

[galapagos](#)

Endless Winter



REGRAS

PREPARAÇÃO

Geral

Tabuleiro Principal



Marcador de rodada;



Pedras sagradas: embaralhe por Era e revele;



Cartas de tribo nos espaços abaixo do tabuleiro;



Cartas de cultura: Embaralhe por era, abra 8 cartas da era I, cubra a era II com a carta de cobertura;



Marcadores de pontuação no Zero;

Tabuleiro Ídolos



Marcadores dos jogadores em cada uma das duas trilhas;

Tabuleiro de Terrenos



Separe: 1 Terreno inicial + 18 Peças de terreno:
- 6 peças: 1 de cada tipo, exceto geleira;
- 6 ou 3 peças de geleira (2/3 ou 4 jog.);
- 6 ou 9 peças aleatórias (2/3 ou 4 jog.);

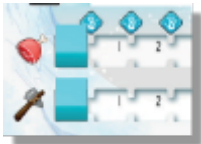
Tabuleiro de Megálitos



Jogador

TABULEIRO DE JOGADORES:

►Marcadores de recurso nos espaços zero das trilhas de comida e ferramenta;



►1 Acampamento no Terreno Inicial do Tabuleiro de Terrenos;



►4 Acampamentos, 3 Aldeias, 10 Megálitos (empilhados 2 a 2, primeiro cinzas), Miniaturas, Carta de Chefe e Carta de Cobertura de enterro.



► 1 carta de preparação aleatória e resolva os bônus:

- Ajuste as trilhas de ferramenta e comida;
- Pegue a carta de Tribo e a(s) carta(s) de animal(is);
- Apenas uma das carta apresenta um bônus de colocar um acampamento na peça de terreno inicial.



► 1 Carta de suporte aleatória (de acordo com o número de jogadores):

- Coloque o marcador de tribo no indicador de ordem, da posição mais alta para a mais baixa.
- Prepare a mão inicial e as demais cartas são embaralhadas e colocadas à esquerda do tabuleiro.
- Receba bônus de recurso(s) da carta (jogadores 2,3,4)



TABULEIRO DE ANIMAIS:

► Cartas de animais embaralhadas, abra igual ao número de jogadores +1.

FASES

► Em cada rodada, os jogadores se alternam em turnos durante a fase de ação, até completarem seus 3 turnos.

► Em seguida acontece uma fase de Eclipse e a preparação para uma nova rodada.

► Após a 4ª fase de eclipse o jogo vai para a pontuação final.

Benefícios

Ídolos



Avança em qualquer trilha.

Oferendas: rendem benefícios ao passar e pontos por recursos no final do jogo.

Honra: pontos por cartas enterradas no final do jogo.

Megálitos



Devem ser colocados: em espaços iniciais (apenas peças cinza), ou ortogonalmente a outra peça qualquer, ou ainda, sobre 4 peças que estão em 2x2.

Espaços cobertos rendem benefícios e níveis superiores rendem: 1 ponto para peça de outra cor, 2 pontos para peça da sua cor e outros jogadores recebem 1 ponto pela peça coberta.

Acampamentos

Os acampamentos devem ser colocados no espaço central do tabuleiro de terrenos e ações podem movê-los 1 espaço adjacente. Move 2 vezes, ou 2 acampamentos 1 vez.

Um Vilarejo pode ser colocado em uma intersecção de 3 acampamentos que devem ser retornados ao tabuleiro do jogador.

FASE DE AÇÃO

► JOGAR CARTAS DE CULTURA:

► Pode jogar cartas de cultura e realizar as ações, descartando uma carta da mão, para cada carta já jogada (a primeira carta não tem custo, pois não tem cartas já jogadas) ;

► REALIZAR AÇÕES:

► Se usar o chefe, receba o respectivo bônus.

