

Orchestra





CRÉDITOS

Autores

João Toledo & Rogério Lourenço

Direção de Arte e Design Gráfico

Rogério Lourenço

Ilustração capa

Weberson Santiago

Ilustração interna

Rogério Lourenço

Desenvolvimento

Board Game Bureau,
Vem pra Mesa Jogos e
Gustavo Girão (Consultor)

Edição e Revisão de Regras

Board Game Bureau, Gustavo Girão,
Gilberto Azevedo e Willian Lannes



Bem-vindos ao Orchestra, o jogo de tabuleiro que harmoniza estratégia, cultura e a beleza da música erudita em uma experiência única. Aqui, você é o maestro de sua própria academia musical, desafiado a cultivar talentos e criar a mais sublime das sinfonias.

Prepare-se para uma jornada de refinamento e descoberta:

- *Evolua sua academia, recrute os mais promissores virtuosos e expanda seu repertório.*
- *Treine seus alunos, desde os primeiros acordes até as performances que arrebatam corações.*
- *Conquiste seu lugar na orquestra e encante uma plateia que anseia por emoção e beleza.*

Cada decisão molda o futuro de sua academia e o destino de seus músicos. Será que seus alunos alcançarão o prestígio para se apresentarem no palco do Grande Teatro?

Aceite o convite. Empunhe a batuta. E que a música comece!

Este livro de regras contém todas as regras que você precisa para começar sua jornada. Estude-as bem, pois, como na música, cada nota é essencial para a perfeição da obra.

Que a paixão pela música erudita inspire cada movimento no tabuleiro. Bem-vindo ao espetáculo de Orchestra!

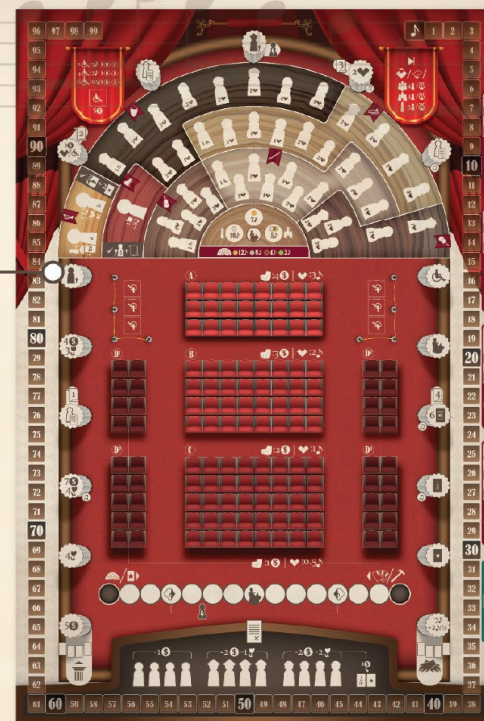
Componentes



1 Tabuleiro de Teatro

4 Tabuleiros de Academia

1 Guia de Consulta Rápida
(ao final deste Livro de Regras)

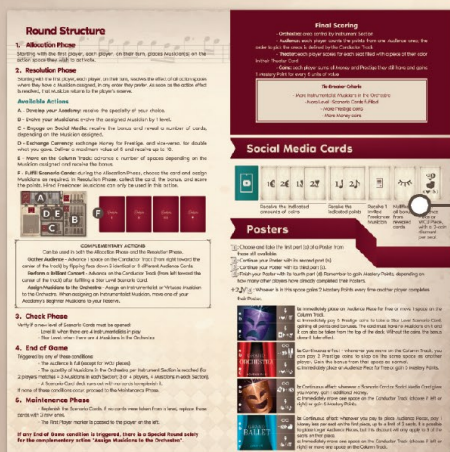


18 Cartas de Cenário nível I

19 Cartas de Cenário nível II

11 Cartas de Cenário nível III

14 Cartas de Cenário ★



20 Cartas de Mídias Sociais



12 Cartas de Teatro

4 Cartazes de Apresentação
(divididos em 4 partes)



12 Flâmulas de Especialidade

(3 Cordas, 3 Metais, 3 Madeiras, 3 Percussão)



16 Músicos Iniciantes (4 cores diferentes)



16 Músicos Profissionais (4 cores diferentes)



16 Músicos Instrumentistas (4 cores diferentes)



16 Músicos Virtuoses (4 cores diferentes)





12 Músicos Freelancers
(4 Iniciantes, 4 Profissionais, 4 Instrumentistas)



4 Marcadores de pontos



8 Marcadores da Trilha de Regência



4 Marcadores da Trilha de Colunas



128 Peças de Plateia (4 cores diferentes)

6 Peças de Pessoas em Cadeira de Rodas (PCR)



- 25 Moedas de Dinheiro de valor 1
- 25 Moedas de Prestígio de valor 1
- 15 Moedas de Dinheiro de valor 3
- 15 Moedas de Prestígio de valor 3
- 10 Moedas de Dinheiro de valor 5
- 10 Moedas de Prestígio de valor 5



4 Marcadores de 100/200 pontos



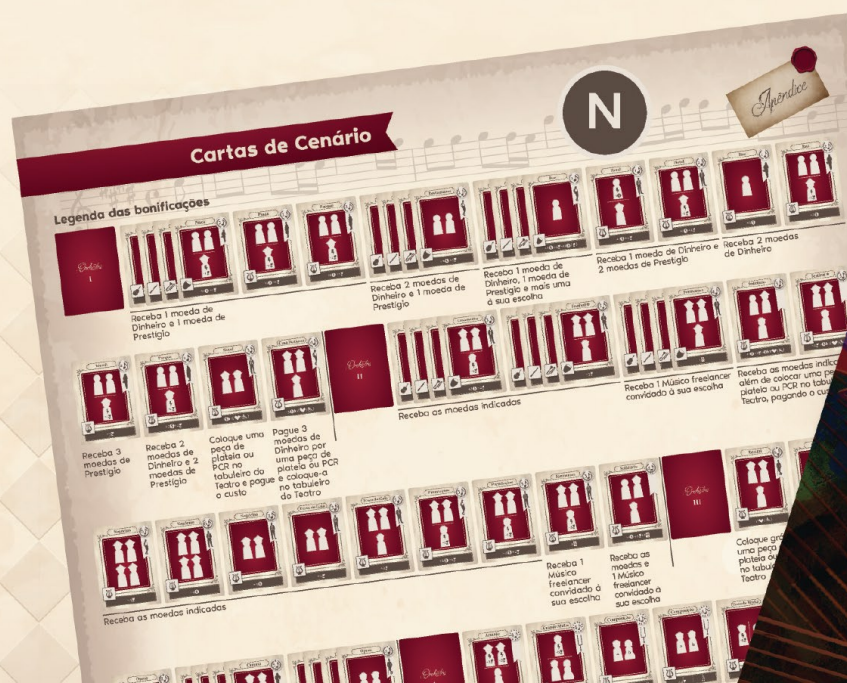
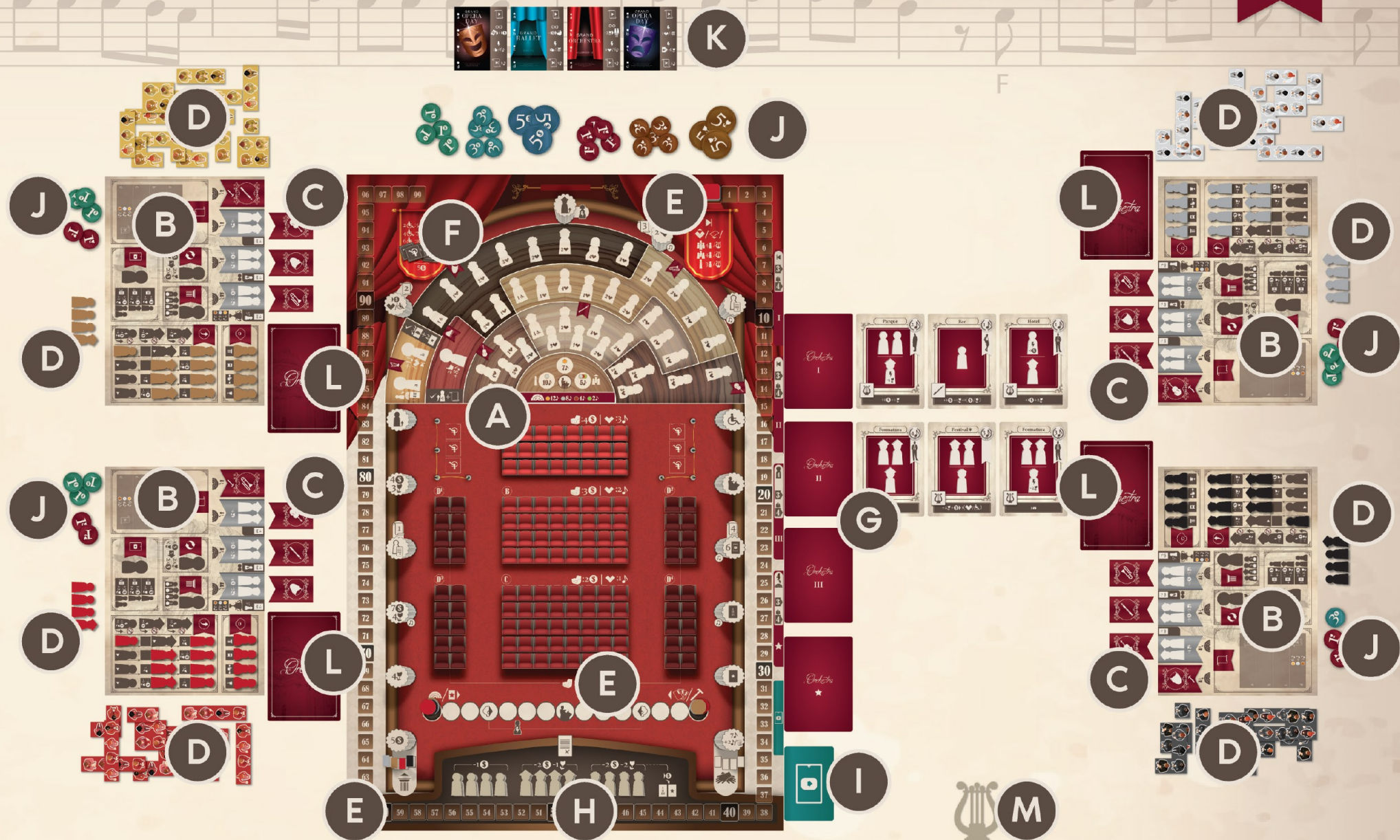
1 Marcador de Primeiro Jogador

