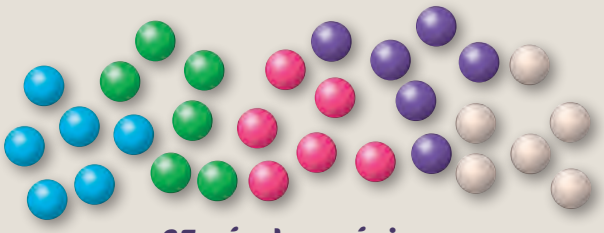
12 rios

Você é o líder de uma tribo cujo povo explora os lendários 12 rios, aqueles que fluem de um lago místico nas montanhas. Seu objetivo? Encontrar as pérolas mágicas coloridas que foram levadas pelas correntezas. Talvez você consiga a ajuda de uma fadinha nessa sua busca!

Lá onde os rios convergem existe uma vila onde muitas pessoas e animais vivem em harmonia. Nessa vila, você pode criar amizades para toda a vida, além de entregar as pérolas que tiver coletado, a fim de serem utilizadas para curar, cultivar e garantir um ano próspero para todos.

Componentes





65 pérolas mágicas

15 azuis, 17 verdes, 13 rosas, 11 roxas, 9 brancas



4 tabuleiros de alpaca



4 peças de aldeão inicial



5 cartas de objetivo de alpaca



26 peças de aldeão



50 cartas de acampamento



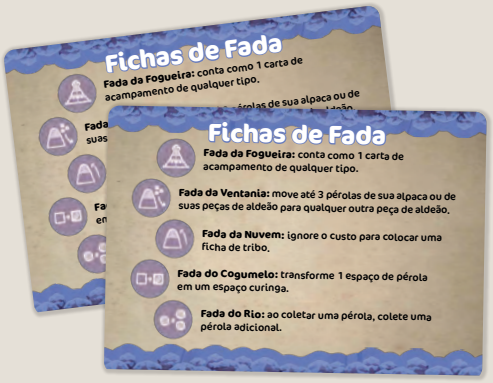
25 fichas de fada de 5 tipos diferentes



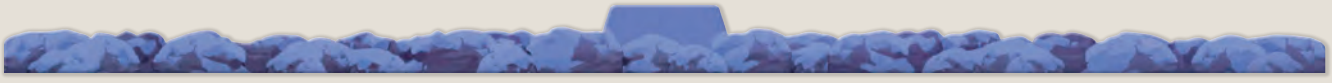
12 fichas de tribo de 4 cores diferentes de jogador



1 bolsa de pano



2 auxílios ao jogador



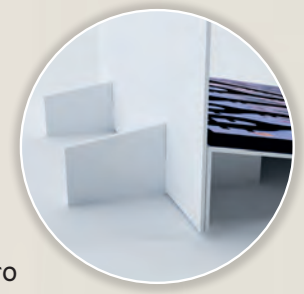
1 comporta

Preparação do Jogo

1 Monte o **tabuleiro de jogo**.

1a. Dobre o painel ilustrado para criar 2 fendas.

1b. Dobre os dois pés do tabuleiro de jogo e encaixe-os nessas fendas na parte inferior do painel.



1c. Coloque o tabuleiro montado na área de jogo ao alcance de todos os jogadores, com o painel posicionado verticalmente, os rios inclinados para baixo e a Área da Vila encostada na superfície.

2 Coloque a **comporta** no encaixe longo acima dos rios no tabuleiro de jogo.

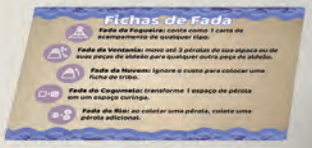
3 Coloque todas as 65 **pérolas mágicas** na **bolsa de pano** e deixe-a perto do tabuleiro de jogo.

4 Misture bem as 25 **fichas de fada** viradas para baixo e deixe-as perto do tabuleiro de jogo. Coloque os 2 **auxílios do jogador** em um local de fácil acesso a todos os jogadores.

5 Deixe as 5 **cartas de objetivo de alpaca** viradas para cima perto do tabuleiro de jogo, de forma que todos consigam vê-las.

6 Deixe de lado as 4 **peças de aldeão inicial**, depois embaralhe as 26 **peças de aldeão** e coloque-as em uma pilha virada para baixo, abaixo da área da vila do tabuleiro.





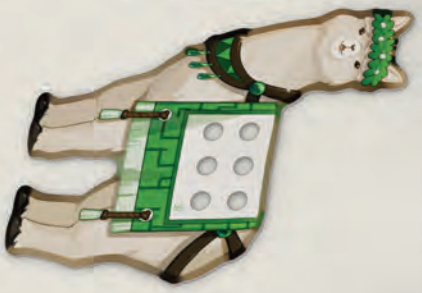












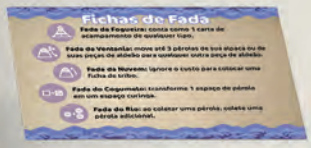




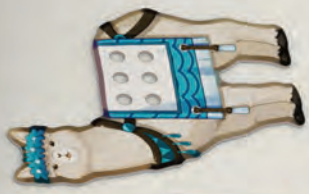
























7 Dentre as 4 peças de aldeão inicial que você deixou de lado no passo 6, pegue uma quantidade igual à quantidade de jogadores, começando com o aldeão #1 (por exemplo, com 3 jogadores, escolha os aldeões #1, #2 e #3). Se for o caso, devolva os que sobrarem para a caixa do jogo.

Distribua aleatoriamente uma dessas peças de aldeão inicial para cada jogador. Isso determina a **ordem de jogo** no começo da partida: o aldeão #1 é o primeiro jogador, o aldeão #2 é o segundo e assim por diante.

8 Cada jogador pega 3 **fichas de tribo** de uma cor/tipo e o **tabuleiro de alpaca** correspondente, colocando-o à sua frente.

9 O primeiro jogador coloca uma de suas fichas de tribo no espaço mais acima da **trilha de turnos** (o espaço mais próximo da floresta), depois o segundo jogador coloca uma de suas fichas de tribo no segundo espaço, e os demais jogadores seguem o mesmo procedimento até retornar ao primeiro jogador, depois que todos os jogadores tiverem colocado 1 ficha de tribo.

Os jogadores continuam colocando suas fichas de tribo dessa maneira até que todos tenham colocado suas 3 fichas de tribo na trilha de turno.

10 Embaralhe as 50 **cartas de acampamento** e distribua 6 cartas para cada jogador, que as mantém em segredo para os demais jogadores. Deixe as cartas de acampamento restantes viradas para baixo perto do tabuleiro de jogo para criar o **baralho de acampamento**, então revele 3 cartas do baralho, posicionando-as em uma fileira perto do baralho, criando o **mercado de cartas de acampamento**.

Fluxo do Jogo

Durante 5 **rodadas** de jogo, os jogadores colocam fichas de tribo para assegurar e coletar pérolas mágicas que descem pelos 12 rios, armazenando-as nos aldeões recrutados para pontuar ao final da partida. Os 5 tipos diferentes de pérolas mágicas valem de 1 a 5 pontos se estiverem armazenadas nos aldeões.

Na **Fase de Preparação** os jogadores reabastecem e observam as pérolas que descerão pelos rios nesta rodada. Os espaços das fichas de fada também devem ser reabastecidos e 6 novos aldeões devem ser revelados. Tudo isso impacta as decisões que os jogadores tomarão a fim de coletar pérolas nesta rodada.

