

Marcos Macri

ENGIS



Engis é uma cidade da Bélgica, na qual foi encontrado o primeiro fóssil do homem de Neandertal em 1829.

Imagine voltar 50 mil anos no tempo para assumir a liderança de um clã nômade da espécie Neandertal.

Explore territórios diversos, encontre recursos, fabrique armas, ferramentas, e desenvolva habilidades únicas essenciais à sobrevivência.

Mantenha toda a atenção nas ações dos outros clãs, e prepare-se para enfrentar terríveis intempéries da natureza no fim da partida.

ENGIS levará você à Pré-história com toda a riqueza de um moderno e inteligente jogo de estratégia.

COMPONENTES

4 tabuleiros individuais dupla face



1 tabuleiro coletivo



32 cartas de pontuação



18 cartas de intempéries



32 cartas de habilidades



4 cartas de 50 / 100 pts.



1 carta de 1º jogador



4 cartas de ajuda



32 hexágonos de terrenos

Floresta x5



Montanha x5



Lago x5



Savana x5



Deserto x5



Caverna x4



Vulcão x3



18 meeples



44 marcadores



8 fichas usadas em partidas com dois jogadores e no modo solo

OBJETIVO DO JOGO

Uma partida de Engis dura sempre 8 rodadas. Durante o jogo, os jogadores deverão disputar territórios, adquirir conhecimento, desenvolver habilidades, fabricar objetos pré-históricos, e se preparar para enfrentar várias intempéries da natureza. No final da última rodada, o hábil sobrevivente com a maior pontuação vence o jogo.

PREPARAÇÃO - Exemplo para 3 jogadores

1. Coloque o tabuleiro coletivo no centro da mesa ao alcance de todos.

2. Cada jogador escolhe uma cor e recebe:
 * 01 tabuleiro individual
 * 04 meepls
 * 11 marcadores
 * 01 carta de ajuda

Os tabuleiros são impressos em ambos os lados. Todos deverão jogar com o mesmo lado. Em suas primeiras partidas de Engis, sugerimos usar o lado que possui 2 terrenos impressos adjacentes na parte superior.



Cada jogador inicia o jogo com 2 meepls em cada terreno impresso do seu tabuleiro.

3. Cada jogador recebe 8 cartas de pontuação diferentes, uma de cada tipo: (Água - Alimento - Mamute - Abrigo - Tribo - Objetos - Terrenos Iguais e Terrenos Diferentes).



4. Embaralhe os 32 hexágonos de terrenos e forme uma pilha com o verso para cima. Compre quatro hexágonos do topo e coloque um em cada espaço do tabuleiro coletivo. Revele depois.



9



Alguns componentes da imagem tiveram suas proporções originais alteradas apenas para efeito de diagramação.



5

Sugerimos que as cartas de habilidade sejam organizadas nesta sequência, em ambas as fileiras, para facilitar inclusive a explicação aos jogadores novatos.



No rodapé das cartas de habilidade, há duas informações: A fase da rodada na qual a carta pode ser usada e seu nível (nº no tijolinho verde), que varia de 1 a 5.

7



1



7



6



2



3



6



8



6. Separe as 18 cartas de intempéries em dois grupos: rodapé amarelo (12 cartas) e rodapé verde (6 cartas). Embaralhe cada grupo separadamente. Do grupo amarelo, retire 4 cartas aleatoriamente, e coloque abaixo do tabuleiro coletivo, uma carta em cada número (1-2-3-4). Revele-as depois. Devolva as cartas restantes para a caixa.

Do grupo verde, sorteie e entregue uma carta para cada jogador. Essas cartas são mantidas em segredo e reveladas apenas no fim do jogo. Devolva as cartas restantes para a caixa.



Intempéries individuais

7. Cada jogador coloca um marcador no espaço 00/50 da trilha de pontuação e outro perto da trilha de ordem de turnos no rodapé do tabuleiro coletivo.

8. Deixe as cartas de 50/100 na mesa. Quando um jogador ultrapassa 50 pts na trilha de pontuação, ele pega uma dessas cartas e continua movendo seu marcador normalmente na trilha.

9. O jogador mais velho inicia o jogo. Entregue a ele a carta de 1º jogador.

COMO JOGAR

Cada rodada de Engis possui três fases. Todos os jogadores concluem uma fase antes de iniciarem a próxima.

FASE 1: EXPANDIR O TERRITÓRIO

Nesta fase cada jogador adquire exatamente um hexágono de terreno e coloca em seu tabuleiro individual. O 1º jogador (aquele que está com a carta à sua frente), faz o 1º lance do leilão, e oferece de 0 a 4 meeples. O jogador retira o(s) meeple(s) de qualquer posição em seu tabuleiro individual e coloca-o(s) na fileira de cima do tabuleiro coletivo. Caso o lance do jogador seja 0, ele deve colocar na fileira um de seus marcadores.

Após o 1º lance, em sentido horário ao redor da mesa, o próximo jogador deve fazer seu lance obedecendo a seguinte regra:

CADA LANCE PODE SER MAIOR OU MENOR QUE UM LANCE ANTERIOR, MAS NUNCA IGUAL.

Isto significa que se o 1º jogador ofereceu 3 meeples, por exemplo, o próximo jogador poderá oferecer 0, 1, 2 ou 4 meeples.

