

# Via Romana

De Christian Fiore e Knut Happel

Um jogo para 2 a 4 jogadores, a partir de 8 anos; duração: 45 minutos

**Versão Portuguesa:** Paulo Santos

<http://dreamwithboardgames.blogspot.com/>

(baseada na versão inglesa de Trond Meistad)

Os jogadores constroem estradas em Gaul, província de Roma. Ao jogar cartas, os jogadores posicionam marcos nas estradas. Os marcos têm de ser posicionados na estrada da mesma cor, ou na cidade da cor da carta jogada. Quando uma estrada é completada, o jogo é imediatamente interrompida por uma pontuação da estrada. O jogador com mais marcos na estrada e nas cidades que se encontram nas suas extremidades, recebe uma ficha de cidade, de uma das duas cidades, enquanto os outros jogadores com marcos nessa estrada recebem cartas como compensação. As fortalezas (castelos) nas cidades são construídas, jogando duas cartas da mesma cor e também contam quando pontuamos uma estrada. O jogo termina quando a última tabuleta é posicionada numa estrada. Agora, as fortalezas (castelos) que foram construídas, pontuam os pontos indicados na ficha de cidade que se encontra no topo (do monte de fichas) que ainda permaneçam na cidade.

## Conteúdo

---

1 Tabuleiro do jogo, 96 peças de fortalezas e marcos, 55 cartas, 4 cartas de ajuda, 40 fichas de cidade, 20 tabuletas, 5 cartões de missão, 1 legionário, 1 livro de regras.

## Preparação

---

Cada jogador recebe os 20 marcos e 4 fortalezas (castelos) na sua cor e uma carta de ajuda.

Baralha as cartas e cada jogador recebe 4 cartas para a sua mão. Outras quatro cartas são deitadas com a face virada para cima e o resto das cartas formam um baralho de cartas.

Posiciona as fichas de cidade no tabuleiro nos símbolos de ficha de cidade do mapa. O pequeno número desenhado na ficha de cidade no mapa, é o valor mais alto de ficha de cidade que irá ser posicionado na cidade. Posiciona as fichas de cidade a partir do valor 2 até ao máximo de 4 com a ficha com o valor mais alto no topo.

Baralha os cartões de missão. Distribui um a cada jogador. O objectivo é obter, pelo menos, a mesma quantidade de fichas de cidade, com as cores do tabuleiro de missão no final do jogo, pelo que os jogadores podem marcar 5 pontos se conseguirem alcançar esse objectivo. Exemplo: um jogador tem o cartão de missão com: 2 laranjas, 1 azul e 1 verde. Se no final do jogo ele conseguir 4 laranjas, 1 azul, 2 cinzentas e 4 verdes, ele pontua 5 pontos para além dos valores das fichas de cidade.

Se estiveres a jogar com dois ou três jogadores, começa com as tabuletas pintadas no mapa. Olha para o mapa das regras. Essas estradas são estradas já completadas. No caso de perderes as regras, posiciona à sorte 5 tabuletas num jogo com 3 jogadores e 10 tabuletas num jogo com 2 jogadores, e guarda o centro do tabuleiro livre de tabuletas. Exemplo: se jogares com 2 jogadores, posiciona as tabuletas em todas as estradas que tenham 2 figuras de peões vermelhos no desenho do mapa das regras do jogo, para 3 jogadores são os amarelos.

Por fim, selecciona um jogador inicial, e seguindo o sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador posiciona uma fortaleza (castelo) numa qualquer cidade do tabuleiro. Atenção que só uma fortaleza é permitido em cada cidade.

*Não te esqueças que cada jogador nunca pode ter mais do que 7 cartas na sua mão. No caso de um jogador vir a ter mais do que 7 cartas, ele tem de descartar o excesso. Sempre que não haja mais cartas no baralho, embaralha as cartas descartadas.*

## Objectivo do Jogo

---

O objectivo é reivindicar entradas entre cidades, na sua totalidade ou em parte. O mecanismo da maioria é que irá determinar quem irá tirar uma ficha de cidade.