Na **Fase de Exploração** os jogadores se alternam colocando suas 3 fichas de tribo em espaços de coleta no tabuleiro de jogo.

Pague mais cartas de acampamento para enviar suas fichas de tribo mais a montante nos rios e coletar as pérolas que deseja antes dos seus rivais, ou tente a sorte na parte baixa dos rios (ou até mesmo no lago, onde as pérolas que sobrarem se acumulam). Alternativamente coloque-as na vila para poder recrutar novas peças de aldeão. Adquira fichas de fada úteis no caminho, ou jogue pares adicionais de cartas de acampamento para ativar efeitos poderosos que mudam o fluxo da rodada.

Na **Fase de Coleta** as pérolas são liberadas e descem os rios, ficando retidas nas fichas de tribo dos jogadores. Começando pelo topo dos rios, cada jogador pega 1 pérola entre as retidas em sua ficha de tribo, alocando-a em seu tabuleiro de alpaca. Depois, os jogadores liberam as pérolas restantes, que seguirão a correnteza até a próxima ficha de tribo. Conforme pegam as pérolas, os jogadores correm para cumprir um ou mais **objetivos de alpaca** combinando as cores das 5 pérolas.

Depois que as pérolas forem coletadas, as fichas de tribo na vila recrutam peças de aldeão. Elas ajudam a armazenar e pontuar pérolas, além de ganhar mais cartas de acampamento e objetivos bônus.

Depois os jogadores podem mover quaisquer pérolas de suas alpacas para os espaços de cores equivalentes em suas **peças de aldeão**. Essas peças tanto armazenam pérolas quanto pontuarão por pérolas específicas no futuro, concedendo também um objetivo bônus, ou seja, dando um motivo para focar em certas pérolas que sejam mais valiosas para você.

Após 5 rodadas repetindo as fases acima (controladas com a alocação das 5 fichas de fada), os jogadores pontuam todas as pérolas em suas peças de aldeão, os objetivos de aldeão e os objetivos de alpaca que tenham cumprido. Vence quem tiver mais pontos.



Rodada do Jogo

A partida é jogada ao longo de 5 rodadas. Cada rodada tem 3 diferentes fases que acontecem na seguinte ordem:

1. Preparação
2. Exploração
3. Coleta

Fase de Preparação

Os jogadores seguem os seguintes passos:

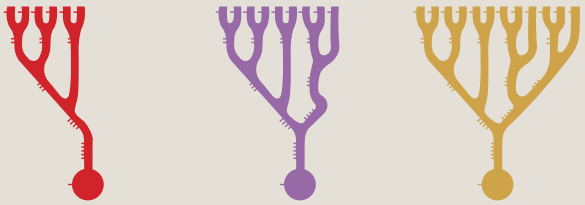
1. Preencha os rios com as pérolas
2. Coloque fichas de fada
3. Revele novos aldeões

1. Preencha os rios com as pérolas

O primeiro jogador coloca a comporta no espaço a ela dedicado no topo dos 12 rios.

Depois, ele pega aleatoriamente uma pérola da bolsa e coloca no canal mais à esquerda acima da comporta. Ele repete esse processo para todos os rios utilizados na partida. Contando a partir da esquerda, utilize **3 rios por jogador** na partida.

Ou seja, em uma partida com 2 jogadores, coloque pérolas nos 6 canais mais à esquerda; os outros 6 mais à direita não serão utilizados. Em uma partida com 3 jogadores, coloque pérolas nos 9 canais mais à esquerda; os outros 3 mais à direita não serão utilizados. Em uma partida com 4 jogadores, todos os 12 rios serão utilizados.



2 jogadores 3 jogadores 4 jogadores



Exemplo: Uma partida com 3 jogadores utiliza apenas os 9 rios mais à esquerda.

Pérolas colocadas nos aldeões ao final da partida valem de 1 a 5 pontos de vitória conforme a tabela a seguir:



Os jogadores devem prestar atenção nas pérolas colocadas nos rios a cada rodada, para escolherem melhor o local onde colocarão suas fichas de tribo logo a seguir, na Fase de Exploração.

2. Coloque fichas de fada

Pegue uma quantidade de fichas de fada viradas para baixo igual à quantidade de jogadores. Coloque essas fichas, revelando-as conforme as posiciona, nos ícones de toco de árvore / estátua **à esquerda dos rios utilizados** no tabuleiro de jogo da seguinte forma:



Nas rodadas de número ímpar (1, 3 e 5), coloque as fichas nos ícones de **toco de árvore**.



Nas rodadas de número par (2 e 4), coloque as fichas nos ícones de **estátua de raposa**.

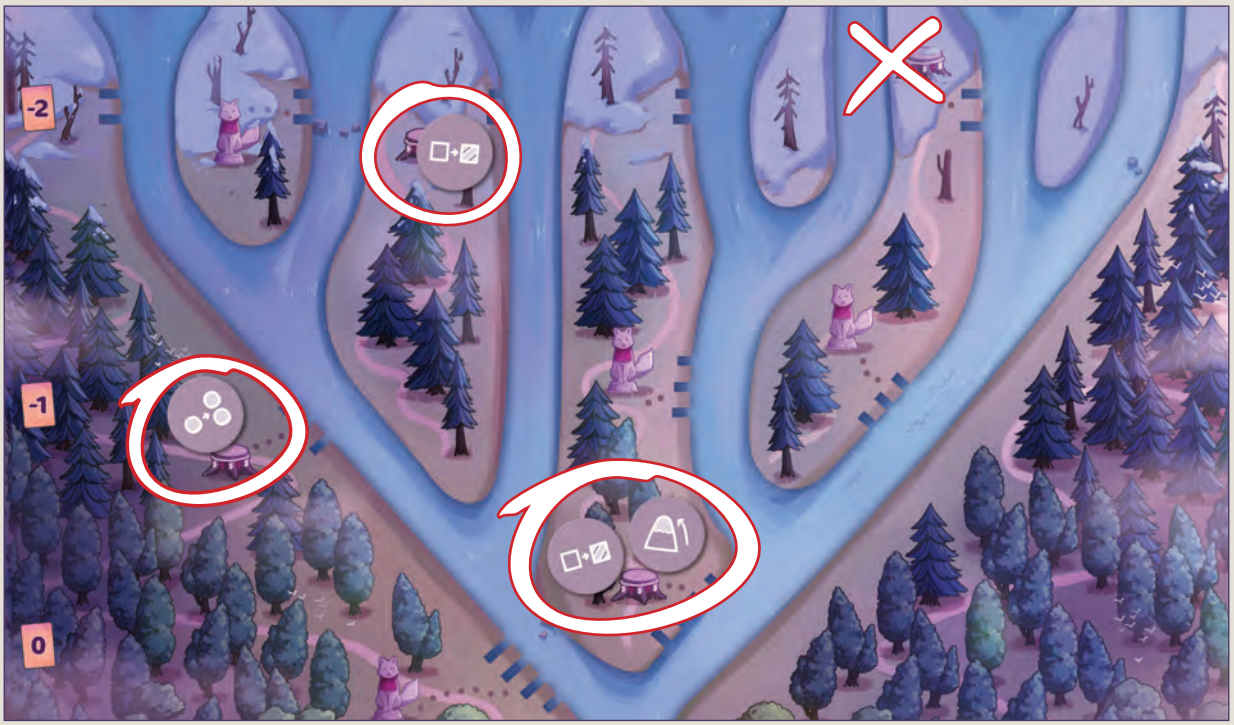
Se um ícone ainda tiver uma ficha de fada de alguma rodada anterior, coloque a nova ficha ao lado dessa outra, para que as duas fiquem visíveis.

