



KAREKARE

Gustavo Mariano - Muntsa Corbella



DEVIR



Os barcos da sua tribo acabam de chegar às praias de areia negra de Karekare. Um território enorme e virgem estende-se diante de si: uma terra cheia de oportunidades com um futuro promissor. Aqui está uma cadeia de ilhas ricas em recursos, onde vai encontrar toda a madeira de que precisa para construir cabanas e canoas, lagos e mares repletos de peixe e bastante solo fértil para cultivar batatas doces. Rapidamente se percebe que outras tribos também estão vindo para este lugar. Não há nada de mal em ter vizinhos e dar-se com eles, mas deve apressar-se a garantir o controle do território antes que os outros se estabeleçam nos lugares mais vantajosos e cortem o acesso aos recursos de que precisa desesperadamente. A moeda de troca pela qual os conselhos das tribos se regem é honra. Não há dúvida nenhuma de que a tribo que seja capaz de acumular mais honra no fim de contas será a mais importante em Aotearoa. As diferentes tribos que chegam a Aotearoa nas suas canoas foram enviadas pelas tribos polinésias para explorar o oceano e descobrirem novas terras. Todos estes grupos se estabelecem nas várias ilhas que compõem o arquipélago e, ao longo do tempo, passam a ocupar todo o território.



Karekare é um jogo para 2 a 4 participantes, com uma duração aproximada de 45 minutos, e que envolve a colocação de peças, a gestão de recursos e o domínio de territórios. Os jogadores tentam obter os melhores territórios para a sua tribo, acumular recursos e ganhar honra. Cada tribo explora o território ao adicionar novas peças de terreno, que vão permitir efetuar ações específicas direcionadas à progressão e colonização destas novas terras. Cada partida é jogada durante um período de três "eras" (rondas/rodadas) e, no fim da terceira era, o vencedor será o jogador que acumulou a maior quantidade de honra para a sua tribo.





TANGARIKI

Esta tribo tem o nome de um dos deuses mais importantes e a sua ligação aos lagos e ao mar é evidente. Eles são os melhores construtores de canoas. Normalmente, eles são bastante volumosos, com uma constituição muito robusta, e deveras orgulhosos da sua família e origens. A honra é o guia que define o seu comportamento.



KUTAROA

Os Kutaroa foram os primeiros a pisar as costas de Aotearoa. O seu espírito empreendedor levou-os a estabelecerem as suas vilas mais cedo, assegurando que ficariam com as melhores colinas onde construir as cabanas. Eles são um povo muito curioso e adaptam-se às mudanças rapidamente.



MAOIPE

Esta é uma tribo que estão entre os mais astutos e inteligentes – alguns até diriam que eles são trapaceiros. Eles são exímios em tirar partido de situações para reivindicar os melhores territórios, ricos em matéria-prima, antes que os seus vizinhos sejam capazes de o fazer.



RONGA

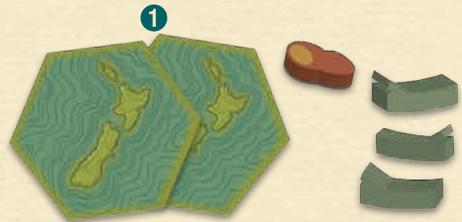
Os Ronga são agricultores muito experientes. As suas plantações de batata doce são as mais prolíficas e os seus produtos são os mais deliciosos. Eles são humildes e não se importam de partilhar os seus recursos com os vizinhos. Diz-se que os Ronga são como os produtos que cultivam: doces e generosos.



CONTEÚDO

Peças comuns a todas as tribos:

- 70 peças de terreno **1**, incluindo:
 - 15 colinas
 - 17 campos
 - 18 de água (que podem ser acessos a lagos ou ao mar)
 - 20 florestas
- 30 fichas de lenha **2**
- 30 fichas de batata doce **3**
- 1 tabuleiro para a marcação de honra **4**
- 24 fichas multiplicadoras ($\times 5$) de lenha e batata doce **5**
- 1 indicador de jogador inicial **6**



Peças específicas a cada tribo:

