

Em Vitruvius board game...

Você é um acadêmico competindo no maior concurso de arquitetura de Roma para ter a honra de ser o aluno destaque do mestre Vitruvius, arquiteto romano do século I A.C. Vitruvius deixou como legado a obra “Sobre a Arquitetura”, uma obra ampla composta de 10 volumes sobre diversos assuntos ligados a educação, o arquiteto, estruturas e a natureza. Portanto, prepare suas habilidades de estratégia e destreza para vencer neste jogo. Monte estruturas obedecendo a conceitos de estabilidade, utilidade e beleza. Mas cuidado, seu projeto não deve ser apenas bonito, ele deve resistir a cada novo andar criado.

COMPONENTES



Estrada de Pontuação



6 Marcadores para pontuação

70 cartas de projetos



Plataforma de Construção

6 Personagens



16 colunas, 16 capitéis e 8 arquivases

Depósito

Jogadores: 2-4 - Estratégia e destreza - Tempo: 40min - Estúdio e Editora: Ilanautas
Designer: JJ Alves - Artes: Igor Alencar - Revisão: Roberto Araújo - Produção: Ludens Lab
Produção dos componentes de montagem: Ludolovers/Ludoprint

* Neste jogo, utilizaremos a palavra acadêmico para representar o jogador.

COMPONENTES DE CONSTRUÇÃO

Os componentes básicos de construção são 3: coluna, capitel e arquitrave. Todos os componentes possuem quatro cores distintas: amarelo, verde, azul e vermelho. Há ainda o cinza, que é representado apenas nas cartas de projeto. Pode ser atribuída ao componente cinza qualquer outra cor para montagem do projeto.



COLUNAS são as peças-base do jogo. Todas as estruturas iniciam por ela. Em algumas situações, começar com colunas posicionadas de modo inadequado no terreno pode comprometer toda a estrutura no futuro. Enquanto uma coluna não tiver em cima dela um capitel, ela pode ser trocada por outra pela ação de TROCAR PEÇAS 🔄, seja ela da plataforma ou depósito, utilizando a ação de troca.

CAPITÉIS são estruturas intermediárias posicionadas entre a coluna e a arquitrave. São estruturas de ligação. Ao colocar/inserir um capitel em cima da coluna, ele a bloqueia. Ao ser bloqueada, não é possível fazer qualquer tipo de troca, seja a coluna do terreno ou depósito, a não ser que alguma carta ou regra especial diga o contrário.

Enquanto um capitel não tiver em cima dele uma arquitrave, ele também pode ser trocado por outro capitel pela ação de TROCAR PEÇAS 🔄.



ARQUITRAVES são estruturas finais que ficam dispostas em cima de capitéis, que por sua vez estão dispostos em cima de colunas. Uma vez colocada uma arquitrave, ela não pode mais ser removida nem trocada por qualquer outra arquitrave do terreno ou depósito, a não ser que alguma carta ou regra especial diga o contrário.

PLATAFORMA DE CONSTRUÇÃO

A Plataforma de Construção encontra-se no verso da caixa. Nela, os acadêmicos constroem a edificação. Possui impresso um terreno básico para construção com 12 espaços, os quais serão ocupados inicialmente e obrigatoriamente por colunas.



ESTRADA DE PONTUAÇÃO



*Os projetos precisam ser executados em sua totalidade como descrito na carta, obedecendo as cores e formas.