As fichas de fada fornecem uma variedade de truques úteis *(veja mais na página 17)*.

Os jogadores devem prestar atenção nas fichas de fada colocadas no tabuleiro, já que elas podem influenciar na hora de escolher onde colocar sua ficha de tribo logo a seguir, na próxima Fase de Exploração.

Ao colocar fichas de fada nos ícones de toco de árvore pela 3ª vez, você sabe que esta é a **última rodada** do jogo.

Exemplo: Na rodada 3 de uma partida com 3 jogadores, apenas 3 fichas de fada serão colocadas, uma em cada um dos 3 ícones de toco de árvore mais à esquerda do tabuleiro. Uma dessas fichas será colocada ao lado de uma ficha que ainda está lá de alguma rodada anterior.

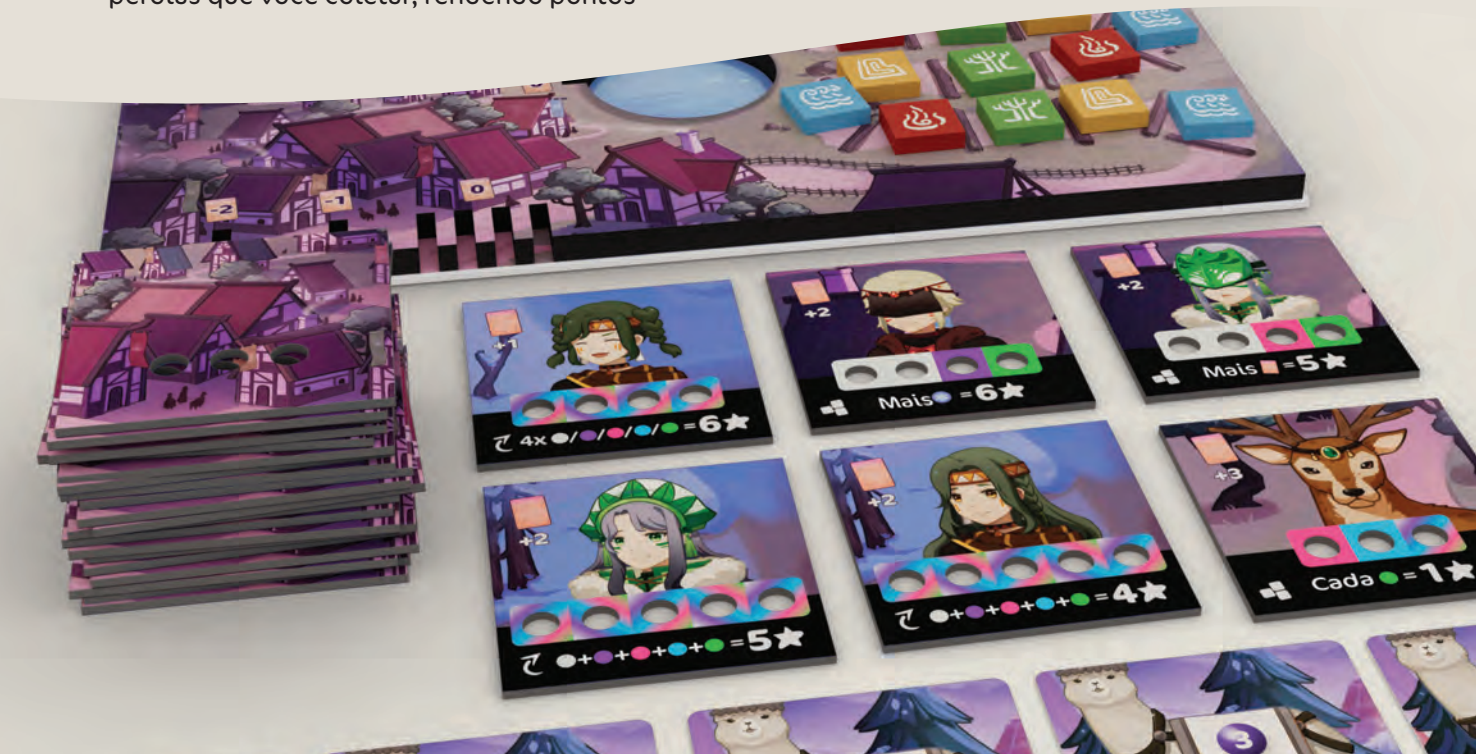


3. Revele novos aldeões

Se houver alguma peça de aldeão restante da rodada anterior, coloque-a virada para baixo no fundo da pilha de peças de aldeão. Em seguida revele 6 novas peças de aldeão do topo desta pilha e coloque-as viradas para cima abaixo da vila.

Os aldeões são importantes para pontuar as pérolas que você coletar, rendendo pontos bônus e reabastecendo sua reserva de cartas de acampamento *(veja mais na seção Recrutar Aldeões, na página 14)*.

Os jogadores devem prestar atenção aos aldeões revelados dessa maneira, já que eles podem influenciar na hora de escolher onde colocar sua ficha de tribo a seguir, na próxima Fase de Exploração.



Fase de Exploração

O tabuleiro de jogo contém 3 áreas: **12 rios** que desaguam em um **lago** que fica logo acima de uma **vila**. Cada uma dessas áreas tem uma quantidade de **seções**, cada uma delas com 1 a 5 **espaços**, onde os jogadores podem colocar fichas de tribo para coletar as pérolas levadas pelos rios ou para recrutar os aldeões na Fase de Coleta seguinte.

Começando com o jogador cuja ficha de tribo estiver no topo na trilha de turnos (mais próxima da floresta), os jogadores se alternam removendo a ficha de tribo da trilha de turnos e colocando-a em um espaço vazio em qualquer seção do tabuleiro. Apenas 1 ficha pode ser colocada em cada espaço, mas os jogadores podem colocar várias fichas em espaços diferentes das mesmas seções onde houver vários espaços.

Após colocar sua ficha em um espaço, pague ou ganhe a quantidade de cartas de acampamento associadas a essa seção conforme indicado no tabuleiro (-3 cartas até +1 carta).

*Observação: Algumas fichas de fada podem ser utilizadas para pagar custos de cartas. Você pode usar uma ficha de **fada da fogueira** no lugar de uma carta, ou uma ficha de **fada da nuvem** para ignorar todos os custos de carta ao colocar sua ficha de tribo (veja a seção Habilidades das Fichas de Fada, na página 17).*

Em seguida você pode, opcionalmente, jogar um ou mais pares de cartas de acampamento iguais para ativar sua habilidade especial uma vez por par *(veja mais nas páginas 11 e 15)*.

Na ordem da trilha de turnos, os jogadores continuam se alternando para remover sua ficha de tribo da trilha de turnos e colocá-la em um espaço no tabuleiro até que todas tenham sido colocadas, momento em que a Fase de Exploração termina e a Fase de Coleta começa.



Detalhes de alocação no tabuleiro

Os 12 rios

Coloque uma **ficha de tribo** em um espaço numa seção ao longo do rio para que você possa coletar 1 das pérolas que ficarão retidas lá na próxima Fase de Coleta.