1 Livro de Regras



Preparação

- A. Coloque o Tabuleiro de Teatro no centro da mesa.
- B. Distribua um Tabuleiro de Academia para cada jogador.
- C. Distribua três flâmulas para cada jogador, de modo que cada um tenha acesso a todos os Naipes (Cordas, Madeiras, Percussão e Metais). Note que no canto superior esquerdo do Tabuleiro de Academia existe uma flâmula já impressa. Entregue uma flâmula de cada ícone que aquele jogador não tenha.
- D. Distribua os conjuntos de Músicos (4 Iniciantes, 4 Profissionais, 4 Instrumentistas e 4 Virtuoses) e as Peças de Plateia de uma cor específica para cada jogador. As Peças de Plateia podem ser organizadas como cada jogador achar mais conveniente próximas ao seu Tabuleiro de Academia, compondo seu estoque de peças. Os Músicos devem ser organizados no Tabuleiro de Academia, como mostrado [na figura ao lado]. Deixe perto de seu Tabuleiro de Academia 3 Músicos Iniciantes e 1 Profissional, formando sua reserva.
- E. Coloque os marcadores de Pontos, da Trilha de Colunas e da Trilha de Regência de cada cor em jogo no Tabuleiro de Teatro, nas posições correspondentes.
- F. Coloque as Peças de PCR (Pessoas em Cadeira de Rodas) sobre a flâmula correspondente no Tabuleiro de Teatro.
- G. Separe as Cartas de Cenário pelo seu verso, embaralhe-as separadamente, formando uma pilha para cada uma. Posicione cada pilha, com a face para baixo, ao lado do Tabuleiro de Teatro, nas posições correspondentes. Revele 3 cartas (4 em partidas para 4 jogadores) do topo das pilhas das Cartas de Cenário de nível I e II, ao lado delas.
- H. Coloque os Músicos Freelancers no Tabuleiro de Teatro, nas posições correspondentes a cada tipo de Músico.
- I. Embaralhe as cartas de Mídias Sociais, formando uma pilha e coloque-a no espaço correspondente do Tabuleiro de Teatro, com a face para baixo.
- J. Entregue a cada jogador três moedas de Dinheiro [de valor 1] e duas de Prestígio [de valor 1]. Separe as moedas restantes em dois montes, formando um banco para cada tipo de moeda, perto do Tabuleiro de Teatro, de fácil acesso a todos os jogadores.
- K. Organize as quatro Peças de cada Cartaz de Apresentação, ao lado do Tabuleiro de Teatro.
- L. Embaralhe as Cartas de Teatro e entregue duas delas a cada participante, que olha suas cartas e escolhe uma delas para ficar e ser seu objetivo secreto. Devolva as cartas não escolhidas para o baralho e guarde-o de volta na caixa do jogo.
- M. O jogador que tiver assistido mais recentemente a um concerto - popular ou erudito - será o 1º jogador. Ou, se preferirem, podem escolher o 1º jogador de forma aleatória. Entregue ao 1º jogador o Marcador de Primeiro Jogador.
- N. Deixe à mão este Livro de Regras. Todos os demais componentes que não foram organizados anteriormente não serão usados durante essa partida e podem ser devolvidos à caixa do jogo.



Objetivo

O seu objetivo em Orchestra é levar sua Academia ao topo, conquistando mais pontos de maestria que os demais jogadores, ao realizar as diversas ações da forma mais eficiente possível.

Você aloca seus Músicos mais experientes na Orquestra, o que irá garantir o lugar de seus convidados na Plateia para assistir à apresentação final, e ajudar a cumprir o objetivo da sua carta de Teatro; além de evoluir seus marcadores nas trilhas de Regência – para disputar quem será o Regente da apresentação – e de Colunas – auxiliando na manutenção da estrutura do Grande Teatro. Poderá também cumprir os diversos Cenários que surgem, levando a música erudita para mais lugares em apresentações para os mais diferentes públicos. Quem tiver mais pontos de maestria se tornará a Academia mais prestigiada em Orchestra.

Visão Geral

Orchestra é jogado em rodadas. Cada rodada é composta por duas fases: uma de alocação e outra de resolução. Na Fase de Alocação, em sentido horário, cada jogador irá colocar todos os Músicos que tem disponível nos diversos espaços de ação. Na Fase de Resolução, cada jogador irá resolver os efeitos de todos os espaços de ação em que alocou seus Músicos.

Ao final de cada rodada haverá uma etapa de checagem e verificação das condições de fim de jogo, seguida de uma etapa de manutenção. Quando uma das condições de final de jogo ocorrerem, haverá uma última rodada especial de alocação de Músicos e marcam-se os pontos de final de jogo.

Antes de ver todas as ações possíveis, vamos conhecer alguns conceitos do jogo.

MÚSICOS

Cada jogador possui um conjunto de Músicos para compor sua reserva e sua Academia. Durante a partida, você poderá alocá-los nos diversos espaços de ação e evolui-los. Além disso, você poderá contratar e convidar Músicos Freelancers (de fora da sua Academia), que o ajudarão pontualmente em alguns casos.



Iniciantes - São estudantes que almejam um lugar no universo musical. Você começa com três deles em sua reserva. Esses Músicos podem ser evoluídos para Profissionais, e podem ser alocados em qualquer lugar com este símbolo  e em lugares com a silhueta de Iniciante.



Profissionais - São músicos que seguem carreira e buscam o topo da hierarquia de Orchestra. Você inicia com um deles em sua reserva. Esses Músicos podem ser evoluídos para Instrumentistas, e podem ser alocados em qualquer lugar com este símbolo  e em lugares com a silhueta de Profissional.



Instrumentistas - São mestres em música, e estão no topo da hierarquia dos Músicos da sua Academia em Orchestra. Esses Músicos podem ser alocados na Orquestra do Tabuleiro de Teatro, em qualquer lugar com este símbolo  e em lugares com a silhueta de Instrumentista.



Virtuoses - São músicos únicos em seus instrumentos. Em Orchestra, os outros tipos de Músicos não podem evoluir para se tornarem Virtuoses; para consegui-los, você precisa conquistá-los. A maior parte desses Músicos não ficarão na sua Academia: ao serem liberados, você os aloca diretamente na Orquestra do Tabuleiro de Teatro, com a exceção de um, que será o quinto integrante da sua reserva. Este integrante pode ser alocado na Orquestra do Tabuleiro de Teatro, mas também em qualquer lugar com este símbolo  e em lugares com a silhueta de Virtuoso.



Freelancers - São Músicos que poderão ser Contratados ou Convidados (veja ao lado). Eles ficam nos espaços correspondentes no Tabuleiro de Teatro, e estão divididos em Iniciantes, Profissionais e Instrumentistas. Após a utilização de um Músico Freelancer, independente se for Convidado ou Contratado, ele retorna para o seu espaço no Tabuleiro de Teatro.



MÚSICOS FREELANCERS

MÚSICOS CONTRATADOS



Você poderá pagar para que um Músico ajude a sua Academia a cumprir requisitos apenas nas Cartas de Cenário. Os custos dos Músicos estão descritos no próprio espaço de Freelancer no Tabuleiro de Teatro. Ao contratar o Músico, ele já deve ser alocado na Carta de Cenário desejada, com pelo menos mais um Músico da Academia do jogador naquela mesma carta.

MÚSICOS CONVIDADOS



Você encontrará este símbolo em alguns bônus e recompensas, normalmente junto da silhueta específica do nível do Músico. Ao receber esse benefício, pegue um Músico Freelancer do Tabuleiro de Teatro e coloque-o em sua reserva. Um Músico Convidado pode ser alocado em qualquer lugar que o seu Músico do mesmo nível poderia, exceto em dois casos:

- Um Músico Convidado não pode evoluir;
- Um Músico Convidado não pode ser alocado na Orquestra.

IMPORTANTE!

Se um Músico Convidado for alocado em uma Carta de Cenário, ele deve estar acompanhado de pelo menos um Músico da Academia do jogador, assim como o Músico Contratado.

Lembre-se que o Músico Convidado volta para o espaço de Freelancers após usado! Mas não é preciso alocá-lo quando houver algum em sua reserva: você pode guardá-lo por várias rodadas se quiser.



