

ROAM

Como Jogar



Bem-vindo a Arzium,

lar de civilizações antigas, criaturas bizarras, maravilhas inexplicáveis e personagens vibrantes. Uma grande doença adormecida se espalhou pela terra, fazendo com que todo tipo de criatura passasse a vagar confusa por centenas de quilômetros em uma caminhada sem rumo. Seu trabalho é procurá-los, despertá-los de seu sono e recrutá-los a fim de que possam ajudá-lo a encontrar ainda mais almas perdidas!

Arzium é o cenário de outros jogos, tais como Above and Below, Near and Far, Islebound e City of Iron.

COMPONENTES

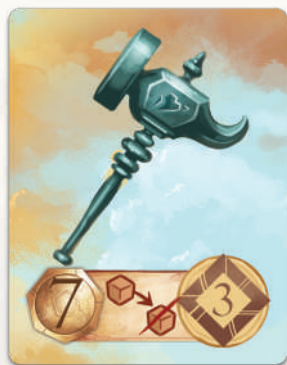


43 Terrenos/Personagens



12 Cartas Iniciais

(Cartas iniciais possuem um estandarte)



24 Peças de Artefato

(Não retratados)

4 Cartas de Ajuda

1 Posto Avançado



96 Marcadores de Explorar

(24 em cada uma das 4 cores)



30 Moedas de Valor 1 6 Moedas de Valor 5

PREPARAÇÃO

1. Entregue a cada jogador um conjunto de 3 cartas iniciais de uma cor (cartas iniciais possuem ícones de estandartes). Coloque as que sobram de volta na caixa do jogo. Os jogadores pegam marcadores que correspondam à cor escolhida.

2. Embaralhe as cartas de terreno e coloque-as em uma pilha (com o lado do terreno para cima).

3. Saque 6 cartas de terreno e coloque-as em uma grade de 3x2 (com o lado do terreno para cima) no centro da mesa. A partir de agora esta grade será chamada de “mapa”. Coloque-as de forma que suas bordas fiquem adjacentes, sem muito espaço entre elas. Os pergaminhos devem ficar na borda extrema do mapa, como mostrado na figura.

4. Cada jogador deve alinhar suas cartas iniciais adjacentes a uma borda do mapa. Cada jogador deve escolher uma borda diferente.

5. Escolha um jogador inicial. Entregue a este jogador a ajuda ao jogador que diz “Primeiro Jogador” no topo. A ordem dos turnos segue em sentido horário. Entregue a cada um dos outros jogadores uma ajuda ao jogador. Coloque as moedas próximas do mapa. O segundo e o terceiro jogadores iniciam a partida com 1 moeda cada. O quarto jogador inicia com 2 moedas.

Artefatos: se estiverem jogando o jogo básico, devolva os Artefatos para a caixa do jogo. Se estiverem jogando o jogo completo, consulte a página 12 para saber como utilizá-los.

Nota: todos os componentes são limitados, exceto as moedas. Se qualquer um deles acabar durante a partida, quer dizer que eles não estão mais disponíveis. Se as moedas acabarem, use algo adequado a fim de substituí-las.



*Pilha
de Saque*

COMO JOGAR

1. Começando com o primeiro jogador, os turnos seguem em sentido horário.

2. Em seu turno, use um de seus personagens disponíveis (com a face para cima) para colocar marcadores de explorar sobre o mapa. Para fazê-lo, vire a carta de personagem com a face para baixo e coloque seus marcadores de explorar sobre o mapa da mesma forma e na mesma direção para a qual a carta está voltada; esta configuração é mostrada na carta de personagem. A forma deve adequar-se totalmente às bordas do mapa (exceção: marcadores “em branco” no padrão não precisam adequar-se ao mapa). Você não pode girar padrões de marcadores e deve colocar todos os marcadores como mostrado, se possível.



Marcador em branco

Se um quadrado **já estiver ocupado** pelo marcador de um oponente ou por um de seus marcadores que foi colocado em um turno anterior, pule este quadrado (enquanto ainda coloca os marcadores restantes).