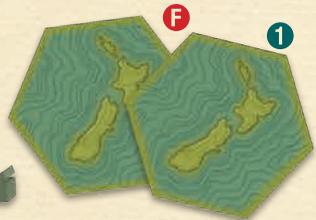
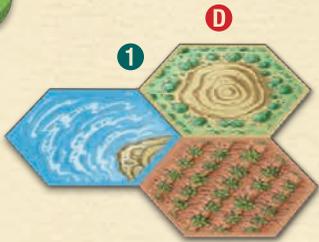
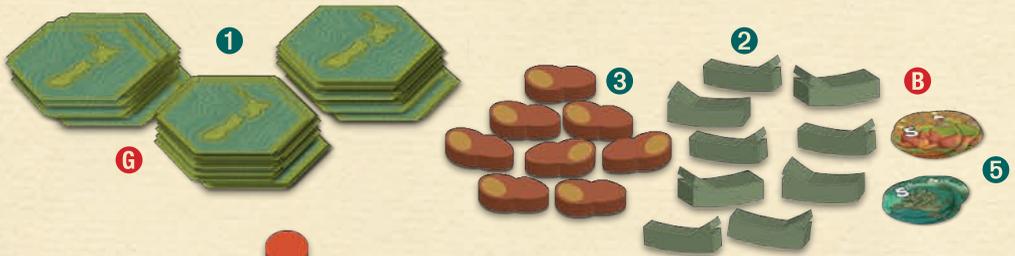
- 1 carta com o resumo das regras: indica qual a tribo que está a comandar e a cor das suas peças **7**
- 1 marcador da pontuação de honra **8**
- 6 canoas da sua cor (24 no total) **9**
- 6 cabanas da sua cor (24 no total) **10**
- 4 marcadores para assinalar os seus campos de batata doce (16 no total) **11**

7



PREPARAÇÃO

- Cada jogador escolhe uma tribo e recebe a carta correspondente com o resumo das regras, mais todas as peças correspondentes à cor dessa tribo: as cabanas, o marcador de honra, os marcadores de campos e as canoas; assim como três fichas de lenha e uma de batata doce. Os jogadores colocam as peças à sua frente de modo a formar as suas **reservas pessoais**. **A**
- Deixem o resto das fichas de lenha e batata doce ao lado, criando assim a **reserva comum**. Saibam que estes recursos não têm limite e que, a qualquer momento, podem trocar 5 fichas de lenha ou batata doce da própria reserva por uma ficha " $\times 5$ ". **B**
- Deixem a caixa e o tabuleiro para a marcação de honra perto da área de jogo. Coloquem os **marcadores de honra na casa "0"** desse tabuleiro. **C**
- Ponham as peças de terreno na mesa, viradas para baixo, e misturem-nas meticolosamente. A seguir, escolham três peças à sorte e coloquem-nas, viradas para cima, formando um triângulo (todas adjacentes uma à outra). **Esta é a colónia inicial, de onde vai começar** a sua exploração. **D**
- Escolham à sorte o **jogador inicial** e entreguem-lhe o indicador de jogador inicial. **E**
- Cada jogador escolhe agora duas peças para criar a sua **mão inicial**. Para o fazer, separem o número de peças igual ao dobro do número de participantes em jogo (4, 6 ou 8 peças para jogos com 2, 3 ou 4 jogadores) e coloquem-nas em cima da mesa, viradas para cima. O jogador inicial escolhe **uma** destas peças e os outros jogadores fazem o mesmo por turnos, no sentido horário. Depois, começando pelo último jogador a tirar a primeira peça e seguindo por turnos no sentido contrário, cada um escolhe a segunda peça. **F**
- Criem **três pilhas viradas para baixo** com o resto das peças de terreno e coloquem-nas num lugar ao alcance de todos os jogadores. Dependendo do número de participantes, cada uma destas pilhas terá 8, 12 ou 16 peças (para jogos com 2, 3 ou 4 jogadores, respectivamente). **G**
- Ponham as peças restantes na caixa: não serão usadas nesta partida.



O JOGO

Um jogo de *Karekare* decorre ao longo de três eras (ou rondas/rodadas), cada uma representando aproximadamente um século. Em cada uma destas eras, as tribos colonizam o território usando peças de uma das três pilhas. As peças estarão visíveis e disponíveis aos jogadores como se tratasse de um “mercado” de peças.

No início de cada era peguem uma das pilhas de peças e coloquem-na ao alcance de todos os jogadores. Para criar o mercado, virem as duas primeiras peças da pilha e deixem-nas, viradas para cima, ao lado da mesma. Começando pelo jogador inicial, cada um irá jogar o seu turno e, a seguir, será a vez do que está à sua esquerda.

