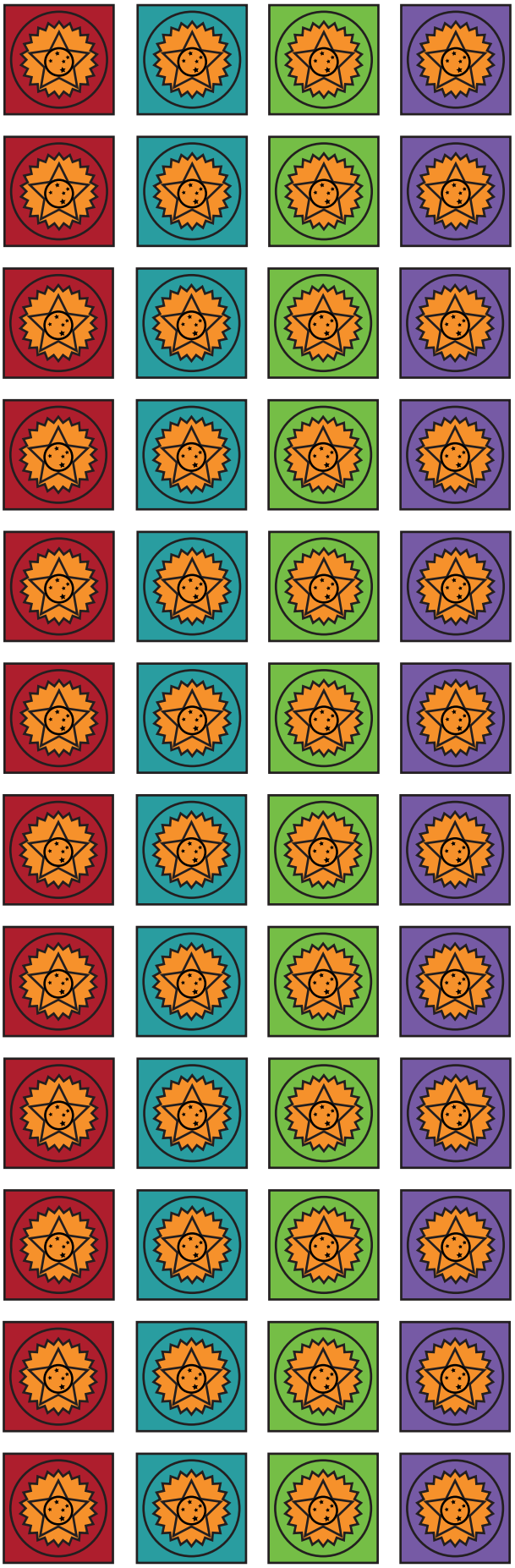
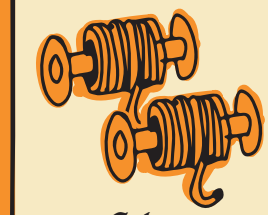
Tokens

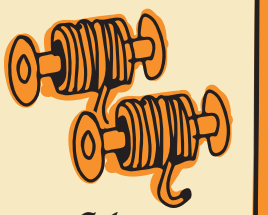
Frente e Verso Iguais

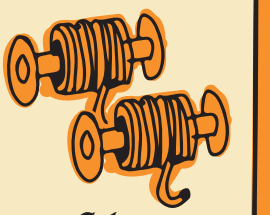


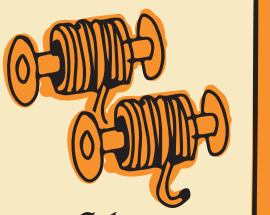
Recomenda-se imprimir e colar em um papel de alta gramatura

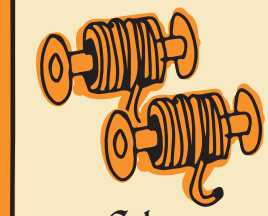
Ração
Ração
Ração
Ração
Ração
Ração
Ração
Ração
Ração
Ração
Ração
Ração
Cobre
Cobre
Cobre
Cobre