Tabuleiro de Academia

Aqui é onde a maior parte do gerenciamento da sua Academia vai acontecer. Além disso, este tabuleiro marca quais especialidades (Naipes) sua Academia ensina, é onde você vai guardar as suas Peças de Cartaz e onde estão os seus futuros Músicos.



FLÂMULAS DE ESPECIALIDADE (1)

Indica qual dos Naipes (Metais, Madeiras, Percussão e Cordas) a sua Academia ensina. Ela já começa com um Naipo, impresso no tabuleiro, e pode conseguir as outras três especialidades até o final do jogo. Quando evoluir sua Academia, você colocará uma das Flâmulas de Especialidade no espaço vazio mais à esquerda, e ganhará os benefícios que estão imediatamente abaixo e à direita daquela Flâmula. Além disso, pontos de maestria podem ser conquistados ao evoluir totalmente a sua Academia.

CARTAZ (2)

O espaço começa vazio no início do jogo. Você ganhará Peças de Cartaz ao chegar ou passar em alguns espaços na Trilha de Colunas. Cada Cartaz tem efeitos especiais únicos, e é reservado para um determinado jogador quando este pega a primeira parte. Além disso, pontos de maestria podem ser conquistados ao completar o Cartaz.

VIRTUOSES (3)

Músicos que são conquistados para a sua Academia. A maior parte deles não fica na sua reserva: ao liberá-los, você os aloca diretamente na Orquestra do Tabuleiro de Teatro, com a exceção de um, que será o quinto integrante da sua reserva. Cada Virtuoso é conquistado de uma certa maneira. São conseguidos, respectivamente:

- Ao chegar em um espaço específico na Trilha de Colunas;
- Ao evoluir a sua Academia pela segunda vez;
- Ao chegar com os seus marcadores em espaços específicos na Trilha de Regência;
- Ao evoluir totalmente a sua Academia. Este é o seu quinto integrante.

ESPAÇOS DE AÇÃO (4)

Aqui é onde você irá alocar boa parte dos seus Músicos. Se o espaço tem o símbolo , qualquer tipo de Músico pode ser colocado. O espaço pode realizar efeitos diferentes dependendo de qual tipo de Músico foi alocado. Se o espaço tem a silhueta de um tipo específico de Músico, somente aquele tipo pode ser colocado naquele lugar.

Os espaços de ação no seu Tabuleiro de Academia são os seguintes:

- Evoluir sua Academia (a)
- Realizar Câmbio (b)
- Mover-se na Trilha de Colunas (c)
- Repercutir nas Redes Sociais (d)
- Evoluir seus Músicos (e)

O Tabuleiro de Teatro

A ORQUESTRA

A orquestra é o local onde todo Músico quer estar. Neste jogo, apenas os Músicos mais talentosos, os Virtuoses e os Instrumentistas, chegarão lá. O espaço da Orquestra é dividido, como é numa orquestra de verdade, em áreas correspondentes a cada especialização (Naipes). Note que a área da especialização Cordas está subdividida, porém é considerada um espaço único.

Em cada área de especialização, existem locais para alocar os Músicos Instrumentistas e Virtuoses, de acordo com a silhueta de cada tipo de Músico. Ao alocá-lo, o jogador ganhará o bônus indicado no local, imediatamente.

NAIPES

Existem quatro grupos principais de instrumentos musicais em Orquestra, chamados Naipes. Cada jogador começa com um único Naipo, e pode conseguir todos os quatro até o final do jogo. É preciso ter os Naipes específicos para alocar os seus Músicos na Orquestra e nas Cartas de Cenário.

Exemplos de instrumentos que cada Naipo pode representar:

-  **Cordas** - violino, viola, violoncelo e contrabaixo
-  **Madeiras** - clarinete, requinta, clarone, flauta, piccolo, corne inglês, oboé, fagote e contrafagote
-  **Metais** - trombone, trompete, trompa e tuba
-  **Percussão** - caixa clara, timpano, pratos, carrilhão, xilofone e glockenspiel

TRILHA DE COLUNAS

No Tabuleiro de Teatro existe a Trilha de Colunas, uma série de espaços que cercam o Teatro. Os jogadores começam numa ponta e seguem, de coluna em coluna, passando por toda a Plateia, circulando a Orquestra e então terminam na Chapelaria.

Você se moverá pela Trilha de Colunas na maior parte das vezes usando a ação Mover-se pela Trilha de Colunas, no seu Tabuleiro de Academia. Este movimento ignora os espaços ocupados por outros marcadores na trilha. Por exemplo, se o jogador vermelho andar um espaço, e o espaço imediatamente à frente dele estiver ocupado pelo marcador do jogador amarelo, o vermelho irá pular aquele espaço, parando no seguinte da Trilha de Colunas (1). O único espaço que pode ser compartilhado por mais de um jogador (sem usar habilidades especiais) é o último espaço da Trilha de Colunas, A Chapelaria.

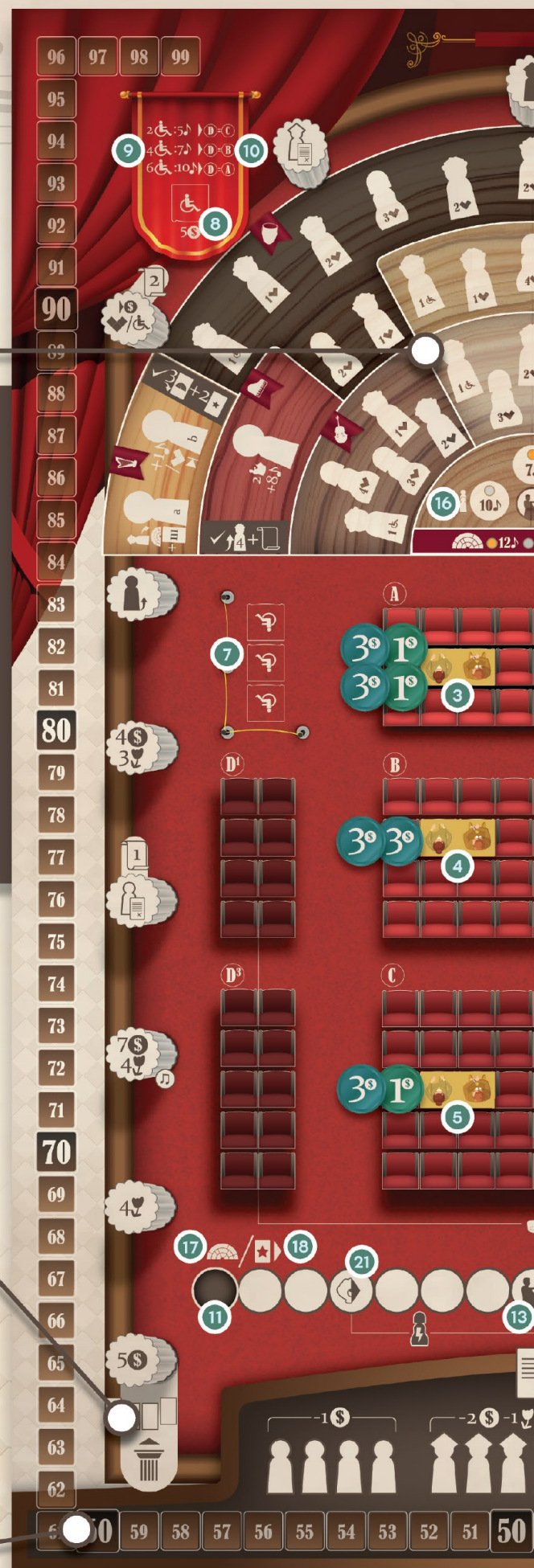
Receba o benefício de onde seu marcador parar. Além disso, ganhe um bônus (Peças de Cartaz ou Virtuose) quando passar por alguns espaços específicos mesmo que não pare naquela coluna. Esses bônus estão presentes na borda externa da Trilha de Colunas.

Ponto de Retorno

Em alguns locais da Trilha de Colunas você verá o símbolo de ponto de retorno. Ele é uma recompensa que está associada a algumas cartas de Cenário de nível ★: quando receber esse bônus, escolha e ganhe o bônus de um dos espaços da Trilha de Colunas que tenha este símbolo e pelo qual você já tenha passado ou chegado.

TRILHA DE PONTUAÇÃO

Na borda do Tabuleiro de Teatro, existe uma trilha que marca a quantidade de pontos de maestria de cada jogador. Toda vez que um jogador ganhar pontos de maestria, ande nesta trilha a quantidade de pontos ganhos. Se o jogador passar de 99 pontos de maestria, coloque também o Marcador de 100 pontos na Trilha (2). Vire este Marcador se ele passar de 200 pontos.





A PLATEIA

A Plateia é composta por 4 áreas (A, B, C e D). A área D é dividida em 4 partes, mas é considerada como uma área única. Ao colocar uma peça na Plateia, o espectador deve sempre ser posicionado em direção ao palco e alinhado com os espaços da Plateia. As peças também não podem sobrepor outras peças.

