

# VIA APPIA

Um jogo de Michael Feldkötter  
para 2 a 4 jogadores

## Componentes do Jogo

### Componentes Partilhados do Jogo

- 1 Tabuleiro de Jogo



- 1 Pedreira e instruções de montagem



- 1 Propulsor para empurrar pedras para a pedreira



- 64 Pedras, em madeira, para serem empurradas para a pedreira

8 grandes, 22 médias e 34 pequenas

- 46 Blocos para a construção da Via Appia

9 grandes, 13 médios e 24 pequenos



- 41 Fichas de Bónus

11 cinza, 13 castanhas e 17 bege



- 9 fichas de Ponto de Vitória

3x 6, 3 e 1 pontos



- 9 Marcadores de Cidade



- 30 Sestércios



- 16 Cartas de Rendimento



- 4 Fichas Propulsor +1



- 1 Ficha de Jogador Inicial



- 1 Livro de Regras

### Componentes de cada Jogador

- 4 Carros de Transporte

- 4 Peças de Jogador

- 4 Marcadores de Pontuação

- 4 Marcadores 50+

- 4 Biombos



## Objetivo do jogo

Roma precisa de uma ligação a Brundisium e os jogadores receberam a tarefa de construir a Via Appia, para permitir uma viagem rápida entre as duas cidades. Para criar a estrada, vão precisar de partir blocos de pedra na pedreira,

viajar para Brundisium e colocar os blocos, criando assim o caminho que todos seguirão nos anos vindouros. Esta viagem custa sestércios mas, em troca, trará pontos de vitória e glória cruciais.

## Preparação

Coloca o tabuleiro no centro da área de jogo.

**1. Organiza os componentes:** Coloca as **fichas de bónus** em cada segmento de estrada (A, B e C) no espaço correspondente desse segmento. Amontoa as **fichas de pontos de vitória** nos espaços designados, ao lado das cidades pela ordem 6-3-1 (de cima para baixo). *Exceção: Num jogo de dois jogadores, usa apenas os 6 e os 1.*

Coloca as **pedras e blocos** no tabuleiro, nos respetivos espaços de armazenamento. Mantém as **Fichas Propulsor +1**, **Marcadores de Cidade**, **Marcadores 50+** e **Sestércios** perto dos jogadores, ao lado do tabuleiro.

**2. Mistura as Cartas de Rendimento:** Coloca 7 cartas de rendimento com a face para cima ao lado do tabuleiro de jogo e coloca as restantes cartas num monte ao lado destas, com a face para baixo.

**3. Carregar a Pedreira:** Desliza a pedreira para as ranhuras do tabuleiro. Carrega 4 pedras grandes, 8 médias e 12 pequenas na pedreira, dispondo-as aleatoriamente, assegurando assim uma preparação aleatória para cada jogo. Mantém o **Propulsor** pronto para usar ao lado do tabuleiro de jogo.



**4. Distribui os componentes do jogo.** Determina aleatoriamente um jogador inicial e dá-lhe a ficha de jogador inicial. Depois, cada jogador recebe:

- 1 **Peça de Jogador** na cor à sua escolha e coloca-a em Roma;
- 1 **Biombo** da cor escolhida, montando-o à sua frente;
- 1 **Marcador de Pontuação** da sua cor, colocando-o no espaço 1 do trilho de pontuação;
- 1 **Carro de Transporte** e coloca-o ao lado do seu Biombo.

### Adicionalmente dá ao

<b>jogador inicial</b>	2 pedras pequenas (cinza) e 1 sestércio
<b>2º jogador</b>	2 pedras pequenas (cinza) e 2 sestércios
<b>3º jogador</b>	1 pedra pequena (cinza), 1 média (branca) e 2 sestércios
<b>4º jogador</b>	1 pedra pequena (cinza), 1 média (branca) e 3 sestércios

*Mantém sempre os teus sestércios escondidos atrás do teu Biombo e mantém as pedras à frente do mesmo, para que todos as possam ver.*



## Sequência de jogo

Os jogadores jogam no sentido horário. Durante o seu turno, o jogador ativo realiza uma das seguintes ações:

### As ações em detalhe:

#### Rendimento

O jogador escolhe uma das cartas de rendimento com a face para cima e recebe o número de sestércios (do armazenamento geral) ou as pedras (do armazenamento de pedras), como ilustrado. Ele guarda os sestércios atrás do seu biombo e as pedras à frente do mesmo. Depois, ele vira a carta de rendimento para baixo.

