

Alexander Pfister
Andreas Pelikan

Isle of Skye

De Líder a Rei

BEM-VINDO À ILHA DE SKYE

Cinco clãs lutam pelo domínio da ilha. Somente o líder que melhor desenvolver o território de seu clã e comercializar com mais astúcia, irá se tornar o rei da Ilha de Skye. Mas na próxima partida tudo será diferente, então, jogue novamente e tenha sua revanche!

COMPONENTES



1 Tabuleiro Frente e Verso



16 Peças de Pontuação
(janelas)



73 Peças de Paisagem
(versos na cor verde)



Moedas



1 Marcador de Jogador Inicial



5 Peças de Paisagem com um Castelo
(versos em cores diferentes)



6 Escudos de Jogador
(dever ser montados antes de cada partida;
1 escudo de jogador sobressalente)

1 Livro de Regras



1 Marcador de Rodada



5 Marcadores de Pontuação
(1 em cada cor de jogador)



1 Saco em Tecido



6 Marcadores de Descarte
(1 sobressalente)

OBJETIVO

Ao longo de 6 rodadas (5 em uma partida com 5 jogadores), coletar mais pontos de vitória e tornar-se o rei da Ilha de Skye.

PREPARAÇÃO

I Posicione o **tabuleiro de jogo** no meio da mesa. Use o lado da frente em uma partida com 2 a 4 jogadores (*conforme mostrado na imagem abaixo*) e o verso em uma partida com 5 jogadores.

II Embaralhe as **peças de pontuação** (*janelas*), sorteie 4 delas e distribua-as, aleatoriamente, viradas para cima, uma em cada um dos espaços marcados de "A" a "D". Coloque as peças de pontuação remanescentes de volta na caixa do jogo – você não irá utilizá-las.



Sugestão: Utilize essas 4 peças de pontuação, nesta ordem, em sua primeira partida.

III Coloque o **marcador de rodada** no primeiro espaço da trilha de rodada.

IV Coloque as **moedas** em uma reserva próxima ao tabuleiro de jogo, ao alcance de todos os jogadores.

V Cada jogador escolhe uma cor e pega um **escudo**, uma **peça de paisagem** com um **castelo**, um **marcador de pontuação** na cor escolhida e também um **marcador de descarte**. (*Coloque os componentes das cores não escolhidas de volta na caixa do jogo*)

A Coloque seu **marcador de pontuação** no espaço "0" da **trilha de pontuação** no tabuleiro de jogo.

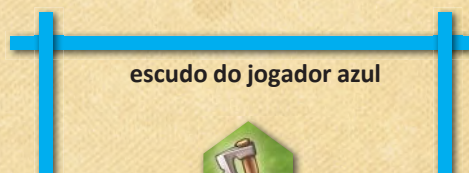
Coloque sua **peça de paisagem** com um castelo virado para cima à sua frente. Esta é a primeira peça no território de seu clã.

O jogador mais novo pega o **marcador de jogador inicial** e coloca-o à frente dele. Ele será o primeiro jogador.

VI Coloque as **peças de paisagem** no **saco de tecido** e misture-as bem.



peça do castelo inicial azul



escudo do jogador azul



marcador de descarte

SEQUÊNCIA DO JOGO

A partida é jogada ao longo de **6 rodadas** (5 rodadas em uma partida de 5 jogadores). Cada rodada passa pelas seis fases a seguir:

1. Renda
2. Sortear Peças e Colocar Preços
3. Descartar uma Peça
4. Comprar uma Peça
5. Construir
6. Final da Rodada e Pontuação

Depois da última rodada, há uma **pontuação final**.

1. RENDA



Cada jogador recebe renda: você recebe **5 moedas** pelo seu castelo. Você recebe **1 moeda adicional** para cada **peça com barris de uísque** conectada ao seu castelo por estradas.

A partir da terceira rodada, você recebe moedas adicionais para **cada** jogador cujo marcador estiver à frente do seu na trilha de pontuação (isto é, que tem mais pontos de vitória que você). A quantidade de ouro que você recebe por jogador aumenta de rodada em rodada e é mostrada próxima à trilha de rodada.

Você pode fazer troco com as moedas a qualquer momento, se for necessário.