COLOCAÇÃO DE PEÇAS NA PLATEIA

A maior parte das oportunidades de colocação de peças na Plateia ocorre ao se alocar um Músico na Orquestra. Ao cobrir um espaço na Orquestra, uma quantidade de Peças de Plateia poderá ser colocada gratuitamente. Por exemplo, ao alocar um Instrumentista em um espaço da Orquestra com o símbolo 2♥, você poderá escolher quaisquer duas Peças de Plateia de seu estoque e colocar em qualquer espaço disponível nas 4 áreas da Plateia. Além desse bônus, é possível comprar assentos na Plateia a partir de Cartas de Cenário, de Mídias Sociais e através de um espaço na Trilha de Colunas. Quando você paga para colocar uma Peça de Plateia, é preciso pagar por cada um dos assentos da peça que deseja colocar. Isto é, para colocar uma Peça de Plateia como a do EXEMPLO na área A (3), é necessário gastar 8 Dinheiros; 6 Dinheiros se for na área B (4); 4 Dinheiros se for na área C (5); e 2 Dinheiros se for na área D (6).

LUGARES ESPECIAIS

Além das áreas A, B, C e D, existem 6 lugares na Plateia para serem ocupados por Peças de PCR (7). Não há ordem para ocupar esses espaços. As Peças de PCR aparecem como oportunidades de colocação em algumas cartas de Cenário, em espaços da Trilha de Colunas e na alocação de alguns Músicos na Orquestra. Essas oportunidades podem ser gratuitas ou pagas, dependendo da circunstância. O custo máximo das Peças de PCR é de 5 Dinheiros (8). Quem coloca Peças de PCR ganha pontos de maestria, como indicado no Tabuleiro de Teatro (9): 5 para quem colocar a 2ª Peça de PCR na Plateia, 7 para quem colocar a 4ª e 10 para quem colocar a 6ª.

Além disso, a quantidade de Peças de PCR alocadas mudam a pontuação da área D da Plateia (10):

- 2 peças de PCR colocadas -> cada peça na área D passa a valer 1 ponto de maestria;
- 4 peças de PCR colocadas -> cada peça na área D passa a valer 2 pontos de maestria;
- 6 peças de PCR colocadas -> cada peça na área D passa a valer 3 pontos de maestria.

TRILHA DE REGÊNCIA

Essa trilha é constituída pelos seguintes espaços: um à esquerda (11), outro à direita (12) e um espaço de chegada no centro (13). O jogador que for o primeiro a chegar com seus dois Marcadores ao espaço central da Trilha de Regência será nomeado o Regente e receberá imediatamente 7 pontos de maestria (14). Os demais jogadores que conseguirem chegar com seus dois Marcadores ao espaço central da Trilha de Regência receberão imediatamente 5 pontos de maestria (15). Com dois jogadores, ao invés de receber 5 pontos de maestria, o 2º jogador a chegar com seus dois Marcadores ao espaço central da Trilha de Regência ganha 10 pontos de maestria (16).

É possível movimentar seus Marcadores na Trilha de Regência ao realizar as seguintes ações:

Marcador da esquerda:

Alocar Músicos na Orquestra (17);

Realizar uma Apresentação Brilhante (18).

Marcador da direita:

Formar Público (19);

Evoluir sua Academia (20).

Um marcador da Trilha de Regência não pode passar do centro da Trilha. Se você fosse avançar além do centro com algum marcador, aquele marcador não se move. Quando um jogador conseguir chegar (ou passar) com seus dois Marcadores nos espaços indicados (21) da Trilha de Regência, desbloqueie e alocue imediatamente na Orquestra o Virtuoso com este símbolo.

Durante a pontuação de fim de partida, a ordem de chegada da Trilha de Regência define a prioridade de escolha das áreas da Plateia (A, B, C ou D) que o jogador deseja pontuar. A área não pode ser repetida pelos outros jogadores e apenas o jogador que escolheu a área irá pontuá-la.

Cartas de Cenário

As Cartas de Cenário representam situações, como na vida real, onde Músicos irão se apresentar em diversos locais. Existem quatro níveis de Cartas de Cenário (I, II, III e ★). As cartas de nível I e II estão disponíveis desde o início da partida; já as de nível III, apenas quando houver pelo menos 4 Instrumentistas em jogo, e as de nível ★, quando houver pelo menos 4 Músicos na Orquestra. Essa checagem de Músicos para desbloquear Cartas de Cenário vai ocorrer no final da rodada. Também no final da rodada reponha todas as cartas pegadas pelos jogadores, e, caso ninguém tenha alocado Músicos em algum dos níveis de Cartas de Cenário, coloque as três cartas daquele nível no fundo do respectivo baralho e então revele três novas cartas.

Em uma quantidade considerável de Cartas de Cenário, será necessário alocar pelo menos dois Músicos para realizar a apresentação. Nestes casos, é tudo ou nada: ou você aloca todos os Músicos necessários ao mesmo tempo ou não aloca nenhum Músico naquela carta. Podem ser alocados tanto Músicos da Academia quanto Músicos Convidados ou Contratados, mas é necessário que sejam acompanhados de pelo menos um Músico da sua Academia. As Cartas de Cenário são o único lugar onde é possível alocar Músicos Contratados (isto é, pagos em Dinheiro e/ou Prestígio).

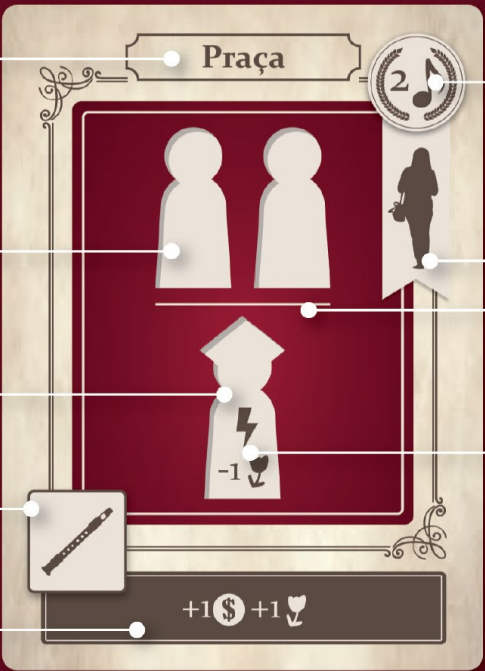
ANATOMIA DAS CARTAS DE CENÁRIO

NOME - onde ocorre a apresentação

ESPAÇO DE AÇÃO - Músicos que precisam ser alocados para cumprir a Carta de Cenário

REQUISITO - Naípe exigido para cumprir a carta

RECOMPENSA - bônus recebido pelo cumprimento da carta



PONTUAÇÃO - pontos de maestria ganhos ao cumprir a carta

PÚBLICO - ícone que representa o público daquela apresentação. Algumas cartas não possuem público ou apresentam o símbolo de Diapasão (ver abaixo)

TRAVESSÃO - indica que para cumprir a carta pode-se optar por alocar os Músicos na parte de cima ou na parte de baixo da carta

CUSTO - algumas cartas têm um custo, que deve ser pago imediatamente ao alocar o Músico naquele espaço

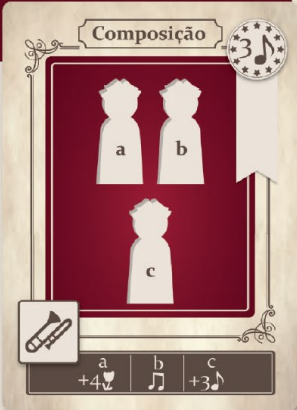


LIRA - ícone curinga de Naípe: qualquer Naípe pode cumprir a Carta de Cenário com esse ícone.



DIAPASÃO - ícone curinga de Público: para formar Público, o Diapasão pode ser qualquer ícone de Público. (ver o tópico Formar Público, em Ações Complementares).

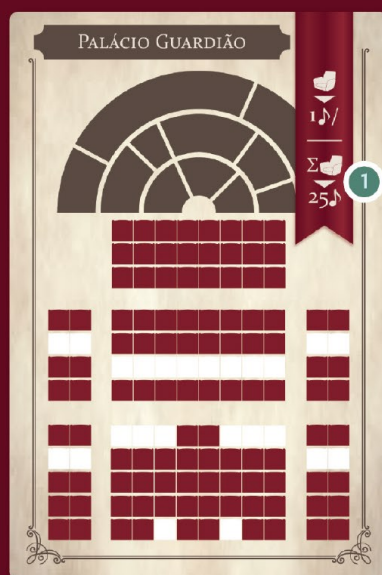
MÚLTIPLAS RECOMPENSAS - Em algumas Cartas de Cenário de nível ★, você pode optar por alocar um ou mais Músicos. Dessa forma, você vai ganhar múltiplas recompensas de acordo com os Músicos que foram alocados. Nessas cartas, cada requisito de Músico tem uma letra, de **a** até **c**, e, para cada Músico alocado nela, você vai ganhar o bônus descrito naquela letra. Porém os Músicos devem ser colocados em ordem: para alocar algum Músico no espaço **b**, precisa ter alocado um Músico na letra **a**; e para alocar no espaço **c**, é preciso ter alocado no espaço **b**.



CARTAS DE TEATRO

As Cartas de Teatro trazem uma representação do Tabuleiro de Teatro, com os espaços de Plateia. Elas são os objetivos secretos dos jogadores e indicam os espaços da Plateia que você deve ocupar com suas Peças de Plateia. Cada espaço em branco da Carta de Teatro que o jogador conseguir ocupar com peças da sua cor dará 1 ponto de maestria no final do jogo. Caso consiga ocupar todos, ganhará 25 pontos de maestria, como descrito na flâmula da Carta de Teatro (1).

Atenção: são os espaços em branco na Carta de Teatro que devem estar ocupados!



