



Este manual inclui regras para jogar uma versão introdutória familiar.

6 Castelos

Rôla & Costa ✨
Olivier Fagnère ✍️
David Santos-Mendes ✍️



Leoneses e castelhanos, almóadas e um infinito e tenebroso oceano de onde escutamos uivos de criaturas perigosas que nenhum humano ousa enfrentar. Resistimos a qualquer inimigo, enfrentando duras batalhas: em inferioridade, com poucas armas, nunca caímos perante um inimigo.

Faz um mês que o nosso glorioso rei ordenou o povoamento das fronteiras. Aos nobres e cavaleiros, os mais influentes deste reino, entregou a tarefa de fundar vilas, reconstruir castelos, cultivar campos e fazer comércio nas regiões mais remotas e perigosas que conhecemos.

Chegou o dia, com três honrados amigos de armas, jurámos fidelidade e partimos. Lideramos uma caravana de homens e mulheres, levamos alimentos e ferramentas. Será uma jornada de seis dias até Penamacor, Sabugal, Sortelha, Monsanto, Penha Garcia e Idanha. Seremos prudentes, inteligentes e hábeis a cumprir tão nobre missão.

O nosso nome ficará escrito na História para que um dia todos os portugueses se sintam orgulhosos de nós!

Componentes

20 trabalhadores



20 discos



8 cilindros



4 ajudas de jogador
duas por cada versão
(avançada/familiar)



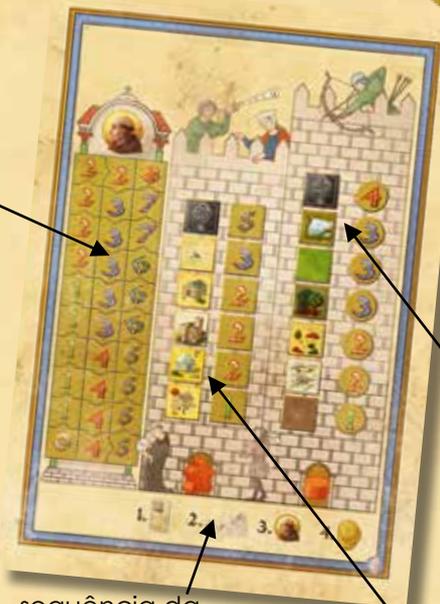
25 mealthas



40 moedas de ouro



1 tabuleiro



pontuador de religião

pontuador de paisagem

6 peças de castelo



sequência da pontuação final

pontuador de construções

40 peças de terreno

As peças podem ter 3 tipos de terrenos diferentes:

A) agrícola



castanha



linho



carne



trigo



azeite

B) paisagem



pasto



mato



lago



ermo



floresta



rochedo

C) construções



cruzeiro



capela



campo militar



casa



marco romano

!
O rochedo é um tipo de terreno especial. Ver regras de colocação das peças com rochedo.



1 peça de terreno inicial
(impressa de ambos os lados)



22 peças de exploração



17 cartas de foral

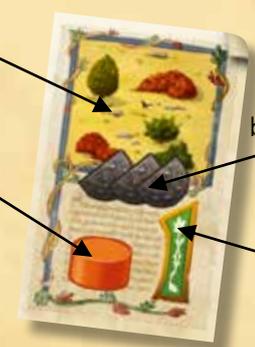
(daqui em diante chamaremos de contrato)

tipo de terreno

se = (pontuador de paisagens)
se = (pontuador de construções)

bónus fim do jogo

pontos de vitória



1 livro de regras

Preparação



1. Colocar o tabuleiro com a versão de jogo pretendida virada para cima.
- 2a. Cada jogador escolhe uma cor e recebe: 5 trabalhadores, 5 discos e 2 cilindros.
- 2b. Colocar 1 cilindro no primeiro espaço do pontuador de religião.
3. Baralhar as 6 peças de castelo para, de seguida, formar uma pilha (ao lado do tabuleiro). Apenas a peça do topo da pilha permanece sempre visível.
4. Retirar da caixa 10 peças de terreno por jogador. Baralhar as peças e distribuir duas por jogador. Formar uma pilha de bisco, com as restantes de face virada para baixo (junto do tabuleiro).
5. Baralhar as 22 peças de exploração e distribuir 4 por jogador. Colocar 6 peças numa pilha ao lado do tabuleiro. As restantes não são utilizadas.
- 6a. Colocar o contrato do castelo (de face virada para cima) junto do tabuleiro.
- 6b. Baralhar os 16 contratos que sobram e distribuir dois por jogador. Cada jogador escolhe um contrato (que guarda secretamente junto de si) e coloca o outro (de face virada para cima) junto do contrato do castelo.
- 7a. Colocar as moedas de ouro e mealhas junto do tabuleiro.
- 7b. Sortear o primeiro jogador que recebe uma quantia de mealhas, igual ao número de jogadores. O jogador seguinte (no sentido horário) recebe menos uma e assim sucessivamente.
- 7c. O primeiro jogador coloca no centro da mesa a peça de terreno inicial (com a face que pretende virada para cima).
- 7d. Das 4 peças de exploração recebidas (no ponto 5) os jogadores escolhem a inicial, onde colocam 1 cilindro no primeiro terreno à esquerda.