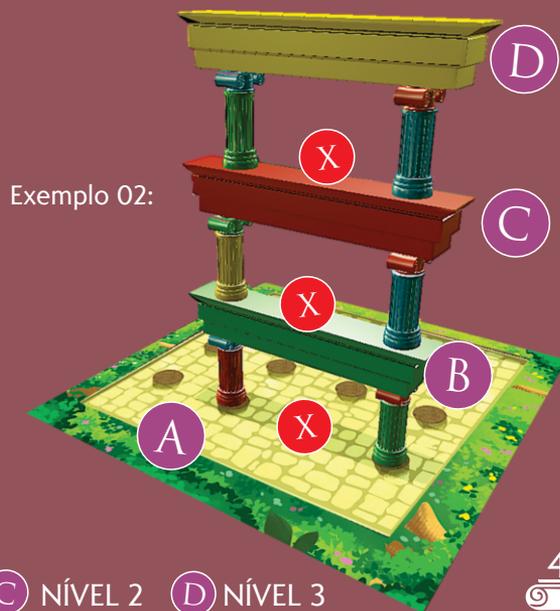
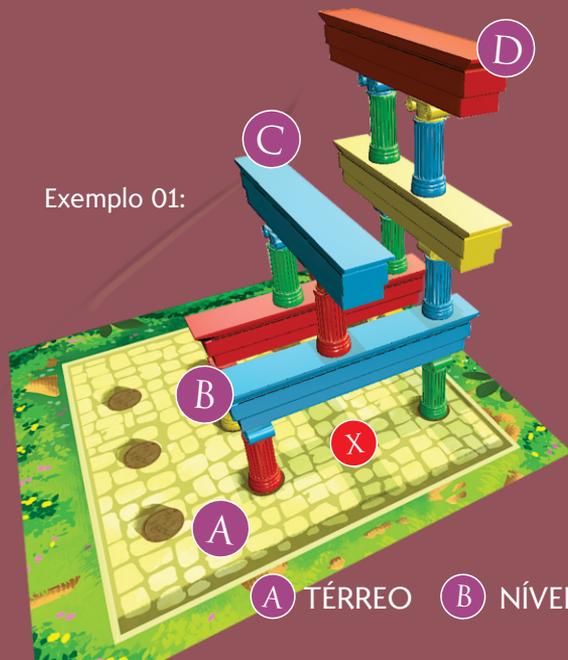
A Estrada de Pontuação é o caminho pelo qual os personagens percorrem à medida que o jogadores marcam pontos pela execução dos projetos. À medida que marca pontos, o acadêmico avança com o marcador de seu personagem para o espaço correspondente ao número de pontos na estrada.

NÍVEIS PARA CONSTRUIR

A estrutura básica fica completa quando duas colunas, dois capitéis e uma arquitrave são montados. Ao completar uma estrutura, não é mais possível adquirir pontos futuros em relação a ela. Sendo assim, você deve continuar construindo em cima da arquitrave. Caso haja um espaço entre duas colunas após o fechamento da arquitrave, ele será perdido naquele andar. A estrutura segue sendo montada em cima da arquitrave. A cada projeto executado em cima das arquitraves, além dos pontos descritos na carta, +1 ponto é concedido ao jogador no 1º nível. Estruturas construídas em cima da arquitrave no 2º nível contam +2 pontos e assim sucessivamente.

X O espaço deixado abaixo da arquitrave é eliminado, não é mais possível construir nele. Caso haja uma coluna no local, ela retorna para o depósito para ser usada novamente pelos acadêmicos.

* No exemplo 1 é possível utilizar diferentes estruturas de arquitrave em outros níveis para obter pontuações. No exemplo 2, a forma como os acadêmicos construíram possibilitará outras estratégias.



(A) TÉRREO (B) NÍVEL 1 (C) NÍVEL 2 (D) NÍVEL 3

CARTAS DE PROJETO

No início da partida, cada acadêmico deverá comprar 5 cartas de projeto para sua mão, mantendo sempre esse limite durante a partida. As cartas de projeto informam os formatos e cores que os acadêmicos devem executar na plataforma de construção durante a partida. Além dessa informação, há, na parte superior, o número correspondente à pontuação. Cartas com mais combinações possuem uma pontuação maior em relação às cartas com menos combinações.

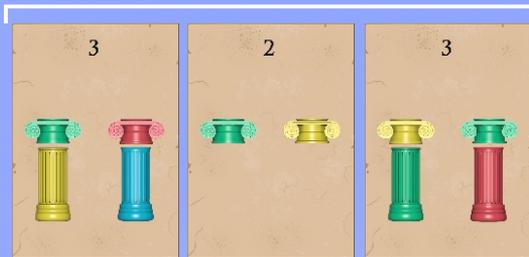
Também é possível realizar combinações entre as cartas, obtendo uma quantidade maior de pontos. O acadêmico que baixar 2 cartas de projetos em seu turno irá obter +1 ponto de bônus, além do descrito na carta. Caso baixe 3 cartas de projetos ou mais, o acadêmico obterá +2 pontos. A cor cinza representa qualquer cor no jogo. Assim, utilizá-la no momento certo pode lhe conferir vantagens em relação aos outros jogadores, pois isso permite ampliar o número de combinações.

