Zapotec

REGRAS

PREPARAÇÃO

Geral

Tabuleiro principal com:

►**Peças de construção:** Verifique as peças marcada com os números dos jogadores e coloque as peças aleatoriamente nos respectivos espaços do tabuleiro

►Separe as **peças de comércio** em 3 pilhas e abra as três peças de cada pilha

►Sorteie as **peças de pontuação** e abra uma quantidade igual ao número de jogadores +1

►Embaralhe o **baralho de ações**, abra uma carta no espaço de pontuação, abra uma quantidade de cartas igual ao número de jogadores +1, prepare uma pilha de 4 cartas fechadas e distribua o restante de acordo com o número de jogadores:

- 2 Jog – 6 cartas para cada
- 3 Jog – 5 cartas para cada
- 4 Jog – 4 cartas para cada
- (As demais cartas não serão utilizadas na partida.)

Jogador

►Tabuleiro com 9 casas, 5 discos, 6 peças de pirâmide e 1 peça de palácio

►1 madeira, 1 tijolo, 1 pedra

►1 disco no espaço 0 da trilha de pontuação e 1 disco no espaço inicial da trilha de sacrifício

---

FASES

Zapotec é jogado em 5 rodadas, em cada rodada os jogadores selecionam uma carta de ação, recebem renda (recursos) e executam as suas ações capitais e de construção, pontuando ao final de cada turno.

1. Selecionar cartas

►Na fase inicial antes das ações, todos os jogadores escolhem e abrem simultaneamente uma carta de ação e em seguida a ordem de turno de ações se dará pelos números das cartas de ações

2. Renda e ações

►**RENDA:** De acordo com a ordem do turno, os jogadores recebem a renda informada na sua carta, mais os bônus da respetiva trilha em sei tabuleiro.

►**AÇÔES:** O jogador poderá executa quantas ações capitais desejar e em seguida construir qualquer número de construções que desejar.

►As ações de construções devem ser executadas após a fase das ações capitais.

1°- Passo de Ações Capitais

Comprar peças de comércio

►O jogador ativo paga 1, 2 ou 3 ouros para obter uma peça de comércio de cada fileira uma vez por turno, ao final do turno as peças serão repostas.

►As peças da fileira superior custam 1 Ouro e fornecem recursos imediatamente após a compra. Vire-as logo após usar e deixe-as perto de seu Tabuleiro de Jogador.

►As peças da fileira do meio custam 2 Ouros e lhe dão uma habilidade especial que pode ser realizada uma vez por rodada. A habilidade fica disponível imediatamente após a compra. Após utilizar, vire a peça para baixo (e vire-a para cima de novo no começo da próxima rodada).

►As peças da fileira inferior custam 3 Ouros e lhe dão uma habilidade mais poderosa que, dependendo da peça, pode ser realizada imediatamente, uma vez por rodada ou pode ser uma habilidade permanente.

Construir nível de Pirâmide

►O jogador paga 1 Sacerdote, 1 Madeira, 1 Tijolo e 1 Pedra para construir um nível de pirâmide em um espaço vazio (escolhendo uma peça de pontuação) ou em uma pirâmide com um ou dois níveis.

►O jogador deve construir usando sua maior peça de pirâmide disponível, mas uma pirâmide pode estar completa com uma, duas ou três peças.

Realizar um Ritual

►O jogador pode realizar um ritual para cada peça de pirâmide que possuir e somente pode colocar um disco em cada carta.

►Jogador gasta 1 Sacerdote mais 1 moeda para cada disco de jogador já existente na carta.

Sacrificar

►O jogador paga 1 sacerdote e 1 até 5 milhos e avança na trilha para cada milho gasto, recebendo o bônus de todos os espaços avançado. Os discos devem ser empilhados, quem chegou primeiro está na frente da trilha.

►Os bônus oferecem descontos em ouro para as peças de comércio, não gasta sacerdotes no ritual e o 11° passo permite colocar um disco em um ritual imediatamente sem gastar sacerdotes, nem ter peça de pirâmide.

2- Passo de Construção

Construção

►Pagando recursos básicos, o jogador pode construir qualquer número de construções, respeitando o espaço possível determinado em sua carta de ação, colocando uma de suas casas e posicionando a peça da construção recebida em seu tabuleiro.

►Uma vez no jogo pode construí o Palácio, pagando 1 de cada recurso básico, respeitando a carta de ação do jogador. A peça de Palácio conta como duas casas mas a peça de construção obtida não vai para a tabela de recursos.

3- Passo de Pontuação do Turno

Pontuação

►Ao fim da etapa de construção, o jogador recebe 2 pontos para cada casa (ou 4 pontos para o palácio) que esteja no tabuleiro e que corresponda a carta de pontuação da rodada.

4- Passo de Comprar Carta

Comprar Carta

►Após pontuar o jogador pega uma das cartas da oferta para sua mão.

►Pule este passo na última rodada

FIM DA RODADA

►Ao fim dos turnos dos jogadores, uma carta de ação estará disponível na oferta e deverá ser movida para o espaço de pontuação da próxima rodada.

►Todas as cartas dos jogadores formam a nova oferta acrescentada de uma nova carta aberta da pilha.

FIM DO JOGO

►Ao fim da quinta rodada a partida se encerra e calculada a pontuação final:

►**Trilha de Sacrifício:** Jogadores recebem 9, 6 ou 3 pontos de acordo com a sua colocação na trilha, jogadores que não avançaram, não recebem pontos
►**Rituais:** Recebem os pontos de acordo com as cartas que contém seus discos.
►**Pirâmides:** Recebem 1 ponto para cada nível e para cada construção relativa a peça de pontuação da pirâmide. Se a pirâmide estiver completa, o jogador recebe 5 pontos para cada peça sua.

O jogador com mais pontos de vitória vence e a trilha de sacrifício desempata a partida.

UTILIDADES

Links Úteis

Ludopedia - Manual
Pedro Bot - Solo

Compartilhe:

Exportar:

Origem:
https://zeregras.com.br/ - **Zé Regras**
link:
https://zeregras.com.br/doku.php?id=jogos:zapotec
Modificado em: **2024/08/13 08:20**