Uma vez que todos os jogadores tenham feito um lance cada um, deve-se estabelecer a ordem de turnos do restante da rodada. O jogador com o maior lance ganha a 1ª posição, o próximo com o maior lance ganha a 2ª posição e assim por diante. Para sinalizar, basta que os jogadores coloquem os marcadores que estão próximos do tabuleiro coletivo, nos espaços 1, 2, 3 e 4.

Para finalizar a fase, seguindo a nova ordem de turnos estabelecida, cada jogador escolhe um hexágono de terreno da oferta e coloca num espaço vazio de seu tabuleiro individual. Hexágonos adicionados devem ser colocados adjacentes a outro qualquer já existente no território do jogador. Além disso, não é permitido abrir mão de escolher e posicionar um novo hexágono. Veja no ex:

<p>1ª rodada do jogo: Roxo tem a carta de 1º jogador e decide oferecer apenas 2 meeples no leilão da fase 1.</p>		<p>Verde escolhe a caverna (D).</p> 
<p>Em sentido horário ao redor da mesa, Verde é o próximo. Como ele pretende escolher o hexágono de caverna, ele oferece 4 meeples e garante a 1ª posição.</p>		<p>Roxo escolhe o deserto (A).</p> 
<p>Em seguida, Laranja faz um lance 0, põe um marcador na 3ª fileira e mantém os 4 meeples em seu tabuleiro individual.</p>		<p>Marrom escolhe o lago (B).</p> 
<p>Marrom é o último e tem duas opções. Oferecer 1 ou 3 meeples. Ele escolhe oferecer 1.</p>		<p>Laranja recolhe a savana (C).</p> 
<p>De acordo com os lances dos jogadores, fica estabelecida assim a nova ordem de turnos para o restante desta fase e da rodada: (1) VERDE - (2) ROXO - (3) MARROM - (4) LARANJA</p>		

Todos os meeples devem permanecer no tabuleiro coletivo até o fim da fase 3 (Veja: Fim da Rodada).

Em partidas com 3 jogadores, o último a escolher terá duas opções de terrenos. Ele deverá então escolher um deles e descartar o outro. Hexágonos de terreno descartados são colocados numa área livre da mesa e ficam à vista de todos.

Em partidas com 2 jogadores há alguns ajustes na regra geral (Veja: Partidas em 2 Jogadores).

Note que há 8 espaços vazios nos tabuleiros individuais e os jogadores irão ocupar um deles a cada rodada. Portanto, quando os jogadores ocuparem o último espaço, aquela será a última rodada do jogo.

O quadro ao lado mostra as posições válidas para colocação de terrenos na 1ª rodada do jogo.

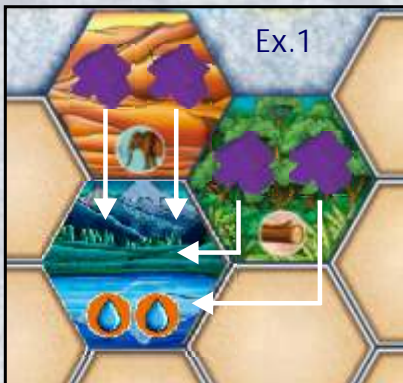


FASE 2: AÇÕES

Nesta fase, seguindo a ordem de turnos, cada jogador pode realizar até 3 ações diferentes, uma após a outra e apenas uma vez cada ação, em qualquer ordem desejada. Veja os detalhes das ações.

Ação MOVER

O jogador pode mover quantos meepls desejar, em seu tabuleiro individual. Cada meeple pode realizar apenas 1 movimento em qualquer direção. Note porém que não é permitido atravessar e nem ocupar espaços vazios ou hexágonos de vulcão. Esta ação é opcional, porém é importante posicionar os meepls nos terrenos certos para otimizar a pontuação na fase 3 da rodada.



Ex.1: Roxo move 4 meepls para o lago (1 movimento cada meeple). Ele faz isso pois tem a intenção de jogar a carta de pontuação ÁGUA na fase 3 da rodada.

Ex.2: Verde decide espalhar seus meepls para usar a carta de pontuação TERRENOS DIFERENTES na fase 3 da rodada. Por isso ele faz 2 movimentos e mantém um meeple na montanha.



Ação FABRICAR UM OBJETO

Há 8 objetos pré-históricos representados nos tabuleiros. Quatro são fabricados com madeira e quatro com pedra. A quantidade desses recursos está indicada acima de cada objeto e varia de 1 a 4. A cada rodada, cada jogador pode fabricar apenas um objeto qualquer (não há uma ordem específica para a fabricação). Para fabricar, o jogador apenas precisa ter os ícones dos recursos nos hexágonos de terreno em seu território, ou seja, nada é gasto. Assim que um jogador fabrica o 4º objeto do mesmo grupo (madeira ou pedra), ele imediatamente recebe 4 pontos e avança seu marcador na trilha de pontuação. É muito importante fabricar objetos no jogo pois eles aumentam a pontuação das cartas na fase 3 da rodada.



Laranja conseguiu na fase 1 um hexágono de floresta com dois ícones de madeira. Agora ele possui um total de 3 ícones. Assim, ele pode fabricar o VASO ou o ARCO E FLECHA ou a CLAVA. Ele escolhe o arco e flecha e coloca um marcador neste objeto. Numa fase 3 posterior, quando ele jogar a carta Mamute, o arco e flecha aumentará em 2 pontos sua pontuação. E na fabricação, ter ou não meepls nos hexágonos é irrelevante.