BÔNUS +1 PONTO

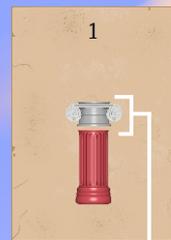


TOTAL: 3 PONTOS

BÔNUS +2 PONTOS



TOTAL: 10 PONTOS



COR CINZA
(CORINGA)

A JORNADA DE CADA PERSONAGEM

Em Vitruvius board game, os personagens participam do concurso ativamente. Estão à disposição para serem posicionados nos espaços da plataforma de construção nos quais os acadêmicos desejem bloquear para que outros adversários não construam naquele lugar. A ação de posicionar um personagem é livre para o acadêmico, no entanto, para reposicionar outro personagem do adversário, é necessário realizar uma ação de REPOSICIONAR 1 PERSONAGEM .

DIANA



A jovem Diana tem seu passado repleto em mistérios. Ela prefere não falar muito acerca das suas raízes. É como se quisesse esconder seus rastros, como caçadora habilidosa que é. Especula-se que ela seja uma dessas nobres princesas que foram viver aventuras em outras partes do mundo. Habilidade com o arco e adoradora da Lua e suas fases, Diana aceitou o desafio como acadêmica de arquitetura no maior concurso de construtores e construtoras do mundo.

VESTA



Uma mente inquieta e ávida pelo conhecimento. Vesta frequentou renomadas escolas de Roma até conhecer o mestre Vitruvius e seu curso de arquitetura. Como primogênita, sempre foi motivo de orgulho de toda a sua família, tanto que seus pais não mediram esforços para juntar as economias e direcioná-la para as melhores escolas.

ÁQUILA

Áquila nasceu com paralisia. No entanto, a jovem não se deteve diante dos desafios, o que fez com que se tornasse uma das melhores alunas do mestre Vitruvius. Sua genialidade a faz resolver cálculos complexos em pouco tempo, assim como encontrar soluções para os mais variados problemas (não somente os matemáticos).



HÉRLUS



Hérlus nasceu com força sobre-humana. Por conta da sua condição, rapidamente se destacou nos trabalhos de construção em Roma. Era comum para o jovem levantar colunas e até arquivares com extrema facilidade.

Atualmente, é um dos destaques na escola de arquitetura do mestre Vitruvius.



KUMIN

Kumin é um habitante das Terras de laça, o primeiro mundo de fantasia de JJ ALVES. Em laça, o pequeno Kumin acidentalmente encontrou um dos portais que possuem passagem para outros universos. Kumin então foi trazido até a Roma de Vitruvius para participar deste concurso de Arquitetura.

TITUS



O jovem Titus é idealista, poeta e habilidoso arquiteto. Seus pais, bem idosos, buscam acompanhar o crescimento do filho e sua jornada para unir a poesia às formas que constrói. Titus diz que a poesia é uma forma de conexão com o concreto, com o físico, e que novas formas podem surgir a partir da relação entre esses conceitos. Vitruvius o compara a uma águia que vislumbra a paisagem do alto. É como se Titus estivesse destinado trazer uma nova visão para Roma.

BLOQUEAR

A partir do 2º turno, cada acadêmico pode usar o seu personagem para bloquear qualquer espaço livre disposto na plataforma de construção. Dessa forma, enquanto o personagem ali estiver, apenas o acadêmico pode construir naquele espaço. A utilização do personagem é livre, mas deve ser feita no turno do acadêmico. Uma vez passado seu turno, o acadêmico deverá esperar a sua vez novamente para fazer uso do recurso. Bloquear um espaço permite que você se programe melhor para realizar seus projetos, sem que haja a interferência de outro adversário.

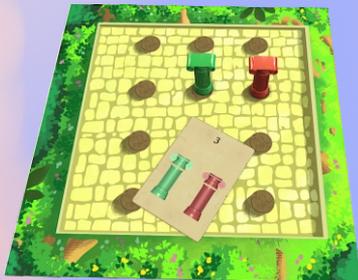
IMPORTANTE: o fato de o personagem estar bloqueando um espaço não invalida que alguém baixe cartas de projetos e pontue naquela rodada.

* Personagem bloqueando o espaço de construção.

