Vegetais & Turismo na Islândia
Um jogo para 1-4 jogadores de

We Rosenberg

# Reykholt Livro de Regras

GOGOS TO THE PARTY OF THE PARTY

/ Lukas Siegmon





## Introdução

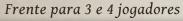
Na Islândia, você pode escalar vulcões, ficar encantado com a aurora boreal, contar ovelhas e comer deliciosos tomates. Graças à energia geotérmica, a Islândia é um paraíso para o cultivo de vegetais. Os jogadores constroem suas vidas assumindo o papel de produtores de vegetais na bela Islândia! Entretanto, com o forte turismo em suas belezas naturais, a concorrência para produzir os melhores vegetais é intensa!

## Lista de Componentes

1 tabuleiro de jogo frente e verso, com espaços de ação e Indicador de Turismo 1 Peça de Cobertura para partidas de 3 jogadores



4 Gerentes (nas 4 cores de jogador)



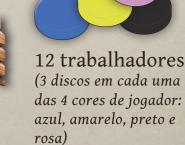




5 caixas de papelão



para os produtos





1 folha de adesivos para os discos dos trabalhadores



1 carta de Jogador Inicial



4 cartas de jogador (nas 4 cores de jogador) com o resumo do turno



23 cartas de Estufa



8 Peças de Rodada de Jogo



40 Peças de produtos para 3 produtos cada



160 produtos de madeira, sendo:

40 tomates vermelhos 36 alfaces verdes 32 cogumelos marrons 28 couve-flores brancas 24 cenouras laranjas



36 cartas de Serviço sendo 5 conjuntos das letras A-E



34 cartas do Modo História (cartas de Cenário, Evento e História)

**Observação:** Esta preparação é para 2 a 4 jogadores. As diferenças na preparação do jogo solo ou do Modo História são detalhadas no começo da pg. 11.

## Preparação -

1. Para preparar a área de jogo, posicione o tabuleiro no meio da mesa. Use o lado correspondente ao número de jogadores na partida. Em uma partida de 2 jogadores, você coloca a peça de cobertura com o verso para cima perto do tabuleiro. Em uma partida de 3 jogadores, coloque a Peça de Cobertura sobre o tabuleiro. Em uma partida com 4 jogadores, você não precisa da Peça de Cobertura



brindo a linha de cima do tabuleiro.

Peça de Cobertura ...

... em uma partida de 2 jogadores com o verso para cima perto do tabuleiro.

2. Pegue as 23 cartas de Estufa e remova todas as cartas de número maior que a quantidade de jogadores (em uma partida de 2 jogadores, remova todas as cartas in interpreta e interpreta de 2 jogadores, remova todas as cartas interpreta e interpreta de 2 jogadores, remova todas as cartas interpreta e interpreta e interpreta e interpreta e interpreta partida. Agora separe as cartas que permaneceram no jogo pelo número de lotes no verso e forme uma pilha aberta para cada número. Em seguida, separe a carta de Estufa com o ícone de embaralhe as outras cartas de Estufa de verso de interpreta esta pilha e posicione-a como uma pilha adicional de Estufas voltada para baixo. Então, coloque no topo desta pilha a carta que foi separada (voltada para baixo). Estas são as "Estufas aleatórias".



Número de Lotes

Número de Jogadores

Esta carta deve estar no topo voltada para baixo.



3. Pegue as cartas de Serviço e escolha o conjunto que você quer usar nesta partida.

Pegue todas as cartas deste conjunto, embaralhe-as e



O conjunto E é usado apenas em partidas de 2 jogadores.

coloque 5 delas abertas perto do tabuleiro formando uma oferta de cartas. Coloque todos os outros conjuntos e todas as cartas não usadas deste conjunto de volta na caixa.

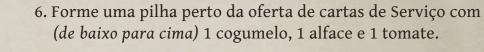


Dica: Recomendamos usar cartas do conjunto A em sua primeira partida.





- 4. Pegue as 7 Peças de Rodada de Jogo e organize-as nos espaços apropriados (no tabuleiro ou na peça de
- cobertura) em ordem crescente. A Peça de Rodada de Jogo de número 8 é usada apenas no Modo História.
- 5. Coloque os produtos em suas respectivas caixas e ao alcance de todos os jogadores: este será o Suprimento. Posicione as peças de produtos também ao alcance dos jogadores.