Quando restarem apenas 3 ou menos cartas, o jogador recebe os sestércios como as pedras. Para além disso, o jogador que tirar a carta final recebe uma ficha "propulsor +1", desde que ainda não tenha uma.

Depois da última carta ter sido virada, tira 7 cartas novas do baralho e revela-as ao lado do tabuleiro. Depois, baralha as cartas com a face para baixo e todas as cartas de rendimento do baralho para formar um novo baralho. Se um jogador tiver a receber uma pedra que já não está disponível no armazenamento, todos os jogadores têm de devolver metade (arredondando para baixo) das suas pedras desse tamanho ao armazenamento. Depois, o jogador recebe a(s) sua(s) pedra(s).

#### Pedreira

O jogador pode empurrar até 2 das suas pedras para dentro da pedreira, uma de cada vez. O jogador coloca a primeira pedra atrás da pedreira, como mostrado no exemplo à direita, e, de seguida, empurra-a para a pedreira, usando o propulsor. Ele pode usar o propulsor no ângulo que quiser, mas nenhuma parte do propulsor pode pisar a linha entre as duas barras. A segunda pedra, se houver, é empurrada para a pedreira da mesma forma.

O jogador troca cada pedra que caiu do outro lado da pedreira por um bloco do mesmo tamanho ou mais pequeno, tirado do armazenamento de blocos, ou pode vendê-la imediatamente por um sestércio. Devolve as pedras ao armazenamento depois de terem sido trocadas ou vendidas.

O jogador tem de carregar quaisquer blocos que recebeu no seu carro, de acordo com os espaços apropriados do carro (exatamente). Se o jogador empurrou 2 pedras para a pedreira mas nenhuma caiu, ele ainda recebe um bloco pequeno ou um sestércio. Se o jogador tiver uma ficha "propulsor +1", ele pode usá-la agora e empurrar uma terceira pedra para a pedreira.

#### Construção de estrada

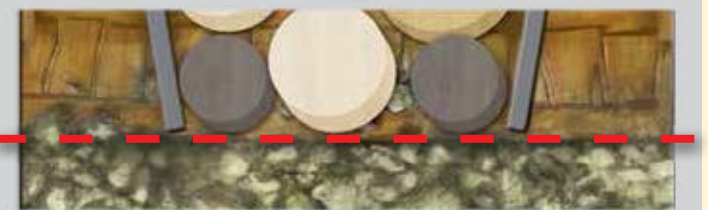
O jogador adiciona 1 ou 2 blocos à Via Appia, de acordo com as seguintes regras:

- Um jogador pode construir em cada segmento de estrada adjacente a uma cidade que tenha visitado durante o jogo.

 Rendimento  Pedreira  Construção de estrada  Viajar



*Nota: Isto significa que cada jogador não pode possuir mais que uma ficha "propulsor +1".*



*Coloca a pedra que queres empurrar para a pedreira atrás da linha pontilhada vermelha, assinalada neste exemplo. Quando empurras, nenhuma parte do propulsor pode tocar nesta linha.*



*Nota: Este espaço do carro pode conter um bloco grande ou um médio e um pequeno. Não podes colocar dois blocos pequenos aqui! Podes claro, carregar apenas um médio ou um pequeno.*



*Exemplo: Ani (azul) e Frank (vermelho) viajaram para Tarracina, logo podem construir nos segmentos de estrada da Via Appia A e B.*

- Os jogadores só podem colocar blocos em espaços que estão ligados a outro bloco por uma linha ou a uma cidade atrás dele.
- Durante o seu turno, um jogador só pode construir um segundo bloco no mesmo segmento onde construiu o primeiro. Um segundo bloco só pode ser colocado se todos os segmentos de estrada anteriores tiverem sido completados. Logo, um jogador não pode colocar dois blocos no segmento B sem que o segmento A esteja completo.