Colocar uma ficha de tribo em um espaço em alguma dessas seções custa de 0 a 3 cartas de acampamento na parte alta do rio, ou permite ganhar 1 carta de acampamento na parte baixa do rio, como indicado ao olhar os valores de custo nas margens laterais do tabuleiro, alinhadas com as seções dos rios.



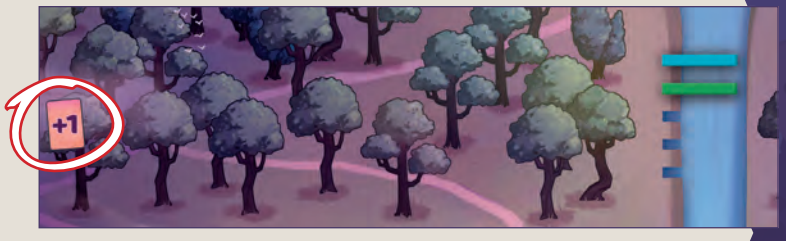
O custo de cartas de acampamento aumenta quanto mais alto você colocar sua ficha, já que, ao fazer isso, você terá acesso antecipado às pérolas que serão levadas pelos rios na próxima fase.

Se você colocar uma ficha de tribo em um espaço numa seção com vários espaços, normalmente é melhor colocá-la no espaço superior para poder escolher primeiro entre as pérolas lá retidas na Fase de Coleta seguinte.



Se você colocar uma ficha de tribo em uma seção de rio onde tiver uma ou mais fichas de fada **diretamente à sua esquerda**, pegue todas essas fichas imediatamente e coloque-as viradas para cima em sua área de jogo.

Ganhando cartas de acampamento pelo rio
A seção mais baixa do rio fornece a você **1 carta de acampamento** em vez de custar cartas. Não há limite para quantas cartas de acampamento você pode ter em sua mão. Você pode gastar cartas de acampamento para colocar fichas de tribo nas seções mais acima do rio no futuro, ou para criar pares de cartas de acampamento iguais que ativarão habilidades especiais quando jogadas *(veja mais nas páginas 11 e 15)*.



Ao ganhar ao menos uma carta de acampamento, você pode optar entre pegar das cartas viradas para cima no mercado de cartas de acampamento ou sacá-las do topo do baralho. Se você pegar uma carta aberta do mercado, reabasteça-o imediatamente revelando uma carta do topo do baralho. Se em algum momento houver 3 cartas de acampamento iguais abertas no mercado, embaralhe-as junto com as cartas de acampamento descartadas e com o baralho atual de cartas de acampamento. Depois, revele 3 novas cartas de acampamento e coloque-as no mercado. Se o mercado de cartas de acampamento tiver que ser completado e o baralho de cartas de acampamento estiver vazio, embaralhe o descarte, formando um novo baralho de cartas de acampamento.



O lago

Coloque uma ficha de tribo no lago no fim do rio para que você possa pegar algumas ou todas as pérolas que acabarem se acumulando lá na próxima Fase de Coleta. Há apenas 1 espaço disponível nesta seção e não há nenhum custo de cartas de acampamento para colocar uma ficha de tribo ali.



O lago tende a acumular uma quantidade variável de pérolas de baixo valor a cada rodada, dependendo de quantas fichas de tribo foram colocadas na vila e quantas pérolas foram coletadas rio acima. Pode acontecer de não chegar nenhuma pérola no lago ou de chegarem várias, logo, pense bem antes de colocar sua ficha de tribo no lago.

A vila

Coloque uma ficha de tribo na vila para que você possa recrutar um aldeão na próxima Fase de Coleta. Se você colocar uma ficha de tribo em um dos 6 espaços ao longo das 3 seções da vila, pague o custo de cartas de acampamento indicado acima do espaço. Observe que 4 dos 6 espaços na vila não possuem custo, mas você pode pagar mais cartas de acampamento para garantir uma escolha antecipada entre os aldeões disponíveis na Fase de Coleta.

As peças de aldeão permitem armazenar e pontuar suas pérolas, ganhar pontos bônus e reabastecer suas reservas de cartas de acampamento (*saiba mais sobre as peças de aldeão na página 16*).



Exemplo: em uma partida com 3 jogadores, o azul paga 2 cartas de acampamento para colocar sua ficha de tribo no único espaço da primeira seção da vila, já que isso fará com que ele seja o primeiro a escolher um dos aldeões na próxima Fase de Coleta.

Jogando cartas de acampamento para pagar pela alocação ou para usar habilidades especiais

Cartas de acampamento são geralmente utilizadas para pagar pelo custo de alocar sua ficha de tribo na Fase de Exploração, em especial para enviar suas fichas de tribo mais acima nos rios para ter prioridade na coleta de pérolas. Pague esses custos de alocação descartando da sua mão a quantidade indicada de cartas, à sua escolha, colocando-as no descarte do acampamento perto do baralho do acampamento.

Observação: neste momento, você pode usar uma ficha de fada da fogueira no lugar de uma carta, ou uma ficha de fada da nuvem para ignorar todos os custos de cartas ao colocar uma ficha de tribo *(veja a seção Habilidades das Fichas de Fada, na página 17)*.

No seu turno, *após* alocar sua ficha de tribo e pagar ou ganhar todas as cartas devidas, você também pode jogar e descartar quantos pares quiser de cartas de acampamento iguais para fazer a **ação de cartas de acampamento** especial exibida nessas cartas uma vez por par jogado. Lembre-se de que os pares de cartas de acampamento jogados dessa maneira por suas habilidades não contam como pagamento pelo espaço no qual deseja colocar uma ficha de tribo.

Ações das cartas de acampamento jogáveis na Fase de Exploração

Na Fase de Exploração, você pode jogar e depois descartar um par de qualquer uma das cartas a seguir para ativar sua habilidade **uma vez por par de cartas jogado**.

Você pode jogar vários pares de cartas de acampamento no seu turno, na ordem que preferir.



Bandeira

Após colocar uma ficha de tribo, mova uma de suas fichas de tribo ainda não colocadas para o topo da trilha de turnos.

DICA: jogar um par de bandeiras permite fazer vários turnos seguidos para ter mais controle sobre o que você coletará na próxima fase.





Lanterna

Após colocar uma ficha de tribo, pegue 1 ficha de fada de qualquer lugar do tabuleiro.

DICA: jogar um par de lanternas permite que você pegue uma das fichas de fada sem ter que colocar sua ficha de tribo perto dela.





Provisões

Após colocar uma ficha de tribo, mova uma de suas outras fichas de tribo já colocadas de uma seção para outra.

Você só pode mover fichas de tribo que já tenham sido colocadas nas seções dos rios ou na vila, não aquelas que estão na trilha de turnos. Como você está movendo a ficha, e não a colocando, você não precisa pagar o custo de cartas de acampamento pelo espaço para o qual a moveu.

DICA: jogar um par de provisões permite reposicionar 1 de suas fichas de tribo que já coletou uma ficha de fada ou ganhou uma carta, sem precisar pagar o custo referente ao posicionamento mais acima no rio ou em um espaço de prioridade da vila – ou, ainda, você pode reposicionar uma ficha de tribo que tenha sido bloqueada por outra ficha de tribo que tenha sido colocada mais acima no rio.