Ação DESENVOLVER UMA HABILIDADE

Há 16 habilidades no jogo. Cada jogador pode desenvolver apenas uma habilidade por rodada, o que significa pegar a carta e colocá-la em sua área de jogo. Para isso, o jogador precisa ter a quantidade mínima de pontos de conhecimento de acordo com o nível da habilidade escolhida. Há quatro maneiras de se adquirir conhecimento no jogo (veja o quadro). Habilidades possuem efeitos diversos e podem ser usadas durante toda a partida, inclusive na própria rodada na qual foram desenvolvidas.

No início do jogo os jogadores já possuem 1 pt de conhecimento impresso nos tabuleiros.	Alguns terrenos trazem um ícone que equivale a 1 pt de conhecimento.	Ao possuir cinco terrenos diferentes em seu tabuleiro, o jogador adquire 1 pt de conhecimento adicional.	A habilidade "Conhecimento" dá ao jogador 1 pt extra para cada três terrenos do mesmo tipo que ele possui.
A	B	C	D

No ex. ao lado, o jogador possui um total de 4 pontos de conhecimento. Ele pode desenvolver qualquer habilidade dos níveis 1, 2, 3 ou 4. Assim, ele escolhe a habilidade FOGO (nível 3) e pega a carta.
Obs: Só é permitido ter uma carta de cada habilidade!



FASE 3: USAR UMA CARTA DE PONTUAÇÃO

Nesta fase, seguindo a ordem de turnos, cada jogador escolhe uma carta de pontuação disponível em suas mãos, baixa na mesa e pontua. Há 8 tipos diferentes de pontuação e uma vez usadas, essas cartas vão para a pilha de descartes de cada jogador. A ideia desta fase, é saber o momento de usar as cartas no jogo, para tirar o melhor proveito delas. Veja abaixo como pontuá-las.



ÁGUA - ALIMENTO - MAMUTE

Estas três cartas pontuam exatamente da mesma forma. O jogador recebe 1 ponto por cada ícone mostrado na carta (água, alimento ou mamute) que ele possui nos hexágonos de terreno em seu tabuleiro. Além disso, cada meeple posicionado nesses hexágonos aumenta 1 ponto a soma final.

Note também que para cada uma dessas três cartas há um objeto relacionado que aumenta 2 pontos a soma final, caso o jogador tenha fabricado tal objeto, é claro.

ÁGUA - objeto VASO

ALIMENTO - objeto PEDRA LASCADA

MAMUTE - objeto ARCO E FLECHA



ABRIGO

Ao pontuar esta carta, o jogador recebe 3 pontos por hexágono de caverna em seu tabuleiro e mais 1 ponto por meeple posicionado no hexágono. Caso o jogador tenha fabricado as pedras que produzem fogo, ele recebe mais 2 pontos.



OBJETOS

Ao pontuar esta carta, o jogador verifica quais objetos ele fabricou (basta olhar os marcadores que estão sobre os objetos), e recebe a soma de pontos de acordo com os itens fabricados. Ex: Um jogador fabricou o vaso, a clava e a roda, portanto ele recebe 6 pontos.

Ao pontuar uma carta, o jogador avança seu marcador na trilha de pontuação do tabuleiro coletivo. Depois ele coloca a carta numa pilha de descarte em sua área de jogo, mantendo apenas a carta do topo da pilha visível para todos. De um modo geral, as cartas de pontuação são usadas apenas uma vez na partida, à menos que o jogador tenha a habilidade "INTELIGÊNCIA" (Veja: Cartas de Habilidade).



Neste exemplo, na fase 3 da 5ª rodada, o jogador **Marrom** ainda tem nas mãos as cartas: Água - Alimento - Mamute e Abrigo.

Ele decide usar a carta Água e recebe 5 pts (3 ícones + 2 meeples).

Se os meeples estivessem num deserto, com a carta Mamute ele receberia 4 pts (2 ícones + 2 meeples).

Se os meeples estivessem na savana, com a carta Alimento ele receberia 3 pts (1 ícone + 2 meeples).

Se os meeples estivessem na caverna, com a carta Abrigo ele receberia 5 pts (3 pts da caverna + 2 meeples).

Obs: Não deixe de somar os pontos extras dos OBJETOS fabricados, quando isto for possível.



TRIBO

Ao pontuar esta carta, o jogador verifica quantos meeples há em seu tabuleiro (não conte os meeples usados no leilão da fase 1, apenas aqueles em seu tabuleiro). E a posição dos meeples é irrelevante.

O jogador recebe 1 ponto por meeple e mais 1 ponto por adversário que possuir menos meeples que o jogador ativo, no tabuleiro individual desses adversários.

Caso o jogador tenha fabricado a clava, ele recebe mais 2 pontos, e caso tenha fabricado a machadinha, idem. Ou seja, com ambos os objetos fabricados, é possível receber 4 pontos extras usando a carta Tribo.