Versão familiar

- 2a. Os jogadores recebem menos 1 trabalhador e 1 disco.
- 6a. Não se utilizam os contratos.
- 7b. Os jogadores recebem todos uma moeda de ouro e nenhuma mealha.
- 7d. Os jogadores montam de imediato o seu trilho de exploração (face com mais terrenos de tipo agrícola virada para cima).

Sugestão de montagem



4. Usar 8, 10 ou 12 peças de terreno por jogador mas só depois de remover do total algumas peças de terreno, conforme a tabela.

Jogadores	Peças de terreno a remover *	Peças de terreno por jogador
4	0	8
3	5	10
2	10	12

* sem cruzeiros ou capelas.

Objetivo do jogo

Em 6 castelos és um nobre que ajuda o rei de Portugal na defesa e povoamento do seu reino. Ocupas novos terrenos que cultivas para enriquecer. Com o lucro das vendas patrocinas o rei e o clero para ascender socialmente. Para vencer neste jogo deves marcar mais pontos de vitória que os teus adversários. Existem 4 formas de o fazer.



Turno de jogo

O jogo desenrola-se por 10 rondas. Em cada turno, a partir do primeiro jogador, realizam-se (por esta ordem) as seguintes ações:

Primeira: colocar uma peça de terreno no território;

Segunda: executar as ações de disco (A) ou executar as ações de trabalhador (B);

Terceira: biscar uma peça de terreno da pilha de busca.

Versão familiar:
8, 10 ou 12 rondas.

sentido de jogo

Ações do jogo

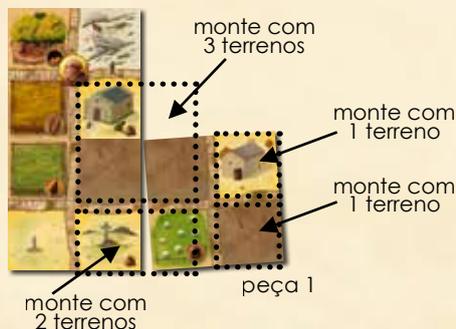
Primeira: colocar uma peça de terreno (da sua mão) no território (ação obrigatória).

A peça de terreno é colocada de forma a unir com um ou mais caminhos de peças já existentes no território.

O jogador pode rodar a sua peça, mas não pode rodar as peças do território. Depois de colocada a peça, esta forma montes (zonas cercadas por caminhos e, eventualmente, bordos de peças).

Exemplo 1

A Alice coloca a peça 1 que forma 4 novos montes no território.



Exceção: peças de terreno com rochedo

O rochedo da peça a colocar deve unir com outro rochedo existente no território, se tal for possível. Sempre que se fecha um monte com um ou mais rochedos, funda-se um novo castelo (ver exceção no exemplo 2).

Exemplo 2

O Tiago coloca a peça 1. Como fechou o monte B fundou o castelo de Penha Garcia.

Apesar de fechado, o monte A não fundou nenhum castelo porque todos eles devem estar separados a uma distância mínima de 2 terrenos.



- Numa partida pode acontecer que nem todos os castelos sejam fundados.
- Os trabalhadores existentes num monte (onde se fundou o castelo) são colocados sobre a peça de castelo.

As peças de terreno com rochedo dão um bônus imediato ao jogador que as coloca no território.



Ganhar uma mealha



Avançar o cilindro no trilho de exploração 1 espaço



Avançar 1 espaço no pontuador de religião



Receber uma nova peça de exploração

Segunda: executar as ações de disco (A) ou executar as ações de trabalhador (B).