## Fases de uma Jogada (a vez de jogar de um jogador)

---

1. Descartar cartas até que fiquem 7 cartas na mão. Se um jogador tiver mais do que 7 cartas na mão, descarta cartas até ficar com 7, antes de jogar cartas.
2. Jogar de 0 a 3 cartas.
3. Tirar duas cartas do baralho. As cartas expostas com a face virada para cima só são tiradas durante a pontuação. Depois de jogar as cartas e de executar as acções, um jogador tira 2 novas cartas, mesmo se não tenha jogado cartas. Podes saltar a fase 2 e tirar apenas 2 cartas.

## Jogar Cartas

---

A vez de jogar de um jogador termina quando três cartas são jogadas ou quando ele opta por não jogar mais cartas. Um jogador não tem a obrigatoriedade de jogar quaisquer cartas na sua vez de jogar.

A cor das cartas determina em que província, o jogador pode construir. Um jogador só pode construir em espaços de estrada e de cidades que não tenham já um marco ou uma fortaleza (castelo).

Só um marco pode ser posicionado num espaço de estrada. Só uma fortaleza (castelo) ou marco pode ser posicionado num espaço de cidade.

Jogar duas cartas de qualquer cor, conta como um Joker, equivale a jogar uma carta de qualquer cor. Nota: não podes usar duas cartas jogadas como carta joker para construir uma fortaleza.

Se uma estrada for completada (todos os espaços preenchidos com marcos), e as cidades de ambas as extremidades da estrada conterem uma fortaleza (castelo) ou um marco, a vez de jogar do jogador em acção é interrompida por uma pontuação. Depois da pontuação o jogador continua com a sua vez de jogar.

As estradas com tabuletas estão completadas. Nunca podes posicionar um marco nessas estradas.

No final de uma vez de jogar, as cartas jogadas vão para o monte das cartas descartadas.

Cada jogador recebeu uma carta de ajuda ao jogador. Estas são as acções das cartas descritas na carta de ajuda.

### 1. **Construir uma fortaleza (castelo)**

Com duas cartas da mesma cor o jogador pode construir uma fortaleza (castelo) numa cidade da mesma cor que as cartas, e que não tenha já um castelo ou marco. Quando uma estrada é pontuada, a fortaleza (castelo) conta como um marco.

### 2. **Jogar um marco numa cidade**

A cor da carta tem de coincidir com a cor da cidade. Um marco só pode ser posicionado numa cidade vazia. Um marco só pode ser posicionado a seguir a outro marco. Não importa a que jogador o outro marco pertence.

### 3. **Jogar um marco numa estrada**

As estradas têm as bordas coloridas. Algumas estradas têm as bordas de duas cores. A estrada tem a cor de ambas as cidades das suas extremidades. Quando posicionas um marco numa estrada, a cor da carta tem de coincidir com uma dessas bordas. O marco tem de ser posicionado a seguir a qualquer outro marco ou a seguir a qualquer fortaleza (castelo). Não importa a que jogador o outro marco pertence e também não importa a quem pertence a fortaleza (castelo).

### 4. **Jogar dois marcos ao mesmo tempo**

Se uma estrada é originária de uma cidade da cor e do símbolo da carta jogada, e existe uma fortaleza (castelo) ou um marco nessa cidade, então o jogador pode posicionar dois marcos. Os marcos só podem ser jogados na estrada e a seguir a outro marco ou a uma fortaleza (castelo).

### 5. **Jogar duas cartas como Joker**

Jogar duas cartas de qualquer cor permite a um jogador jogar um marco em qualquer lugar no mapa, mas ainda adjacente a outro marco ou a uma fortaleza (castelo).

### **Nota do autor (knut Happel):**

Relativamente ao posicionamento dos marcos, podes posicionar um marco a seguir a outro marco ou a seguir a uma fortaleza (castelo), independentemente a quem pertença o outro marco ou fortaleza (castelo).

A cor desse marco ou fortaleza (castelo) não tem importância.