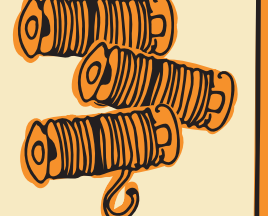

Cobre


Cobre


Cobre


Cobre


Cobre


Cobre

Cobre

Cobre

Contingente

Contingente

Contingente

Contingente

Contingente

Contingente

Contingente

Contingente

Contingente

Contingente

Contingente

Contingente

O clima está ótimo hoje

Nada melhor que uma pausa no meio do dia para uma xícara de café

Guerra de Canudos no Nordeste

+1

Importações em Alta no Sudeste

-1

Fortes Tempestades no Nordeste

+1

Amizades Inesperadas no Centro Oeste

-1

Febre Amarela no Norte

+1

Bons Agouros no Sul

-1

Problemas Inesperados no Centro Oeste

+1

Investidores Inesperados

-1

Fortes Ondas de Frio no Sul

+1

Crise de Fome

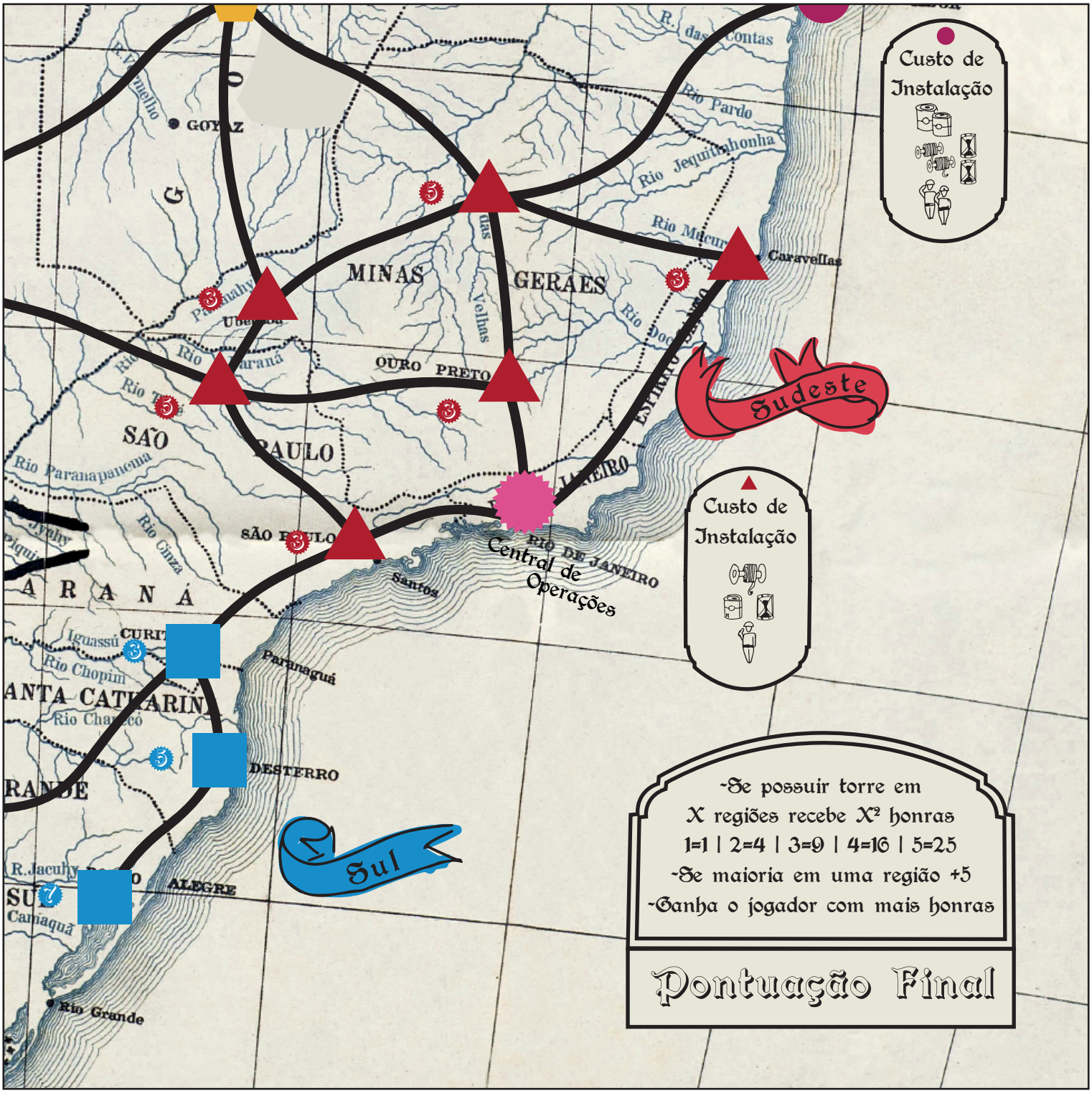
+1

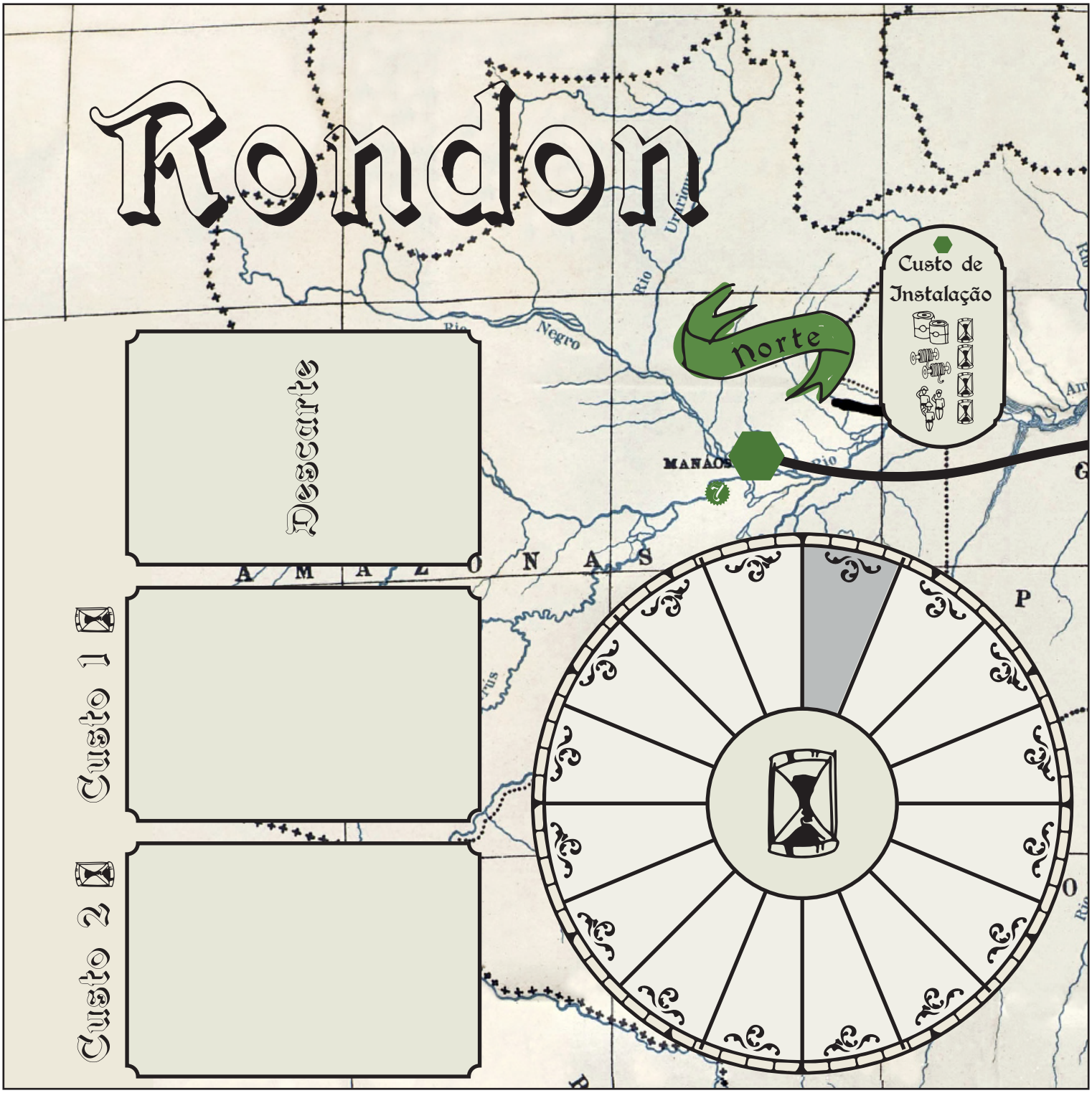
Problemas
Inesperados