Fase de Coleta

Os jogadores realizam os seguintes passos:

1. Libere as pérolas
2. Colete as pérolas dos rios
3. Colete as pérolas do lago
4. Recrute aldeões
5. Mova pérolas para os aldeões

1. Libere as pérolas

Agora é hora de remover a comporta e deixar as pérolas rolarem! Qualquer jogador pode fazer isso. As fichas de tribo colocadas nos espaços do rio na Fase de Exploração bloqueiam as pérolas que chegam nelas.

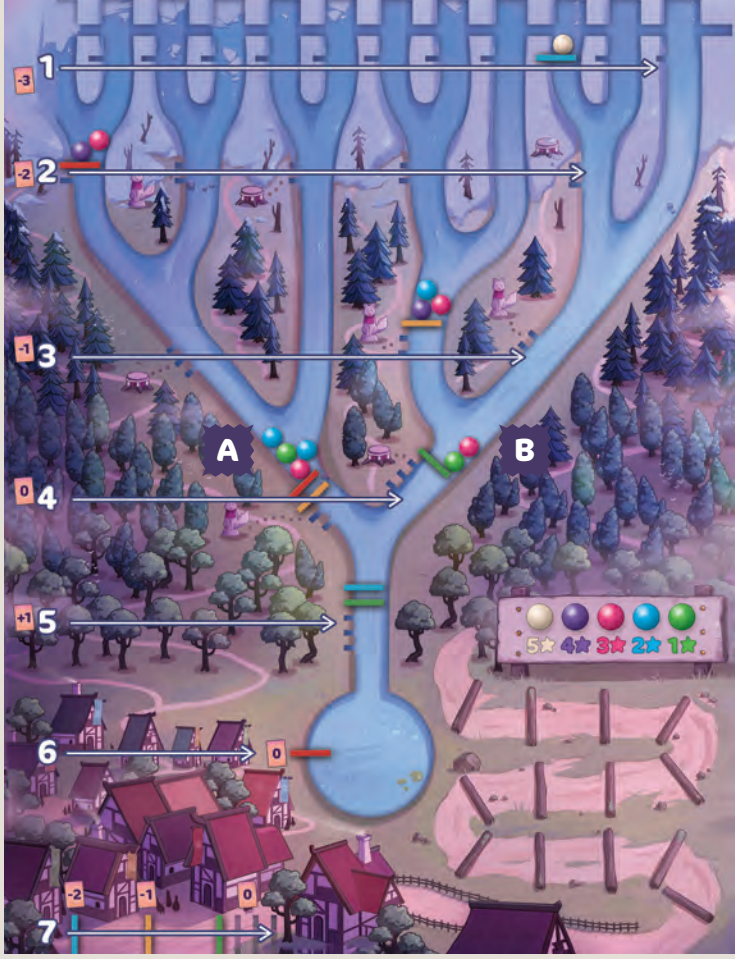
2. Colete as pérolas dos rios

Os jogadores escolhem e coletam **1 pérola** em cada uma de suas fichas de tribo que tiver retido ao menos uma pérola ao longo dos rios. Os jogadores coletam pérolas em ordem, a partir da seção do topo superior esquerdo de todos os rios (a seção 1, no exemplo ao lado) e seguem rio abaixo, uma fileira de cada vez (2, 3, etc.) indo da esquerda para a direita.

Ao chegar em uma seção onde haja ao menos uma ficha de tribo, o jogador que tiver a ficha no espaço mais acima dessa seção **escolhe 1 pérola** entre as que estão retidas ali e **a move para um espaço em seu tabuleiro de alpaca**. Se a alpaca de algum jogador já tiver 6 pérolas, ele pode trocar uma pérola na sua alpaca por uma pérola retida em sua ficha de tribo.

Depois, ele remove sua ficha de tribo para deixar que as pérolas restantes rolem rio abaixo (até a próxima ficha de tribo na mesma seção, ou até a próxima seção mais abaixo). Então, ele coloca a ficha de tribo que acaba de retirar no *espaço disponível mais abaixo* na trilha de turnos (mais próximo da vila). **Isso é o que define a ordem de turnos da próxima rodada.**

Repita esses passos com quantas fichas de tribo houver nos espaços mais abaixo nessa seção, depois faça o mesmo para cada seção nessa mesma fileira, então parta para a próxima fileira – e assim por diante até chegar no lago.



No exemplo acima, a coleta acontece assim: o jogador azul pega a pérola branca na fileira 1, o vermelho pega uma das pérolas que ele bloqueou na fileira 2 e o jogador amarelo pega uma das 3 pérolas retidas por ele na fileira 3.

Quando resolver as seções nas fileiras que cruzam vários rios da esquerda para a direita, todas as fichas de tribo na seção A são resolvidas antes da seção B.

Portanto, a ordem para pegar as pérolas e mover as fichas de tribo para a trilha de turno na fileira 4 é vermelho > amarelo > verde.

3. Colete as pérolas do lago

Se um jogador tiver uma ficha de tribo no lago, ele pode coletar *alguma(s) ou todas* as pérolas que estiverem lá, colocando-as em seu tabuleiro de alpaca (como no exemplo ao lado).

Se a alpaca de um jogador já tiver 6 pérolas quando ele for pegar as pérolas do lago, ele pode trocar quantas quiser de sua alpaca por uma quantidade igual de pérolas no lago.

Se ninguém tiver uma ficha de tribo no lago, deixe as pérolas lá. Elas poderão ser coletadas em rodadas futuras.



Exemplo: o jogador vermelho pode escolher entre 3 pérolas no lago, mas só tem 2 espaços sobrando em sua alpaca. Ele pega uma pérola azul e uma verde para colocar nos últimos 2 espaços de sua alpaca, deixando 1 pérola verde no lago. Depois, ele move sua ficha de tribo para o espaço disponível mais abaixo na trilha de turno.

Tabuleiro de alpaca

Os jogadores usam seu tabuleiro de alpaca para carregar as pérolas que coletam ao explorar o rio, e às vezes para guardá-las de uma rodada para outra. O tabuleiro de alpaca de cada jogador possui 6 espaços para carregar as pérolas.

Ao final da Fase de Coleta, você poderá dar alguma(s) ou todas as pérolas na sua alpaca aos seus aldeões *(mais informações no passo 5 mais adiante)*. Contudo, você pode querer acumular grupos de um tipo específico de pérola em sua alpaca durante vários turnos, até conseguir cumprir uma carta de objetivo de alpaca *(como podemos ver ao lado)*. Isso pode fazer com que você fique com poucos espaços para coleta em seu tabuleiro de alpaca por um tempo, então você precisa gerenciar os espaços e escolher bem quais pérolas coletar.

Se ficar sem espaços para colocar alguma pérola na sua alpaca ao coletar novas pérolas, você pode trocar as pérolas na sua alpaca pelas que tem direito de coletar na seção onde sua ficha de tribo está localizada.

As pérolas que sobrarem em sua alpaca ao final da partida *não pontuam*, então é importante encontrar aldeões para armazenar e depois pontuar suas pérolas de forma oportuna durante a partida.

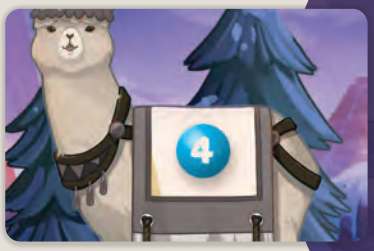
Cartas de objetivo de alpaca

No começo da partida, 5 cartas de objetivo de alpaca são posicionadas perto do tabuleiro de jogo. Elas fornecem 4★ (pontos de vitória) adicionais ao final da partida para o jogador que primeiro conseguir coletar a combinação indicada de pérolas em seu tabuleiro de alpaca.