7. Cada jogador escolhe uma cor e pega 3 trabalhadores, 1 Gerente e a carta de jogador da cor escolhida. As cores não utilizadas voltam para a caixa.



8. O jogador que comprou tomates por último recebe a carta de Jogador Inicial e começa jogando. Então, começando por ele e seguindo em sentido horário, cada jogador coloca seu Gerente em um dos espaços iniciais do Indicador de Turismo.

#### Exemplo:



O indicador de turismo.

Antes de começar sua primeira partida!

Coloque os adesivos dos trabalhadores em seus discos de trabalhador: adesivos azuis nos discos azuis, amarelos nos discos amarelos, e assim por diante.

Monte as caixas de produtos.



# Sequência do Jogo

As seguintes regras são aplicadas para partidas de 2-4 jogadores. As diferenças do jogo solo ou do Modo História são detalhadas no começo da pg. 11.

Reykhelt é jogado em 7 rodadas. Cada rodada é composta de 4 Momentos:

- Durante o momento de Trabalho, seus trabalhadores realizam ações
- Durante o momento de Colheita, você colhe os produtos das Estufas
- Durante o **momento de Turismo**, você avança com seu Gerente no Indicador de Turismo
- Durante o momento de Descanso, seus trabalhadores são recolhidos do tabuleiro e voltam para você

O tabuleiro exibe tanto os espaços de ação quanto o indicador de turismo com suas mesas (e pratos), à sua volta. (Os detalhes sobre as ações destes espaços podem ser encontrados na página 9.)

## 1 - Momento de Trabalho

Cada rodada do jogo começa pelo momento de Trabalho. Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador coloca 1 de seus 3 Trabalhadores em um espaço de ação livre, até que todos os seus trabalhadores tenham sido posicionados. Após posicionar seu trabalhador, você realiza a ação escolhida imediatamente.



### O que você precisa saber sobre as ações:

- Um espaço livre é qualquer espaço que não tenha um trabalhador.
- Geralmente, você pode colocar seu trabalhador em um espaço de ação apenas se você conseguir de fato realizar ao menos uma das ações do espaço. Alguns espaços de ação possuem mais de 1 ação. Você pode escolher tal espaço de ação se puder realizar ao menos 1 das ações. Entretanto, você deve realizar todas as ações de um espaço que for capaz de realizar.

Esta é uma visão geral dos termos encontrados com frequência no jogo:

Suprimento - o suprimento geral é ilimitado. Se acabar, use as peças de produtos como substituto. O Suprimento inicia com todos os produtos (veja Etapa 5 da Preparação).

Estoque - Seu "Estoque" é composto de todos os vegetais - todos os produtos - que você pegou ou colheu. Você só pode descartar/pagar com produtos do seu Estoque.

Semear - Para semear, pegue 1 produto do seu Estoque e coloque-o sobre um lote de uma de suas Estufas vazias. Cada Estufa possui vários lotes, e há diferentes tamanhos de Estufa. As pequenas caixas nas Estufas indicam quais vegetais podem ser semeados nelas. Após semear uma Estufa, preencha todos os seus lotes vazios com o mesmo tipo de produto. Pegue-os do Suprimento. Em geral, cada espaço de ação indica especificamente quão frequentemente você pode semear. Leia suas cartas com atenção, pois há uma frase especial no jogo: "Semeie pelo menos X vezes". Com esta ação você pode semear o quanto quiser desde que tenha produtos e Estufas vazias. Entretanto, você deve atender ao mínimo especificado, caso contrário você não pode realizar a ação.

Exemplo: Semeie pelo menos 2 vezes. Você também pode semear 3, 4 ou mais vezes se tiver produtos suficientes e Estufas vazias. Entretanto, você precisa semear ao menos 2 vezes se quiser escolher esta ação.

Colher - Para colher, pegue 1 produto de 1 de suas Estufas e coloque-o em seu Estoque. Se uma ação permitir que você colha mais de uma vez, você tem que pegar os produtos de Estufas diferentes. Você pode colher apenas 1 produto de uma Estufa por ação, a menos que a ação especifique outra coisa. Porém, você sempre pode colher menos do que é especificado.

