

# ARCHITECTURA

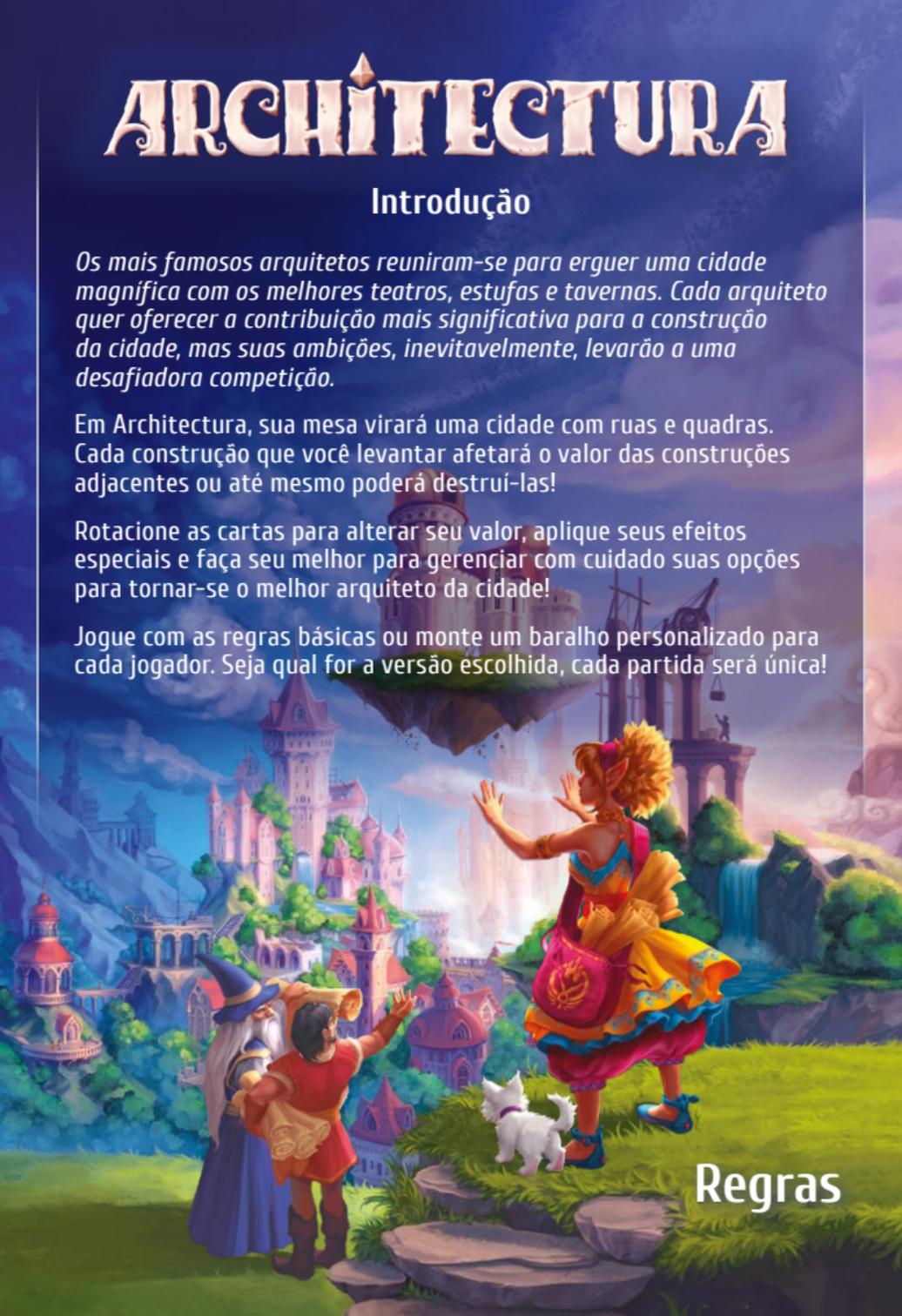
## Introdução

*Os mais famosos arquitetos reuniram-se para erguer uma cidade magnífica com os melhores teatros, estufas e tavernas. Cada arquiteto quer oferecer a contribuição mais significativa para a construção da cidade, mas suas ambições, inevitavelmente, levarão a uma desafiadora competição.*

Em Architectura, sua mesa virará uma cidade com ruas e quadras. Cada construção que você levantar afetará o valor das construções adjacentes ou até mesmo poderá destruí-las!