Após coletar uma pérola de um rio ou do lago, se você tiver em sua alpaca a quantidade de pérolas coloridas requeridas em uma carta de objetivo ainda não reivindicada, você pode pegar essa carta imediatamente, virá-la para o lado que mostra 4★ e colocá-la em sua área de jogo. As pérolas utilizadas para reivindicar a carta de objetivo de alpaca podem, em seguida, serem movidas para aldeões normalmente.

Como as cartas de alpaca são pegas pelo jogador que primeiro as cumprirem, cada carta só pode ser pontuada uma vez.







4. Recrute aldeões

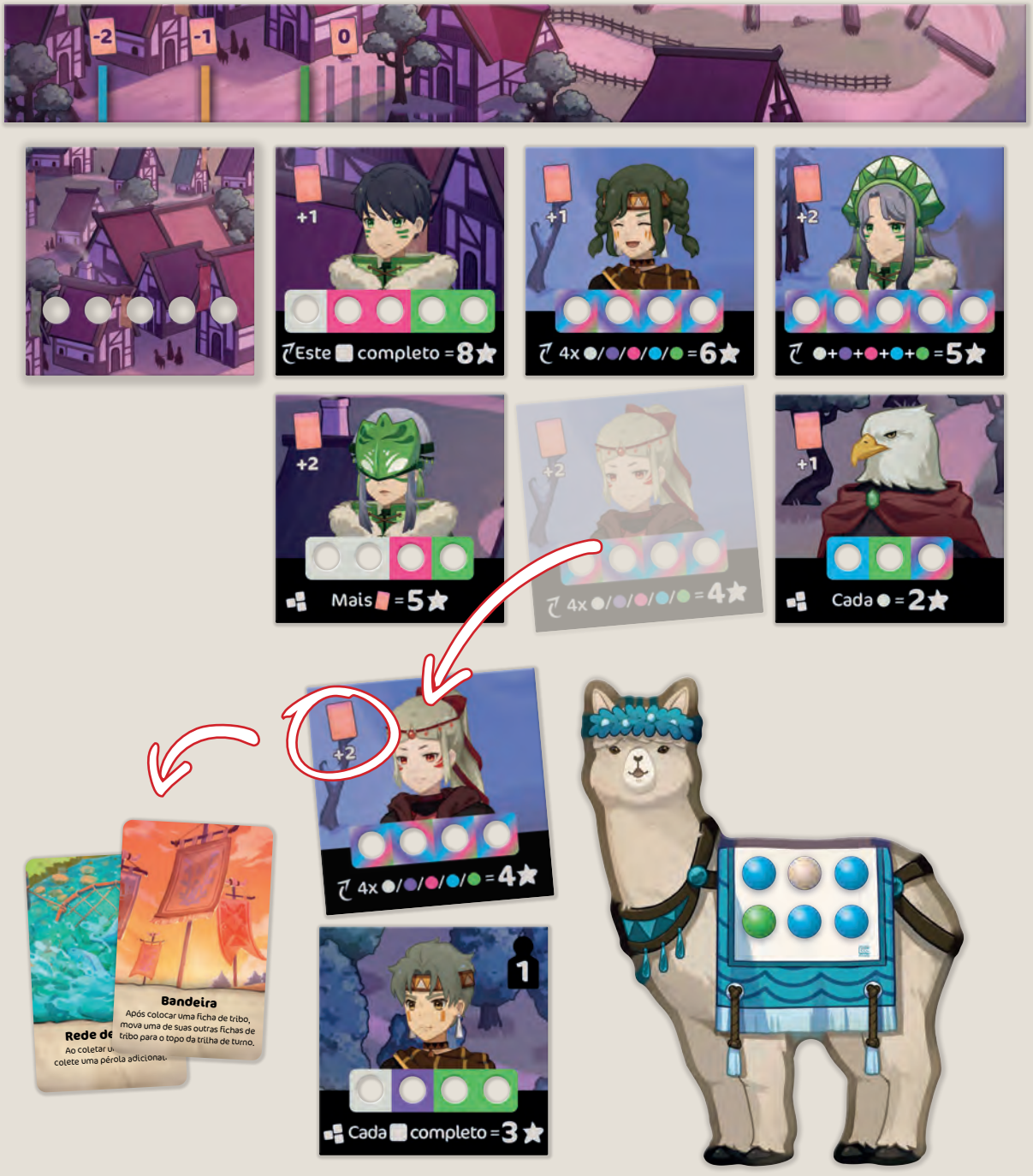
Depois que todas as fichas de tribo forem removidas do rio e do lago, é hora de recrutar aldeões.

Começando pelo espaço mais à esquerda da vila até o espaço mais à direita, sempre que você chegar em um espaço com uma ficha de tribo, o dono dessa ficha escolhe e pega uma das peças de aldeão viradas para cima e a coloca na área de jogo dele. Não reponha ainda os aldeões pegos dessa maneira.

Depois, ele imediatamente pega a quantidade de cartas de acampamento exibida no canto superior esquerdo da peça de aldeão coletada, uma de cada vez. Ele pode escolher uma das cartas viradas para cima do mercado de cartas de acampamento, repondo-a imediatamente, ou comprar uma carta do topo do baralho, como de costume. Não há limite para quantas cartas de acampamento você pode ter em sua mão.

Por fim, o jogador move sua ficha de tribo para o espaço disponível mais abaixo na trilha de turnos.

Depois disso, o próximo jogador com uma ficha de tribo na vila escolhe um aldeão da mesma forma, até que não haja mais nenhuma ficha de tribo na vila.

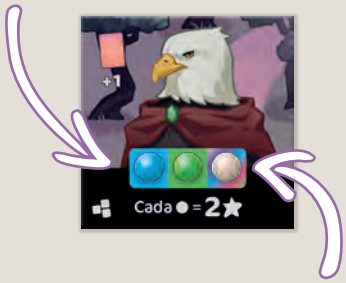


5. Mova pérolas para os aldeões

Os jogadores, agora, podem mover quantas pérolas quiserem de suas alpacas para qualquer um dos seus aldeões. Todos fazem isso simultaneamente. **Este é o único momento em que pérolas podem ser movidas assim, a não ser que uma ficha de Fada da Ventania seja utilizada** *(veja mais na página 17)*.

Ao mover pérolas para suas peças de aldeão:

- A pérola deve ser da mesma cor que a coloração ao redor do espaço onde ela será colocada na peça do aldeão



- Os espaços multicoloridos podem conter qualquer cor de pérola.

Quando uma pérola for colocada em uma peça de aldeão, ela não poderá ser movida de lá até o fim da partida *(com exceção do uso da Fada da Ventania, veja pág. 17)*.

Você não precisa mover todas as pérolas no seu tabuleiro de alpaca devido a falta de espaços correspondentes em aldeões ou porque você deseja manter algumas pérolas para pontuar um objetivo de alpaca mais tarde na partida. Contudo, lembre-se que manter pérolas em sua alpaca reduzirá a quantidade de espaços que você terá para colocar pérolas na próxima rodada (veja a seção Tabuleiro de alpaca na página 13).

Ações das cartas de acampamento jogáveis na Fase de Coleta

Na Fase de Coleta, você pode jogar os seguintes pares de cartas de acampamento iguais para ativar suas habilidades uma vez por par jogado.