CARTAZES

Em alguns espaços da Trilha de Colunas, você ganhará como bônus partes para montagem de um Cartaz. Existem 4 Cartazes, que são divididos em 4 partes. Ao chegar no (ou passar do) espaço da primeira parte de Cartaz (1), você poderá escolher, dentre os Cartazes ainda disponíveis, qual Cartaz irá começar a montar e pegar para si a primeira parte dele, colocando-a no seu Tabuleiro de Academia. Agora, aquele Cartaz é exclusivo seu e nenhum outro jogador poderá pegar partes dele.

Cada Cartaz tem efeitos especiais únicos, que podem ser imediatos (um benefício que acontece no momento em que a Peça é pega) ou contínuos (um benefício que está ativado até o final do jogo). Além disso, completar o Cartaz dá pontos de maestria imediatamente (2) para quem o fez em primeiro, em segundo e em terceiro lugares.



Rodada

A rodada começa com o jogador inicial alocando seus Músicos em espaços de ação. Se quiser, ele poderá realizar ações complementares. A fase de Alocação segue em sentido horário até chegar no jogador inicial. Então, também começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, inicia-se a fase de Resolução, com os jogadores recolhendo os Músicos colocados nos espaços de ação e realizando seus efeitos. Nessa fase, os jogadores também podem realizar ações complementares.

Após todos terem resolvido suas ações, o jogo tem uma etapa de checagem de final de jogo e de manutenção. Caso pelo menos um dos gatilhos de fim de jogo tenha sido acionado, haverá uma Rodada Especial de alocação na Orquestra, seguido da contagem de pontuação final de jogo. Se nenhum gatilho de fim de jogo for acionado, uma nova rodada começa.



FASE DE ALOCAÇÃO

Nesta fase, na sua vez, você deve colocar os Músicos da sua reserva nos espaços de ação. Caso tenha, no espaço alocado, algum custo ou bônus com este símbolo ⚡, ele deve ser pago ou recebido imediatamente. Os custos aparecem com o símbolo de negativo (pagar), enquanto que os bônus estão com o símbolo de positivo (receber).

Existem 6 ações possíveis para alocação de seus Músicos:

- Evoluir sua Academia
- Evoluir seus Músicos
- Mover-se na Trilha de Colunas
- Repercutir nas Redes Sociais
- Realizar Câmbio
- Cumprir Cartas de Cenário

Além dessas ações, você pode fazer também ações complementares:

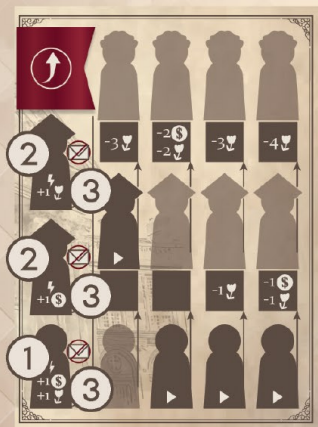
- Formar Público
- Realizar uma Apresentação Brilhante
- Enviar Músicos à Orquestra

Ao terminar as suas alocações, passe a vez para o jogador à sua esquerda.



EVOLUIR SUA ACADEMIA

Para evoluir sua Academia (adicionar uma flâmula que ainda não possua), você precisa alocar os Músicos que são requisitados (1) e pagar os custos indicados (2). Você deve sempre evoluir a Academia pelo espaço livre mais à esquerda. Caso tenha os Músicos necessários e possa pagar os custos, é possível evoluir sua Academia mais de uma vez na mesma rodada. Qualquer Música pode ser colocado aqui, inclusive Freelancer Convidado.



EVOLUIR SEUS MÚSICOS

No Tabuleiro de Academia, existem 3 espaços para a evolução dos seus Músicos. A hierarquia de evolução dos Músicos é Iniciante -> Profissional -> Instrumentista. No espaço da linha inferior (1), você irá alocar um Iniciante para que ele evolua para um Profissional. Os espaços das duas linhas acima são para evolução de Profissional para Instrumentista (2). Na Fase de Alocação, se alocar um Música em algum desses espaços, receba imediatamente o bônus indicado (3). Você pode alocar até três Músicos por rodada para evolui-los.

Somente Músicos da sua Academia podem ser evoluídos! Músicos Convidados não podem ser alocados neste espaço.



**MOVER-SE NA TRILHA DE COLUNAS**

Você pode alocar um Músico para se movimentar pela Trilha de Colunas até uma certa quantidade de colunas, dependendo do tipo de Músico alocado neste espaço. Qualquer Músico pode ser colocado aqui, inclusive Freelancer Convidado.

REPERCUTIR NAS REDES SOCIAIS

Você pode tentar a sorte nas Redes Sociais. Para isso, aloque um dos seus Músicos neste espaço. Os bônus só serão recebidos durante a Fase de Resolução e dependem do tipo de Músico alocado. Qualquer Músico pode ser colocado aqui, inclusive Freelancer Convidado.

**REALIZAR CÂMBIO**

Você pode trocar Prestígio por Dinheiro e/ou Dinheiro por Prestígio. Para isso, aloque um dos seus Músicos no espaço dessa ação. Independente do tipo de Músico, essa ação tem o mesmo efeito. Qualquer Músico pode ser colocado aqui, inclusive Freelancer Convidado.

CUMPRIR CARTAS DE CENÁRIO

Essa ação representa situações reais, onde Músicos irão se apresentar em diversos locais, levando a música erudita para os mais diferentes públicos. Para isso, aloque seus Músicos nos espaços de ação de uma ou mais Cartas de Cenário de um Naípe que a sua Academia contempla. Algumas cartas de Cenário mais avançadas têm custos ao alocar o Músico em um espaço de ação específico. Este custo deve ser pago na Fase de Alocação, assim que o Músico for colocado naquele espaço.

Em uma quantidade considerável de Cartas de Cenário, será necessário alocar pelo menos dois Músicos para realizar a apresentação. Nestes casos, é tudo ou nada: ou você aloca todos os Músicos necessários ao mesmo tempo ou não aloca nenhum Músico naquela carta. Podem ser alocados tanto Músicos da Academia quanto Músicos Convidados ou Contratados, mas é necessário que sejam acompanhados de pelo menos um Músico da sua Academia. As Cartas de Cenário são o único lugar onde é possível alocar Músicos Contratados (isto é, pagos em Dinheiro e/ou Prestígio).

**FASE DE RESOLUÇÃO**

Nesta fase, na sua vez, você deve resolver os efeitos das ações que alocou na Fase de Alocação, na ordem que quiser. Além disso, você poderá realizar ações complementares. Após resolver todas as ações, passe a vez para o jogador à sua esquerda.

**EVOLUIR SUA ACADEMIA**

Para resolver essa ação, retorne os Músicos alocados para a sua reserva (1) (ou retorne-o para a Área de Freelancers se ele for Músico Convidado). Em seguida, escolha uma nova flâmula de especialização que a Academia ainda não possua (2) e coloque no espaço correspondente (3).

AS FLÂMULAS DA ACADEMIA

A flâmula já impressa representa o Naípe que a sua Academia é proficiente. Além disso, ela permite que você aloque 1 Músico na Orquestra por rodada na Fase de Resolução.

Cada evolução da Academia traz um benefício, que não é cumulativo com o anterior, isto é, o benefício anterior é suplantado pela flâmula mais nova.



1ª Flâmula - você desconsidera o primeiro olho fechado (1) ao abrir cartas de Mídias Sociais (ver ação Repercutir nas Redes Sociais). Além disso, você pode alocar 1 Músico na Orquestra (2) a cada rodada (mesmo benefício da flâmula impressa).

2ª Flâmula - você desconsidera os dois primeiros olhos fechados (3) ao abrir cartas de Mídias Sociais. Além disso, você pode alocar até dois Músicos na Orquestra (4) a cada rodada. Por fim, ganha o Virtuoso correspondente (5) e deve colocá-lo imediatamente na Orquestra; realize também os efeitos do local que escolheu para aquele Virtuoso e ande na Trilha de Regência por ter alocado na Orquestra.



3ª Flâmula - você desconsidera os três primeiros olhos fechados (6) ao abrir cartas de Mídias Sociais. Além disso, você pode alocar até três Músicos na Orquestra (7) a cada rodada. Ganhe o 5º Músico, o Virtuoso (9), para compor sua Academia, colocando-o imediatamente em sua reserva. Receba também a pontuação devida (8) por ter cumprido toda a evolução da Academia: o primeiro jogador a cumprir ganha 7 pontos de maestria; o segundo jogador, 4 pontos; o terceiro jogador, 2; e o quarto jogador recebe os bônus revelados nos espaços de Virtuoso de todas as Academias (9) (este último somente em partidas com 4 jogadores).



EVOLUIR SEUS MÚSICOS



Para resolver essa ação, mova o Músico alocado para um espaço livre de seu tipo (1) e que possua um Músico imediatamente acima (2), pague o custo de evolução (valor entre os dois músicos), se for o caso (3) e, em seguida, pegue esse Músico e coloque-o na sua reserva (4). Se não conseguir pagar o custo de evolução, aquele Músico se torna repetente: retorne-o para o espaço de ação, ganhe o bônus daquele espaço e deixe-o ali até a próxima Fase de Resolução, onde você terá a oportunidade de tentar evoluí-lo de novo. No caso de não haver espaço livre com um Músico imediatamente acima, mova o Músico alocado para o espaço livre mais à esquerda e pegue o Músico do próximo nível mais à esquerda possível (pagando os custos de onde o retirou, se necessário).