Rotacione as cartas para alterar seu valor, aplique seus efeitos especiais e faça seu melhor para gerenciar com cuidado suas opções para tornar-se o melhor arquiteto da cidade!

Jogue com as regras básicas ou monte um baralho personalizado para cada jogador. Seja qual for a versão escolhida, cada partida será única!



Regras

## Componentes do Jogo



4 baralhos básicos em diferentes cores, 12 cartas cada



4 conjuntos de 6 cartas adicionais (em diferentes cores)



8 cartas de quadra



8 fichas de proteção (2 de cada cor).  
Retire a película protetora das fichas antes de jogar

1 Livro de Regras

### Duas Formas de Jogar

No jogo básico, todos os jogadores jogam com baralhos idênticos: todas as construções são as mesmas e a única diferença é sua cor. Recomendamos o jogo básico em suas primeiras partidas ou quando jogar com novatos.

Há, também, regras avançadas, onde cada jogador recebe um conjunto de cartas adicionais, podendo substituir algumas das cartas básicas.

As regras básicas são explicadas primeiro e todas as mudanças para o jogo avançado começam na página 10.

## Anatomia das Cartas

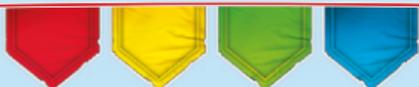
Valores ajustados

Valor básico

Cartas avançadas são marcadas com o símbolo  ao lado do seu nome.



A cor da insígnia indica a cor da carta.



Um símbolo  no canto inferior esquerdo da carta indica que a carta afeta a pontuação ao final da partida.

## Visão Geral do Jogo

Os jogadores revezam-se jogando suas cartas na cidade. Cada carta tem seu próprio valor (números nas laterais), mas este pode mudar durante a partida, quando você rotaciona a carta e aparece um novo valor no topo. Há efeitos nas cartas que lhe permitem manipular suas cartas e as dos seus adversários: alterar o valor, destruir, mover, trocar de posição etc.

Ao final da partida, os jogadores somam os valores atuais das suas cartas e aquele com a soma mais alta será proclamado o maior arquiteto da cidade!

## Preparação do Jogo

Cada jogador recebe um baralho de 12 cartas e 2 fichas de proteção da mesma cor. Embaralhe as cartas e coloque-as, viradas para baixo, à sua frente. Compre 3 cartas do baralho.



Posicione 8 cartas de quadra em uma fileira no centro da mesa, de 1 a 8.



O jogador que mais recentemente visitou um canteiro de obras joga primeiro e a vez é passada no sentido horário.

## Como Jogar

Durante sua vez, você deve jogar uma carta da mão, resolver todos os efeitos aplicáveis e, então, comprar cartas do seu baralho até o limite da sua mão.

Se seu baralho estiver vazio, você não compra cartas ao final da sua vez. Se tanto seu baralho como sua mão estiverem vazios, sua vez será pulada.

Uma vez por partida, no começo da sua vez, você pode colocar todas as cartas da sua mão, em ordem aleatória, debaixo do seu baralho e comprar a mesma quantidade de cartas do seu baralho.

## 1. Jogar uma Carta

Todas as cartas jogadas na mesa são agrupadas em linhas, ou ruas. A quantidade de ruas na cidade é igual à quantidade de jogadores. Cada linha consiste em 8 espaços para construções. Tais espaços são indicados pelas cartas de quadra. As ruas são desenvolvidas com as cartas em ordem da esquerda para a direita.



Durante sua vez, você deve jogar uma carta sobre:

- ♦ um espaço vazio à direita de um espaço ocupado, ou
- ♦ o primeiro espaço de uma linha que ainda não tem cartas (a linha deve ser a mais próxima da fileira de cartas de quadra), ou
- ♦ um espaço ocupado por uma carta virada para baixo (destruída).

Um espaço onde você pode colocar uma carta é chamado de **elegível**.