O jogador executa, pela ordem indicada, ações de disco (A) ou ações de trabalhador (B). Apenas de 1 tipo.

Versão familiar:
os jogadores não realizam as ações A.2.2 e B.2.2

A)  (Todas as ações são opcionais.)

A.2) Marcar os terrenos no trilho de exploração;

A.2.1) Vender produtos para o castelo;

A.2.2) Pontuar as paisagens.

B)  (Todas as ações são opcionais.)

B.2) Movimentar os trabalhadores no território;

B.2.1) Avançar no pontuador de religião;

B.2.2) Pontuar as construções.

A.2) Marcar os terrenos no trilho de exploração

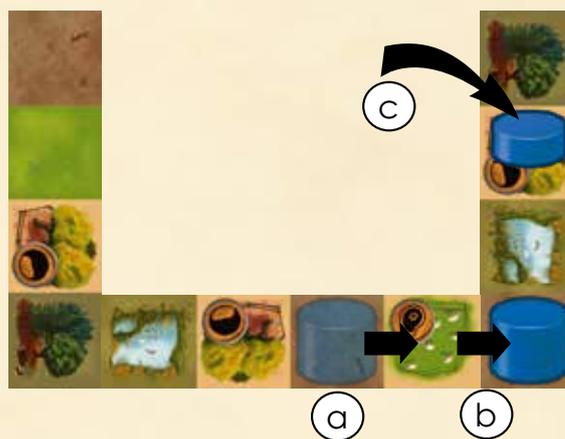
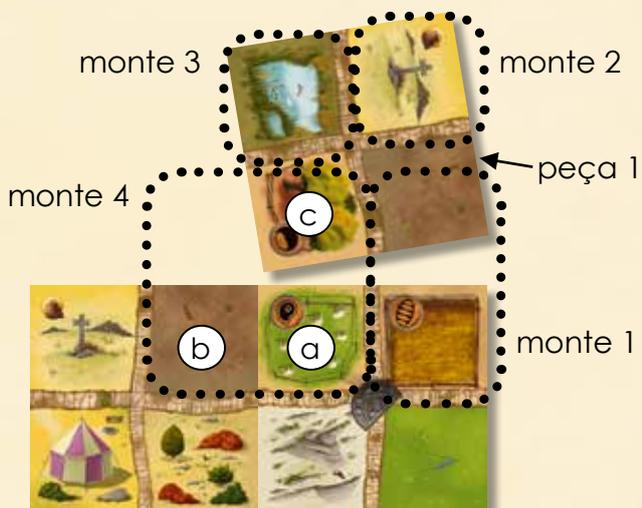
O jogador marca um ou mais terrenos de um monte, avançando o cilindro (de casa em casa) ou colocando discos no trilho de exploração.



- O cilindro só avança para a casa seguinte se o terreno representado existir no monte que o jogador escolheu.
- Apenas os terrenos atrás do cilindro, incluindo o do cilindro ou debaixo de um disco, são propriedades do jogador.
- Os jogadores colocam as peças de exploração de forma a criar uma linha contínua. Podem adicionar uma nova peça à direita da última ou alterar uma antes colocada desde que esta esteja à direita da peça de exploração onde se encontra o cilindro. No caso de alterar uma peça que tenha um disco, este volta para a reserva.
- Os jogadores recuperam os discos de madeira sempre que o cilindro os alcança no trilho de exploração.
- Se a casa a seguir ao cilindro representar uma mealha, o jogador pode a qualquer momento pagar esse tributo para avançar.

Exemplo 3

A Juliana coloca a peça 1 e, dos 4 novos montes criados, escolhe marcar terrenos do monte 4. Avança o cilindro (duas casas) para marcar os terrenos (a) pastagem e (b) ermo. Como pretende também marcar o terreno (c) castanha, coloca um disco da sua reserva.