► Tabuleiro Principal:

- Coloque a peça de tribo ou de chefe na coluna da ação escolhida e, se desejar, abra quantas cartas quiser para usar os pontos de trabalho (ou através da trilha de alimentos).
- As ações são realizadas descendo a peça do jogador pelas seções da coluna.
- As ações da seção superior podem ser executadas quantas vezes o jogador desejar, mas a ação da seção central apenas uma vez.
- Se a seção inferior estiver disponível, o jogador realiza a ação e bloqueia o espaço, caso contrário não realiza a ação e a peça vai para o espaço abaixo da coluna.

► Tabuleiro do jogador:

- Coloque a peça de tribo ou de chefe no espaço de descanso do tabuleiro do jogador.
- Pode comprar 1 carta do seu baralho e pode virar um animal.

Ações

INICIAÇÃO



- ▶ **Seção Superior:** Pode gastar 1 de Ferramenta e 1 de Trabalho para pegar uma das cartas de Tribo para sua mão;
- ▶ **Seção Central:** Gaste 1 alimento para enterrar uma carta de tribo do tabuleiro principal e/ou enterrar uma carta de sua mão, da pilha de descarte ou de cima do seu tabuleiro do jogador.
- ▶ **Seção Inferior:** Ganhe 1 ídolo e pode enterrar uma carta.

DESENVOLVIMENTO



- ▶ **Seção Superior:** Pode gastar 3 de trabalho para pegar uma carta de cultura para sua mão;
- ▶ **Seção Central:** Pegue uma 1 pedra
- ▶ **Seção Inferior:** Ganhe 1 de ferro e 1 de alimento.

MIGRAÇÃO



- ▶ **Seção Superior:** Pode gastar 1 ferramenta para colocar um acampamento no terreno inicial E/OU pode gastar 1 de trabalho para mover um acampamento;
- ▶ **Seção Central:** Pode gastar 3 de alimento para colocar um acampamento e remover seus 3 acampamentos.
- ▶ **Seção Inferior:** Coloque 1 acampamento no terreno inicial e mova qualquer um de seus acampamentos.

CAÇA



- ▶ **Seção Superior:** Pode gastar 1 de trabalho para abrir duas cartas de animais E/OU pode gastar 1 Ferramenta e 1 de trabalho para pegar 1 carta de animal;
- ▶ **Seção Central:** Pode virar a carta de animal e receber os benefícios.
- ▶ **Seção Inferior:** Pegue a carta do topo do baralho de animais.

▶ DESCARTAR:

- ▶ Descarte todas as cartas usadas que estão acima do seu tabuleiro;

▶ PILHA DE ECLIPSE:

- ▶ Após seu 3º turno, escolha quantas cartas desejar para montar a sua pilha de eclipse

FASE DO ECLIPSE

- ▶ Mova o marcador de rodadas para o espaço do Eclipse;

►Jogadores abrem sua pilha de eclipse e de acordo com total dos ícones de trabalho (cartas + ação de descanso), movem seu marcador de tribo na trilha de ordem e, na nova ordem:

- Ganha o benefício da ordem de turnos (ou abaixo);
- Realiza as habilidades de eclipse das cartas mostradas;
- Ganha os benefícios dos terrenos que tiver maioria ou empatado: Cada acampamento fornece 1 e cada aldeia 2 de influência.

►Benefícios do tabuleiro do jogador: aldeias, megálitos e pontos por pedras sagradas.

FASE DE PREPARAÇÃO

►Mova o marcador de rodadas para o próximo número; ►Retorne as peças dos jogadores; ►Reabasteça a zona de caça, abrindo cartas de animais para manter uma carta a mais que o número de jogadores; ►Cartas de Cultura, de acordo com a rodada:

- 2: preencha espaços vazios das cartas de cultura da era I;
- 3: remova todas as cartas de cultura e abra 8 da era II;
- 4: preencha espaços vazios das cartas de cultura da era II

►Cada jogador compra 5 novas cartas para sua mão.

FIM DO JOGO

Pontuação Final:

►Trilhas de oferenda e de Honra

►Cartas de Tribo e Cultura

►Cartas de Animais não viradas.



Exportar para pdf

Origem:

<https://zeregras.com.br/> - **Zé Regras**

link:

https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:endless_winter

Modificado em: 2024/08/10 09:13