no Norte
+1

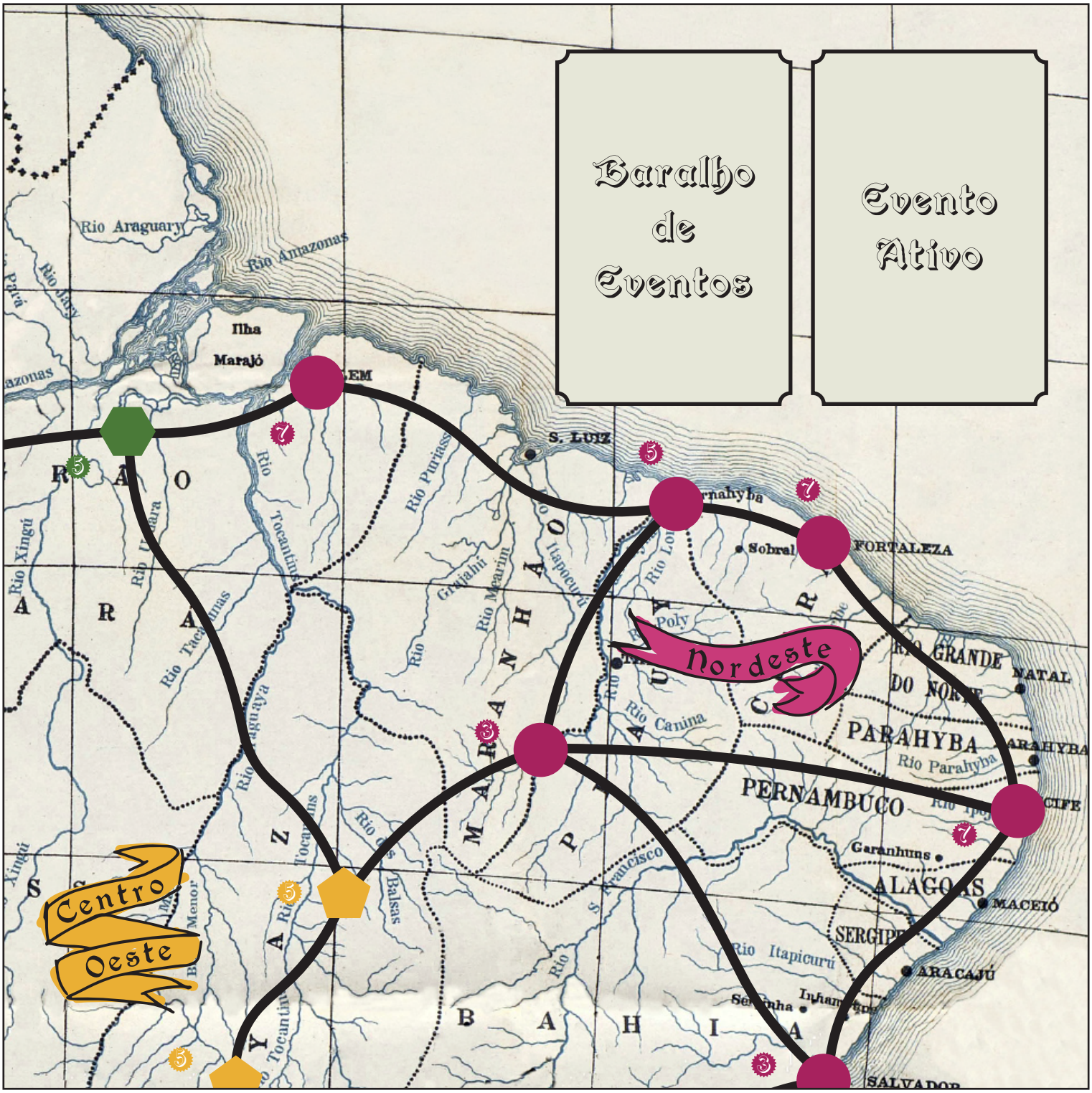
Agricultura
Farta no Nordeste
-1

Verso das cartas

Custo 2
Custo 3
Custo 3
Barralho de Recursos
do Brazil
L
uturo
CUYABÁ
Rio Cuyabá
Mondego
Custo de Instalação
Custo de Instalação
Rio Uruguay
Bagé
REPUBLICA
DEL URUGUAY


Custo de Instalação
Custo de Instalação
Sudeste
Sul
Central de Operações
MINAS GERAES
SÃO PAULO
OURO PRETO
RIO DE JANEIRO
Santos
Paranaguá
DESTERRO
ALEGRE
Rio Grande
Caravellas
Rio Pardo
Rio Jequitinhonha
Rio Paranapanema
Rio Cinza
Rio Chopim
Iguassú
R. das Contas
Rio Grande
-Se possuir torre em
X regiões recebe X² honras
1=1 | 2=4 | 3=9 | 4=16 | 5=25
-Se maioria em uma região +5
-Ganha o jogador com mais honras
Pontuação Final


Rondon
Descarte
Custo 1
Custo 2
Custo de Instalação
Norte
MANAOS
Rio Negro
A M A Z O N A S


Baralho de Eventos
Evento Ativo
Nordeste
Centro Oeste
Rio Araguary
Rio Amazonas
Ilha Marajó
S. LUIZ
Sobral
FORTALEZA
NATAL
PARAHYBA
Rio Parahyba
PERNAMBUCO
Garanhuns
ALAGOAS
MACEIÓ
SERGIPE
ARACAJÚ
Rio Itapicurú
Rio Canina
Rio Poly
Rio Tocantins
Rio Xingú
Rio Purias
Rio Mearim
Rio Balsas
Rio Tocantins
Rio Araguaya
Rio Tocantins
Rio Tocantins
Rio Tocantins

Rondon
Manual

30-45 min de duração
2 a 4 jogadores
+12 anos

Brasil século XIX,

Você é um oficial do exército e foi lhe dada a missão de construir torres de telégrafos por todo o Brasil, afim de melhorar as comunicações e unir o país. Caso seja muito eficiente em sua missão, e construa o maior número de torres, e no maior número de regiões, você subirá de patente e entrará para a história do Brasil.