MOVER-SE NA TRILHA DE COLUNAS



Para resolver essa ação, retorne o Músico alocado para a sua reserva (ou retorne-o para a Área de Freelancers se ele for um Músico Convidado) e movimente o Marcador da Trilha de Colunas. Alocando um Iniciante, será possível movimentar-se 1 espaço; alocando um Profissional, 1 ou 2; e alocando um Instrumentista ou Virtuoso, 1, 2 ou 3. O movimento "pula" as casas que têm marcadores de outros jogadores. Ao final da movimentação, receba o bônus do espaço em que o seu Marcador parou, e em seguida ganhe os efeitos presentes na borda externa dos espaços por onde passou.



REALIZAR CÂMBIO



Para resolver essa ação, retorne o Músico alocado para a sua reserva (ou retorne-o para a Área de Freelancers se ele for um Músico Convidado) e troque Moedas, devolvendo para o banco e então pegando de lá. Você pode devolver até 5 valores de Moedas, em qualquer quantidade de Dinheiro e/ou Prestígio. Então pegue o dobro de Moedas que sejam do tipo contrário ao que devolveu ao banco.

Por exemplo, na mesma ação de Realizar Câmbio você pode trocar 3 valores em Moedas de Dinheiro e 2 valores em Moedas de Prestígio por 6 de Prestígio e 4 de Dinheiro.



REPERCUTIR NAS REDES SOCIAIS



Para resolver essa ação, retorne o Músico alocado (1) para a sua reserva (ou retorne-o para a Área de Freelancers se ele for um Músico Convidado), receba o bônus (2) e abra a quantidade de Cartas de Mídias Sociais correspondente ao tipo de Músico (3).

Ao abrir Cartas de Mídias Sociais, ganhe os bônus das Cartas de Mídias Sociais abertas. Porém podem aparecer olhos fechados (4), que representam falta de engajamento. Se o nível da sua Academia (5) não permitir ignorar esses olhos fechados, não receba o bônus de nenhuma das Cartas de Mídias Sociais (6).

Depois de resolvidas as cartas, coloque-as numa pilha de descarte ao lado do baralho de Mídias Sociais. Se, ao abrir Cartas de Mídias Sociais, o baralho não tiver cartas o suficiente, compre todas as cartas remanescentes, embaralhe a pilha de descarte formando um novo baralho e então compre desse baralho até ter a quantidade total pedida pelo efeito.



CUMPRIR CARTAS DE CENÁRIO



Para resolver essa ação, retorne os Músicos da Academia alocados para a sua reserva e os Músicos Contratados e Convidados para o espaço correspondente no Tabuleiro de Teatro. Receba imediatamente as pontuações (1) e os bônus (2) da Carta de Cenário e coloque a Carta de Cenário cumprida junto de sua Academia, com seu verso para cima. Essa Carta de Cenário poderá ser usada para Formar Público ou, se for de nível ★, poderá ser usada para Realizar uma Apresentação Brilhante.

ATENÇÃO: caso a Carta de Cenário não possua ícone de Público, ela deverá ser colocada junto da sua Academia com seu verso para baixo.



AÇÕES COMPLEMENTARES

No seu turno, a qualquer momento, durante as Fases de Alocação e de Resolução, você poderá realizar algumas ações complementares com as suas Cartas de Cenário cumpridas, além de enviar os seus melhores Músicos para a Orquestra.

FORMAR PÚBLICO

Você pode virar para baixo três Cartas de Cenário que já tenha cumprido para movimentar o seu Marcador da direita na Trilha de Regência. Elas devem ter ícones de Público iguais ou todos devem ter ícones de Público diferentes. O Diapasão representa um símbolo curinga, isto é, pode ser usado como qualquer tipo de Público.

REALIZAR UMA APRESENTAÇÃO BRILHANTE

Você pode virar para baixo uma Carta de Cenário do nível ★ que já tenha cumprido para movimentar o seu Marcador da esquerda na Trilha de Regência. Assim, no caso das Cartas de Cenário do nível ★, você deve decidir se irá usá-la para avançar na esquerda ou na direita (ao Formar Público) na Trilha de Regência.



ENVIAR MÚSICOS À ORQUESTRA

Você pode alocar seus Instrumentistas, ou o seu quinto integrante Virtuoso, na Orquestra, durante a sua vez. Você só pode colocar em lugares vazios e em espaços de especialização que você já tenha o Naípe na sua Academia. Todos os lugares têm um bônus associado, que é o de colocar uma quantidade de Peças de Plateia da sua reserva ou uma Peça de PCR na Plateia. Lembre-se de sempre movimentar o Marcador da esquerda da Trilha de Regência ao realizar essa ação. Quando você aloca um Músico Instrumentista na Orquestra, adicione à sua reserva o Músico Iniciante de uma coluna onde não haja Instrumentista no seu Tabuleiro de Academia.

A quantidade de Músicos que podem ser alocados no Tabuleiro de Teatro é baseada na evolução da sua Academia e definida por rodada. Se você só pode alocar 1 Músico na Orquestra, não pode Enviar um Músico à Orquestra na Fase de Alocação e 1 na Fase de Resolução. Os três primeiros Virtuoses não contam para essa quantidade de Músicos enviados à Orquestra.



Final de Rodada

Quando o último jogador passar a vez na Fase de Resolução, os jogadores farão uma etapa de Checagem, seguida de uma etapa de Manutenção para a próxima rodada, se houver.

Etapa de Checagem

Confira se alguma das condições foi atendida para a adição das Cartas de Cenário de nível III e de nível ★:

- Cartas de Cenário de nível III: deve haver pelo menos 4 Músicos Instrumentistas já desbloqueados. Para facilitar a conta (caso algum deles já tenha sido Enviado à Orquestra), veja os espaços vazios de Instrumentista no Tabuleiro de Academia de cada jogador.
- Cartas de Cenário de nível ★: deve haver pelo menos 4 Músicos na Orquestra.

Gatilhos de Fim de Jogo

Na Etapa de Checagem também ocorre a verificação dos gatilhos de Fim de Jogo. Se pelo menos um desses gatilhos for acionado, proceda para o Fim de Jogo. Se não, prossiga para a etapa de Manutenção para jogar uma próxima rodada.

Os gatilhos que acionam o final da partida são:

- se as seções da Plateia A, B, C e D estiverem todas preenchidas;
- se uma quantidade mínima em cada Naípe na Orquestra estiver preenchida: em partidas com 3 ou 4 jogadores, quando existir pelo menos 4 Músicos em cada um dos Naipes na Orquestra, e em partidas com 2 jogadores, quando existir pelo menos 3 Músicos em cada um dos Naipes na Orquestra;
- se uma das pilhas de Cartas de Cenário acabar e não tiver cartas suficientes para repor: este gatilho acontece sempre na etapa de Manutenção.

Etapa de Manutenção

Os jogadores devem completar as fileiras de Cartas de Cenário que estiverem incompletas. Caso uma fileira não esteja incompleta neste momento, ou seja, se ninguém tiver cumprido nenhuma das cartas presentes, substitua toda a fileira, colocando as cartas retiradas no fundo da pilha correspondente. Em seguida, o jogador com o Marcador de Primeiro Jogador entrega-o para o jogador à sua esquerda.



Final de Jogo

A partida termina quando um dos gatilhos de final de jogo for acionado. Lembre-se: a verificação dos gatilhos acontece somente após a fase de Resolução. Em seguida, haverá uma Rodada Especial, e depois a Pontuação Final.

RODADA ESPECIAL

O jogador com o marcador de Primeiro Jogador entrega este marcador para o jogador à sua esquerda, como na etapa de Manutenção. Começando com o jogador inicial, e seguindo em sentido horário, cada jogador somente poderá realizar a ação complementar Enviar Músicos à Orquestra. Lembrando que há um limite de Músicos que podem ser colocados, indicado abaixo da sua flâmula mais a direita baseado em quantas Flâmulas de Especialidade sua Academia tem. Você ainda pode colocar peças na Plateia e andar seu marcador desde que tenha espaço na Plateia e não tenha chegado com o marcador da esquerda na Trilha de Regência, resolvendo os espaços na Orquestra da mesma forma que numa rodada convencional.



Pontuação Final

Por fim, é realizada a contagem de pontos de cada jogador e aquele com mais pontos de maestria é o vencedor.

Dê pontos de maestria aos jogadores em 4 quesitos:

- **ORQUESTRA** - Pontuação pelo controle das áreas dos Naipes na Orquestra.

Faça esta contagem para cada um dos Naipes:

- Quem tiver o maior número de Músicos em cada espaço de especialização ganha 12 pontos de maestria; o segundo recebe 8; o terceiro, 4; e o quarto, 2.

- No caso de empate, as pontuações são somadas e divididas entre os jogadores empatados. Por exemplo: se dois jogadores empatarem com o maior número de Músicos alocados no espaço de Cordas, as pontuações 12 e 8 são somadas e divididas entre os dois jogadores empatados. Então cada um recebe 10 pontos por aquele Naipe. Ainda, se o empate acontecer entre três jogadores pelo maior número de Músicos alocados, são somadas as pontuações 12, 8 e 4 que, divididas, concedem 8 pontos a cada um dos três jogadores empatados. Se ocorrer empate, os jogadores não empatados disputarão os pontos restantes, de acordo com as posições deles em relação aos jogadores empatados. Por exemplo, se os dois primeiros empatarem, cada um recebe 10 pontos. Então o próximo jogador, ficará com 4 pontos, que é a pontuação do terceiro. Note que só será possível pontuar em uma área de especialização se o jogador possuir pelo menos um Músico nessa área.