Descarte quaisquer cartas jogadas dessa maneira perto do baralho de cartas do acampamento.



Rede de Pesca
Ao coletar uma pérola de uma seção de rio na Fase de Coleta, colete uma pérola adicional.

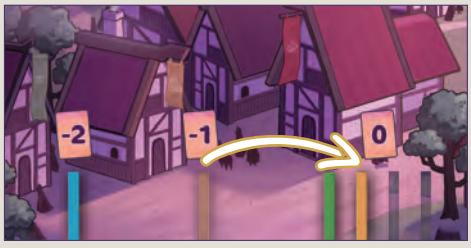
DICA: jogar um par de rede de pesca permite coletar mais pérolas de maneira mais eficiente. Isso ajuda a ter mais pontos de pérolas, além de cumprir objetivos de aldeão ou de alpaca antes de seus rivais. Isso também reduz a quantidade de pérolas que se acumula no lago.





Shamisen
Após recrutar uma peça de aldeão na Fase de Coleta, mova a ficha de tribo que permitiu recrutar esse aldeão para o próximo espaço disponível à direita na vila (permitindo a você recrutar outra peça de aldeão mais tarde).

DICA: jogar um par de shamisens permite ter a amizade de mais aldeões em menos tempo, além de receber mais cartas graças ao aldeão adicional que você recrutar.



Habilidades das peças de aldeão

Ao final da partida, primeiro você ganhará pontos de vitória (★) para cada pérola que tiver nas peças de aldeão (■) em sua área de jogo.

Aldeões também oferecem maneiras para marcar **pontos bônus**. Alguns aldeões fornecem pontos bônus de outros recursos ou pérolas que você tiver coletado, contando as que estão em todos os seus aldeões. Outros fornecem pontos bônus de acordo com algumas pérolas específicas que tiver colocado neles. Não é necessário que o aldeão esteja completo com pérolas para que sua pontuação bônus seja ativada, apenas que os requisitos da pontuação bônus sejam alcançados.

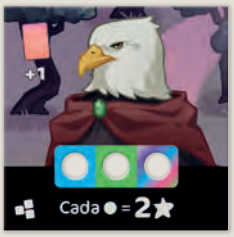
As pérolas que ficarem em sua alpaca não contam para a sua pontuação de pérolas NEM para a possível pontuação bônus dos seus aldeões.

Aldeões de coleta geral

Esses aldeões podem conceder pontos bônus por uma variedade de coisas que você coleta normalmente, ou pelas pérolas que você tiver em **qualquer** dos seus aldeões. Você não precisa preencher completamente os espaços de pérola de um aldeão de coleta geral para ativar a pontuação dele.



3★ para cada peça de aldeão (■) em sua área de jogo que estiver completamente preenchida de pérolas, incluindo este aldeão.



2★ para cada pérola branca em quaisquer peças de aldeão em sua área de jogo.



6★ se você for o jogador com a maior quantidade de fichas de fada não utilizadas.
Você não recebe nenhum ★ se houver empate em maioria.



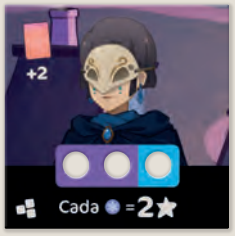
6★ se você for o jogador com a maior quantidade de pérolas rosa em todas as suas peças de aldeão.
Você não recebe nenhum ★ se houver empate em maioria.



5★ se você for o jogador com a maior quantidade de cartas de acampamento na mão.
Você não recebe nenhum ★ se houver empate em maioria.



1★ para cada carta de acampamento sobrando na sua mão.



2★ para cada ficha de fada não utilizada.

Aldeões de coleta pessoal

Esses aldeões podem conceder pontos bônus pela organização pessoal das pérolas colocadas neles. Você precisa preencher completamente os espaços de pérola de um aldeão de coleta pessoal para ativar a pontuação dele.



6★ se você tiver 4 pérolas da mesma cor nesta peça de aldeão.



8★ se você tiver as 5 pérolas indicadas nesta peça de aldeão (■).



5★ se você tiver 5 pérolas, cada uma de uma cor diferente, nesta peça de aldeão.

Habilidades das fichas de fada

Você pode usar uma ficha de fada em sua área de jogo no momento adequado descartando-a do jogo.



Fada da Fogueira

Conta como 1 carta de acampamento de qualquer tipo.

Você pode usar esta ficha de fada no lugar de uma carta quando for pagar para ir a um rio ou para uma seção de vila, ou como a metade de qualquer par de cartas que quiser jogar pela habilidade dela. Você pode, até mesmo, usar duas Fadas da Fogueira como um par de cartas de acampamento qualquer para realizar seu efeito.



Fada da Ventania

Move até 3 pérolas de sua alpaca ou de suas peças de aldeão para quaisquer outras peças de aldeão suas.

Você pode usar esta fada para abrir espaço na sua alpaca se ela estiver lotada, ou para reorganizar até 3 pérolas entre seus aldeões.



Fada da Nuvem

Ignore o custo para colocar uma ficha de tribo.

Use esta fada para evitar o pagamento necessário para ir às seções mais acima no rio ou para ir às seções prioritárias na vila.



Fada do Cogumelo

Transforme 1 espaço de pérola em um espaço curinga.

Utilize esta fada para ajudar a armazenar uma pérola que você não poderia guardar, a fim de pontuá-la. Observe que esta ficha de fada apenas permite a colocação de uma pérola em um local que seria proibido, não alterando a cor da pérola para qualquer outro fim.



Fada do Rio

Ao coletar uma pérola, colete uma pérola adicional.

Uma maneira útil de coletar várias pérolas com a mesma ficha de tribo, que pode ajudar a pontuar um objetivo de alpaca. Isso também significa que chegarão menos pérolas no lago.

Pontuação de fim de jogo

Após 5 rodadas, o que é indicado pelo fato de ser a 3ª vez em que as fichas de fada são colocadas em ícones de toco de árvore, a partida termina e os jogadores somam seus **pontos de vitória** (★).

Primeiro, some os pontos ★ de todas as pérolas que você colocou em suas peças de aldeão. Pérolas em sua alpaca não valem pontos.



Depois, marque os pontos bônus. Pelo seu aldeão inicial, ganhe 3★ para cada peça de aldeão que você tenha preenchido totalmente com pérolas (incluindo o seu aldeão inicial). Então, some os valores ★ de acordo com as habilidades especiais de cada um das suas outras peças de aldeão *(veja mais na página 16)*.

Por fim, ganhe 4★ para cada carta de objetivo de alpaca que você tenha em sua área de jogo.

O jogador que somar a maior quantidade de ★ vence a partida. Em caso se empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Exemplo de pontuação

O jogador 2 terminou a partida na seguinte situação com relação a aldeões, pérolas, objetivos de alpaca e fichas de fada.

Pontos por pérolas colocadas nos aldeões:

2x pérolas brancas = 10 pontos
1x pérola roxa = 4 pontos
1x pérola rosa = 3 pontos
8x pérolas azuis = 16 pontos
2x pérolas verdes = 2 pontos

Quaisquer pérolas em sua alpaca não valem pontos.

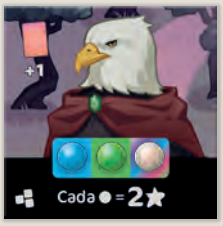
Isso resulta em **35 pontos de pérola**.