*Exemplo: Blocos podem ser colocados no espaço e não nos espaços*

O jogador ativo recebe uma ficha de bônus desse segmento de estrada **por cada** bloco que adicionou ao segmento, para além dos pontos de vitória indicados abaixo:

<b>Bloco grande</b>	_____	<b>5 pontos de vitória</b>
<b>Bloco médio</b>	_____	<b>3 pontos de vitória</b>
<b>Bloco pequeno</b>	_____	<b>1 ponto de vitória</b>

O jogador ativo regista imediatamente os seus pontos de vitória no trilho de pontuação. Quando constrói 2 blocos, o jogador recebe um bônus de 1 sestércio.

*Nota: Se um jogador obteve mais de 50 pontos de vitória, ele coloca o seu marcador 50+ à sua frente.*

### Viajar

O jogador move a sua peça de jogador 1, 2 ou 3 blocos para a frente. Isto custa-lhe 1, 3 ou 6 sestércios.

A peça de jogador apenas se pode mover sobre espaços cobertos com um bloco. Para além disso, a peça apenas se pode mover ao longo de blocos interligados.

Apenas 1 **peça de jogador** pode ocupar um bloco **pequeno ou médio** enquanto 2 **peças de jogador** podem ocupar um bloco grande.

Um jogador não pode mover-se para além da próxima cidade, onde tem de parar na mesma e receber a ficha de pontos de vitória (do topo) dessa cidade. Adicionalmente, ele tem de colocar um marcador de cidade no espaço de marcador da cidade (O último jogador a chegar a esta cidade salta esta ação).

Cada marcador de cidade no espaço de marcador de cidade correspondente, reduz os custos de viagem nesse segmento de estrada, para todos os jogadores que ainda não chegaram a essa cidade. Cada marcador de cidade reduz os custos de viagem por um sestércio.



*Exemplo: Mover-se ao longo das setas vermelhas não é permitido porque não existem linhas conectadas; para além disso, não existe um bloco sob a seta da esquerda. Movimento através das setas verdes é legal.*

*Nota: Nunca podes entrar num espaço não coberto por um bloco!*



*Exemplo: Existe apenas um marcador de cidade em Benvenutum. Logo, mover-se 1 bloco para a frente é gratuito para os jogadores no segmento B, mover-se 2 blocos para a frente custa 2 sestércios e mover-se 3 custa 5 sestércios. Este marcador não afeta o segmento A.*  
*Nota: Os marcadores de cidade apenas reduzem os custos de viagem; os jogadores nunca recebem sestércios por viajar numa estrada.*

## Final do jogo e pontuar final

**O jogo termina no final da ronda em que**

- um jogador tiver reclamado uma ficha de ponto de vitória em Brundisium
- ou a construção da Via Appia estiver completa

O jogador que tiver **mais sestércios ganha 2 pontos de vitória**; no caso de empate, todos os jogadores empatados recebem 2 pontos de vitória. Finalmente, os jogadores contam as suas fichas de bônus dos vários segmentos de estrada para determinar quem construiu mais blocos em cada segmento:

- O jogador que construiu mais blocos num segmento ganha 8 pontos de vitória.
- O jogador que ficou em segundo no número de blocos de um segmento ganha 4 pontos de vitória.

Em ambos os casos, a **ronda é jogada até ao fim**, garantindo que todos os jogadores têm o mesmo número de turnos.

No caso de empate para o maior número de blocos, os jogadores empatados partilham os pontos de vitória para a primeira e segunda posição. No caso de empate para segunda posição, os jogadores empatados partilham os 4 pontos, arredondando para baixo.

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor do jogo; no caso de empate em pontos de vitória, os jogadores empatados partilham a vitória.