No seu turno, o jogador deve primeiro colocar uma das duas peças da sua mão na mesa, de modo a ficar adjacente a uma ou mais peças já colocadas. Depois disto, pode levar a cabo as ações descritas mais abaixo, uma por cada peça adjacente à peça que acabou de colocar.

Para finalizar o turno, tira outra peça da pilha ou do mercado para voltar a ter duas peças na mão. Agora será o turno do jogador seguinte.

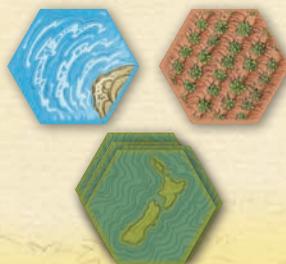
O jogo prossegue desta maneira – colocando peças e tirando outras novas – até que a pilha ou o mercado se esgotem, marcando assim o final da era.

EXECUTAR AÇÕES

Quando colocam uma peça, **podem** executar uma ou mais ações, dependendo das peças adjacentes à que acabam de colocar. **Se não quiserem ou não puderem** efetuar qualquer uma das possíveis ações ativadas pela colocação da peça, não são obrigados a fazê-lo. Quando colocam uma peça adjacente a mais de uma outra peça, escolhem a ordem pela que querem executar as ações ativadas. Ver as ações em detalhe na página 8.

TIRAR UMA PEÇA

Depois de executarem as ações correspondentes, tirem outra peça para que voltem a ter duas peças na mão. Podem tirar a peça superior da pilha sem a poderem examinar ou podem escolher uma das duas peças disponíveis no mercado. Sempre que tirarem uma peça do mercado, virem uma da pilha (desde que não se tenham esgotado) e deixem-na, virada para cima, no mercado, para que haja sempre duas peças disponíveis nele.



O FIM DE UMA ERA

Uma Era chega ao fim quando todas as peças da pilha E do mercado se acabarem.

No término de cada era dá-se uma fase de pontuação, na qual cada jogador recebe as seguintes recompensas de honra:

- 4 pontos de honra por cada uma das suas canoas nas peças.
- 3 pontos de honra por cada uma das suas cabanas nas peças.

Cada jogador fica com duas peças na mão, com as quais vai começar a jogar a era seguinte. As peças já colocadas na mesa mantêm-se no lugar. Podem agora preparar a próxima era, como descrito acima. O jogador inicial nesta nova era é o que tiver mais honra nesse momento. Entreguem-lhe o indicador de jogador inicial (se houver um empate, decidam à sorte entre os jogadores empatados).

A ÚLTIMA ERA E O FIM DO JOGO

Assim que se esgotam as peças da última pilha e do mercado, os participantes jogam um último turno para que só reste uma peça na mão de cada jogador. Uma vez finalizada a última era, distribuem as recompensas de honra como o fizeram no término da primeira e segunda era. Finalmente, ganham recompensas de honra adicionais pelos seus recursos e territórios. Estes valem:

- 1 ponto de honra por cada 4 fichas de lenha e 1 ponto de honra por cada 2 fichas de **batata doce** restantes na sua reserva pessoal.
- 4 pontos de honra se conseguiram colocar um mínimo de 4 cabanas nas peças.
- 4 pontos de honra se conseguiram colocar um mínimo de 3 marcadores de campo nas peças.

O vencedor da partida é o jogador que obteve mais honra. Se houver um empate, o vencedor é o que tiver mais fichas de lenha e batata doce. Se o empate persistir, os jogadores empatados partilham a vitória.

ERA I



ERA II



ERA III



Tabuleiro para a marcação de honra

AS AÇÕES

• Se colocarem uma peça de **FLORESTA** adjacente a:

- ▶ **FLORESTA:** tirem 2 fichas de lenha da reserva comum e adicionem-nas à reserva pessoal.
- ▶ **CAMPO:** tirem 1 ficha de lenha da reserva comum e adicionem-na à reserva pessoal.
- ▶ **ÁGUA:** paguem 1 ficha de lenha da reserva pessoal à reserva comum. Devolvam 1 canoa pertencente a outro jogador que esteja na peça de água ao dono correspondente e coloquem nela 1 das suas próprias canoas.
- ▶ **COLINA:** ganham 2 pontos de honra se houver uma cabana de outro jogador nesta colina ou 3 pontos se a sua cabana estiver lá colocada.



