

mosaico

Êxodo



REGRAS

PREPARAÇÃO

Geral

- **Baralho de estádios:** abra 3 cartas;
- **Pilha de naves:** revele 3 naves;
- **Cartas de infraestrutura:** Embaralhe por nível, abra 3 cartas;
- **Indicador do ano** no espaço 1;
- **Sorteie uma carta de bônus** de final de jogo (com bandeira) e mais 3 de forma aleatória;
- **Peças de local:** cada jogador escolhe uma cor e coloca nos respectivos espaços (duas peças no oceano);
- **Satélites:** Dois marcadores de cada jogador na trilha do progresso Em dois jogadores, a trilha do meio não é utilizada;
- **Sorteie a ordem do tuno** e coloque os marcadores no tabuleiro

Jogador

- **Tecnologias:** recebe aleatoriamente e posiciona de acordo com o nível;
- **Marcador na trilha de ações;**
- **Marcadores de produção** no zero da trilha lado do novo mundo;
- **Estádio inicial** no lado do velho mundo;
- **Recebe 8 cartas de ação;**
- **Variante avançada de ações:** Recebe 7 cartas e descarta 3, nessa variante o jogador pode escolher uma ação do grupo 1 por ano: use a peça de Velho Mundo para cobrir as ações.

Objetivo

- **Modo pontos:** cartas de objetivos: draft (4 cartas e sobram 3);
- **Modo corrida:** 3+ Estádios, toda produção em 8+ e evacuação máxima que conseguir.

FASES

1. Receita

- **Mundo Velho:** Recebe os recursos mostrados nas peças de local no mundo velho, antes da evacuação (voltadas para cima);
- **Mundo Novo:** Recebe os recursos indicados pelos marcadores do tabuleiro do jogador, após a povoação do mundo novo. Fábricas pré-fabricadas não produzem até serem construídas;
- **Alimentação:** Verifique o custo de alimentação na trilha do ano e se o recurso sai do mundo velho e/ou do mundo novo;
- **Entretenimento:** Verifique se atende a quantidade de estádios da trilha do ano no lado do novo mundo;
- **Penalidades:** Receba um marcador para cada alimento não pago e estádio não construído.

2. Ações

- **Escolha uma ação:** Escolha um dos 4 grupos de ações do tabuleiro do jogador e coloque uma carta, se for a quarta carta (ou mais) do mesmo grupo, pague 1 energia;
- **Modo Avançado:** Use as ações da carta com a face para cima na ordem que quiser, ou em um grupo do tabuleiro com a face para baixo e sempre, compre uma nova carta para iniciar o turno seguinte com 4 cartas na mão.
- Se não puder ou quiser escolher uma ação o jogador pode **passar**, encerrando sua participação nesta fase;
- **Avance o marcador e realize a ação:** Avance o marcador de ações e pague o custo indicado (as 2 primeiras ações não tem custo).
- A energia deve ser paga de acordo com a **posição dos satélites** na trilha de progresso;
- **Próxima fase:** A fase de ação termina quando todos os jogadores tiverem passado.

Ações

Recurso



Pegue qualquer recurso para qualquer lado (**velho ou novo**);

Infraestrutura



Movimentos de infraestrutura: Cada movimento permite pegar uma carta do tabuleiro, sem custo, para a mão do jogador, abrindo uma nova carta ou, baixar uma carta da mão pagando o **custo do mundo novo** e, nesse caso, assim que a carta baixada cumprir o requisito, o jogador sobe seus marcadores de recursos. O PONTO DE EXCLAMAÇÃO lembra que o jogador não pode ter duas cartas com a mesma ilustração;

 Você pode gastar um recurso de qualquer mundo para descartar quaisquer naves e abrir novas.

Tecnologia



Pesquisa de tecnologia: Coloque o marcador em uma tecnologia da linha mais baixa da coluna escolhida. Tecnologias níveis 2 e 3 exigem duas ações de pesquisa. Tecnologias com um raio indicam algum efeito assim que são pesquisadas;

Povoar



Povoar: Escolha 1 local no novo mundo que atenda os requisitos (Biomassas e símbolos). Coloque as fábricas pré-fabricadas e/ou população no novo mundo, no local escolhido e suba as trilhas de recursos do novo mundo. Cada marcador de população custa 1 metal **do novo mundo**;

Nave



Construir 1 nave: Escolha 1 nave, pague os recursos e coloque a nave no lado do tabuleiro **em que pagou os recursos**;
Você pode gastar um recurso de qualquer mundo para descartar quaisquer naves e abrir novas.

Estádio



Construir 1 estádio: Escolha 1 estádio, pague os recursos e coloque o estádio no lado do tabuleiro **em que pagou os recursos**;
Você pode gastar um recurso de qualquer mundo para descartar quaisquer estádios e abrir novas.

Pré-fabricar



Pré-fabricar: Escolha 1 fábrica, pague o recurso e coloque o estádio no tabuleiro do jogador no lado **em que pagou os recursos**. Cada jogador possui 4 peças de fábricas de cada tipo. Uma de cada tipo pode ser evacuada do tabuleiro principal, mas se não houver mais peças do tipo da fábrica, o jogador não poderá mais evacuá-la. Fábricas pré-fabricadas não produzem até serem construídas no mundo novo .