**Regra adicional para uma partida de 3 ou 4 jogadores:** você não pode colocar a terceira carta de sua cor em uma linha consecutiva. Contudo, esta situação pode ocorrer após aplicar certos efeitos – e neste caso, é permitido.

## 2. Comparar os Valores

Após jogar uma carta, compare seu valor com o valor da carta anterior (imediatamente à esquerda). A cor da carta anterior não importa. Se não houver carta anterior ou a carta anterior estiver virada para baixo, não compare valor nenhum (pule esta etapa).

- Se o valor da carta à esquerda da que acaba de ser colocada for, pelo menos, a metade do valor da carta colocada, aquela carta é destruída. Vire-a para baixo, mas deixe-a no mesmo espaço onde estava.



- Se o valor da carta à esquerda for menor (mas não a metade do valor, ou menos), seu valor atual diminui. Rotacione a carta 90 graus no sentido anti-horário, para que o valor menor esteja agora no topo. Se a carta já está posicionada com seu menor valor possível no topo, não a rotacione.



- ♦ Se os valores das cartas forem iguais, nada acontece.



- ♦ Se o valor da carta à esquerda for maior, seu valor atual aumenta. Rotacione a carta à esquerda 90 graus no sentido horário, para que tenha um valor maior agora (a menos que já esteja com seu maior valor).



### 3. Aplicar Efeitos das Cartas

Após comparar os valores, aplique o efeito da carta que você acabou de jogar. Efeitos são, na maioria, ativados logo após jogar uma carta. Contudo, se estiver especificado quando o efeito é ativado (ao final da partida, se uma condição for satisfeita, ou mesmo antes de a carta ser jogada), você deve seguir aquelas instruções.

O efeito de uma carta pode ser usado sobre si mesma, a menos que esteja proibido pelo texto da carta. Por exemplo, se o efeito permitir-lhe rotacionar ou mover uma carta, você pode fazê-lo sobre a carta que acabou de jogar.

**Importante!** Você compara os valores e aplica os efeitos da carta apenas quando joga uma carta, não quando uma carta é movida ou reconstruída.

## ESCLARECIMENTOS E TERMINOLOGIA



O valor desta carta é igual ao valor da carta imediatamente à esquerda. "X-1" significa que seu valor é 1 ponto menor que o da anterior; "X+2" é 2 pontos maior etc. Se o valor da carta anterior for alterado, o valor desta carta também é alterado. Se não houver carta anterior ou a carta anterior estiver destruída, então X vale 0 (assim, o valor da carta pode tornar-se negativo).



O valor desta carta é igual ao número da quadra (coluna) onde ela está posicionada. "N.º-1" significa que o valor da carta é 1 ponto menor que o número da coluna, "N.º+2" significa 2 pontos maior etc. O número da coluna é indicado na carta de quadra correspondente.

**Reconstruir uma carta** significa virar para cima uma carta anteriormente destruída. Você não pode reconstruir uma carta coberta por outra carta. A carta reconstruída é colocada com seu valor básico no topo. Seu valor não é comparado com a carta anterior e seu efeito não é aplicado.



Para **proteger uma carta**, você coloca sua ficha de proteção sobre ela. As cartas de seus adversários não afetam sua carta protegida de nenhuma maneira. Você pode decidir se suas próprias cartas afetam suas cartas protegidas ou não (tanto aplicar o efeito quanto rotacionar após comparar os valores ficam à sua escolha). Algumas cartas são protegidas desde o começo (com o símbolo ) , neste caso assuma que há uma ficha de proteção da mesma cor da carta. Você não pode proteger uma carta já protegida. A colocação de fichas de proteção só é realizada como resultado direto da habilidade de certas cartas.

Uma carta é considerada **adjacente** se estiver situada ortogonalmente. Então, em outras palavras, é uma carta em uma coluna adjacente na mesma linha, ou uma carta na mesma coluna em uma linha adjacente.

**Você pode:** você não é obrigado a resolver nada escrito após a palavra pode. Todos os efeitos sem esta palavra são obrigatórios, desde que seja possível aplicá-los.