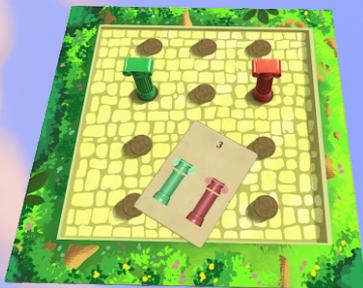


EXEMPLOS DE PROJETOS EXECUTADOS

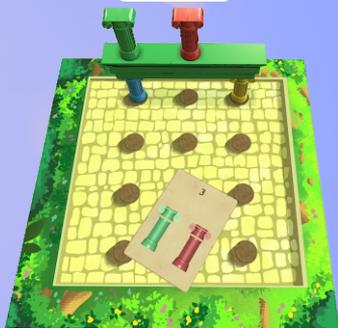
Para que os projetos sejam executados, os componentes precisam manter uma distância de até 2 espaços de distância uns dos outros. Também é importante destacar que os projetos não são executados em diagonal e precisam estar no mesmo nível.



CERTO



CERTO



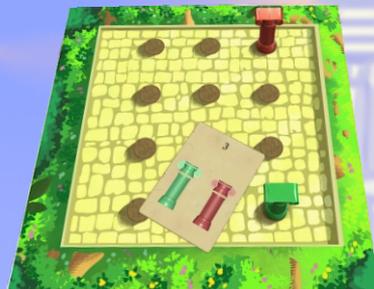
CERTO



ERRADO



ERRADO



ERRADO

SOBRE CARTAS DE PROJETO CONCLUÍDAS E PROJETOS EXECUTADOS

As regras para cartas de projeto concluídas e projetos executados possuem uma pequena diferença que precisamos esclarecer. A respeito das cartas de projeto concluídas, são as que o acadêmico baixa ao final do seu turno, informando que individualmente obteve aquele resultado na plataforma de construção. Assim, duas cartas de projeto baixadas podem refletir dois ou mais projetos executados na plataforma de construção. Já os projetos executados são o resultado da carta de projeto baixada durante o turno. Dito isso, vejamos por exemplo:

Uma carta de projeto **A** concluída e baixada possui a seguinte informação: uma coluna verde e um capitel cinza (qualquer cor). Trata-se de uma carta que obteve em apenas um turno 3 pontos. E como isso é possível? É possível porque temos duas estruturas que refletem o projeto desta carta. A primeira é uma coluna verde com capitel verde **B**; a segunda é uma coluna verde com o capitel azul **C** disposta no primeiro nível da edificação. Assim, o acadêmico pontua 2 pontos pelas duas estruturas e ganha +1 de bônus por ter concluído o segundo projeto no primeiro nível da edificação. Dessa forma, 1 carta de projeto foi baixada e 2 projetos executados na plataforma.



REPOSIÇÃO DAS CARTAS

As cartas de projetos devem ser repostas imediatamente pelo jogador, havendo descarte ao final do turno. Caso o acadêmico tenha completado um projeto naquela rodada, ele irá repor uma carta. Caso tenha completado dois projetos, irá repor duas, e assim por diante.

E SE A EDIFICAÇÃO FOR DERRUBADA?

Caso o acadêmico provoque a queda da edificação, independentemente da quantidade de componentes que sejam derrubados, as estruturas que permanecerem em pé devem continuar na plataforma/terreno. Já as que sofreram queda serão retiradas e descartadas daquela partida. Caso isso ocorra, os acadêmicos que não derrubaram a estrutura recebem 5 pontos de glória e avançam na Estrada de Pontuação. Já o acadêmico que derrubou a edificação cessará imediatamente qualquer outra jogada que iria realizar.

Para as peças que ficarem em pé na plataforma, mas não ficarem posicionadas no espaço de construção, o acadêmico que ocasionou a queda deverá definir o espaço com base nos locais adjacentes nos quais a peça ficou posicionada após a queda. No caso da coluna vermelha **A**, o acadêmico poderá posicioná-la em um dos três espaços adjacentes a ela. Já no caso da coluna amarela **B**, em um dos dois espaços adjacentes a ela.



COMO JOGAR?

1º RODADA

● Defini-se o primeiro jogador. Como sugestão, utilizar como critério o jogador mais novo.

A Cada acadêmico deve comprar 1 componente de construção do depósito e guardá-lo para usar no seu turno quando achar melhor.

B Cada acadêmico também deve comprar 5 cartas de projeto e gerenciar na sua mão. O limite será sempre de 5 cartas durante a partida.

Após o fim do seu turno, compre a quantidade de cartas que foram descartadas pelas execuções dos projetos.

C Coloque o marcador do seu personagem no espaço 0 (zero) indicado no tabuleiro Estrada de Pontuação e adquira um personagem equivalente para ser usado na plataforma de construção.