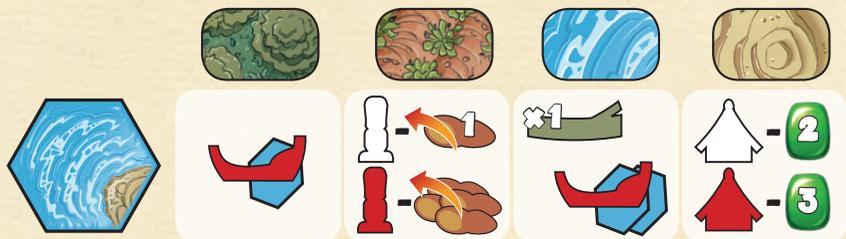
• Se colocarem uma peça de **CAMPO** adjacente a:

- ▶ **FLORESTA:** tirem 2 fichas de batata doce da reserva comum e adicionem-nas à reserva pessoal.
- ▶ **CAMPO:** paguem 1 batata doce à reserva comum. Coloquem um dos próprios marcadores de campo na peça e tantas fichas de batata doce da reserva comum como participantes em jogo. Também ganham 2 pontos de honra.
- ▶ **ÁGUA:** paguem 1 batata doce à reserva comum. Recuperem 1 das suas canoas (nunca uma de outro jogador) da peça de água e devolvam-na à reserva pessoal. Também ganham 5 pontos de honra.
- ▶ **COLINA:** ganham 2 pontos de honra se houver uma cabana de outro jogador nesta colina ou 3 pontos se a sua cabana estiver lá colocada.



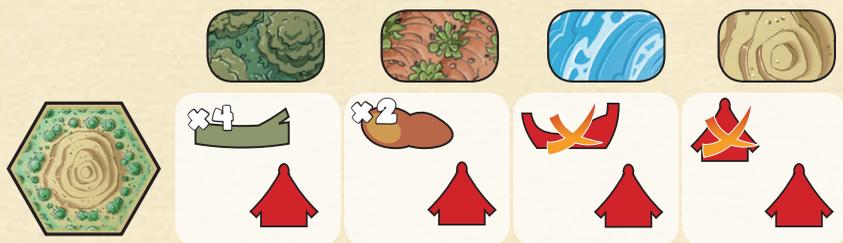
• Se colocarem uma peça de **ÁGUA** adjacente a:

- ▶ **FLORESTA:** podem colocar uma das suas canoas na peça de água.
- ▶ **CAMPO:** se a peça de campo estiver ocupada por um marcador de campo de outro jogador, tirem 1 ficha de batata doce do campo e coloquem-na na própria reserva pessoal. Se a peça de campo estiver ocupada por um dos seus marcadores de campo, tirem todas as fichas de batata doce do campo e adicionem-nas à reserva pessoal. Deixem o marcador de campo na peça.
- ▶ **ÁGUA:** paguem 1 ficha de lenha da sua reserva à reserva comum. Podem colocar 1 das suas canoas em qualquer uma das duas peças de água, desde que se encontrem vazias.
- ▶ **COLINA:** ganham 2 pontos de honra se houver uma cabana de outro jogador nesta colina ou 3 pontos se a sua cabana estiver lá colocada.



• Se colocarem uma peça de **COLINA** adjacente a:

- ▶ **FLORESTA:** paguem 4 fichas de lenha à reserva comum. Coloquem 1 das suas cabanas na nova peça de colina.
- ▶ **CAMPO:** paguem 2 fichas de batata doce à reserva comum. Coloquem 1 das suas cabanas na nova peça de colina.
- ▶ **ÁGUA:** devolvam 1 canoa da reserva pessoal (arrumando-a na caixa). Coloquem 1 das suas cabanas na nova peça de colina.
- ▶ **COLINA:** devolvam 1 cabana da reserva pessoal (arrumando-a na caixa). Coloquem 1 das suas cabanas em qualquer uma das peças de colina que esteja vazia.



Atenção: só pode haver uma cabana em cada peça de colina; assim como só pode haver uma canoa em cada peça de água. Além disso, as suas reservas de cabanas e canoas são limitadas: se se esgotarem, não poderão colocar mais nenhuma (embora as canoas possam ser devolvidas às suas reservas, no que neste caso, podem usá-las novamente).

Este é um jogo que recria a chegada das tribos polinésias a Aotearoa durante o século XIII, que levou ao desenvolvimento da civilização Maori. Aotearoa é o nome que os Maori deram ao arquipélago que conhecemos como Nova Zelândia. Queremos aproveitar a oportunidade que este jogo nos dá para os informar um pouco mais sobre a Nova Zelândia e, especialmente, sobre a fauna que lá existe. Esperamos que isto desperte a sua curiosidade e os encoraje a descobrir mais sobre o assunto.

