

[mosaico](#)

Viscondes do Reino Ocidental



REGRAS

PREPARAÇÃO

Geral

- ▶ Monte o tabuleiro aleatoriamente, verifique a indicação de quantidade de jogadores (borda interna);
- ▶ Coloque o Castelo ao centro do Tabuleiro Principal;
- ▶ Embaralhe e separe em 5 pilhas todas as Cartas neutras de Aldeões (nomes em preto) e coloque cada pilha nos espaços do tabuleiro com a face voltada para cima, as cartas possuem:
 - Pratas: Custo para contratação e dispensa ou valor de movimento;
 - Ícones: Para as ações principais;
 - Efeitos imediatos: no momento da compra ou da dispensa;
 - Habilidade da Carta: Pode ou não haver um custo, ação, exigência ou evento associado (representado pela)
 - Momento da habilidade: Imediato Contínuo Saída
- ▶ Manuscritos: 5 pilhas, cada pilha com 7 manuscritos - 6 pretos e 1 cinza (cinza por cima);
- ▶ Reserva: Prata, Tinteiros, Ouro, Pedra, Multiplicadores, 4 cartas bônus e carta do castelo ao lado do tabuleiro;
- ▶ Monte as pilhas de pobreza (cartas de débitos) e de prosperidade (cartas de escrituras) de acordo com o número de jogadores e ficarão por cima das cartas de pobreza e de prosperidade, as outras ficarão por baixo e assim que a carta de pobreza\prosperidade for revelada, dispara o fim do jogo

Jogador

- ▶ Tabuleiros individuais e seus componentes;
- ▶ Marcador de primeiro jogador (fixo durante toda a partida);
- ▶ Monte pares (jogadores +1) de cartas de heróis aldeões (nomes em marrom) e cartas de jogadores;
- ▶ Na ordem inversa, cada jogador escolhe um par de cartas e:

- Coloca o Visconde no tabuleiro principal;
- Recebe todos os recursos da carta de jogador;
- Faça as outras etapas da carta de jogador;
- Embaralhe seu deck de cartas aldeões iniciais (nome na cor do jogador) com o herói e compre 3 cartas;

TURNOS



► O Turno do jogador está descrito no topo do tabuleiro do jogador e passa pelas seguintes fases, na ordem:

1. Gestão de Cartas;
2. Movimento;
3. Ação Principal;
4. Recrutamento;
5. Resolução de Colisão e
6. Compra de Cartas;

► Os efeitos são **obrigatórios**, exceto Reorganizar, Descartar, Destruir e Mover Trabalhadores

1. Gestão de Cartas

► Mover as cartas para a direita no seu tabuleiro:

- Executar a ação de Saída da carta (se houver)
- Baixar uma carta da mão e aplique a ação imediata (se houver)
- Se a carta baixada apresentar um ícone de Criminoso, ande na trilha de corrupção na quantidade total de ícones das cartas baixadas no seu tabuleiro.

2. Movimento

► A distância percorrida será o valor exato de pratas da carta baixada, em sentido horário orientado pelas setas, podendo pagar pratas para aumentar seu movimento.

► Caso termine no mesmo local de outro jogador, este poderá reordenar as cartas em seu tabuleiro.

► Use as habilidades contínuas durante o seu turno

► Verifique habilidades para uso durante a colisões

3. Ação Principal

► Se a carta do espaço do tabuleiro onde está o seu visconde corresponder ao ícone da ação escolhida pelo jogador (ou coringa), ele poderá dispensar a carta pagando o valor indicado em pratas,

Caminho Externo

Negociar



► Usar os ícones e gastar moedas de acordo com o espaço de ação e receber as recompensas:

- 1 prata por cada mercadoria;
- 1 recurso a cada 2 mercadorias;

► Destrua 1 carta a cada 3 mercadorias: Remove da sua mão (ou às cegas do topo de seu deck) e recebe as pratas da carta;

► Vire uma carta de débito\escritura a cada 4 mercadorias;

Edificar uma Construção



► Construir no espaço vazio onde está o seu visconde, separado pelo rio;

► Usar ícones e gastar pedras de acordo com o espaço do tabuleiro individual;

► Recebe o efeito de onde posicionar sua construção e todos os jogadores envolvidos recebem o bônus de conexão (se houver);

► Construções liberam upgrades em seu tabuleiro individual e valem pontos no final da partida.