Pontos bônus pelos aldeões:



Aldeão inicial

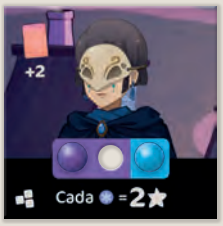
3 aldeões completamente preenchidos de pérolas somam 9★ bônus.



2 pérolas brancas em vários aldeões somam 4★ bônus ao todo.



4 pérolas azuis aqui somam 6★ bônus.



2 fichas de fada não utilizadas somam 4★ bônus.



Nenhum outro jogador tem ao menos 2 fichas de fada, então este aqui soma 6★ bônus.

Isso resulta em **29 pontos de aldeão**.

Pontos de objetivo de alpaca:



Ele cumpriu 1 objetivo de alpaca, então conseguiu **4 pontos de objetivo de alpaca**.

A pontuação final do jogador 2 é 35 + 29 + 4 =
68★

Créditos

Editoras
BGNations e **Good Games Publishing**

Designer do jogo
Romain Caterdjian

Desenvolvimento do jogo
Allen Wang, Alice Chen, Kim Brebach

Editores do Jogo
Allen Wang
Zong-Ger

Criativos
Alice Chen, Amanda Lai

Ilustrador
Dofinn

Design Gráfico
Boyea Lai, Peter Gifford

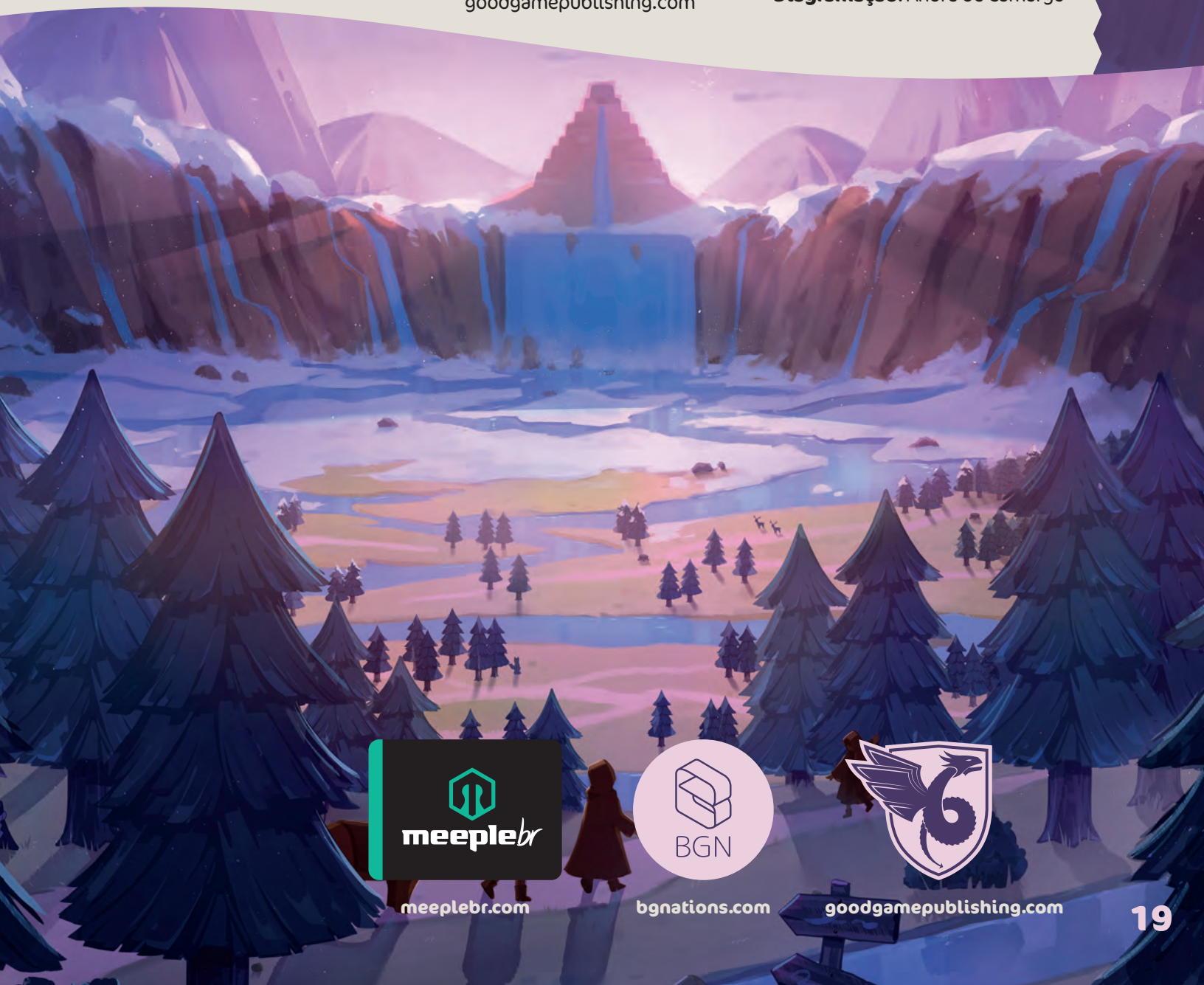
Fabricação
Boda Games Manufacturing
bgnations.com
goodgamepublishing.com

Glyp Games LTDA.
Rua Manoel Pires de Moraes, 18.
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP

Site: meeplebr.com

SAC: atendimento@meeplebr.com

Versão brasileira MeepleBR
Edição: Renato J. Lopes
Tradução: João José Gois
Revisão: Bianca Melyna, Dayana Moreira e Romir Paulino.
Diagramação: André de Camargo



Resumo do Jogo / da Rodada

Jogue 5 rodadas e então pontue.

Em cada rodada:

Fase de Preparação

1. Preencha os rios em jogo com as pérolas.
2. Coloque fichas de fada (nos tocos de árvore em rodadas ímpares , nas estátuas de raposa em rodadas pares ).
3. Descarte aldeões não coletados e revele 6 novos aldeões.

Fase de Exploração

1. Mova a ficha de tribo mais acima na trilha de turno para o espaço mais acima de qualquer seção do tabuleiro.
2. Pague ou ganhe cartas de acampamento de acordo com o custo da seção escolhida.
3. Jogue pares de *Bandeira*, *Lanterna* ou *Provisão* para usar sua habilidade.
4. Repita os passos 1 a 3 até que a trilha de turno esteja vazia.

Fase de Coleta

1. Libere as pérolas.
2. A partir do canto superior esquerdo, colete 1 pérola de cada ficha de tribo ao longo dos rios (jogue um par de *Redes de Pesca* para coletar uma pérola extra), depois mova a ficha de tribo para o espaço disponível mais abaixo na trilha de turno.
3. Colete ALGUMA(S) OU TODAS as pérolas do lago, depois mova a ficha de tribo para o espaço disponível mais abaixo na trilha de turno.
4. Recrute Aldeões (jogue um par de *Shamisen* para poder recrutar mais um), depois mova a ficha de tribo para o espaço disponível mais abaixo na trilha de turno.
5. Mova pérolas para os aldeões.

Pontuação (após 5 rodadas)

1. Pontue as pérolas nos aldeões (não pontue as pérolas que estão nas alpacas).
2. Pontue as habilidades das peças de aldeão.
3. Pontue os objetivos de alpaca.
4. Quem tiver mais pontos, vence. Em caso de empate, a vitória é compartilhada.

BGN

meeplebr