A dieta dos Maori era baseada em produtos hortícolas e peixe. Um elemento da cultura Maori bem famoso nos dias de hoje são as danças conhecidas como *haka* (cuja versão de guerra foi popularizada mundialmente pela equipe nacional de rugby da Nova Zelândia, os *All Blacks*).

Através de vários animais antropomórficos, tentamos representar algumas das muitas espécies de pássaros nativos da Nova Zelândia em cada uma das tribos do jogo.

Curiosamente, nenhum destes pássaros é capaz de voar:



As **MOAS** foram uns pássaros muito grandes que podiam chegar aos 2 metros de altura. Estes foram extintos em meados do século XV devido ao contacto com os humanos e aos mamíferos que eles trouxeram para a ilha. Quando os Europeus chegaram à ilha, séculos mais tarde, só puderam especular sobre os seus hábitos e comportamentos baseando-se nos restos que encontraram.



O **PINGUIM DE FIORDLAND** é reconhecível pela curiosa coroa de penas amarelas que tem na cabeça. Ele vive em colônias nas florestas do sudoeste da Nova Zelândia, onde se mantém bem perto do mar, visto que a sua dieta é principalmente composta de peixe.

A sua sobrevivência foi seriamente ameaçada durante a colonização inicial da Nova Zelândia (a de que falamos neste jogo) e, atualmente, a União Internacional para a Conservação da Natureza (IUCN) considera esta uma espécie em perigo de extinção.



O **KIWI** é a espécie mais pequena representada no jogo e é um dos símbolos nacionais neozelandeses. De hábitos principalmente noturnos, é um tipo de ave monógama (segundo parece, mantém o parceiro durante a vida inteira). O olfato é o seu sentido mais apurado (característica pouco habitual nas aves) e, dado que as narinas se encontram no extremo do bico, é muito hábil em encontrar vermes e insetos enterrados no solo. Há cinco espécies de kiwis e, segundo a UICN, quatro delas encontram-se em situação vulnerável, enquanto que a quinta está numa situação de quase ameaçada (isto é, está em sério risco de passar à situação de vulnerabilidade).



A maneira mais fácil de descrever um **KAKAPO** é como um papagaio gigante que não sabe voar. Pode atingir até meio metro de comprimento e é herbívoro. Quando ameaçado por predadores, o seu método de defesa é ficar completamente imóvel. Este método tem funcionado bem contra as águias, uma vez que as cores verde e preta das suas penas o ajudam a desaparecer na vegetação da floresta, mas falhou tragicamente contra os predadores introduzidos na ilha pelo homem, tal como gatos e ratos. Isto, combinado com os largos intervalos entre acasalamentos (as fêmeas só põem ovos uma vez em cada 10 anos) e a índole curiosa e afável do pássaro em relação aos humanos, levou ao seu quase total desaparecimento. Os kakapos estão em crítica via de extinção, com menos de 150 espécimes vivos atualmente.

Como podem ver, todas estas espécies estão extremamente vulneráveis e uma delas, a moa, já desapareceu. Mais uma vez, reiteramos a nossa humilde intenção de chamar a atenção à existência destas espécies, e os convidamos a saber mais e talvez colaborar na sua conservação.

Podem encontrar mais informação em
<https://www.doc.govt.nz/>

Créditos

Autores: Gustavo Mariano "Gymc" e Muntsa Corbella

Revisão técnica: Santa Clara BCS

Ilustrador: Miguel S. Babiano e Oscar Martín

Paginação: ≡ ABC

Revisão: Marc Figueras e Marià Pitarque

Tradução para português: Rui Ferrão

Edição: David Esbrí

Agradecimento especial dos autores

Gostaríamos de agradecer a todas as pessoas que, desde o início, acreditaram nas possibilidades deste jogo e que nos ajudaram a testá-lo sem pedir nada em troca; especialmente aos nossos amigos Laura, Álvaro, David Aakroma, Sadrac, David Calamar, Kevin e Miguel Ángel, assim como a Santa Clara BCS pelo trabalho admirável nos testes de jogabilidade e, acima de tudo, às duas pessoas que nos mostraram o caminho para o maravilhoso mundo dos jogos de mesa: Juan e Patri. Obrigado do fundo do coração.



DEVIR

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
Rua Chamatu, 197 Vila Formosa,
CEP 03359-095 São Paulo – SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreiros.
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela
www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440