Componentes

1 Tabuleiro com as rotas das linhas telegráficas do Brasil.
48 Marcadores de Batalhão (12 de cada)
36 Cartas de recurso
12 Cartas de Evento.

Preparação do jogo

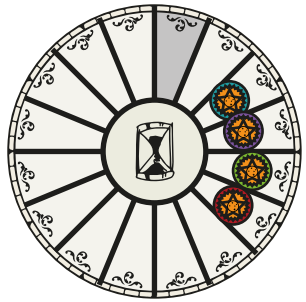
Coloque o tabuleiro com o mapa no centro da mesa. Cada jogador pega seu conjunto com 12 Marcadores de batalhão.

Defina aleatoriamente a ordem de jogo, e coloque um marcador de batalhão de cada jogador na ordem do último até o primeiro em sentido anti-horário.

O marcador sempre girará em sentido horário, e o que estiver mais longe no marcador se move, no caso de haver mais que um espaço para se mover o último pode jogar mais de uma vez desde que os custos de tempo permitam essas ações.

No exemplo acima o jogador com o marcador verde pode fazer duas ações de tempo antes de ter de passar a vez, então poderia comprar uma carta de recursos de 1 tempo, novamente compraria mais uma de 1 tempo, e então passaria a vez para o marcador azul.

Primeira Compra de 1 tempo



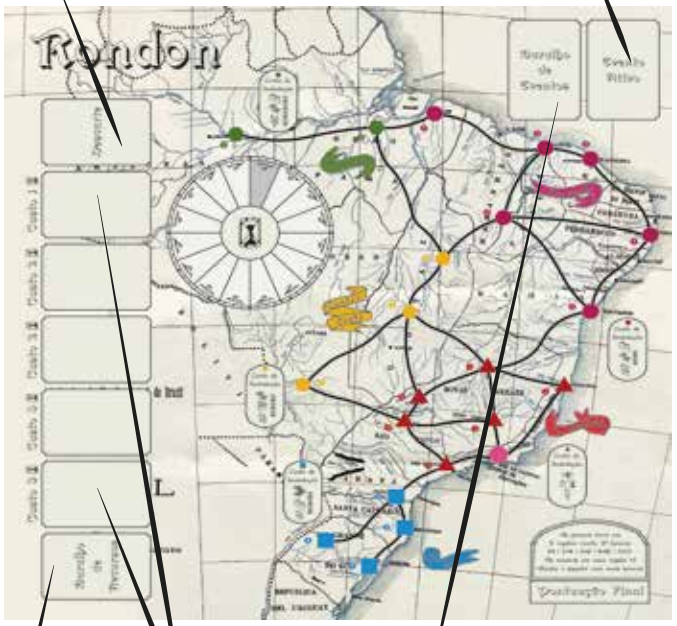
Segunda compra de 1 tempo

Embaralhe as cartas de recurso (cobre, contingente e ração), abra a carta do topo e coloque no espaço mais à direita vago, até que todas os cinco espaços estejam ocupados.

Embaralhe as cartas de evento e coloque-as no espaço destinado.

Cartas de efeito ativadas

Cartas usadas ou descartadas



Baralho de efeitos

Cartas abertas para compra

Baralho de recursos

Você está pronto para começar.

Objetivo do jogo.

O objetivo do jogo é marcar o maior número de pontos.

Pontos são obtidos através da construção das torres de telecomunicação.

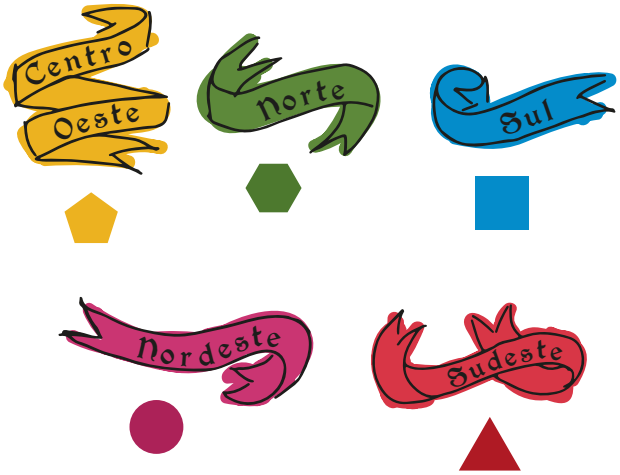
Através dos pontos direto no local de construção das torres.