Pegar uma carta de Serviço - Para pegar uma carta de Serviço, escolha 1 das cartas da oferta e coloque-a à sua frente. Ao fazer isso, enquanto houver 3, 2 ou 1 carta de Serviço na oferta, pegue também o produto do topo da pilha perto das cartas de Serviço (ou seja, 1 Tomate, 1 Alface ou 1 Cogumelo).



Exemplo: Há apenas 3 cartas de Serviço disponíveis. Após escolher uma carta de serviço e colocá-la à sua frente, você também pega o produto do topo da pilha, o tomate.

Avançar imediatamente - Para avançar imediatamente, mova seu Gerente 1 mesa para frente sem gastar os produtos necessários.

Exemplo: Você escolhe o espaço de ação Pegue 1 tomate e semeie 1 vez. Você pode escolher este espaço mesmo se não puder semear e quiser apenas pegar o tomate. Porém, se for capaz de semear, você é obrigado a, além de pegar o tomate, semear.

- Os espaços de ação são divididos em colunas: Propriedade (à esquerda), Campo (centro-esquerda), Mercado (centro-direita) e Prefeitura (à direita).
- Nas colunas de Propriedade e da Prefeitura, os espaços de ação exibem uma bandeira. Cada jogador pode escolher apenas 1 espaço de ação destes em cada coluna, mas pode usar os espaços de ação das duas colunas.

## 2 - Momento de Colheita

Durante o Momento da Colheita, você deve colher uma vez em cada uma de suas Estufas que tenha algo plantado. Se uma Estufa tiver diferentes produtos devido a alguma carta de Serviço, você decide o que colher.

## 3 - Momento de Turismo

Você não joga na ordem dos jogadores durante o Momento de Turismo, em vez disso, você joga na ordem do Indicador de Turismo. Comece pelo jogador mais à frente, depois o segundo, e assim por diante. Cada jogador deve completar seu turno antes do próximo jogador jogar.

Durante seu turno, você pode avançar seu Gerente quantas mesas quiser ou puder.

Para avançar 1 mesa, descarte Produtos do seu Estoque para o Suprimento, conforme indicado na mesa para onde você se moveu.

Exemplo: Para avançar para esta próxima mesa, você precisa descartar 1 tomate do seu estoque.



No início do jogo, a próxima mesa custará apenas 1 Produto, mas à medida que o jogo avança, ela pode custar 2, 3 ou mais Produtos de uma só vez. Se você avançar para uma mesa onde já tenha outros Gerentes, sempre coloque seu Gerente à frente dos outros, na frente da mesa.

**Exemplo:** Já há outros 2 Gerentes nesta mesa. Você desliza-os para trás e coloca o seu na frente.



#### Bônus

O Bônus é uma função especial do Momento de Turismo. Ao avançar com seu Gerente durante o Momento de Turismo, você precisa usar o bônus uma vez por rodada. Para usar o Bônus, em vez de descartar Produtos para avançar, você **pega** do Suprimento os Produtos listados. Você pode usar este bônus antes ou depois de avançar, e até mesmo usar os Produtos que acabou de pegar com o Bônus deste turno.

Exemplo: Seu Gerente está na mesa que exibe 1 prato de cogumelo. Há 1 couve-flor e 2 tomates no seu estoque. Primeiro, você descarta 1 couve-flor, para avançar 1 mesa. Em seguida, para a próxima mesa, você pega 1 cenoura como bônus por ter avançado. Por fim, você descarta 2 tomates para avançar mais uma mesa.



# Fim do Jogo e Vencedor

Reychelt termina se, durante o Momento de Descanso, a última Peça de Rodada for descartada.

O jogador que estiver mais à frente no Indicador de Turismo

Requisitos	Você tem os produtos necessários para avançar em estoque	Você não tem os produtos necessários para avançar em estoque
O bônus ainda não foi usado neste turno.	Você pode descartar os produtos do estoque ou usar o bônus. Você não pode avançar.	Você precisa usar o bônus para avançar.
O bônus já foi usado neste turno.	Você pode descartar os produtos do seu estoque para avançar ou ficar na sua mesa.	Você fica na sua mesa.