Numa partida com 4 jogadores, Laranja fez um lance 0 na fase 1 e manteve 4 meeples em seu tabuleiro. Na fase 3, ele baixou a carta Tribo e marcou um total de 9 pts (4 meeples laranjas + 1 pt por cada adversário que possui menos de quatro meeples + 2 pts pelo objeto fabricado machadinha). Obs: Na imagem indicamos que Marrom não tinha meeples em seu tabuleiro no momento da pontuação.



TERRENOS IGUAIS

Ao pontuar esta carta, o jogador escolhe um tipo de terreno em seu tabuleiro (floresta, lago, montanha, deserto ou savana), e recebe 1 ponto por hexágono, mais 1 ponto por meeple ocupando o terreno escolhido e mais 1 ponto por conexões entre hexágonos desse mesmo tipo. Caso o jogador tenha fabricado a jangada, ele recebe mais 2 pontos. **Esta carta não vale para cavernas nem vulcões.**



TERRENOS DIFERENTES

Ao pontuar esta carta, o jogador verifica quantos tipos diferentes de terrenos ele possui (floresta, lago, montanha, deserto e savana), e recebe 1 ponto por tipo, mais 1 ponto por cada tipo de terreno ocupado (não importa quantos meeples estejam nos hexágonos). Caso o jogador tenha fabricado a roda, ele recebe mais 2 pontos. **Esta carta não vale para cavernas nem vulcões.**



Neste exemplo, na fase 3 da 7ª rodada, o jogador Verde tem nas mãos as cartas Terrenos Iguais e Terrenos Diferentes.

Considerando que ele já moveu os meeples na fase 2, ele decide usar a carta Terrenos Iguais e recebe 8 pts (3 hexágonos de deserto + 2 meeples + 3 conexões A/B/C).

Se ao invés disso ele resolvesse pontuar Terrenos Diferentes, ele receberia 6 pts (5 tipos de terrenos, floresta - montanha - savana - lago e deserto + uma ocupação que seria o deserto).

Obs: Não deixe de somar os pontos extras dos OBJETOS fabricados quando isto for possível.



REGRA dos TRÊS PONTOS: Sempre que um jogador usar uma carta qualquer de pontuação e a soma de seus pontos não alcançar pelo menos 3, mesmo assim o jogador deve receber 3 pontos. Ex: O jogador não possui nenhum ícone de água em seu tabuleiro mas fabricou o vaso. Ele joga a carta de pontuação ÁGUA, e pelo vaso, ele tem 2 pontos, mas mesmo assim, recebe 3 pontos.

Logo após cada jogador ter pontuado uma carta, a fase 3 termina. Passe agora aos procedimentos de fim de rodada antes de iniciar a próxima.

FIM DA RODADA e FIM DO JOGO

Quando a rodada terminar, siga os seguintes passos:

(1º) - Trazer os meeples de volta. Os jogadores retiram os meeples do tabuleiro coletivo e colocam novamente em seus tabuleiros individuais. Obs: Os meeples devem ser colocados com outras peças do jogador (veja abaixo).	(2º) - Passar a carta do 1º jogador. Quem jogou por último na ordem de turnos da rodada que encerrou, recebe a carta do 1º jogador e põe em sua área de jogo. Em seguida, retire os marcadores da ordem de turnos.	(3º) - Repôr hexágonos de terrenos. O novo 1º jogador compra quatro hexágonos de terrenos do topo da pilha, coloca-os nos espaços vazios do tabuleiro coletivo e revela-os depois.
--	---	---

Ex.1  <p>Roxo deve retornar 3 peças para seu tabuleiro. Como há um meeple no hex. A, as peças são obrigatoriamente colocadas nessa posição.</p>	Ex.2  <p>Outra possibilidade: Roxo deve retornar 2 peças, mas as outras duas estão separadas em seu tabuleiro (A/B). Ele pode colocar as peças retornadas no hex. A, ou no hex. B, ou uma em cada, como preferir.</p>
---	---

No caso do jogador retornar 4 peças (e não haver nenhuma em seu tabuleiro), todas devem ser colocadas no mesmo hexágono.

Engis termina no fim da fase 3 da 8ª rodada. Os jogadores calculam os pontos de vitória finais e determinam um vencedor.

PONTUAÇÃO FINAL E VENCEDOR

Para calcular a pontuação final dos jogadores, verifique os seguintes itens:

* **MAIORIAS NOS TERRENOS:** O jogador com mais hexágonos em cada um dos cinco tipos de terrenos em seu tabuleiro individual, recebe 5 pontos (**cavernas e vulcões não contam**). Os dois terrenos iniciais impressos nos tabuleiros devem ser considerados. Se dois ou mais jogadores empatarem em algum tipo de terreno, divida os pontos igualmente entre eles, arredondando para baixo.

* **CONHECIMENTO:** O jogador com mais pontos de conhecimento recebe 5 pontos. Para calcular seu conhecimento total, cada jogador deve somar o ponto original impresso no tabuleiro, os ícones nos hexágonos, o ponto extra pelos cinco diferentes tipos de terrenos (caso o jogador tenha) e também os possíveis pontos extras em decorrência da carta de habilidade "Conhecimento". Assim como no quesito anterior, havendo empate, divida os pontos igualmente entre os jogadores, arredondando para baixo.

* **HABILIDADES:** Duas habilidades rendem pontos no fim do jogo, "Resistência" e "Exploração" (Veja: Cartas de Habilidade).