Através da diversidade de regiões ocupadas.

Através da ocupação da maioria de uma região.

As regiões

O mapa do Brasil República é dividido no tabuleiro em cinco regiões: Norte, Nordeste, Sudeste, Centro-oeste, e Sul. Cada uma das regiões é identificada no jogo por um símbolo e uma cor, para que você possa saber se está construindo em uma região diferente e se um evento afeta a região onde você irá construir.

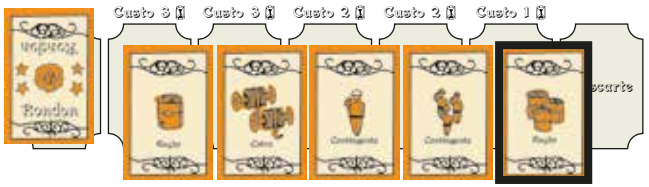


O turno de jogo

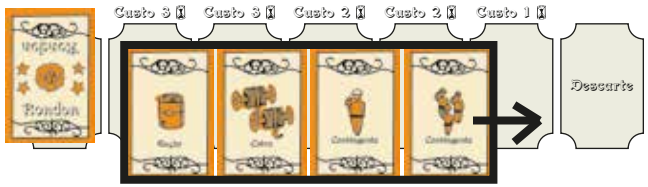
O jogador ativo tem duas opções:

Pegar uma carta da oferta e mover seu marcador, no relógio, de acordo com o custo de tempo escrito na posição em que a carta estava. Caso a quantidade de cartas na mão do jogador exceda 7, o jogador deve descartar uma carta a sua escolha. Depois de comprada a carta de recurso, o jogador deve deslocar, para a direita, todas as cartas que sobraram na mesa e retirar uma carta do topo do baralho e preencher o espaço vazio de carta ao lado do baralho.

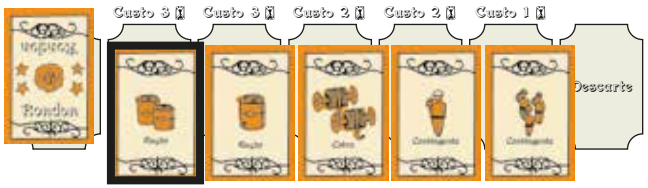
Construir uma torre de telecomunicação pagando seu custo, em tempo movendo no relógio as casas necessárias, de acordo com a região na qual a torre foi construída. As cartas usadas para a construção da torre devem ser descartadas no local indicado.



Suponde que tenha sido comprada a carta de Custo 1, todas as da lateral dela se movem para a direita, no sentido do monte de descarte



Uma nova carta é virada do baralho de recursos e colocada no primeiro de custo 3 enquanto todas seguem seu caminho.



Bônus de eficiência

Caso o jogador construa uma torre gastando EXATAMENTE os recursos necessários, ele pode escolher uma carta da oferta e coloca-lá na mão, sem ter que mover no relógio.

Se após uma carta da oferta ser reposta, e não existir mais nenhuma carta no baralho de compra das cartas de recurso, deve-se abrir uma carta de evento, e embaralhar as cartas de recurso descartadas colocando-as no local do baralho virado para baixo.

Construção de torres

Quando um jogador tiver em sua mão recursos suficientes para a construção de uma torre na região sudeste, ele pode fazer sua primeira construção a partir das casas que estão ligadas a Central de Operações.

Depois da primeira construção, o jogador pode escolher outros locais para colocar suas torres, desde que esse local esteja ligado no mapa a uma torre já construída por você ou por outro jogador.

(imagem de locais possíveis e não possíveis para construção de torres)

