

Rosenkönig

DORNIGE FEHDE FÜR ZWEI

SPIELREGEL



Versão Portuguesa: Paulo Santos



Outubro de 2007

Contexto Histórico

Os jogadores assumem os papéis das casas reais de “Lancaster” e “York”, que disputam o controlo do trono de Inglaterra, na Guerra das Rosas, durante os anos de 1455 e 1485 (ambas as casas ostentam uma Rosa nos seus brasões). Cada uma das casas irá tentar obter o controlo da maior parte do território.

Objectivo do Jogo

O vencedor do jogo, é o jogador com a maior área contínua marcada com a cor da sua rosa.

Conteúdo

- 1 Tabuleiro de jogo;
- 52 Peças de duplo lado (“Pedras do Poder” com uma Rosa Vermelha em um dos lados e uma Rosa Branca no outro);
- 24 Cartas de Poder (existem 3 cartas, com os valores I, II e III, para cada uma das 8 direcções);
- 8 Cartas de Heróis (4 para cada uma das Rosas);
- 1 Coroa.

Preparação do Jogo

- ⊗ Coloca o tabuleiro de jogo entre os jogadores, sentando um deles do lado da coroa desenhada no topo do tabuleiro (o jogador irá ver a coroa e as letras de pernas para o ar). Este jogador joga com as Rosas Brancas (Casa de York), e o outro jogador joga com as Rosas Vermelhas (Casa de Lancaster);
- ⊗ Coloca as pedras do poder ao lado do tabuleiro de jogo, de forma a que os jogadores possam alcançá-las com facilidade;
- ⊗ Baralha as cartas de poder e dá 5 cartas a cada jogador. O resto das cartas de poder são colocadas, com a face das rosas viradas para cima, ao lado do tabuleiro de jogo, formando um baralho de cartas. Os jogadores posicionam as suas 5 cartas de poder à sua frente, com a face da coroa virada para cima, e com a coroa das cartas na mesma direcção e posição que a coroa desenhada no tabuleiro de jogo;
- ⊗ Cada jogador recebe as 4 cartas de heróis da sua cor – estas cartas devem ser colocadas ao lado das suas cartas de poder, conforme ilustra a figura;
- ⊗ Coloca a peça da coroa no espaço central do tabuleiro de jogo (espaço com o desenho do sol);
- ⊗ O jogador das Rosas Vermelhas, é quem inicia o jogo. O jogo desenrola-se de forma alternada entre os jogadores.



Modo de Jogar

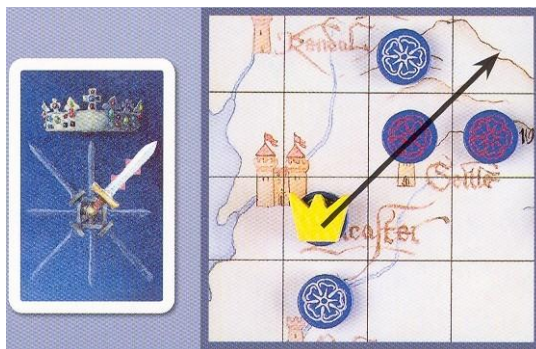
- ⊗ Em cada jogada, o jogador que está na sua vez de jogar tem de escolher **1** das seguintes três possíveis acções (explicadas a seguir):
 1. Jogar uma carta de poder;
 2. Retirar uma carta de poder,
 3. Jogar uma carta de herói e uma carta de poder ao mesmo tempo;
- ⊗ Se um jogador não conseguir efectuar qualquer uma das três acções, tem de passar a sua vez de jogar. O seu adversário efectua uma nova jogada, e irá continuar a fazê-lo até que o outro jogador consiga efectuar um movimento de acordo com as regras (1, 2 ou 3);

1. Jogar uma Carta de Poder

Joga uma das cartas de poder disponíveis, virada para cima, e move a peça da coroa na direcção e distância determinada pela carta de poder. A espada brilhante indica a direcção em que deves mover a peça da coroa. Na coroa de cada carta está inscrito um número Romano I, II ou III – move a peça da coroa no número de espaços indicados pelo número Romano.

As regras que se seguem regem o movimento da peça da coroa:

- ⊕ A peça da coroa tem de se mover na totalidade dos espaços indicados na carta de poder. Não podes mover a peça da coroa em menos espaços que aqueles que a carta indica;
- ⊕ O espaço para onde se move a peça da coroa tem de estar vazio. Isto significa, que não pode haver uma pedra de poder de nenhum dos jogadores nesse espaço;
- ⊕ Não podes jogar uma carta de poder que faça com que a peça da coroa saía para fora do tabuleiro de jogo.



Antes de posicionares a peça da coroa na sua nova localização, coloca uma pedra de poder com a cor da tua Rosa nesse espaço. Posiciona a peça da coroa em cima da pedra de poder.

Coloca a carta de poder que jogaste no monte das cartas descartadas e não podes retirar outra do baralho para a substituir.

2. Retirar uma Carta de Poder

Em vez de jogares uma carta de poder, podes retirar uma carta do baralho de cartas. Só podes escolher esta opção, se tiveres menos do que cinco cartas.

A nova carta deve ser colocada, com a face da coroa virada para cima, na direcção e posição da coroa desenhada no tabuleiro de jogo, conforme acontece no início o jogo.

Quando a última carta do baralho é retirada, baralha o monte das cartas descartadas e forma um novo baralho de cartas.

3. Jogar uma Carta de Herói e uma Carta de Poder ao mesmo tempo

Cada jogador tem 4 cartas de heróis para usar, uma de cada vez, durante o jogo. Se já tiveres usado todas as 4 cartas de heróis, não podes utilizar mais esta opção.