## 4 - Momento de Descanso

Todos os jogadores recolhem os trabalhadores do tabuleiro. O jogador inicial descarta a Peça de Rodada do topo da pilha e passa a carta de Jogador Inicial ao jogador à sua esquerda.



vence a partida. Em caso de empate, o jogador que estiver na frente da mesa é o vencedor (ou seja, o jogador que chegou na mesa por último).

## Sobre os Espaços de Ação

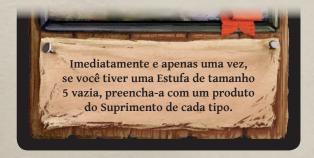
# Há algumas coisas que você precisa saber sobre os espaços de ação em geral:

- Todas as ações são realizadas imediatamente após serem selecionadas.
- A seta se exibida nos espaços de ação indica que você precisa descartar o item exibido na frente dela para poder obter ou fazer o que está exibido depois dela.
- A palavra "ou" contida nos espaços de ação indica exclusividade. Você deve fazer isso OU aquilo, e não ambos. Se as ações estiverem descritas de qualquer outra forma, não há uma "ordem" específica na qual você deve realizá-las. Você pode escolher a ordem.

# Sobre as cartas de Serviço

# Há algumas coisas que você precisa saber sobre as cartas de serviço em geral:

Elas fornecem efeitos especiais temporários ou permanentes. Você pode usá-las logo que as obtêm.
 O momento em que o efeito de uma carta é ativado é indicado em seu texto. As cartas de Serviço com as palavras "imediatamente e apenas uma vez" estão destacadas em vermelho, e você pode pegá-las da oferta apenas se puder usar seu efeito imediatamente. Após usar seu efeito, ela não terá mais utilidade.



Em uma partida de 3 ou 4 jogadores, as cartas de Serviço podem ser compartilhadas. Se quiser compartilhar uma carta de Serviço, você pode escolher uma carta de Serviço que está na frente do jogador à sua esquerda ou direita. Coloque a carta escolhida entre vocês dois: de agora em

- Se você precisar descartar uma Estufa, ela é devolvida à pilha dela, de onde pode ser obtida novamente. Caso haja algum produto na Estufa, ele é descartado ao Suprimento.
- Os espaços de ação são separados em colunas (da esquerda para a direita) e linhas (de cima para baixo). As 4 colunas são: Ações de Propriedade, Ações de Campo, Ações de Mercado e Ações da Prefeitura. Esta terminologia é importante para várias cartas de Serviço. Algumas cartas de Serviço também referenciam as "linhas".

diante você também pode usá-la (e nenhum outro jogador além de vocês dois pode compartilhá-la)! Se você escolher compartilhar uma carta do tipo "imediatamente e apenas uma vez", você também recebe o efeito "imediatamente e apenas uma vez" e após isso ela também se torna inútil para você.

- Cartas que podem ser usadas a "qualquer momento" podem ser usadas em qualquer um dos 4 momentos, mesmo se não for seu turno.
- Algumas cartas são ativadas em determinados momentos, outras durante certas ações. Apenas as ações ativadas por espaços de ação contam como "através de uma ação", mas até mesmo outra carta de Serviço pode ser ativada quando um certo momento for mencionado.
- Quando mais de um jogador puder fazer algo antes de um momento começar, faça isso na ordem do turno.
- Quando uma carta de Serviço mencionar um produto "do tipo mais raro", ela estará se referindo ao produto da Estufa exibido em uma caixa dourada. A ordem geral de raridade (de comum para raro) é Tomate, Alface, Cogumelo, Couve-Flor, Cenoura.

# Sobre cartas de Serviço específicas

As cartas de Serviço do Modo História são realçadas em amarelo.