Depois de verificarem os itens acima e antes de determinar o vencedor da partida, é necessário avaliar agora o efeito das quatro cartas de **INTEMPÉRIES** colocadas abaixo do tabuleiro coletivo, e também a carta de intempérie individual de cada jogador, sorteada na preparação do jogo.

Comece pela carta abaixo da coluna 1 no tabuleiro coletivo e siga em sequência, uma após a outra, até a carta da coluna 4. Cada jogador deve verificar se ele conseguiu defender-se do efeito da intempérie observando a respectiva coluna em seu tabuleiro individual (Veja: Cartas de Intempéries). Em caso positivo, o jogador não perde nada. Em caso negativo, ele **perde 4 pontos** e **retrocede** seu marcador na trilha de pontuação.

Após verificar as quatro intempéries coletivas, finalmente cada jogador revela sua intempérie individual e verifica a situação. Em caso de defesa, nada ocorre, do contrário, o jogador **perde 4 pontos**. Feito isto, o jogador com a maior pontuação vence o jogo. Em caso de empate, vence aquele que possuir maior quantidade de meeples em seu tabuleiro. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.



Esses números indicam não apenas a ordem de turnos, mas também as **COLUNAS** dos tabuleiros individuais dos jogadores.

VERSO DOS TABULEIROS

Após suas primeiras partidas de Engis, você pode jogar com o verso dos tabuleiros individuais para ter uma nova experiência. Todas as regras do jogo permanecem as mesmas, com as seguintes exceções:

1. Na preparação do jogo, cada jogador coloca 2 meeples no terreno à esquerda e os outros 2 no terreno de pântano, à direita. Os pântanos são improdutivos e não geram nenhum tipo de recurso ou pontuação durante o jogo.
2. Na fase 1, qualquer meeple pode ser usado no leilão e ao adicionar um novo hexágono ao tabuleiro, o jogador pode colocá-lo adjacente a qualquer terreno já existente, em qualquer posição do território.
3. Ao retornar meeples para o tabuleiro no final da rodada, os jogadores devem obedecer a regra de colocar as peças em hexágonos que já possuem outras peças.
4. Se os jogadores optarem em usar o verso dos tabuleiros, todos deverão seguir esta variação, ou seja, não misture tabuleiros do lado normal com tabuleiros de pântano.



Atenção! Meeples não atravessam espaços vazios.

CARTAS DE INTEMPÉRIES

Engis possui 18 cartas de intempéries. 12 são coletivas (afetam todos os jogadores) e 6 são individuais (afetam apenas o jogador que recebeu aquela carta na preparação do jogo). Não defender-se de uma intempérie faz com que o jogador perca 4 pontos no fim do jogo, seja ela coletiva ou individual. Basicamente, os jogadores tem 8 rodadas para conseguirem os elementos necessários para a defesa das intempéries. Veja os detalhes.



AVALANCHE - TERREMOTO - PREDADORES - FOME - INCÊNDIO: O jogador deve ter pelo menos um hexágono do tipo mostrado na carta, exatamente na coluna (1 / 2 / 3 / 4) de seu tabuleiro individual. Mas atenção! Na preparação do jogo, ao colocar cartas deste grupo abaixo do tabuleiro coletivo, verifique se nenhuma delas já está "defendida" por algum jogador (o terreno indicado na carta coincidiu com a posição de um dos terrenos impressos no tabuleiro individual de alguém). Se isto ocorrer, mude a posição da carta para outra coluna ou, se preferir, descarte essa carta e compre outra do baralho.



**VÍRUS
SERPENTES**

O jogador deve ter pelo menos um hexágono de qualquer terreno mostrando um ícone de planta na coluna de seu tabuleiro, indicada pela carta.



AREIA MOVEDIÇA

PESTE

**AREIA MOVEDIÇA
PESTE**

O jogador deve ter pelo menos um hexágono de qualquer terreno mostrando um ícone de conhecimento na coluna de seu tabuleiro, indicada pela carta.



TEMPESTADE

ERA GLACIAL

**TEMPESTADE
ERA GLACIAL**

O jogador deve ter pelo menos um hexágono de caverna na coluna de seu tabuleiro, indicada pela carta.



INIMIGOS

O jogador deve ter pelo menos 2 meeples, juntos ou separados, posicionados na coluna de seu tabuleiro, indicada pela carta. Além disso, ele ter fabricado dois objetos de defesa, a clava e a machadinha. Caso ele não cumpra todos esses requisitos, assim como nas cartas anteriores, ele perde 4 pontos de vitória.

INTEMPÉRIES INDIVIDUAIS



MAREMOTO

O jogador deve ter fabricado a jangada.



MIGRAÇÃO

O jogador deve ter fabricado a roda.



CAÇADA

O jogador deve ter pelo menos 3 meeples em seu tabuleiro individual no fim do jogo, um em cada coluna, não importam quais colunas sejam (1 / 2 / 3 ou 4).



VULCÃO

O jogador deve ter desenvolvido as habilidades Movimento e Resistência.



ENXAME

O jogador deve ter desenvolvido as habilidades Conhecimento e Fogo.



EXTINÇÃO

A soma dos níveis de todas as cartas de habilidade desenvolvidas pelo jogador durante a partida, deve ser no mínimo 15.

Nota do autor: Usamos uma “licença poética” com o título de algumas cartas (Ex: Caçada), pois obviamente são situações presentes na era pré-histórica, mas que não correspondem exatamente a intempéries da natureza.