**Mova uma carta:** pegue uma carta ainda não destruída na cidade e coloque-a em outro espaço elegível disponível com o mesmo valor que estava no topo da carta antes. Esta carta pode tornar-se a terceira carta de sua cor em uma linha sucessiva. O valor da carta que acabou de ser movida não é comparado com o valor de uma carta ao lado e seu efeito não é aplicado.

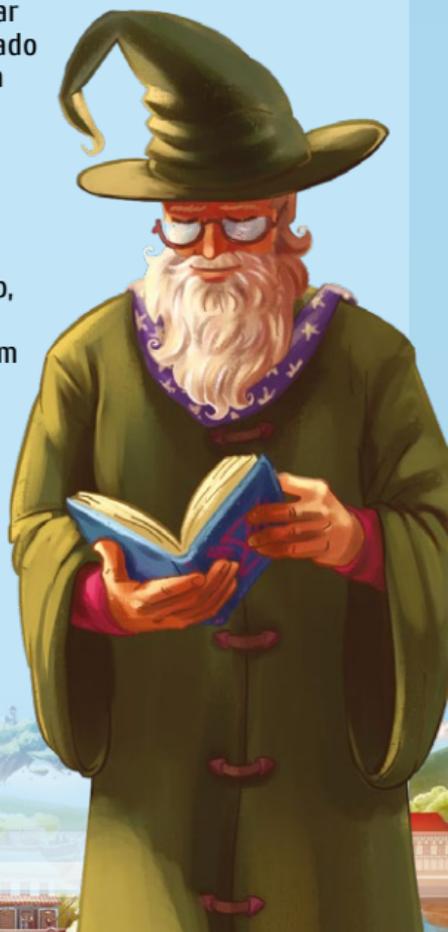
**Rotacione uma carta:** você pode rotacionar uma carta 90 graus em qualquer direção. O valor da carta muda quando ela é colocada com um lado diferente para cima. A maioria das cartas têm o maior e o menor valores em lados adjacentes, então pode ser suficiente uma única rotação para transformar uma carta do maior valor para o menor ou vice-versa (porém você não pode rotacionar uma carta desta maneira após ter comparado os valores!). Você não pode rotacionar uma carta que só possua valor em apenas um lado da carta.

Para **remover uma carta** da partida, coloque-a na caixa do jogo.

Para **destruir uma carta**, vire-a para baixo, deixando-a no mesmo espaço. O espaço é considerado ocupado, embora ainda seja um espaço elegível. Uma carta destruída não tem valor. Todas as cartas destruídas são de conhecimento público: os jogadores podem olhá-las a qualquer momento.

#### 4. Comprar Carta(s)

Após aplicar o efeito da carta, compre cartas do seu baralho até o limite da sua mão. Geralmente, o limite da mão é 3 cartas e, ao final da sua vez, você só compra 1 carta, mas certos efeitos podem aumentar o limite da sua mão.