A	Morador Idoso	No final de todo Momento de Turismo, se você estiver na mesma mesa de outro jogador, conte o número de pratos na mesa do seu gerente. Descarte a quantidade contada em produtos em qualquer combinação para avançar uma mesa.	Exemplo: Há 3 pratos em sua mesa, o que significa que você pode descartar 3 produtos quaisquer para avançar 1 mesa. Você decide descartar 2 tomates e 1 alface para avançar seu Gerente 1 mesa.
В	Sementes de Cenoura	Imediatamente e apenas uma vez, preencha um lote vazio de cada Estufa com 1 cenoura do Suprimento.	Você também coloca 1 cenoura nas Estufas, que normalmente não podem ser semeadas com cenoura.
В	Treinamento	Preencha imediatamente e apenas uma vez 1 lote vazio de cada uma de suas Estufas usando 1 produto do Suprimento que normalmente poderia ser semeado nessa Estufa mas que no momento não pode.	Exemplo: Cogumelos podem ser semeados nesta Estufa (mas alface sim), então você pode colocar 1 cogumelo.
В	Empresária	Preencha imediatamente e apenas uma vez 1 lote vazio de cada uma de suas Estufas usando 1 couve-flor do Suprimento.	Você coloca 1 couve-flor em cada Estufa, mesmo que isso não seja permitido.
С	Fazendeira	No início do Momento de Descanso, semeie ao menos 1 vez. Faça isso como se suas Estufas tivessem apenas 3 lotes.	Isso vale para todos os produtos, ou seja, apenas 3 produtos estarão nesta Estufa, mas você pode semear como se fosse uma Estufa de tamanho 3.
D	Corretor Imobiliário de Estufas	Esta carta tem 2 vezes 2 lotes, nos quais você pode semear qualquer tipo de produto como se fossem 2 Estufas diferentes.	Portanto você tem 2 Estufas de 2 lotes cada, e cada um pode ser semeado.
E	Restaurante Cheio	No início de todo Momento de Colheita, se todos os espaços de ação de uma linha estiverem sem trabalhadores, pegue 1 alface e 1 cenoura.	Se houver ao menos 1 linha dessas, pegue o alface e a cenoura.
Е	Arrendamento de Terras	Imediatamente e apenas uma vez, repasse 1 de suas Estufas ao oponente para avançar 1 mesa.	Se ainda houver produtos na Estufa que você repassou, eles permanecem nela: você os repassa também!

Jogo Solo

O jogo solo segue as regras para 2 jogadores com as seguintes mudanças:

### Preparação:

Além das Estufas aleatórias, prepare 1/2/2/1 Estufas de tamanhos 3/4/5/6 apropriadamente.

Cada jogador pega 3 trabalhadores de 2 cores e escolhe 1 Gerente para jogar.

Coloque 1 trabalhador que não seja da cor do jogador em cada um dos 2 espaços de ação de Propriedade contendo uma bandeira. Estes espaços de ação ficarão bloqueados durante todo o jogo. Não é possível liberá-los de forma alguma.

Revele apenas 3 cartas de Serviço na oferta e descarte o resto. Você receberá o produto do topo da pilha cada vez que pegar uma das cartas de Serviço da oferta. Portanto, o tomate na primeira carta, o alface na segunda e o cogumelo na última.

Use apenas as Peças de Rodada de Jogo de 1 a 5.

## Momento de Trabalho:

eçar cada momento de Trabalho, primeiro compre uma Estufa da pilha de Estufas aleatórias. Além disso, pegue 1 Tomate. Isso não custa um trabalhador.

Em cada rodada, você joga o momento de Trabalho alternando os trabalhadores de acordo com as cores deles, começando pela primeira cor que você escolheu. Isso significa que você usará a primeira cor três vezes (nas rodadas 1, 3 e 5) e a segunda cor duas vezes (nas rodadas 2 e 4). Os trabalhadores da outra cor bloqueiam os espaços de ação da sua cor atual.

Em seguida, posicione todos os seus trabalhadores um por um e realize suas ações.

### Momento de Descanso:

Durante o momento de Descanso da primeira rodada, não recolha nenhum trabalhador. Eles permanecem nos espaços de ação e os bloquearão na próxima rodada.

A partir da segunda rodada, ao recolher os trabalhadores durante o Momento de Descanso, você sempre recolhe os trabalhadores da rodada anterior! Os trabalhadores da rodada atual ficam onde estão.