Esta peça não fornece moedas pois a estrada não está conectada ao castelo.



Exemplo: renda das peças no território

Renda Total: 13 moedas



Exemplo: na quinta rodada, a trilha que indica a rodada atual mostra 3 moedas. Dois jogadores têm mais pontos de vitória do que o azul – o azul recebe $2 \times 3 = 6$ moedas adicionais.

2. SORTEAR PEÇAS E COLOCAR PREÇOS



Cada jogador sorteia **3 peças de paisagem** do saco e posiciona-as **viradas para cima à frente de seu escudo de jogador**. Atrás do escudo, cada jogador, simultaneamente, atribui o marcador de descarte a uma das peças que sorteou (que voltará para o saco mais tarde), e atribui **pelo menos 1 moeda** de sua reserva pessoal a cada uma das outras duas peças. Se ainda tiver moedas restantes, você deverá guardá-las atrás do seu escudo ou em sua mão, para esconder a quantidade dos outros jogadores.

Uma vez que todos os jogadores terminem de atribuir moedas e o marcador de descarte às peças, levante seu escudo de jogador e coloque-o de lado.



Exemplo: a peça do meio foi marcada com o marcador de descarte, a da esquerda com 3 moedas e a da direita, com duas. Na próxima fase, a peça do meio volta para o saco.

3. DESCARTAR UMA PEÇA



Cada jogador põe a peça indicada com seu **marcador de descarte** de volta no saco. A seguir, embaralhe bem o conteúdo do saco.

4. COMPRAR UMA PEÇA



Começando com o jogador inicial, cada jogador em sentido horário pode comprar **apenas uma peça de outro jogador**. Para fazê-lo, pague uma quantidade de moedas da sua reserva pessoal, igual à quantidade de moedas atribuída à peça que você quer comprar. Você pode pagar com moedas recebidas durante esta fase. Como vendedor, além de receber o ouro pela venda, receba de volta as moedas que você atribuiu àquela peça. Como comprador, coloque a peça que você comprou ao lado do seu escudo – na fase 5, você irá adicioná-la ao território de seu clã.

Se você não puder ou não quiser comprar uma peça, deverá passar. Depois de todos os jogadores terem comprado uma peça ou passado, você recebe as peças remanescentes à sua frente, **mas perde todo o ouro que atribuiu a elas. Coloque o ouro perdido na reserva geral.**

5. CONSTRUIR



Os jogadores devem adicionar ao território de seu clã todas as peças que receberam nesta rodada, de acordo com as seguintes regras de colocação: cada peça que você adiciona deve compartilhar um lado com outra peça em seu território (*esta peça pode ser uma que você acabou de colocar*). Se duas peças compartilham um lado, o **terreno** naquele lado deve ser o mesmo (*pasto, montanha, água*). **Importante: estradas não precisam ser continuadas e uma estrada pode terminar em qualquer terreno.**

Após colocar uma peça no território do seu clã, o jogador **não** pode mais reposicioná-la até o final do jogo.

Algumas peças de pontuação oferecem pontos de vitória por **áreas completas**. Uma área é considerada completa se estiver totalmente cercada por áreas de um ou mais terrenos diferentes. **Estradas não interferem na determinação de uma área completa.**

Se você não puder posicionar uma peça de acordo com as regras de colocação, a peça volta para o saco (*you não recebe nenhuma moeda de volta*).



6. FINAL DA RODADA E PONTUAÇÃO



Os jogadores recebem pontos de vitória de acordo com as peças de pontuação da rodada atual. A(s) peça(s) de pontuação válida(s) para determinada rodada estão marcadas pelas letras de A a D em cada espaço na trilha de rodada. Para cada ponto de vitória que você receber, avance seu marcador um espaço na trilha de pontuação.

Cada peça de pontuação será usada três vezes por partida. Veja na última página uma explicação detalhada sobre cada uma delas e suas propriedades.

Depois de pontuar, passe o marcador do jogador inicial ao próximo jogador em sentido horário. O novo jogador inicial movimenta o marcador de rodada um espaço à frente. Após a última rodada, há uma pontuação final.