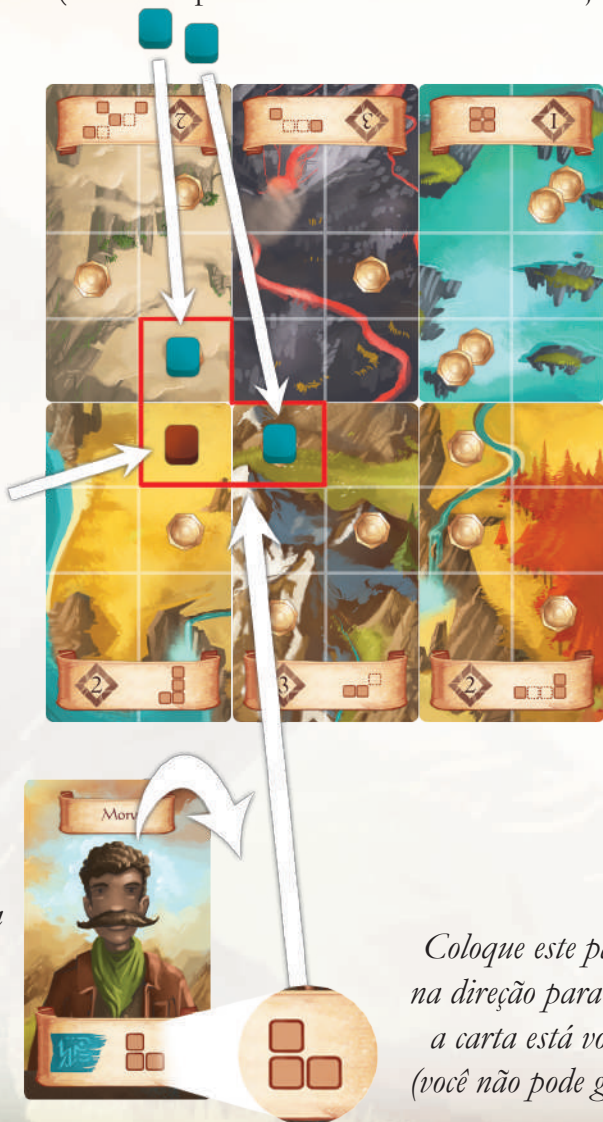
IMPORTANTE: um quadrado em uma carta de terreno nunca pode possuir mais de um marcador.



Isto não é permitido.

Nota: você não pode reivindicar quaisquer de seus marcadores que estejam no tabuleiro até que uma carta que eles ocupam esteja completa (consulte a página 10). Se os marcadores acabarem, jogue seu turno normalmente, mas não coloque nenhum marcador.

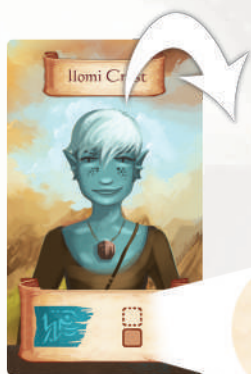
3. Se você colocar quaisquer marcadores de explorar ou símbolos de moedas, pegue uma moeda para cada símbolo. Mantenha suas moedas próximas de suas cartas de personagem. Jogue com as moedas abertas (você não pode escondê-las dos outros jogadores).



Devido a este quadrado já estar ocupado, o marcador azul deve pulá-lo.

Vire esta carta para usá-la.

Coloque este padrão, na direção para a qual a carta está voltada (você não pode girá-la).



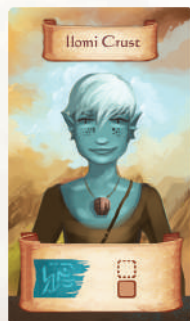
*Isto é permitido.
Um quadrado
em branco pode
ultrapassar a
borda do mapa.*



Isto não é permitido. Um padrão de marcador normal não pode ultrapassar a borda do mapa.

Habilidade das Moedas

Em seu turno, quando colocar marcadores, você pode pagar 2 moedas para colocar um marcador “em branco”, como mostrado na carta de personagem que você está usando neste turno. Você pode executar esta habilidade uma vez para cada cubo em branco sobre a carta, desde que você possua moedas suficientes (mas lembre-se: você só pode usar uma carta de personagem por turno; e cada quadrado no mapa só pode possuir um marcador).



Ao pagar 2 moedas, esta carta pode colocar 1 marcador extra.



*Este jogador
ganha 3
moedas ao
colocar neste
quadrado.*

4. No final de seu turno, se todos os seis quadrados de qualquer carta de terreno estiverem ocupados por marcadores de explorar, o último personagem naquele quadrado é encontrado!

- O jogador com a maior quantidade de marcadores de explorar sobre a carta completa reivindica a carta.
- Se houver um empate na quantidade de cubos, cada jogador envolvido no empate pode dar lances com suas moedas a fim de tentar reivindicar a carta, começando pelo jogador ativo (o jogador que está jogando o turno atual) e seguindo em sentido horário. Cada jogador só pode dar lance uma vez, e cada lance deve

ser de pelo menos uma moeda a mais do que o último (embora jogadores possam escolher “passar” e não dar lances). O jogador envolvido no empate que der o maior lance, reivindica a carta.