- **PLATEIA** - Cada jogador deve escolher uma área da Plateia para pontuar. Começando com o jogador Regente e seguindo na ordem dos outros jogadores que chegaram à Regência, cada jogador escolhe uma área para pontuar. Áreas já pontuadas **não** podem ser escolhidas.

A pontuação é pela quantidade de Peças que o jogador tem naquela área, não pela quantidade de assentos. Na Área A, o jogador que a escolheu pontua 3 pontos de maestria por Peça dele naquele local. Na Área B são 2 pontos de maestria por Peça. Na Área C, apenas 1 ponto de maestria por Peça, e na Área D, 0,5 ponto de maestria por Peça, arredondado para cima.

A Área D está dividida em 4 regiões, mas a pontuação leva em conta todas as regiões (D1, D2, D3 e D4). Além disso, a pontuação por Peça na Área D pode aumentar, baseado na quantidade de Peças de PCR que foram alocadas em seus Lugares Especiais (veja a seção Lugares Especiais na página 11).

Caso um ou mais jogadores não chegue no final da Trilha de Regência, use a sequência abaixo para definir a ordem de escolha da área da Plateia:

- Quem tem um dos marcadores mais próximo do centro (no caso de empilhamento de marcadores, os que estiverem mais abaixo estão mais próximos do centro);
- Quem tem mais Instrumentistas (não Virtuoses) na Orquestra;
- Quem tem mais Cartas de Cenário cumpridas;
- Quem tem mais Moedas de Prestígio.
- Se ainda houver um empate, a ordem de escolha entre os empatados será na ordem inversa do turno. Quem estiver mais longe do primeiro lugar vai primeiro.

- **CARTAS DE TEATRO** - Cada “assento” branco na Carta de Teatro que o jogador conseguir ocupar com suas Peças de Plateia no Tabuleiro de Teatro rende 1 ponto de maestria. Caso consiga ocupar todos os espaços indicados pela sua Carta de Teatro, você ganha 25 pontos de maestria no total.

- **MOEDAS** - Cada 5 valores em Moedas de Dinheiro ou Prestígio não utilizadas pelo jogador valem 1 ponto de maestria. Por exemplo, se um jogador possuir 3 de Dinheiro e outras 7 de Prestígio, terá 10 valores em Moedas no total, o que lhe rende 2 pontos de maestria.

EMPATES

Caso ocorra empate, dentre os jogadores empatados, avaliam-se os seguintes critérios de desempate na ordem:

- quem tem mais Instrumentistas na Orquestra;
- quem chegou mais longe na Trilha de Colunas;
- quem tem mais Cartas de Cenário de Nível ★;
- quem tem mais Cartas de Cenário de Nível I.

Persistindo o empate, a vitória é compartilhada entre os jogadores empatados.

MUDANÇAS EM PARTIDAS COM 2 JOGADORES

As seguintes mudanças ocorrem em partidas com 2 jogadores:

- O 2º jogador a chegar com seus dois Marcadores ao ponto central da Trilha de Regência ganha 10 pontos de maestria;
- O 1º jogador a chegar ao espaço final da Trilha de Colunas não recebe 2 pontos de maestria adicionais caso o outro jogador complete seu Cartaz.

Dicas

Em Orchestra, existem diversas oportunidades para pontuar. Fique atento para elevar a qualidade da sua Academia e Músicos ao máximo, seja buscando aquele lugar especial na Orquestra do Tabuleiro de Teatro, seja colocando suas Peças de Plateia em áreas que vão render mais pontuações. Além disso, muitos pontos de maestria podem estar ao seu alcance ao cumprir Cartas de Cenário, e de repente aquelas moedas de Dinheiro e Prestígio extras façam a diferença no final da partida. Seja qual for a sua estratégia, você terá a oportunidade de reavaliá-la no decorrer do jogo, ajustando conforme as ações dos seus adversários.

Abaixo, destacamos as oportunidades de pontuação que ocorrem durante a partida e as diversas disputas que você pode considerar ao montar a sua estratégia para ser a Academia mais prestigiada em Orchestra:

OPORTUNIDADES DE PONTUAÇÃO

- Imediatamente:
 - Cartas de Cenário
 - Cartas de Mídias Sociais
 - Lugares Especiais
 - Trilha de Colunas
 - Trilha de Regência
 - Montagem do Cartaz
 - Evolução da Academia
- Ao final da partida:
 - Cartas de Teatro
 - Orquestra
 - Plateia
 - Moedas

DISPUTAS

- Trilha de Colunas: 7 pontos de maestria para quem chegar ao final, além de mais 2 pontos de maestria por jogador que completar o Cartaz depois de ter chegado neste espaço. Essa pontuação muda em partidas para 2 jogadores.
- Trilha de Regência: 7 pontos de maestria para o primeiro jogador que chegar com seus dois Marcadores ao ponto central da Trilha de Regência. Demais jogadores recebem apenas 5 pontos de maestria (para 2 jogadores, o segundo jogador recebe 10 pontos de maestria).
- Montagem do Cartaz: 6 pontos de maestria para o primeiro jogador a completar seu Cartaz, 4 para o segundo e 2 para o terceiro.
- Evolução da Academia: 7 pontos de maestria para o primeiro jogador que evoluir totalmente sua Academia, 4 para o segundo, 2 para o terceiro e, para o quarto, a soma de todos os bônus indicados nos locais de onde foram retirados os Virtuoses dos últimos espaços, que são: 2 pontos de maestria, colocar duas Peças de Plateia gratuitamente, 8 de Dinheiro e 8 de Prestígio.
- Carta de Teatro: 1 ponto de maestria por cada espaço branco que tiver sido ocupado com Peças de Plateia do jogador. Caso preencha todos os espaços em branco com suas Peças de Plateia, ganhe 25 pontos de maestria no total.
- Lugares Especiais: 5 pontos de maestria para quem colocar a segunda peça de PCR na Plateia, 7 para quem colocar a quarta e 10 para quem colocar a sexta.

Cartas de Cenário

Apêndice

Legenda das bonificações



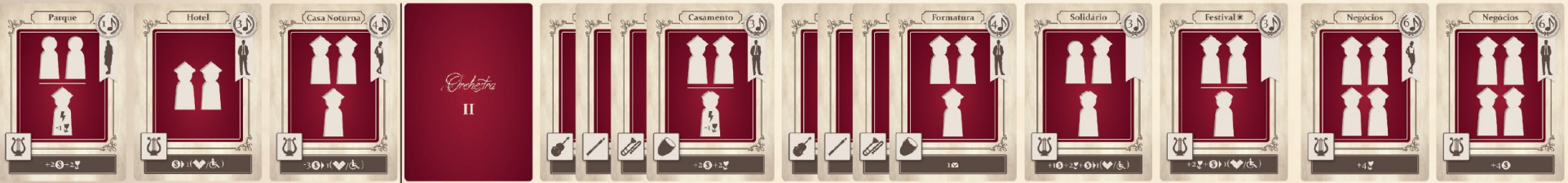
Receba 1 de Dinheiro e 1 de Prestígio

Receba 1 de Dinheiro, 1 de Prestígio e mais 1 valor à sua escolha

Receba 1 de Dinheiro e 2 de Prestígio

Receba 2 de Dinheiro

Receba 3 de Prestígio



Receba 2 de Dinheiro e 2 de Prestígio

Pague o custo para colocar uma Peça de Plateia ou PCR no Tabuleiro de Teatro

Pague 3 de Dinheiro para colocar uma Peça de Plateia ou PCR no Tabuleiro de Teatro

Receba os valores em Moedas indicados

Receba 1 Músico Convidado à sua escolha

Receba os valores indicados, além de colocar uma Peça de Plateia ou PCR no Tabuleiro do Teatro, pagando o custo

Receba os valores em Moedas indicados



Receba os valores em Moedas indicados

Receba 1 Músico Convidado à sua escolha

Receba os valores e 1 Músico Convidado à sua escolha

Coloque grátis uma Peça de Plateia ou PCR no Tabuleiro de Teatro

Coloque grátis uma Peça de Plateia no Tabuleiro de Teatro

Receba os valores em Moedas indicados



Receba os valores em Moedas indicados

Coloque grátis uma Peça de Plateia ou PCR no Tabuleiro de Teatro

a) Receba os valores indicados
b) Coloque uma Peça de Plateia ou PCR no Tabuleiro de Teatro e pague o custo

a) Receba os valores indicados
b) Receba o bônus do Ponto de Retorno

Receba o bônus do Ponto de Retorno

a) Receba os valores indicados
b) Receba o bônus do Ponto de Retorno
c) Receba 3 pontos de maestria



Pague 4 de Dinheiro para colocar uma Peça de Plateia ou PCR no Tabuleiro de Teatro

Pague 4 de Dinheiro para colocar uma Peça de Plateia no Tabuleiro de Teatro

Receba 1 Músico Convidado à sua escolha

Orchestra

Estrutura da Rodada

1. Fase de Alocação

A partir do jogador inicial, cada jogador, na sua vez, posiciona seus Músicos nos espaços de ação que quiser ativar.

2. Fase de Resolução

A partir do jogador inicial, cada jogador, na sua vez, realiza o efeito de todos os espaços de ação onde haja um Músico seu alocado, na ordem que preferir. Assim que o efeito da ação for realizado, aquele Músico retorna à reserva do jogador.

Ações Disponíveis

A - Evoluir sua Academia: receba a especialização escolhida.