CARTAS DE HABILIDADE

Há 16 habilidades diferentes no jogo, divididas em cinco níveis. Os jogadores podem desenvolver exatamente uma habilidade a cada rodada, e se tudo correr bem, terminarão a partida com oito cartas de habilidade em sua área de jogo.

No rodapé das cartas há duas informações importantes:

1. O nível da habilidade que varia entre 1 e 5 pontos de conhecimento.
2. O momento em que a carta pode ser usada no jogo.

Um jogador pode tirar proveito de uma habilidade desenvolvida, imediatamente, se a carta permitir.

Também é possível usar várias habilidades no mesmo turno, de acordo com os efeitos que elas oferecem.

Em partidas com 3 e 4 jogadores, não é permitido que o mesmo jogador possua duas cartas da mesma habilidade.

Em partidas com 2 jogadores e no modo solo, apenas uma carta de cada habilidade é usada.

Veja a seguir detalhes das habilidades e como usá-las.



MOVIMENTO

Permite fazer até 2 movimentos, seguindo as regras normais do jogo, com cada meeple do jogador.



RETORNO

A qualquer momento, durante a fase 2, o jogador pode retirar um meeple de sua fileira no tabuleiro coletivo, e trazê-lo de volta para seu tabuleiro individual, seguindo as regras normais de colocação dos meeples no território.



MADEIRA

Diminui o custo para a fabricação de objetos feitos com madeira (só não vale para o vaso). E lembre-se, o jogador não gasta nada, ele apenas precisa ter a quantidade necessária de ícones de madeira em seu tabuleiro.



PEDRA

Diminui o custo para a fabricação de objetos feitos com pedra (só não vale para a pedra lascada). E lembre-se, o jogador não gasta nada, ele apenas precisa ter a quantidade necessária de ícones de pedra em seu tabuleiro.



RECURSOS

Permite que o jogador converta dois ícones de madeira que ele possui, numa pedra, e dois ícones de pedra numa madeira, antes de fabricar um objeto qualquer. Se o jogador possuir quatro ícones iguais ele pode convertê-los em duas madeiras ou pedras, conforme o caso.



CONHECIMENTO

Para cada três hexágonos de terreno do mesmo tipo (floresta, lago, montanha, deserto ou savana), o jogador passa a ter 1 ponto de conhecimento adicional, que ele pode somar ao desenvolver novas habilidades. Obs: Não deixe de considerar seu(s) ponto(s) extra(s) de conhecimento em decorrência desta habilidade na pontuação final do jogo.



COLETA

Ao pontuar a carta Água, o jogador converte todos os ícones de pedra de suas montanhas em ícones de água. E ao pontuar a carta Alimento, ele converte todos os ícones de água de seus lagos em ícones de alimento.



DESTREZA

O jogador recebe 3 pontos por um meeple seu num hexágono de lago, (ao invés de 1pt), quando usa a carta de pontuação Água. E recebe 3 pontos também, por um meeple numa savana, quando usa a carta Alimento. Obs: Mesmo que o jogador tenha mais de um meeple envolvido na pontuação dessas cartas, apenas UM vale 3 pts!



PINTURA

O jogador recebe 1 ponto para cada caverna que ele possuir em seu tabuleiro, sempre após realizar a fase 3 da rodada, durante o jogo todo. **Nota: A pintura em cavernas foi comum na pré-história, e chama-se Arte Rupestre.**



PLANTIO

O jogador recebe 1 ponto para cada ícone de planta que ele possuir em seu tabuleiro, sempre após realizar a fase 3 da rodada, durante o jogo todo. O hexágono de terreno no qual está o símbolo de planta, é irrelevante.



FOGO

Quando o jogador usar a carta de pontuação Mamute e a carta Abrigo, ele recebe 3 pontos adicionais em cada uma delas.



RESISTÊNCIA

Permite que o jogador, durante a fase 2 da rodada, possa atravessar ou ocupar hexágonos de vulcões com seus meeples. Além disso, o jogador recebe 3 pontos por cada vulcão que ele possuir, no fim do jogo.



NEANDERTAL

O jogador recebe 1 meeple extra. Ele pode ser usado normalmente nas três fases da rodada. Obs: Em partidas com 2 jogadores e no modo solo, na preparação, coloque apenas 1 meeple neutro ao lado desta carta na mesa.



SOBREVIVÊNCIA

Permite que o jogador anule exatamente uma carta de intempérie coletiva ou individual, no fim do jogo, e não sofra a penalidade de 4 pontos que ela impõe. Se ele anular uma intempérie coletiva, esta vantagem vale apenas para o jogador, é claro.



INTELIGÊNCIA

Na fase 3 da última rodada, permite que o jogador descarte a carta de pontuação que resta em suas mãos (sem pontuá-la), e reutilize uma das três cartas de pontuação do topo da sua pilha de descarte. Ou seja, ele compra essas três cartas do topo, escolhe uma delas, e pontua novamente. Existe apenas uma restrição. Caso o jogador decida pontuar novamente a carta OBJETOS, ele marcará pontos pelos objetos que ele fabricou em um grupo somente, madeira ou pedra.