Exemplo: Cid coloca seu terceiro marcador em uma carta, empatando com Zoey. Cid começa o leilão com 0. Zoey não possui moedas, desta forma ela não consegue dar lances. Cid vence e reivindica carta.

- Quando você reivindica uma carta, coloque-a com o lado do personagem para cima próxima de suas outras cartas, na mesma direção para a qual ela está voltada. Devolva todos os marcadores que estavam sobre a carta para seus proprietários. Substitua a carta reivindicada por uma nova carta do topo do deck (coloque-a na mesma direção que a carta que ela substituiu estava).
- Se outro jogador reivindica a carta, mas você possui pelo menos um marcador de explorar sobre ela, você ganha uma moeda. Você nunca ganha mais do que uma moeda por uma carta reivindicada (mesmo que você possua dois ou três marcadores de explorar sobre a carta). Nota: vários jogadores podem reivindicar uma moeda se ele possuir um marcador sobre a carta, mas não pode reivindicar a carta.

Exemplo: Cid coloca seu terceiro marcador sobre a carta, de forma que agora todos os seis espaços estão ocupados. Cid é o jogador que possui mais contadores no espaço e reivindica a carta. Cada um dos outros três jogadores possui um marcador sobre a carta, desta forma, cada um deles coleta uma moeda.

5. Se no início de seu turno todas as cartas de personagem estiverem com a face para baixo, coloque todas elas com a face para cima. Em seguida, dê sequência ao seu turno normalmente.

DESCANSO ANTECIPADO: no início de seu turno, você pode colocar todos os seus personagens com a face para cima, mesmo que alguns deles já estejam desta forma, mas o custo para fazer isto deve ser pago normalmente. O custo é uma moeda para cada personagem que já esteja com a face para cima. Se o fizer, você deve colocar todos os seus personagens com a face para cima (não é possível manter alguns deles com a face para baixo).

FIM DA PARTIDA:

Jogue até que um jogador possua dez cartas (incluindo as três iniciais). Quando um jogador possuir dez cartas, finalize a rodada de forma que todos os jogadores tenham jogado a mesma quantidade de turnos. Em seguida, cada jogador conta os pontos indicados nas cartas que possui. O jogador com mais pontos é o vencedor. Se houver empate, o jogador com mais moedas, vence. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

Símbolo de pontos



JOGO COMPLETO

Embaralhe as peças de artefato e coloque uma linha de quatro delas acima do tabuleiro.

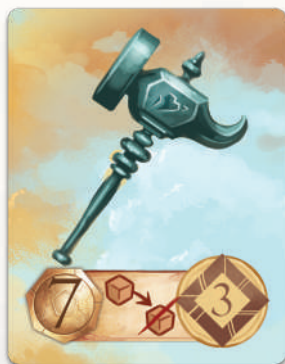
No final de seu turno, você pode comprar uma das peças de artefato pelo custo de moeda listado. Se você comprar um artefato, coloque-o próximo de suas cartas de personagem e reabasteça a linha de artefatos com um novo do topo da pilha (de forma que a linha possua sempre quatro). Você pode possuir qualquer número de artefatos, mas só pode comprar um por turno.

Artefatos concedem habilidades especiais.

- Para usar uma habilidade especial de um artefato que você possui, coloque-o com a face para baixo.
- Você só pode usar estas habilidades em seu turno.
- Não há limite de número de artefatos que você pode usar em seu turno.

- Sempre que você colocar todas as suas cartas de personagem com a face para cima, faça o mesmo com todos os artefatos com a face para baixo (de forma que possa usá-los novamente). Faça isto mesmo quando estiver usando o **descanso antecipado**.
- Você **não precisa** pagar uma moeda para cada artefato que esteja com a face para cima se você usar o descanso antecipado.

Para descrições de habilidades especiais de artefato específicas, consulte a página 16.