## Pontuação

---

Quando todos os campos de uma estrada estão preenchidos com marcos, e ambas as cidades nas extremidades estão ocupadas por uma fortaleza (castelo) ou um marco, a jogada do jogador é interrompida e a estrada é pontuada.

Todos os jogadores contam a sua pontuação para essa estrada. Todos os marcos na estrada, e marcos ou fortalezas (castelos) nos espaços das cidades nas extremidades da estrada, são contados.

Existem dois tipos de recompensa, fichas de cidade e cartas expostas com a face virada para cima. Um jogador recebe uma ficha de cidade ou cartas, nunca ambas.

O jogador com mais marcos na estrada pega numa ficha de cidade de uma das cidades das extremidades da estrada. Se não existir nenhuma ficha de cidade disponível em ambas as cidades, o jogador recebe em substituição cartas. Atenção que só existem fichas de cidade com o valor 2 ou maior. A ficha de cidade de valor "1" desenhada no mapa é só para o fim do jogo, para a pontuação da fortaleza (castelo).

Os empates são quebrados a favor do jogador que está na sua vez de jogar, ou para o jogador sentado mais perto do jogador em acção, no sentido dos ponteiros do relógio. O quebrar dos empates aplica-se também quando determinamos a ordem de tirar as cartas expostas com a face virada para cima.

Os jogadores que não recebem as fichas de cidade tiram agora as cartas expostas com a face virada para cima, pela ordem mais alta de marcos. Se todas as cartas expostas se esgotarem, os jogadores tiram cartas do baralho de cartas. Os jogadores que não estejam representados na estrada ou nas duas cidades não tiram cartas. Os jogadores tiram tantas cartas, quanto a sua pontuação (número de marcos + fortalezas (castelos)).

Por fim todos os marcos são removidos da estrada, não os que estão nas cidades, e uma tabuleta é posicionada na estrada. Nenhum marco pode ser posicionado nessa estrada outra vez.

É possível que um posicionamento numa cidade possa desencadear pontuações em mais estradas. O jogador na sua vez de jogar determina qual a ordem de pontuar as estradas.

## Desencadear o fim do jogo

---

Quando a última tabuleta é posicionada numa estrada, o jogador que está na sua vez de jogar recebe o legionário. Isto desencadeia o fim do jogo. O jogador que está na sua vez de jogar termina a sua jogada, e todos os outros jogadores têm uma jogada final. É possível pontuar estradas, desde que hajam mais estradas do que tabuletas. É até possível pontuar uma estrada duas vezes.

## Fim do jogo

---

Os jogadores contam os seus pontos de vitória.

Cada ficha de cidade vale o seu valor em pontos de vitória.

Cada fortaleza (castelo) vale o valor da ficha de cidade que está no topo na cidade. Pelo menos valem sempre 1 ponto de vitória.

Se um jogador tiver preenchido os requisitos do seu cartão de missão, ganha 5 pontos de vitória.

O jogador com o legionário quebra um empate, ou o jogador mais perto do jogador com o legionário, seguindo o sentido dos ponteiros do relógio, quebra o empate.

## Variantes

---

### Limite incondicional de cartas na mão

Um jogador não pode, em qualquer altura, ter mais do que 7 cartas na mão. Quando um jogador alcançar as 7 cartas, durante a pontuação ou durante a fase de tirar cartas, o jogador não pode tirar mais cartas, mesmo que tenha direito a fazê-lo. No início de uma vez de jogar, um jogador pode voluntariamente descartar tantas cartas quantas quiser.

Propósito desta variante: O jogador que está na sua vez de jogar pode escolher desencadear uma pontuação quando outros jogadores têm muitas cartas na mão. É mais perigoso coleccionar cartas.

### Empate desastroso

Se existir um empate durante a pontuação para a maior influência numa estrada, e o jogador que está na sua vez de jogar não está entre os jogadores empatados, então ninguém recebe uma ficha de cidade.

Propósito desta variante: O jogador que está na sua vez de jogar pode com o propósito de desencadear uma pontuação provocar que ninguém ganhe as fichas de cidade de uma estrada completada.