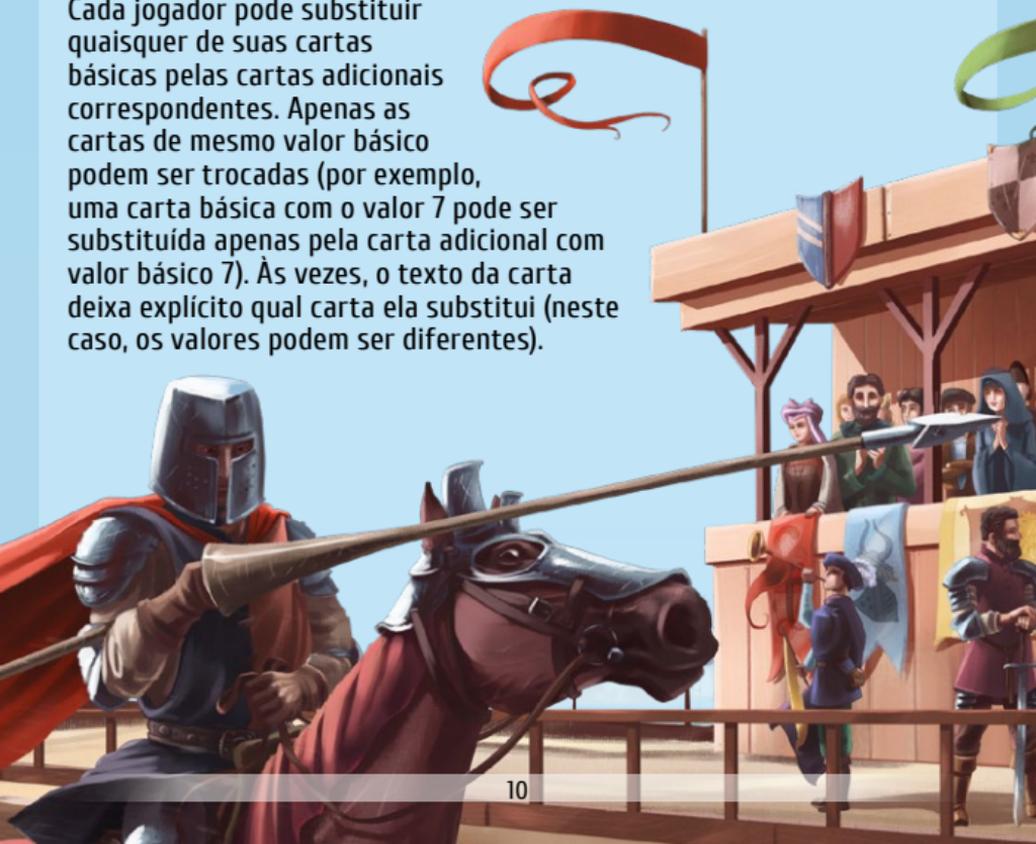
## Final do Jogo

A partida termina quando ninguém mais puder jogar uma carta. Se um jogador esgotar suas cartas, mas ainda houver espaços vagos na mesa, outros jogadores continuam jogando até que não haja mais espaço para jogar cartas. Os jogadores calculam suas pontuações finais (contam os valores e *efeitos "Ao final do jogo"*). O jogador com mais Pontos de Vitória (PV) vence o jogo. Se houver um empate, o jogador com mais cartas na mesa vence. Se ainda houver um empate, o jogador com a carta de menor valor na mesa é o vencedor.

## Regras Avançadas

Antes da preparação, cada jogador pega o baralho básico e seis cartas adicionais da sua cor. Estas cartas são marcadas com um símbolo .

Cada jogador pode substituir quaisquer de suas cartas básicas pelas cartas adicionais correspondentes. Apenas as cartas de mesmo valor básico podem ser trocadas (por exemplo, uma carta básica com o valor 7 pode ser substituída apenas pela carta adicional com valor básico 7). Às vezes, o texto da carta deixa explícito qual carta ela substitui (neste caso, os valores podem ser diferentes).



Os jogadores podem decidir juntos a quantidade de cartas a serem substituídas ou determinar este número através da rolagem de um dado. De qualquer modo, um jogador sempre pode substituir menos cartas que os outros jogadores ou mesmo decidir não substituir nenhuma carta.

Antes do início do jogo, os jogadores mostram as cartas que foram substituídas aos outros jogadores. Você não pode mudar suas cartas depois disto.

De agora em diante, todas as regras do jogo básico valem normalmente.

## Esclarecimentos Sobre as Cartas



### Arsenal

**Destrua todas as cartas com valores menores nesta linha.**

Apenas os valores atuais das cartas (valor no topo) são comparados quando você aplica este efeito. Também destrói suas próprias cartas com valores menores nesta linha.



### Biblioteca

**Você pode rotacionar 1 carta de cada jogador 1 passo.**

Você não é obrigado a rotacionar uma carta de cada jogador. Você também pode rotacionar uma das suas próprias cartas.



## Cemitério

Jogue esta carta à sua frente na mesa. Esta carta está protegida. De agora em diante, coloque suas cartas destruídas ao lado do Cemitério. Ao final do jogo, ganhe 2 PV para cada carta ao lado do Cemitério.

Ele é jogado numa área especial, fora da cidade. De agora em diante, coloque todas as suas cartas destruídas viradas para baixo ao lado do Cemitério. Estas cartas não produzem efeito, nem têm valor (exceto o próprio Cemitério) e não podem ser reconstruídas.