FIM DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

Depois da última rodada, você recebe pontos de vitória pelas peças com pergaminho no território de seu clã. Caso você possua dois ou mais pergaminhos iguais, pontue para cada um deles. Confira a seguir a pontuação de cada peça com pergaminho:



1 ponto para cada **2 ovinos**

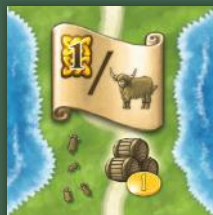


1 ponto para cada **2 peças com barris de uísque**



1 ponto para cada **2 navios**

Ignore frações de ponto. *Exemplo: você recebe 2 pontos por 4 ou 5 objetos do mesmo tipo.*



1 ponto por **bovino**



1 ponto por **broch (torre redonda)**



1 ponto por **fazenda**



1 ponto por **farol**

Se um pergaminho está em uma **área completa**, você recebe o **dobro** dos pontos por ele.

Por último, você recebe pontos de vitória pelo ouro que tiver em sua reserva pessoal: **5 moedas valem 1 ponto de vitória.**



Estes ícones no tabuleiro de jogo são para lembrá-lo dos valores da pontuação final.

O jogador com **mais pontos** de vitória vence.

Em caso de empate, o jogador com **mais ouro** em sua reserva vence.

CRÉDITOS



PAPERGAMES



Tradução: Gabriel C. Schweitzer | **Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino
Edição e Produção: Eduardo Cella | **Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.

Versão Original © 2015-2022 Lookout Spiele e Mayfair Games Inc. Lookout GmbH Hiddigwarder Straße 37, D- 27804 Berne. Todos os direitos reservados. **Versão Brasileira** © 2022 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v2.0)

REGRAS DAS PEÇAS DE PONTUAÇÃO



2 pontos para cada quadrado formado por 4 peças de paisagem. Uma mesma peça de paisagem pode ser parte de múltiplos quadrados.



1 ponto para cada área completa no território do clã.



1 ponto para cada ovino no território do clã.



3 pontos para cada área completa formada por pelo menos 3 peças de paisagem no território do clã.



1/3/6 pontos para cada área de montanha no território do clã com 1/2/3 brochs. Uma única área de montanha com mais de 3 brochs vale apenas 6 pontos.



5 pontos para cada conjunto de broch, fazenda e farol no território do clã. Cada construção pode ser parte de apenas um conjunto.



5 pontos ao jogador com mais barris de uísque no território de seu clã e 2 pontos ao segundo jogador com mais barris de uísque.

Em caso de empate pelo 1º lugar, cada jogador empatado recebe os 5 pontos e os 2 pontos não são entregues. Se houver um empate pelo 2º lugar, cada jogador empatado recebe 2 pontos. O jogador deve ter pelo menos 1 barril de uísque no território de seu clã para receber algum ponto por esta peça de pontuação.



5 pontos ao jogador com mais navios no território de seu clã e 2 pontos ao segundo jogador com mais navios.

Em caso de empate pelo 1º lugar, cada jogador empatado recebe os 5 pontos e os 2 pontos não são entregues. Se houver um empate pelo 2º lugar, cada jogador empatado recebe 2 pontos. O jogador deve ter pelo menos 1 navio no território de seu clã para receber algum ponto por esta peça de pontuação.



1 ponto para cada ovino e cada bovino que esteja ortogonalmente ou diagonalmente adjacente a uma fazenda no território do clã. Além disso, 1 ponto para cada ovino e cada bovino que esteja em uma peça com fazenda.



5 pontos para o jogador com mais ouro e 2 pontos para o segundo jogador com mais ouro.

Em caso de empate pelo 1º lugar, cada jogador empatado recebe os 5 pontos e os 2 pontos não são entregues. Se houver um empate pelo 2º lugar, cada jogador empatado recebe 2 pontos. O jogador deve ter pelo menos 1 moeda para receber algum ponto por esta peça de pontuação.



2 pontos para cada bovino que estiver conectado ao castelo por estradas.



3 pontos para cada área de água no território do clã com pelo menos 1 navio e pelo menos 1 farol.



1 ponto para cada peça no território do clã que estiver conectada ao castelo por estradas.



3 pontos para cada linha vertical com pelo menos 3 peças de paisagem conectadas no território do clã.



2 pontos para cada peça de paisagem na sua maior área de água completa.



2 pontos para cada área de montanha completa no território do clã.