



2-4
jogadores



45
minutos



14+

Um jogo de Marc André
Ilustrado por Ismaël

Barony

Nos confins do império, quatro Barões lutam pelo poder. Com seus exércitos de cavaleiros, eles ampliam seus territórios, constroem vilas, fortalezas e cidades. Ao final desta corrida pelo poder, um deles se tornará Rei.

Objetivo do Jogo

Cada jogador tem que conquistar territórios, construir e proteger vilas, fortalezas e cidades. Quando ao menos um jogador se tornar Duque, aquele com a maior quantidade de Pontos de Vitória é coroado Rei e vence a partida.

Conteúdo

- 36 Fichas de território (Montanhas, Florestas, Planícies, Campos, Lagos)
- 1 Tabuleiro de pontuação
- 80 Fichas de recursos
- 1 Ficha de jogador Inicial

Para cada jogador (azul, amarelo, verde e vermelho):

- 7 cavaleiros
- 5 cidades
- 2 fortalezas
- 14 vilas
- 1 marcador de pontos
- 1 Ficha de Referência do jogador

• Elementos do jogo •

Fichas de terreno

No início da partida posicione as fichas de terreno para formar o tabuleiro (veja "Preparação da Partida, página 2). Cada ficha é desenhada com 3 hexágonos independentes.

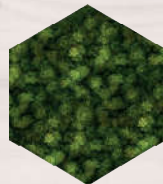
Cada hexágono representa um espaço no tabuleiro e um dos cinco tipos de terreno: Montanhas, Fortalezas, Planícies, Campos ou Lagos.

Cada tipo de terreno, exceto o Lago, é associado a um tipo de ficha de recurso (veja página 3).



MONTANHA

Um peão colocado no espaço de montanha é suficiente para impedir que outros jogadores entrem nele.



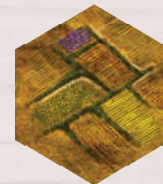
FLORESTA

Nenhuma cidade pode ser colocada ou construída em um espaço de floresta.

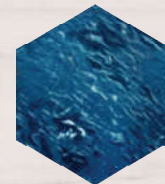


PLANÍCIE

Estes são os territórios mais prósperos. Eles fazem com que seja mais fácil conquistar Ranking de Nobreza quando você pega a ficha de ação de "Título de Nobreza".



CAMPOS



LAGO

Este espaço não pode ser cruzado ou ocupado por qualquer peão durante a partida.

Peões

CIDADES



• Defesa

Um espaço ocupado por uma cidade é inacessível a cavaleiros de oponentes.

• Nova Cidade

Uma vila pode se tornar uma cidade. Cada nova cidade vale 10 pontos de vitória.

> Veja Ação D – página 4

• Ação: Recrutamento

Cavaleiros são recrutados em cidades.

> Veja Ação A – página 2

CAVALEIROS



• Recrutamento

Cavaleiros são recrutados nas cidades.

> Veja Ação A – página 2

Ação: Movimento

Cavaleiros se movem de um espaço para outro para reivindicar território, atacar oponentes ou se defenderem.

> Veja Ação B – página 3

• Construção

Um cavaleiro pode ser trocado por uma vila ou por uma fortaleza.

> Veja Ação C – página 3

• Defesa

Um cavaleiro pode ser destruído por dois outros peões da mesma cor.

VILAS



• Construção

Um jogador pode trocar um cavaleiro no tabuleiro por uma nova vila.

> Veja Ação C – página 3

• Ação: Nova Cidade

Cidades sempre são construídas a partir de vilas.

> Veja Ação D – página 4

• Defesa

Uma vila pode ser destruída por dois cavaleiros de oponentes da mesma cor.

FORTALEZAS



• Construção

Um jogador pode trocar um cavaleiro no tabuleiro por uma nova fortaleza.

> Veja Ação C – página 3

• Defesa

Um espaço ocupado por uma fortaleza é inacessível a cavaleiros de oponentes.

• Preparação da partida •

- Pegue aleatoriamente 9 fichas de terreno por jogador e as posicione aleatoriamente para formar o tabuleiro ❶. *Se houver menos de 4 jogadores, as fichas remanescentes devem ser devolvidas à caixa do jogo.*
- Coloque todas as fichas de recursos juntas, próximas ao tabuleiro ❷. Este é o depósito de recursos.
- Cada jogador escolhe uma cor e coloca à sua frente os peões correspondentes: 5 cidades, 2 fortalezas, 7 cavaleiros, 14 vilas ❸ e a Ficha de Referência do Jogador ❹.
- Cada jogador irá posicionar 3 cidades e 3 cavaleiros ❺ assim como explicado à direita.
- Coloque os marcadores de pontos na posição 0 do tabuleiro de pontuação ❻.
- O jogador mais novo escolhe o jogador inicial. Ele pode escolher a si mesmo como jogador inicial. O escolhido pega a ficha de Jogador Inicial ❼.