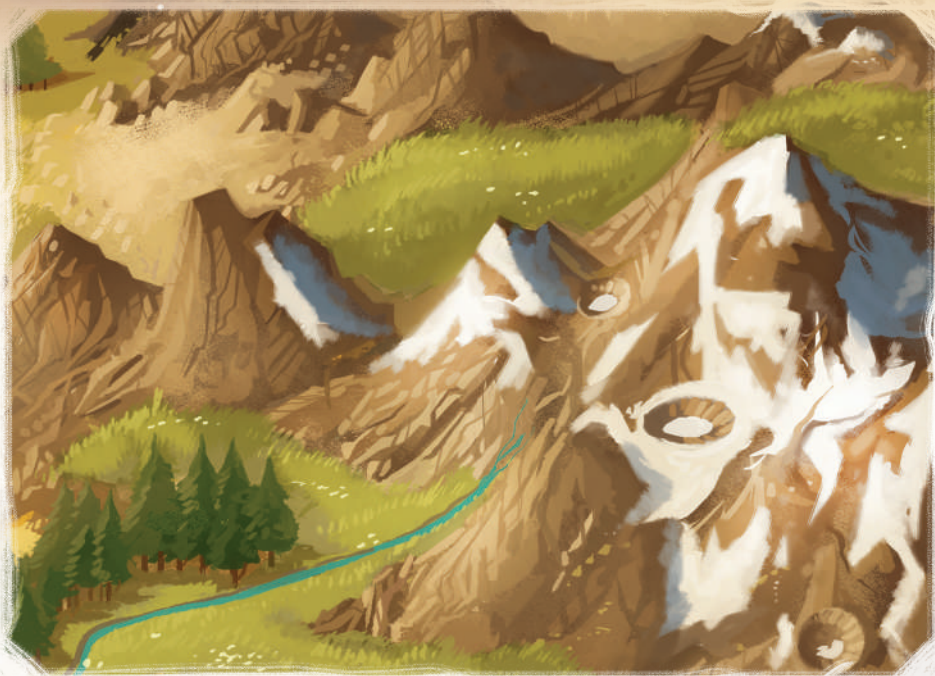
VARIANTE POSTO AVANÇADO

Coloque a carta Posto Avançado próxima do tabuleiro. Se, durante a partida, você usar seus marcadores para cercar totalmente um marcador que pertença a um oponente (8 quadradinhos), você reivindica a carta Posto Avançado, a qual lhe concede 3 pontos adicionais ao final da partida. Uma vez que você possui a carta, nenhum outro jogador poderá fazê-lo.



VARIANTE EMPILHAMENTO

Em vez de jogar com o limite de um marcador por quadrado, cada quadrado pode possuir até dois marcadores (coloque um sobre o outro). O jogador com mais marcadores sobre a carta (quando esta estiver completa) reivindica a carta normalmente. Resolva quaisquer empates normalmente.



Game Design: Ryan Laukat

Ilustrações: Ryan Laukat

Tradução: Marcelo Oliveira

Revisão: Kleber Bertazzo

Design Brasileiro: Cristiano Cuty

Contribuições da fase de desenvolvimento: Ryan Laukat, Malorie Laukat, Alex Davis, Brenna Asplund, Alf Seegert

Playtesters: Brenna Asplund, Malorie Laukat, Alex Davis, Rachel Laukat, Kyle Hammond, Sheryl Laukat, Brandon Laukat, Alf Seegert, Natasha Seegert, Rose Asplund

Muito obrigado aos apoiadores do Kickstarter que tornaram possível a impressão deste jogo! Além disso, obrigado a todos que ajudaram a explicar e editar este livro de regras.

Copyright 2019 Red Raven Games

Para quaisquer dúvidas sobre regras, envie-nos um e-mail.

Visite www.conclaveweb.com.br.

HABILIDADES DOS ARTEFATOS



Quando usar esta habilidade, você pode colocar um marcador em branco sem custo (em vez de pagar 2 moedas). Isto não permite que você coloque um marcador sem usar a carta de personagem.



Quando usar esta habilidade, você pode substituir outro marcador de jogador pelo seu (desde que você esteja usando um de seus personagens para colocar o marcador). Isto não permite que você coloque um marcador sem usar a carta de personagem. Se você substituir um marcador em um quadrado com um ou mais símbolos de moedas, você coleta as moedas com símbolos.



Quando usar esta habilidade, ganhe 1 moeda.



Quando usar esta habilidade, você pode girar um de seus padrões 90 graus em sentido horário ao colocar marcadores no mapa.



Quando usar esta habilidade, você pode deslizar qualquer marcador sobre o mapa (mesmo aquele que pertença a outro jogador) para um quadrado vazio adjacente vertical ou horizontalmente. Não colete quaisquer moedas ao usar esta habilidade.



Quando usar esta habilidade, você pode virar uma de suas cartas de personagem (com a face para cima ou para baixo). Você pode usar esta habilidade no início de seu turno. Por exemplo, você pode mudar a face de sua última carta que esteja com a face para cima. Coloque-a agora com a face para baixo no início de seu turno para estar apto a colocar todas as suas cartas com a face para cima.