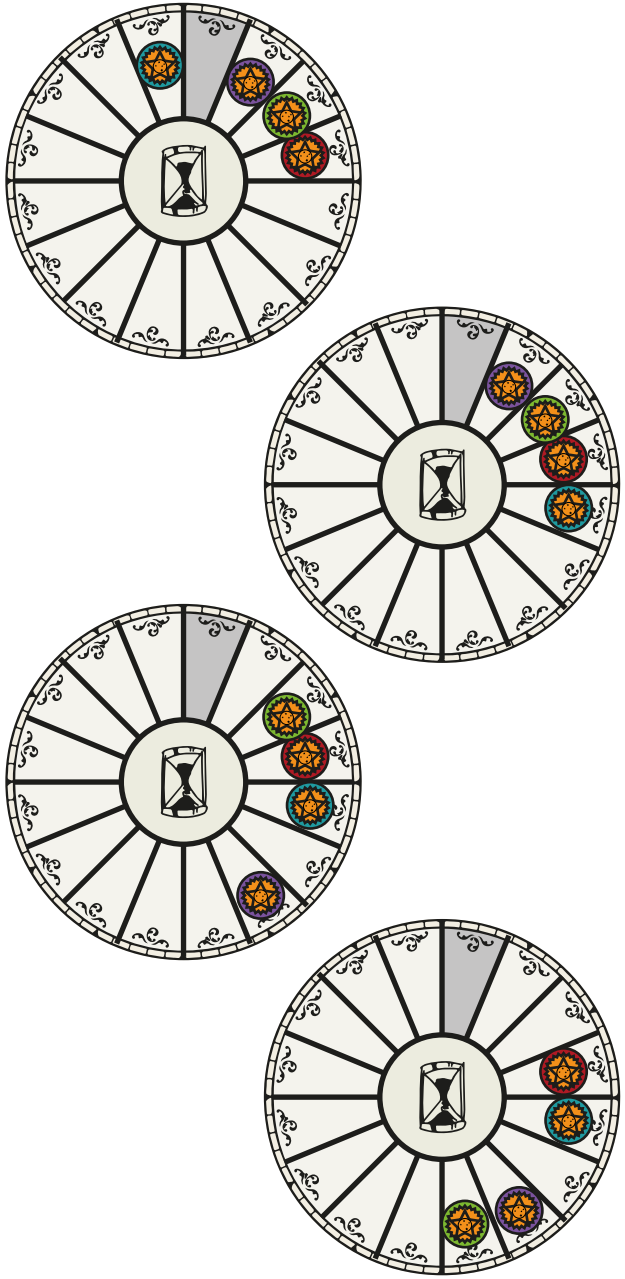
Lembre-se: As regiões, onde podem ser construídas as torres, possuem pontuações diferentes.

Locais liberados para construção

O relógio

A ordem de jogada é sempre de quem está por último nas casas do relógio. A cada jogada a peça de marcação do jogador anda a quantidade específica exigida por sua ação nas casas vazias a sua frente. Caso o jogador faça uma ação, ande as casas exigidas por ela e mesmo assim continua sendo o último na posição do relógio, ele pode fazer mais uma ação.

Supondo apenas que todos os jogadores façam compras de dois tempos seguidamente, o relógio se moveria da seguinte forma:



Eventos

Quando não houver mais cartas no baralho de recursos, deve-se ativar uma carta de evento. Os eventos podem ser ruins ou bons, e podem ser nacionais ou regionais.

Os eventos são fatos que vão causar o aumento ou a diminuição de recursos para a construção de torres. Por exemplo: Caso vire-se uma carta de evento, e nela esteja escrito que ondas de frio atingiram o sul, aumenta-se um soldado para cada construção nessa região.

A carta acima, fortes ondas de frio no sul, faz com que todas as construções no Sul necessitem de +1 recurso de contingente, ou seja, o que normalmente seria de 3 cobres, 2 rações e 2 contingentes para construir no Sul, passa agora a 3 cobres, 2 rações e 3 contingentes, um contingente a mais.

A carta de evento fica ativa até que o baralho de recursos seja novamente embaralhado, e outra carta de evento passe a ficar ativa.

Término de jogo

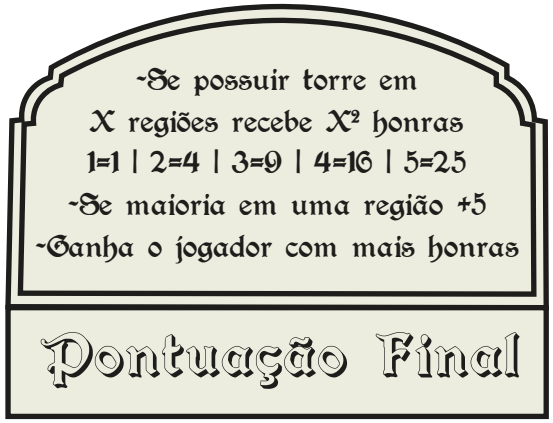
O jogo termina quando todos os pontos de construção de torre são preenchidos por torres dos jogadores.

Contagem de pontos

Os jogadores somam os pontos respectivos as torres construídas.

Soma-se o número de regiões em que o jogador possui uma construção e eleva-se esse número ao quadrado.

A cada região em que o jogador conseguiu ter o maior número de construções, aumenta-se 5 pontos na contagem.