Posicionamentos das primeiras cidades e cavaleiros

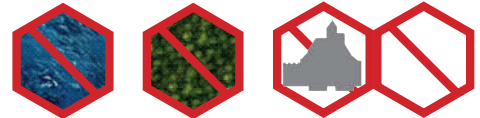
Depois de um momento de reflexão no qual ele examina o tabuleiro, o jogador inicial posiciona uma cidade e um cavaleiro no mesmo espaço de sua escolha.

Então, em sentido horário, cada jogador faz a mesma coisa, exceto o último jogador, o qual posiciona 3 cidades em vez de 1, com 1 cavaleiro em cada uma delas.

Depois disso, em sentido anti-horário, excluindo o último jogador, todos os outros jogadores posicionam 2 cidades com 1 cavaleiro em cada uma delas.

Desta forma, cada jogador irá iniciar seu primeiro turno com 3 cidades, cada uma com um cavaleiro, em três diferentes espaços no tabuleiro. Os peões remanescentes formam a reserva de cada jogador.

– RESTRIÇÕES –



- Cidades não são permitidas em espaços de lago
- Cidades não são permitidas em espaços de floresta
- Cidades não podem ser colocadas no mesmo espaço ou em um espaço adjacente à outra cidade.

• Progresso da partida •

A partida é uma sucessão de turnos, os quais são jogados em sentido horário. Em seu turno, um jogador pode realizar UMA e apenas uma das seguintes seis ações:



A) Recrutamento



B) Movimento



C) Construção



D) Nova Cidade



E) Expedição



F) Título de Nobreza

A Recrutamento

Escolha **uma e apenas uma** cidade e coloque 2 cavaleiros de sua reserva no mesmo espaço desta cidade. Se o espaço da cidade for adjacente a um ou mais lagos, você pode colocar até 3 cavaleiros.

Se você não tiver cavaleiros em sua reserva, você não pode realizar a ação de recrutamento.



A cidade vermelha está às margens de um lago. Assim, o jogador vermelho recruta 3 cavaleiros.

Movimento

Mova 1 ou 2 de seus cavaleiros para um espaço adjacente.

Os dois movimentos são completamente independentes (a origem e o destino dos cavaleiros podem ser diferentes). No entanto, você não pode movimentar o mesmo cavaleiro 2 vezes.

Não há quantidade limite de seus cavaleiros que podem estar presentes no mesmo espaço.



O jogador azul movimentou dois cavaleiros.

– RESTRIÇÕES –



Um cavaleiro não pode ser movimentado para os seguintes espaços:

- Um lago
- Um espaço contendo uma cidade ou uma fortaleza de um oponente
- Um espaço contendo no mínimo dois peões pertencentes a um mesmo oponente (2 cavaleiros ou um cavaleiro e 1 vila)
- Uma montanha contendo um cavaleiro de um oponente.

O cavaleiro verde só poderá ser movimentado para dois espaços



Coexistência e Conflito

- Em um único espaço, peões de diferentes jogadores podem coexistir, desde que um jogador não tenha mais de um peão (cavaleiro ou vila) neste espaço.
- Se um jogador já presente no espaço mover outro cavaleiro para este espaço, ele destrói todos os peões de seus oponentes no mesmo espaço.

Cavaleiros e vilas destruídas retornam para a reserva de seus proprietários.

Importante: quando um jogador destrói uma vila de um oponente, ele recebe deste jogador uma ficha de recurso (veja abaixo). O jogador ativo escolhe a ficha de recurso. Se o jogador atacado não tiver fichas de recursos sobrando, o jogador ativo nada recebe. Nenhuma ficha de recurso é ganha quando um jogador destrói o cavaleiro de um oponente.



O jogador amarelo move um cavaleiro para um espaço que já tem um de seus cavaleiros, um cavaleiro vermelho e uma vila azul.



Com seus 2 cavaleiros ele destrói todos os peões de seus oponentes e pega uma ficha de Recurso do jogador azul.

Construção

Troque todos ou qualquer um dos seu cavaleiros presentes no tabuleiro por uma vila ou uma fortaleza de sua reserva.