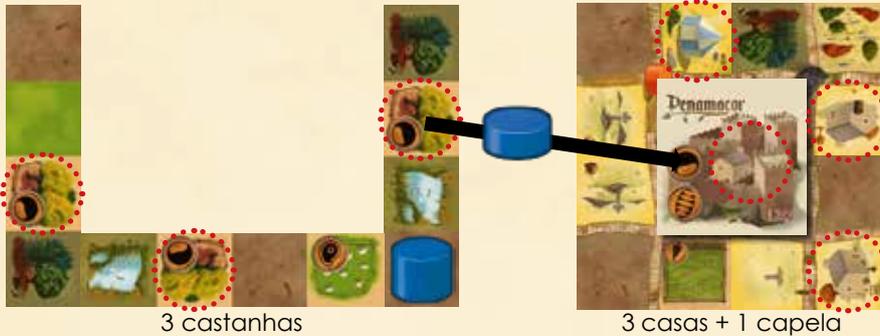


A.2.1) Vender produtos para o castelo

O jogador executa uma venda (para um castelo) dos produtos que cultiva no seu trilho de exploração. A fórmula para calcular o lucro de cada venda é: número de produtos da sua propriedade X número de casas, capelas ou campos militares existentes na primeira linha de terrenos que cerca o castelo + 1 (peça de castelo).

Exemplo 4

A Juliana produz 3 castanhas x 4 casas, capelas ou campos militares = 12 mealhas e bloqueia o mercado com um disco que não volta a recuperar.



O disco a usar para bloquear o mercado pode vir da reserva ou do trilho de exploração (obrigatório se estiver por cima do produto que o jogador está a vender).



A.2.2) Pontuar as paisagens

O jogador bloqueia com um disco a pontuação de uma paisagem sempre que possui no seu trilho de exploração um número de terrenos daquele tipo igual ou maior ao valor da pontuação.

Exemplo 5

O Rodrigo bloqueia a paisagem lago (3 pontos de vitória) porque possui 3 paisagens deste tipo no seu trilho de exploração. O disco não volta a ser recuperado.



- O disco a usar para bloquear uma paisagem pode vir da reserva ou do trilho de exploração (obrigatório se está por cima da paisagem que o jogador está a pontuar).
- Somente os 4 pontos de vitória da casa do topo (para qualquer tipo de paisagem) podem ser ganhos por todos os jogadores. As restantes paisagens ficam bloqueadas assim que o jogador coloca o seu disco.

B.2) Movimentar os trabalhadores no território

O jogador pode adicionar (na peça de terreno que acabou de colocar) um trabalhador da sua reserva. Pode de seguida movimentar aquele ou outros dos seus trabalhadores existentes no território até um número total de vezes igual ao número de trabalhadores que possui no território. O movimento é executado a partir de um cruzamento para outra peça adjacente.

Terminado o movimento do trabalhador, o jogador deita-o no terreno do monte escolhido que fica junto ao cruzamento. Se o monte escolhido estiver ocupado por trabalhadores de outros jogadores, o jogador em ação paga uma moeda de ouro a cada um desses jogadores.

O jogador pode fazer a ação B.2 mesmo não colocando nenhum novo trabalhador no território.

Exemplo 6

A Alice coloca a peça 1 e adiciona o trabalhador 2. Pode agora fazer até 2 movimentos e, por isso, movimenta os trabalhadores 1 e 2 com um movimento cada.



B.2.1) Avançar no pontuador de religião

O jogador avança no pontuador de religião o mesmo número de capelas e cruzeiros que existem nos montes onde estão os seus trabalhadores.

Exemplo 7

Depois de terminar o movimento (exemplo 6), a Alice avança 3 casas no pontuador de religião: no monte do trabalhador 2 existem dois cruzeiros e no monte do trabalhador 1 existe uma capela.

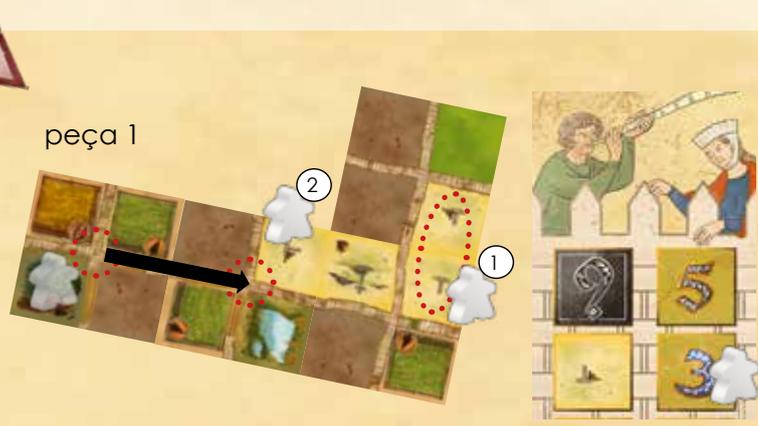
B.2.2) Pontuar as construções

O jogador bloqueia a pontuação de uma construção com um trabalhador sempre que possuir trabalhadores em montes com igual ou maior número de terrenos daquele tipo no total.