Caminho Interno

Alocar Trabalhadores



► Pode alocar 1,2,3 ou 4 trabalhadores de acordo com a quantidade de ícones e/ou gastando ouro conforme tabela no tabuleiro do jogador;

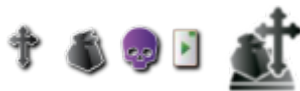
► Entram pelo 1º nível adjacente ao Visconde. A cada 3 trabalhadores seus na seção:

- - Suba 1 trabalhador 1 nível e aplique o efeito da seção;
- - Mova 1 de cada trabalhador restante para os lados;
- - Repete a verificação (3 trabalhadores) por nível, resolvendo os níveis na ordem,

mas no segundo nível os trabalhadores não são movidos para os lados; ► Verificar se sobraram mais de 3 trabalhadores na seção, devolvendo os excedentes

para os jogadores, que recebem moedas, conforme a carta de referência; ► A carta de líder fica com o jogador que possuir mais trabalhadores no topo do castelo;

Transcrever Manuscritos



- Usar os ícones e gastar tintas de acordo com o número informado no manuscrito;
- Executar o efeito imediato (se houver) e somente é permitido 1 manuscrito por turno;
- O primeiro que fizer 3 manuscritos da mesma cor recebe a carta de bônus;
- O manuscrito fornece pontos ao final da partida (inclusive pela coleção);

4. Recrutamento

-  Adquirir uma cartão de Aldeão do espaço em que está o seu visconde, pagando as moedas.
- Efetuar os “efeitos de compra” da carta e a carta vai para o **seu descarte**.

5. Resolução de colisão

-  Se os marcadores de corrupção e virtude estiverem no mesmo espaço, resolver a colisão:
 1. Todos os jogadores com segunda oficina construída e sem criminosos andam uma posição na virtude;
 2. Verificar e ativar efeitos das cartas com ícone de colisão;
 3. Jogador atual recebe os ícones acima da trilha;
 4. Outros jogadores recebem os ícones abaixo da trilha;
 5. Após resolver a colisão, os marcadores voltam ao início das trilhas;
- Marcadores de corrupção e virtude são movidos durante o jogo e em caso de conflitos: a corrupção é sempre movida antes da virtude;
- Marcadores são movidos juntos se estiverem empilhados.

6. Compra de Carta

-  Deve comprar cartas até o limite que por padrão é de 3. Se já tiver com seu limite ou mais cartas na mão, não deve comprar.
-  Se precisar embaralhar seu descarte para comprar cartas, deverá andar na trilha de corrupção ou virtude.

FIM DO JOGO

Assim que a carta de Pobreza ou Prosperidade for revelada, dispara o final da partida e os jogadores terminam a rodada atual e jogam mais uma rodada.

Pontuação Final

- Construções, segundo o tabuleiro individual;
- Trabalhadores no castelo de acordo com seus níveis posicionados (1, 2 ou 3 pontos para cada trabalhador) e a carta de Líder;

►Manuscritos: pontos Individuais, suas Coleções e pelas cartas de bônus (3 manuscritos da mesma cor);

►Escrituras e Débitos:

- 1 pontos por Escritura adquirida ou 3 pontos por Escritura virada;
- Perde 2 pontos por débitos não virados;
- Bônus das cartas de pobreza e/ou prosperidade:
- O jogador precisa ter ao menos uma carta virada para pontuar;
- Débitos ou escrituras devem estar viradas;
- Em caso de empate os pontos são somados e divididos;
- Em dois jogadores a pontuação do meio é desconsiderada;

►O jogador com maior pontuação vence a partida e para desempate vence que possuir mais pratas e recursos.

UTILIDADES

Links Úteis

[Ludopedia - Manual](#)

Compartilhe com todos na mesa:



[Exportar para pdf:](#)



Origem:

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

link:

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

Modificado em: **2024/08/10 07:51**