Cavaleiros trocados desta forma voltam para sua reserva.

Para cada construção, você ganha imediatamente uma ficha de Recurso correspondente ao terreno daquele espaço.

Notas:

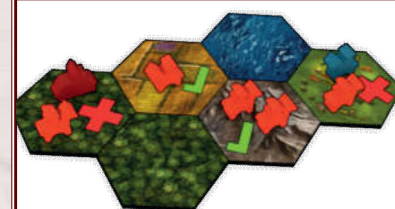
- Se dois cavaleiros da mesma cor estiverem no mesmo espaço, apenas um deles será trocado.
- Construções são limitadas à quantidade em sua reserva. Se você não tiver fortalezas ou vilas sobrando, você não poderá mais construir. Você não pode remover uma de suas próprias construções do tabuleiro.

– RESTRIÇÕES –



Você não pode construir:

- Se já houver uma construção no espaço (vila, fortaleza, ou cidade) independentemente de quem for seu dono.
- Se houver um cavaleiro de um oponente no espaço.



Existem apenas dois espaços onde o jogador vermelho poderá construir fortalezas ou vilas.



Ele troca um cavaleiro por uma fortaleza e o outro por uma vila. Então ele recebe uma ficha de Recurso de Montanha e uma de Campo, correspondente aos espaços nos quais ele acabou de construir.

Fichas de Recursos

Cada uma das 4 diferentes fichas valem pontos de Recursos os quais podem ser usados durante a Ação F – Título de Nobreza (número dourado), ou usadas como pontos na pontuação do jogador ao final da partida (número prateado).



D Nova Cidade

Troque uma de suas vilas por uma cidade de sua reserva (só é possível se você tiver uma cidade em sua reserva).

A vila trocada retorna para sua reserva.

Quando você constrói uma nova cidade, você ganha imediatamente 10 pontos de vitória: mova um espaço para baixo o seu marcador de pontuação.

– RESTRIÇÕES –



Você não pode construir uma cidade:

- Se a vila estiver em um espaço de floresta.
- Se a vila estiver em um espaço adjacente a um espaço que contenha uma cidade (independentemente de quem for o dono da cidade).
- Se houver um cavaleiro de um oponente no espaço.



Nesta situação, somente duas vilas podem ser trocadas por cidades.



O jogador azul trocou uma de suas vilas por uma cidade e ganhou 10 pontos de vitória. Ele tem agora 25 pontos.

F Expedição

Pegue dois cavaleiros de sua reserva. Um deles será removido da partida permanentemente (coloque-o de volta na caixa do jogo) e coloque o outro em qualquer espaço vazio nas margens do tabuleiro.

– RESTRIÇÕES –

Você não pode colocar o cavaleiro:

- Em um espaço de lago.
- Em um espaço que contenha outro peão (cavaleiro ou construção) independentemente de seu dono.



O jogador verde remove da partida um dos cavaleiros de sua reserva e depois coloca outro no espaço de floresta vazio às margens do tabuleiro, atrás das vilas do jogador vermelho.

F Título de Nobreza

Todos os jogadores começam a partida com o título de Barão. Eles podem se tornar Visconde, Conde, Marquês e Duque.

Descarte no mínimo 15 pontos de Recurso para adquirir um título de Nobreza maior, e depois mova seu marcador de pontuação um espaço para a direita do tabuleiro de pontuação.

Fichas de Recursos descartadas são devolvidas ao depósito de recursos.

Cuidado!

O depósito de recursos não dá troco se mais de 15 pontos forem gastos. Ninguém pode avançar no ranking mais de uma vez, mesmo se possuir pontos de recursos suficientes.



O jogador amarelo gastou 16 pontos de Recursos e moveu um espaço para a direita. Ele foi elevado de Conde para Marquês e agora tem 45 pontos.

• Final da partida •

Quando um jogador se tornar Duque (a última coluna do tabuleiro de pontuação com valores de 60, 70 e 80), continue até o final da rodada para que todos os jogadores tenham a mesma quantidade de turnos.

Cada jogador adiciona seus pontos de Recursos não usados (número prateado) aos seus Pontos de Vitória no tabuleiro de pontuação.

O jogador com a maior quantidade de pontos se torna Rei e vence a partida.

Em caso de empate, o jogador, dentre os empatados, que empatou que estiver mais próximo do jogador inicial, na ordem do turno, vence.



O jogador amarelo tem 70 pontos no tabuleiro de pontuação.

Ele ainda tem 3 fichas de Recursos sobrando com 4 pontos nelas.

Sua pontuação final será 74.