## Escola de Magia

Substitui a carta Palácio. Para jogar esta carta, remova 2 cartas da sua mão e/ou do Cemitério do jogo. Esta carta está protegida.

Para jogar esta carta, você pode remover do jogo 2 cartas da mão ou 2 cartas do seu Cemitério, ou 1 de cada. Se não puder jogar esta carta (caso não possua cartas para descartar), remova-a do jogo.



## Estátua

Ao final da partida, ganhe 4 PV se esta carta estiver adjacente a uma carta Parque.

Não importa a qual jogador pertence a carta Parque.



### Estufa

Você pode rotacionar 2 das suas cartas.

Você pode rotacionar 1 ou 2 cartas, 1 passo cada.



### Fonte

Coloque sua ficha de proteção sobre qualquer espaço elegível. Seus adversários não podem jogar cartas neste espaço.

O espaço com a ficha de proteção sobre ele é considerado ocupado até o final do jogo ou até o momento que você jogar ou mover uma carta para lá. Se você jogar uma carta naquele espaço, pegue de volta sua ficha.



### Forja

Você pode aplicar qualquer efeito de carta instantâneo disponível na cidade. Se o fizer, remova a Forja do jogo.

Você só pode copiar um efeito que seja aplicado assim que a carta é jogada.



## Laboratório

Cada adversário escolhe 1 carta da mão e joga-a virada para baixo sobre qualquer espaço elegível na cidade.

Os adversários jogam suas cartas em sentido horário começando pelo jogador à esquerda daquele que jogou Laboratório. Todas as cartas jogadas por eles são consideradas destruídas.



## Manufatura

Você pode devolver 1 das suas cartas na cidade para a mão e jogar outra carta da sua mão no mesmo espaço. Compare valores e aplique o efeito.

Você não pode aplicar o efeito apenas parcialmente: se você devolver a carta da cidade para a mão, você deve jogar uma carta no espaço liberado. Para aplicar o efeito da Manufatura, jogue a carta da sua mão seguindo o procedimento usual (compare os valores, aplique seu efeito, se quiser ou tiver que).



## Museu

O limite da sua mão é aumentado para 4 cartas pelo restante da partida.

Compre até 4 cartas ao final do turno no qual você jogar Museu. O limite da sua mão permanece aumentado mesmo se esta carta for destruída.



## Obelisco

O limite da sua mão é aumentado para 5 cartas pelo restante da partida. Antes do seu primeiro turno da partida, você pode devolver 1 carta da mão em seu baralho para encontrar e incluir esta carta em sua mão.

Compre até 5 cartas ao final do turno que você jogar Obelisco. O limite da sua mão permanece aumentado mesmo se esta carta tiver sido destruída. Antes do seu primeiro turno, você pode devolver 1 carta da mão debaixo do baralho para encontrar o Obelisco e incluí-lo em sua mão. Misture o baralho em seguida.



## Hospedaria

Se esta carta estiver prestes a ser destruída, você pode, em vez disso, movê-la para outro espaço.

Se não houver espaço elegível para onde mover esta carta, ela é destruída.



## Prefeitura

Substitui a carta Palácio. Para jogar esta carta, remova 1 outra carta de sua mão do jogo.

Se você não puder jogar esta carta, remova-a do jogo.

## Créditos

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer  
**Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino  
**Edição e Produção:** Eduardo Cella  
**Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.

**Editora:** Hobby World LLC  
**Autor:** Pavel Atamanchuk  
**Desenvolvimento:** Petr Tyulenev • **Produção:** Nikolay Pegasov  
**Arte:** Marina Kunakosova, Sergey Dulin e Uildrim  
**Editor-Chefe:** Alexander Kiselev • **Editor:** Valentin Matyusha

Agradecimento especial a Ilya Karpinsky



Versão Original © 2018 Hobby World LLC.  
Todos os direitos reservados.



**PAPERGAMES**

Versão Brasileira © 2020 PaperGames.  
Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)

Nenhuma parte deste livro de regras, conteúdo do jogo ou correspondente arte pode ser copiada ou publicada sem o consentimento do detentor dos direitos de cópia. Regras v1.0 – edição brasileira