Exemplo: Durante o Momento de Descanso na rodada 2, recolha os trabalhadores usados na rodada 1.
Os trabalhadores da rodada 2 bloqueiam os espaços de ação da rodada 3.

Após a rodada 5, o jogo termina.

## Objetivo do Jogo Solo

No Jogo Solo, você tenta alcançar a mesa com 5 pratos (a mesa com 5 pratos de tomate). Você pode tentar exceder sua pontuação máxima avançando além dessa mesa. Você também pode medir seu sucesso contando os produtos que você tinha para a próxima mesa que faltou você alcançar.

Contagem de pontos: para cada mesa alcançada (após a mesa de 5 tomates), você recebe 10 pontos. Para cada produto que você tem para a próxima mesa (aquela que você não chegou), você recebe 1 ponto, até no máximo 9 pontos.

Exemplo: Você alcança a mesa com 5 cogumelos e ainda tem 2 couve-flores em estoque. Para esta conquista, você recebe 22 pontos.



Variante: Uma vez durante o jogo, você pode colocar seus trabalhadores em um espaço de ação bloqueado. (A dificuldade desta variante está na escolha do momento: quando você fará isso?)

# — Modo História

## A História

Seja Bem-Vindo à Islândia! Você decidiu deixar sua vida para trás, para "mudar de ares", como dizem. Diga adeus à poluição sonora, à vida agitada e ao estilo "sempre ligado" da Cidade Grande. A vida como um produtor de vegetais em Reykholt parecia calma e relaxante, pelo menos até você encontrar Enya Göransdottir. Enya é responsável pelo turismo desta pitoresca cidade e seu contato em Reykholt. Ela é gentil o suficiente para lhe dar alguns conselhos valiosos já de início:

"Cada vegetal que cultivamos aqui é valioso. Mas os turistas ficam maravilhados mesmo é com os tomates islandeses. Por isso você irá encontrá-los até em forma de coquetel (e em muitas outras coisas). Mas eu preciso admitir que nossa última colheita não foi muito boa. Nós precisamos de uma mão. Você pode nos ajudar?"

O Modo História é uma forma completamente nova de jogar Reybolt. Você tenta ganhar a vida jogando com um recémchegado à longínqua Islândia! Você pode jogar o Modo História com qualquer número de jogadores. Nós incluímos um conjunto especial de cartas ao jogo para o Modo História. Ele contém:

5 cartas de cenário 12 cartas de Evento 16 novas cartas de Serviço

As cartas de Serviço também podem ser usadas com o jogo principal sem o Modo História. Simplesmente adicione-as ao seu jogo nos conjuntos apropriados.

O Modo História segue todas as regras do jogo base com as seguintes diferenças:

#### Preparação:

A preparação do Modo História usa quase todas as regras já mencionadas. Entretanto, substitua a etapa 4.

4. Escolha um Cenário. Recomendamos jogar os cenários na ordem, mas eles podem ser usados na ordem que você quiser. Prepare o jogo conforme indicado na carta de cenário escolhida. O número de rodadas para esta partida está indicado na carta de cenário.

Além disso, adicione a seguinte etapa ao final da preparação.

Embaralhe as cartas de Evento e coloque-as voltadas para baixo em uma pilha perto do tabuleiro.

## Momento de Trabalho:

No início de cada Momento de Trabalho, o jogador inicial compra a carta de Evento do topo e todos os jogadores seguem o texto do evento. Não há outras diferenças no Momento de Trabalho

## Fim do Jogo e Vencedor:

A carta de cenário indica quando e como o jogo termina, e como vencer.



Designer: Uwe Rosenberg
Ilustrador: Lukas Siegmon
Design Gráfico: atelier198
Desenvolvimento & Regras & Edição:
Matthias Nagy & Benjamin Schönheiter

Modo História e Agradecimentos Especiais: Lars Frauenrath © 2018 sob a licença de Frosted Games, Germany. www.FROSTED(\)[S.de

Todos os direitos reservados.



É proibida a reprodução total ou parcial do livro de regras, componentes ou ilustrações, por qualquer meio, sem prévia autorização da Galápagos Jogos.

Galápagos Jogos: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução: Fabiano Guolo

Revisão: Paula Pizauro e Priscilla Freitas