EXPLORAÇÃO

Rende pontos no fim do jogo de acordo com a diversidade de hexágonos que o jogador possui em seu tabuleiro individual. Se ele possuir pelo menos 6 tipos diferentes ele recebe 5 pontos. Se ele possuir os 7 tipos de hexágonos do jogo, ele recebe 8 pontos. Obs: Note que nesta carta valem, além dos terrenos básicos, as cavernas e os vulcões.

PARTIDAS EM DOIS JOGADORES

Em partidas com dois jogadores, todas as regras normais do jogo permanecem as mesmas, com as seguintes exceções:

Preparação: Coloque numa área da mesa, uma fileira com as 8 fichas numeradas, em ordem crescente de valor.



Coloque ao lado dessas fichas, 4 meeples e 2 marcadores de uma terceira cor (será um 3º jogador neutro).

Use apenas 1 carta de cada habilidade (16 cartas no total) e coloque 1 meeple neutro próximo da habilidade Neandertal. E lembre-se: Ambos os jogadores deverão usar o lado básico dos tabuleiros individuais ou o lado com o pântano.

Fase 1 da rodada: A carta de 1º jogador será alternada entre os dois jogadores, ou seja, um deles será o 1º jogador nas rodadas (1 - 3 - 5 - 7) e o outro nas rodadas (2 - 4 - 6 - 8). Assim, sempre no início de cada fase 1, o 1º jogador escolhe uma das oito fichas numeradas ainda disponíveis (após usadas essas fichas são removidas do jogo), e coloca a quantidade correspondente de meeples da 3ª cor na 1ª fileira do tabuleiro coletivo. Se o jogador escolher a ficha com valor 0 ele coloca um dos marcadores da 3ª cor na fileira para representar o lance 0. Após fazer isso, o jogador ativo faz seu próprio lance e depois seu adversário.


De acordo com os lances feitos os jogadores colocam 3 marcadores para indicar a ordem de turnos no tabuleiro coletivo. Seguindo a ordem de turnos, os jogadores escolhem os hexágonos de terrenos. Quando é a vez do jogador neutro escolher um hexágono, o jogador ativo da rodada (aquele que controla o neutro), faz a escolha e remove um hexágono do tabuleiro coletivo.

Após ambos os jogadores escolherem hexágonos, restará um, que também será removido. Coloque todos os hexágonos removidos numa área livre da mesa, para que os jogadores possam acompanhar durante a partida quais hexágonos já foram removidos.

Fase 2 e 3 da rodada: O jogador neutro não realiza nenhuma ação.

Final da rodada: (1) Passe a carta de 1º jogador para o adversário. (2) Retire todos os meeples do tabuleiro coletivo. (3) Retire os marcadores da trilha de ordem de turnos. (4) Não esqueça de descartar a ficha numerada que foi escolhida na rodada.

Verde é o 1º jogador da rodada. Ele escolhe uma **ficha 2** e aloca **dois** meeples marrons. Depois ele faz seu **próprio** lance e oferece **3** meeples.



As melhores opções para o adversário **Roxo**, são: Oferecer **4** meeples e ser o **1º** na ordem de turnos ou **0** e ser o **último**. Ele oferece **0**.



ORDEM DE TURNOS:

1º Verde: Ele escolhe o hexágono B.

2º Marrom (que é controlado pelo jogador Verde nessa rodada). Verde remove o hexágono C.

3º Roxo: Dos hexágonos restantes, ele escolhe A e remove D do tabuleiro.

VARIANTE PARA A ORDEM DE TURNOS

Esta variante modifica a ordem na qual os jogadores fazem lances no leilão da fase 1 da rodada. Sempre, no final de cada rodada, os jogadores removem os marcadores da trilha da ordem de turnos, mantendo-os abaixo de suas posições. Na rodada seguinte, o jogador que ocupou a 4ª posição recebe a carta de (1º jogador) e faz seu lance. Em seguida, ao invés de seguir o sentido horário ao redor da mesa, o jogador na 3ª posição faz seu lance, depois o jogador da 2ª posição e finalmente aquele da 1ª posição.

De acordo com os novos lances oferecidos, os jogadores estabelecem então a nova ordem de turnos reorganizando a posição dos marcadores na trilha do tabuleiro.



Neste ex. Laranja recebe a carta de 1º jogador e faz seu lance na fase 1 subseqüente. Depois Marrom faz um lance, Roxo e por último Verde. Logo após, os marcadores são reorganizados em novas posições na trilha.

MODO SOLO

Para vencer uma partida solo de Engis, o jogador precisa alcançar um mínimo de 95 pontos. Do contrário ele perde. Todas as regras normais do jogo permanecem as mesmas, com exceção dos itens que explicaremos a seguir.

Preparação:

1. O jogador escolhe uma cor para jogar e pega os 4 meeples dessa cor e apenas 1 marcador, que ele coloca no espaço 0 da trilha de pontuação (os outros dois marcadores da mesma cor não são necessários).
2. Pegue 4 fichas numeradas nos valores (1 - 2 - 3 - 4) e forme um quadrado com elas sobre a área das fileiras no tabuleiro coletivo.



1, 2, 3 ou 4 jogadores:
Não importa o número de jogadores.
Use sempre os 32 hexágonos
de terreno na partida.

3. Organize as cartas de habilidade como em partidas com 2 jogadores (apenas uma carta de cada tipo) e coloque 1 meeple neutro próximo da habilidade "Neandertal".