Clone



Clone: Pague 1 alimento do **mundo novo** e coloque nos marcadores de população no tabuleiro do jogador ;

Trocar Recurso



Trocar recurso: mantendo o recurso no **mesmo mundo**.

3. Transporte

Carregue as naves, envie e descarregue:

- **Mundo Novo > Mundo Velho:** Podem voltar vazias gastando 1 de energia do mundo novo (não podem usar recursos vindos do mundo velho);
- **Mundo Velho > Mundo Novo:** Carregue e gaste a energia do mundo velho informada na nave. Para carregar siga os passos:
 - 1. Deck de evacuação: Carregue usando as baias, respeitando as cores e vire as peças do mundo velho. Fábricas são carregadas com as fichas de pré-fabricadas e população com marcadores;
 - 2. Capacidade: Carregue usando a capacidade de construções da nave. Os ícones podem representar: estádio e fábrica. A fábrica pode ser do mundo velho para evacuação ou pré-fabricada no seu tabuleiro. (a qtd. da capacidade e a do deck não se misturam);
 - 3. Recursos: Carregue os recursos do seu tabuleiro do lado do mundo velho.

4. Ordem do Turno

- Ajuste a ordem do turno, pela quantidade de Felicidade de cada jogador (estádios e tecnologias completas). Empates invertem.

5. Progresso

- - Calcule a força da ação, com base nas cartas e grupos de ação;
- - Na ordem do turno, mova os marcadores no valor exato da força de ação, podendo dividir os movimentos. Receba bônus do espaço em que encerrou o movimento;
- - Transições influenciam nos marcadores dos oceanos. Para cada marcador que passou pela transição 1 vire um marcador. Quando os dois passarem pela transição 2, pegue uma peça e aumente a produção no novo mundo, idem na transição 3;
- - A linha de ultrapassagem aceita qualquer quantidade de marcadores, já os espaços de bônus bloqueiam os demais marcadores;
- Restrição de 1 transição entre os marcadores do próprio jogador

6. Bônus

- Na ordem do turno verifique se o jogador atingiu o bônus da carta de final de ano, com o seu valor da força das ações (calculada na fase do progresso);
- Se atingir exatamente os valores informados recebe o bônus. Há uma variação para jogadores iniciais que recebe o bônus com valor de força igual ou menor ao informado na carta;

7. Manutenção

- Avance o marcador de ano;
- Abra a nova carta de bônus;
- Cicle as infraestruturas, naves e estádios;
- Remova suas cartas (no modo avançado são descartadas) e reinicie o seu marcador de ação.

FIM DO JOGO

Modo Corrida

- Indicado para a primeira partida
- Fim do jogo é acionado quando um jogador possui todos os 3 marcadores de produção em 8 ou mais e 3 estádios no Novo Mundo.
- Se acionado na fase de ações, encerra o turno, com mais uma ação para cada jogador e Todos executam uma fase de transporte.

- Se acionado em outra fase, o jogo termina imediatamente.
- Item de lista não ordenada jogadores ajustam seu marcador de pontuação mais baixo (se empatados escolha 1 deles):
 - **-1** Para cada marcador de penalidade que você recebeu durante o jogo.
 - **-1** Para cada local do Velho Mundo não evacuado.
 - **-1** Para cada estádio que você não possui (você deveria ter 3 no Novo Mundo).
 - **+2** Se você possuir a maior quantidade de felicidade da sua população (apenas +1 em partidas para 2 jogadores). Se houver 2 marcadores na menor posição, mova +1 cada um deles.
 - **+1** Se você possuir a segunda maior quantidade de felicidade da sua população (nada em partidas para 2 jogadores).
 - Avalie penalidades primeiro

Condição de vitória:

- Os marcadores devem estar acima do 8 (após bônus e penalidades) e pelo menos 3 estádios;
- Se mais de um jogador atingir as condições, vence o jogador com mais Felicidade;
- Se nenhum jogador atingir as condições, quem tiver o maior valor, no menor marcador de produção vence. Em caso de empate, vence quem tiver pelo menos 3 estádios, em seguida quem tiver mais Felicidade.

Modo Pontos

- O jogo termina no final do 4º ano.
- **Siga a Pontuação pela carta de apoio:**
- Pontos pelo marcador de produção mais baixo;
- Pontos por cada um dos três contratos;
- Jogadores com pelo menos 3 estádios, recebem pontuação pela maioria: 6,4 e 1 (em dois jogadores 4 e 0). Se empatados, some os pontos e divida;

PENALIDADES:

- **-2** pontos para cada local de Fábrica não evacuada;
- **-4** pontos para cada local de População não evacuada;
- **-3** pontos para cada estádio não presente no novo mundo (mínimo de 3 estádios);
- **-3** pontos para cada marcador recebido durante a partida.

Compartilhe:



[Exportar para pdf:](#)



Origem:

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

link:

<https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:exodo>

Modificado em: **2024/08/13 08:11**