D No 1º turno, é obrigatória a colocação de duas peças, obedecendo à sequência: coluna, capitel e arquitrave.



A PARTIR DA 2º RODADA

Cada acadêmico deve: **1ª** colocar uma peça do depósito na plataforma de construção; **2ª** realizar uma das 5 ações possíveis - ou vice-versa.

E Você pode, a partir do 2º rodada posicionar seu personagem na plataforma de construção para bloquear um espaço.

AÇÕES



COLOCAR+1
peça de qualquer
formato ou cor.



TROCAR PEÇAS
do mesmo formato.
plataforma/plataforma
ou plataforma/depósito.



COMPRAR três cartas da pilha e escolher uma. Em seguida, troque a carta escolhida por uma da sua mão e descarte as três restantes.



SUBIR um conjunto já posicionado na plataforma, de uma coluna e um capitel para qualquer nível acima.



REPOSICIONAR 1
personagem de qualquer
acadêmico.

QUANDO O JOGO TERMINA?

1ª condição: quando o primeiro acadêmico atinge a meta descrita de acordo com a pontuação, pelo número de jogadores, a última rodada então tem início. Assim, após o último acadêmico realizar sua jogada, todos os pontos são somados. Caso os acadêmicos permaneçam com a mesma pontuação ao final da rodada, é declarado o empate.

2 jogadores - 40 pontos

3 jogadores - 35 pontos

4 jogadores - 30 pontos

2ª condição: as peças no depósito e da reserva de cada acadêmico acabam;

3ª condição: quando não for mais possível colocar ou fazer movimentação com as peças na Plataforma de Construção.

Obs1: com relação às condições anteriores (2ª e 3ª): se as peças do depósito ou da reserva pessoal de cada acadêmico esgotarem no seu turno e o próximo jogador na sequência ainda puder movimentar qualquer peça do jogo na plataforma, a partida será finalizada nesse jogador após a movimentação da peça. Na 2ª e 3ª condições, o vencedor é o acadêmico com mais pontos.

AGRADECIMENTOS

Família em geral, especialmente minha esposa Tássila Alves, minha mãe Veroca, meu pai José Alves, Ray Espíndola, os irmãos Thiago Mendes e Sandro Mendes, os filhos Theo Katú e Dominic Toretto, os amigos Luciani Lopes e Clauber Wuedson, Roberto Araújo, Lua de Oliveira, Tomaz e Pedro Brandão, Igor Alencar, Flávio Lima, Lívia Damasceno, Filipe Mendes e Ingrid Mendes, Antônio José, Ale Souza, Cores da Guerra, Diogo Lobão Fernandes e Giovanna Albiero, Helia Vannucchi, Alexandre Alves, Talita Lima, Thiago Brito, Porão Board Game, Sérgio Rossi e Caroline Marin, Sérgio Antônio Batista, Yago Pereira, Rodrigo Garcia, Laio Coelho, Marcos Romero, Isabelle Gomes, Allan Silva, Wellington Gonçalves, Esdras Régis, Vanessa Pereira, Lucas Guedes, Marília Pantoja, Andreza Eliza, Nathalia Aparecida, Paulo Dorceli, Daniel Rosado, Fernando Araújo, Editora Sunofesto, Manoel Júnior, Eric Deshoulières, Larissa Rayol, Rubem Araújo, Huber Mendes, Érica Calil, Maria do Socorro, Victor Espindola, Renan David, Zuneide Saraiva, Leila de Cássia, Isaac Jaime, Lucas Bernard, Giovanna Albiero, Arthur Mendes Kratza, Alan Soares, Leandro Campos, Ricardo Harada, Ana Sylvia, Fernando Kurten, Rico Brasil, Ludoteca SideQuest, Fernanda Giachini, Emanuella, Thiago Mello, Michel Antunes e Frederico Antunes, Ludoloversbg e Ludoprint, Viviane Carneiro, Hellen Wagner, Moisés Pacheco e Bianca Melina, Heleno Pessoa, Alana Luanni, Escola Mundo Encantado, Natalia Buzato, Luciana Harada, Matheus Padovan, Isabela Santana, Christopher Carvalho, Égua do Boardgame, Diogo P2bg, Bora Jogá, Égua dos Nerds, Megapage e William Nascimento, Nerdices e Boardgames, Acessórios BG, todos os apoiadores diretos e indiretos deste projeto, game designers em geral que auxiliaram, produtores de conteúdo e aos jogadores que testaram.