B - Evoluir seus Músicos: melhore o Músico alocado.

C - Repercutir nas Redes Sociais: receba o bônus e revele uma quantidade de cartas, a depender do Músico alocado.

D - Realizar Câmbio: troque Dinheiro por Prestígio, e vice-versa, pelo dobro do que entregou. Entregue o valor limite de até 5 e receba até 10.

E - Mover-se na Trilha de Colunas: avance o número de espaços possíveis, a depender do Músico alocado, e receba o bônus.

F - Cumprir Cartas de Cenário: escolha a carta e aloque os Músicos como requisitado. Na resolução, colete a carta, o bônus e marque os pontos. Músicos Contratados só podem ser usados nessa ação.



AÇÕES COMPLEMENTARES

Podem ser usadas tanto na Fase de Alocação quanto na Fase de Resolução.

Formar Público - ande 1 casa na Trilha de Regência (marcador da direita) com 3 Públicos iguais ou 3 Públicos diferentes.

Realizar uma Apresentação Brilhante - ande na Trilha de Regência (marcador da esquerda) com uma Carta de Cenário de nível ★.

Enviar Músicos à Orquestra - aloque um Músico, Instrumentista ou Virtuoso, na Orquestra. Ao alocar um Músico Instrumentista, adicione um dos Músicos Iniciantes de sua Academia para sua reserva.

3. Etapa de Checagem

Verifique se um novo nível de Cartas de Cenário será aberto:

- nível III: quando houver 4 Instrumentistas em jogo
- nível ★: quando houver 4 Músicos na Orquestra

4. Fim de Jogo

Disparado quando houver uma dessas condições:

- A Plateia estiver completa (exceto PCR).
- Quantidade de Músicos na Orquestra por Naípe é alcançada (2 jogadores, 3 Músicos em cada Naípe; 3 e 4 jogadores, 4 Músicos em cada Naípe).
- Uma pilha de Cartas de Cenário se esgotar, sem cartas para reposição.

Caso nenhuma das condições aconteça, siga para a Etapa de Manutenção.

5. Etapa de Manutenção

- Reponha as Cartas de Cenário. Se em um nível nenhuma carta foi pega, substitua as cartas daquele nível por novas 3 cartas.
- O marcador de Primeiro Jogador é passado para o jogador à esquerda.

Caso alguma condição de Fim de Jogo for disparada, há uma Rodada Especial apenas para a ação complementar Enviar Músicos à Orquestra.

Pontuação Final

- **Orquestra:** controle de área por Naípe
- **Plateia:** cada jogador pontua uma área da Plateia; a ordem é definida pela Trilha de Regência
- **Teatro:** cada jogador pontua por assento preenchido com peça de sua cor em sua Carta de Teatro
- **Moedas:** cada jogador soma todo Dinheiro e Prestígio que ainda tem e ganha 1 ponto de maestria a cada 5 valores

Crítérios de Desempate

- Mais Músicos Instrumentistas na Orquestra
- Mais longe na Trilha de Colunas
- Mais Cartas de Cenário nível ★
- Mais Cartas de Cenário de nível I

Cartas de Mídias Sociais



Receba os valores nas quantidades indicadas

Receba os pontos indicados

Receba 1 Músico Convidado à sua escolha

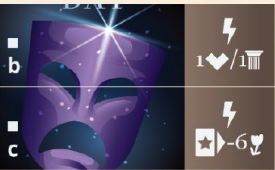
Anula todos os bônus das cartas reveladas

Coloque 1 Peça de Plateia ou PCR, com desconto de 2 de Dinheiro por assento

Cartazes

- 1: escolha e pegue a primeira parte (a) de um Cartaz dentre os ainda disponíveis.
- 2: continue o seu Cartaz com sua segunda parte (b).
- 3: continue o seu Cartaz com sua terceira parte (c).
- 4: termine o seu Cartaz com sua quarta parte (d). Lembre de ganhar pontos de maestria, dependendo de quantos outros jogadores já completaram seus Cartazes.

+2.♫/14: quem estiver neste espaço ganha 2 Pontos de Maestria toda vez que um outro jogador completar seu Cartaz. Esse efeito não acontece em uma partida para 2 jogadores.



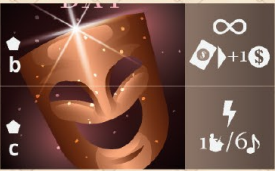
b: Imediatamente - coloque uma Peça de Plateia gratuitamente ou ande 1 espaço na Trilha de Colunas.

c: Imediatamente - pague 6 de Prestígio para pegar uma Carta de Cenário de nível ★, ganhando todos os pontos e bônus. A carta deve estar vazia (sem Músicos em cima) e pode também ser pega do topo do baralho.



b: Efeito contínuo - sempre que você andar na Trilha de Colunas, pode pagar 2 de Prestígio para parar no mesmo espaço que outro jogador. Ganhe o bônus daquele espaço normalmente.

c: Imediatamente - coloque uma Peça de Plateia gratuitamente ou ganhe 6 pontos de maestria.



b: Efeito contínuo - sempre que uma Carta de Cenário ou de Mídias Sociais der Dinheiro a você, ganhe mais 1 de Dinheiro.

c: Imediatamente - ande um espaço na Trilha de Regência (à esquerda ou à direita, você escolhe) ou ganhe 6 pontos de maestria.



b: Efeito contínuo - sempre que pagar para colocar Peças de Plateia, pague 1 de Dinheiro a menos por assento na primeira peça, com um limite de 3 assentos. É possível colocar Peças de Plateia maiores, mas esse desconto só se aplicará a 3 dos assentos daquela peça.

c: Imediatamente - ande um espaço na Trilha de Regência (à esquerda ou à direita, você escolhe) ou ande um espaço na Trilha de Colunas.

Iconografia

Valor em Dinheiro

Valor em Prestígio

Pontos de maestria

Pague: retorne para o banco o valor na respectiva moeda

Receba: pegue do banco o valor na respectiva moeda

Receba um ou outro bônus

Início

Final, gatilhos de fim de jogo

Receba ou pague o custo assim que alocar o Músico num espaço de ação com este símbolo, ganhe o bônus de um Cartaz ou Envie um Músico Virtuoso específico à Orquestra

Evoluir Músico gratuitamente - aloque um Músico específico da sua reserva e ganhe o Músico acima sem pagar custo. Se não tiver o tipo de Músico disponível em sua reserva quando esse efeito resolver, nada acontece

Enviar um Músico à Orquestra - indica quantos Músicos você pode enviar por rodada à Orquestra

Indica quantos Olhos Fechados são ignorados na ação Repercutir nas Redes Sociais

Pague 5 do que estiver à esquerda para ganhar o dobro do que estiver à direita

Quantidade de espaços máxima que o seu marcador vai andar na Trilha de Colunas

Quantidade de Cartas de Mídias Sociais que serão abertas

Lembrete de que não pode ser alocado Músico Convidado neste espaço de ação



Relativo à área ou peças de PCR. Indica também colocar uma Peça de PCR gratuitamente

Colocar Peças de Plateia pagando o custo

Convidar o Músico Freelancer específico para a sua Academia

Convidar Músico Freelancer de qualquer tipo para a sua Academia

Indica o ponto final na Trilha de Regência e o local do regente

No jogo para 2, indica o local onde deverá ficar o marcador do 2º jogador a chegar com os 2 marcadores no centro da Trilha de Regência

No jogo para 3+, indica o local onde deverão ficar os marcadores dos demais (após o 1º) jogadores que chegarem com os 2 marcadores no centro da Trilha de Regência

Coloque no máximo a quantidade de Peças de Plateia indicada, gratuitamente

Pague X valores de Dinheiro para colocar X Peças de Plateia

Ao chegar com os marcadores nesses dois ícones da Trilha de Regência, conquiste o Virtuoso

Se todos os espaços em branco da Carta de Teatro forem preenchidos, ganhe 25 pontos de maestria

Assento na Plateia

Peça de Plateia

Músico Iniciante

Escolha uma Carta de Cenário de nível I, II ou III, aberta (sem Músicos sobre ela) ou fechada e pegue-a para você. Ganhe todos os pontos e bônus

Escolha uma Carta de Cenário de nível ★, aberta (sem Músicos sobre ela) ou fechada e pegue-a para você. Ganhe todos os pontos e bônus

Lembrete: Músicos Contratados só podem ser alocados em Cartas de Cenário

Ponto de Retorno: relaciona a Trilha de Colunas e Cartas de Cenário. Ao recebê-la, escolha um espaço da trilha com o símbolo correspondente, por onde já passou ou chegou, e ganhe o bônus daquele espaço

Ande um espaço na Trilha de Regência (à esquerda ou à direita, você escolhe)

Público curinga

Naípe

Músico Profissional

Músico Instrumentista

Virtuosos

Fazer uma Apresentação Brilhante

Relativo à ordem de chegada ou hierarquia

Expansão Harpas

Expansão Piano

Naípe Metais

Músico Virtuoso

Repercutir em Mídias Sociais

Formar Público

Virtuoso liberada ao evoluir Academia pela 2ª vez

Cartaz

Naípe Madeiras

Evoluir sua Academia

Evoluir seus Músicos

Conclusão da evolução da Academia

Virtuoso liberada pela Trilha de Regência

Cartaz Início

Cartaz Final

Naípe Percussão

Naípe Cordas

Câmbio

Associado à Trilha de Colunas

Enviar Músicos à Orquestra