Fase 1 da rodada:

O jogador pode oferecer 1, 2, 3 ou 4 meeples, com o objetivo de adquirir um dos quatro hexágonos de terreno disponíveis na oferta.

Em partidas solo, o lance de valor 0 não existe.

Para saber quanto custa cada um dos hexágonos, basta olhar a posição relativa deles com as quatro fichas numeradas ao lado. O jogador coloca o(s) meeple(s) sobre a ficha, pega o hexágono, posiciona em seu tabuleiro individual, e descarta os outros três organizando-os numa área livre da mesa.



O jogador Verde resolveu adquirir o hexágono de lago que possui 1 ponto de conhecimento.

Ele aloca 2 meeples na ficha 2, pega o lago e descarta os outros três hexágonos, encerrando assim, a fase 1.

Fase 2 da rodada:

Tudo permanece igual nesta fase, com a seguinte exceção. Quando o jogador desenvolve uma habilidade qualquer, seguindo as regras normais do jogo, logo em seguida, ele deve anular outra. Ou seja, ele recolhe uma carta e descarta outra, devolvendo-a para a caixa. Isso torna ambas as escolhas importantes, pois o jogador deverá priorizar certas habilidades e abrir mão de outras.

No caso raro do jogador, não ter pontos suficientes de conhecimento para desenvolver uma nova habilidade, dentre as disponíveis, mesmo assim, ele deverá descartar uma delas removendo a respectiva carta do jogo.

Fase 3 da rodada:

Tudo permanece igual nesta fase, com a seguinte exceção. Quando o jogador pontua a carta TRIBO, ele recebe 1 ponto por meeple em seu tabuleiro individual + 2 pontos. Além disso, ele verifica também se possui a clava e/ou a machadinha, para ter a chance de aumentar sua pontuação.

Ex: O jogador tem 3 meeples em seu tabuleiro e fabricou a clava. Ele recebe um total de 7 pontos (3 meeples + 2 pts + objeto).

Final da rodada:

O jogador recolhe seu(s) meeple(s) da ficha numerada e traz de volta para seu tabuleiro individual, seguindo as regras normais de colocação dos meeples. Depois ele abastece novamente a oferta com 4 novos hexágonos e inicia a próxima rodada.

Pontuação final:

Majoria em cada tipo de terreno (floresta, montanha, lago, savana e deserto).

Para receber 5 pontos nesse quesito, o jogador deve ter pelo menos 3 hexágonos do mesmo tipo de terreno em seu tabuleiro, considerando também os dois hexágonos já impressos.



Neste exemplo o jogador encerra a partida solo com estes hexágonos, entre outros. Como ele possui pelo menos 3 hexágonos do mesmo tipo (floresta e deserto), ele recebe 10 pontos, que equivalem a duas maiorias.

Conhecimento.

Para receber 5 pontos nesse quesito, o jogador deve alcançar, pelo menos, 7 pontos de conhecimento.

Assim como num jogo normal coletivo, o jogador solo precisa somar os ícones de conhecimento em seus hexágonos, o ponto original impresso no tabuleiro, o ponto extra se ele possuir a diversidade (cinco tipos diferentes de terrenos), e os possíveis pontos extras em decorrência da carta de habilidade "Conhecimento".

Intempéries.

O jogador verifica se ele conseguiu se defender de todas as intempéries (as quatro posicionadas abaixo do tabuleiro coletivo e mais a carta em suas mãos). Da mesma forma como num jogo normal, para cada intempérie não defendida, o jogador perde 4 pontos.

Vitória:

Para vencer a partida solo é necessário alcançar, pelo menos, 95 pontos. Do contrário, o jogador perde, toma um fôlego, e joga novamente. E após vencer, tente sempre quebrar seu record atual, aumentando sua pontuação.

Versão avançada:

Você pode experimentar o modo solo com um nível de dificuldade maior, mais desafiador.

Para isto, basta acrescentar duas cartas de intempéries ao tabuleiro coletivo na preparação do jogo.

Coloque uma carta a mais na coluna 2 e outra na coluna 4. Assim, no fim do jogo, será necessário defender-se destas seis intempéries, e mais a carta individual, num total de sete.

Mas observe a regra da intempérie inválida, ou seja, se for uma carta que mostra o hexágono de um determinado tipo de terreno, ele não pode coincidir com a posição dos dois terrenos iniciais impressos. Se isto ocorrer, troque a carta de posição ou sorteie outra.

Modo Era Glacial:

Aqui o jogador solo sobe mais um degrau em dificuldade. Jogue esta variante com 6 intempéries abaixo do tabuleiro coletivo, como na imagem ao lado, e mais duas intempéries individuais nas mãos do jogador solo.



Obs: Se a carta Era Glacial tivesse caído na coluna 4, onde está a carta Tempestade, o jogador solo precisaria ter duas cavernas nessa coluna, para não perder 8 pontos!

Distribuição dos ícones nos hexágonos (recursos / plantas / conhecimento).



ENGIS (1ª edição) - © 2023
Nº 10 da Coleção MS Jogos
Criação e desenvolvimento: Marcos Macri
Arte da Caixa: Júnior Araújo
Arte dos Componentes: Moacir P. Fraile
Edição: MS Jogos
www.msjogos.com.br