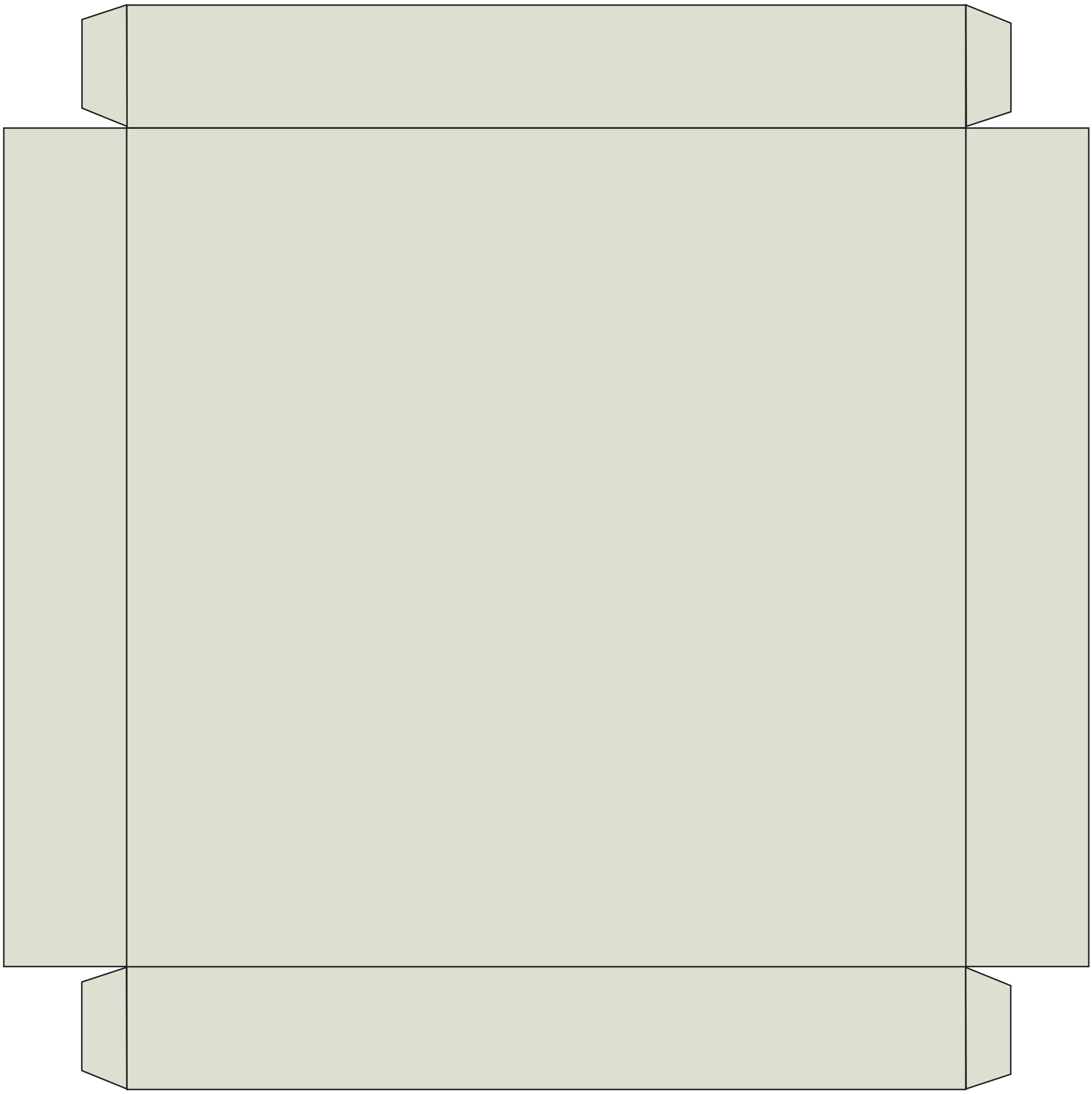


Após a contagem, o jogador com mais pontos é o grande vencedor. Em caso de empate o jogador com mais torres leva o desempate, se ainda assim continuar empatado, o ganhador é o jogador que tiver mais torres em sequência, caso persista o empate, o vencedor é o jogador com mais cartas na mão, caso persista o empate o vencedor é o jogador que construiu a última torre.

Designers:
Davi Araki
Douglas de Almeida Moreira
Fernanda Távora

Arte:
Douglas de Almeida Moreira
Fernanda Távora

Escala - 1:10.000.000



Rondon

Você é um oficial do exército e foi lhe dada a missão de construir torres de telégrafos por todo o Brasil, afim de melhorar as comunicações e unir o país. Caso seja muito eficiente em sua missão, e construa o maior número de torres, e no maior número de regiões, você subirá de patente e entrará para a história do Brasil.

2-4 jogadores
30-45 min
+12 anos

Projetado por: Davi Araki
Douglas de Almeida Moreira
Fernanda Távora