Exemplo 8

O Tiago coloca a peça 1 e adiciona o trabalhador 2. Pode realizar dois movimentos mas opta por executar apenas um para movimentar o trabalhador 2. O jogador bloqueia a construção marcos romanos (3 pontos de vitória) porque possui trabalhadores em montes com 3 construções deste tipo (trabalhador 2 = 1 marco romano e trabalhador 1 = 2 marcos romanos). O trabalhador colocado no pontuador não volta a ser recuperado.

• O trabalhador a usar para bloquear uma construção pode vir da reserva ou do território (pode até vir de um castelo).
• Somente os 5 pontos de vitória da casa do topo (para qualquer tipo de construção) podem ser ganhos por todos os jogadores. As restantes construções ficam bloqueadas assim que o jogador coloca o seu trabalhador.



Terceira: biscar uma peça de terreno da pilha de bisca

O jogador recolhe da pilha de bisca uma nova peça de terreno. Esta ação não acontece nas últimas duas rondas do jogo.

Fim do jogo

O jogo termina quando o jogador à direita do primeiro jogador coloca a sua última peça de terreno no território e executa as suas ações. De seguida os jogadores somam os seus pontos pela ordem seguinte.

1.



Cartas de foral (contratos)

Os jogadores revelam os seus contratos, que colocam junto dos que estavam visíveis desde o início do jogo. Cada contrato e respetivos pontos de vitória são ganhos pelo jogador que possuir a maioria em questão:

- contratos com disco (maioria daquele tipo de terreno, agrícola ou paisagem, no trilho de exploração);
- contratos com trabalhadores (maioria daquele tipo de construções em montes ocupados pelos seus trabalhadores);
- contrato do castelo (maioria de discos e trabalhadores em cima das peças de castelo).

Em caso de empate entre jogadores o contrato não é atribuído.

Alguns contratos dão também um bónus (mealhas ou avançar 1 espaço no pontuador de religião).

2.



Paisagens e construções

O jogador contabiliza a sua pontuação de paisagens (discos) e construções (trabalhadores) nestes pontuadores.

3.



Religião

O jogador contabiliza a sua pontuação neste pontuador.

4.



Riqueza

O jogador contabiliza as moedas de ouro (5 mealhas = 1 moeda de ouro = 1 ponto de vitória).

O jogador com mais pontos é o vencedor. Em caso de empate vence o jogador com mais mealhas sobrantes. Se ainda assim subsistir um empate, os jogadores empatados partilham a vitória!

Informação histórica

Portugal tornou-se independente do reino de Leão e Castela no século XII. O primeiro rei de Portugal, D. Afonso Henriques, manteve a independência com poucos recursos e soldados, travando uma luta constante contra o primo Afonso VII de Leão e Castela e os Almóadas, que neste período dominavam grande parte da Península Ibérica.

Os reis que lhe sucederam concederam forais, fundaram vilas e construíram castelos para criar linhas de defesa junto da fronteira. Este jogo é inspirado numa destas linhas defensivas e em 6 castelos raianos dos concelhos de Idanha-a-Nova, Penamacor e Sabugal. Todas estas terras dão testemunho, mais ou menos modesto, de um passado de extrema importância que durante séculos defendeu a independência de Portugal.

Poderíamos escrever muita história, mas deixamos apenas a mais curiosa de todas: as mealhas. No princípio da nacionalidade a moeda portuguesa era cunhada num metal tão pobre que se podia partir com a força de uma mão. Dada essa inevitabilidade, as moedas partidas passaram a ter um valor menor, facilitando os trocos. Assim surgiram as mealhas, o amearhar e o mealheiro...

Visite as Aldeias Históricas de Portugal!



Versão solo e regras em alemão
disponível em
www.pythagoras.pt ou no BGG.



OFERTA ESPECIAL

Castelo de Peñafiel (Zarza la Mayor)

Castelo espanhol que serviu de posto de vigilância da fronteira com Portugal.



Thanks to **Hans im Glück** for the use of the Meeple from Carcassonne.

Revisão: Elisabete Ramos



Editado e produzido por PYTHAGORAS©

Para dúvidas nas regras ou outras questões, não hesite em contactar: info@pythagoras.pt