O uso da carta de herói permite ao jogador mover a peça da coroa, para um espaço que contém uma pedra de poder do seu adversário. Esta pedra de poder é depois virada para a cor do jogador que jogou a carta de herói, antes de posicionar a peça da coroa nesse espaço. Assim, uma carta de herói é muito poderosa quando jogada.

Virar uma pedra de poder

A utilização de uma carta de herói dá-te a possibilidade de virares uma pedra de poder jogada anteriormente pelo teu adversário. Isto é consumado, jogando uma carta de poder para cima do monte das cartas descartadas, como na opção (1), e descartando uma carta de herói (para cima de um monte de cartas descartadas diferente – estas cartas não podem reentrar no jogo, uma vez usadas).

Move a peça da coroa até ao espaço indicado e ocupado pela pedra de poder do teu adversário. Antes de posicionares a peça da coroa nesse espaço, vira a pedra de poder, de forma a mostrar a cor da tua Rosa.

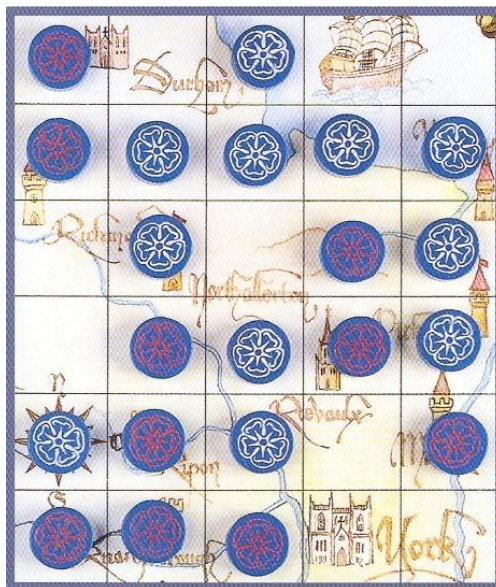
Fim do Jogo

O jogo termina quando se verificar 1 das seguintes situações:

1. Ambos os jogadores têm 5 cartas e nenhum deles consegue efectuar qualquer acção de acordo com as regras; ou
2. Quando um jogador coloca a última pedra de poder no tabuleiro de jogo.

Em ambos os casos o jogo termina imediatamente.

Agora, cada jogador calcula o valor dos seus territórios



Um território consiste num ou mais espaços, que contém as tuas pedras de poder conectadas, pelo menos por um lado. Só se contam os espaços que estão adjacentes, não se consideram, para este efeito, os espaços que estão ligados na diagonal. Os espaços têm de partilhar uma borda, e não apenas um canto.

Multiplica o número dos espaços de um território por ele mesmo para obteres o valor desse território.

Na ilustração, o jogador da Rosa Branca tem 3 territórios: 1 com oito espaços (vale $8 \times 8 = 64$ pontos), 1 com dois espaços ($2 \times 2 = 4$ pontos) e 1 com um espaço ($1 \times 1 = 1$ ponto), o que perfaz um total de $64 + 4 + 1 = 69$ pontos.

O jogador da Rosa Vermelha tem 4 territórios: 1 de 5 espaços ($5 \times 5 = 25$ pontos), 2 territórios separados, cada um deles com 2 espaços ($2 \times 2 = 4$, $2 \times 2 = 4$), e 1 de um espaço ($1 \times 1 = 1$), o que perfaz um total de $25 + 4 + 4 + 1 = 34$ pontos.

Adiciona os pontos de todas as áreas para obteres a pontuação total.

O vencedor é o jogador com o maior número de pontos somados. No caso de empate, o vencedor é o jogador com o maior território individual. Se prevalecer o empate, o vencedor é o jogador que no tabuleiro de jogo tenha o maior número de pedras de poder na sua cor.

Tabela da Pontuação

Tamanho do Território	Pontos	Tamanho do Território	Pontos
1	1	14	196
2	4	15	225
3	9	16	256
4	16	17	289
5	25	18	324
6	36	19	361
7	49	20	400
8	64	21	441
9	81	22	484
10	100	23	529
11	121	24	576
12	144	25	625
13	169		

Sugestão:

Para tornar mais fácil a contagem dos pontos, remove as pedras de poder dos territórios do mesmo tamanho de cada jogador. Ou seja, se o jogador da Rosa vermelha tem um território com 5 pedras de poder e o jogador da Rosa Branca também tiver um território com o mesmo número de pedras de poder, remove essas 10 pedras do tabuleiro de jogo, em vez de teres que fazer cálculos matemáticos.

Jogo com Quatro Jogadores

Os parceiros sentam-se em lados opostos (um em frente ao outro) – uma das equipas terá de jogar lateralmente ao tabuleiro de jogo. Não te esqueças de colocar as cartas de poder deste jogadores, na mesma orientação do tabuleiro de jogo, ou seja, a coroa das cartas direccionada para norte. Os parceiros não podem falar sobre os seus movimentos.

Com 4 jogadores, cada jogador recebe 3 cartas de poder e 2 cartas de heróis. As cartas de poder continuam a ser posicionadas na mesa, com a face da coroa virada para cima, como acontece nas regras para 2 jogadores.

Contudo, cada jogador só pode agora ter no máximo 3 cartas de poder. Não podes escolher a acção (2) – Retirar uma carta de poder – se já tiveres três cartas de poder. Cada jogador tem acesso a duas cartas de heróis – não podes usar as cartas de heróis do teu parceiro.

