

Pindorama (v02 em desenvolvimento)

Tema

Em Pindorama viveremos parte da história do Brasil ou da América, desde antes da chegada dos europeus no continente até o final do século XIX. Seremos líderes dos povos originários, como Tupi-Guaranis, Astecas e Apaches. Nosso objetivo é sobreviver e desenvolver a nossa cultura.

Pindorama é um jogo leve-médio, pode ser jogado por iniciantes. Suas mecânicas principais são seleção de ação e controle de área. Não há elementos aleatórios. Ele pode ser uma forma de introduzir ou trabalhar este período pois cada turno está relacionado a um evento histórico.

Jogadores: 2 a 4

Tempo: 15 min / jogador

Jogo do mesmo autor: Terra Mystica - Merchants of the Seas.

Jogos que me inspiraram: Go, Power Grid, Wendake, Twilight Struggle.

Jogos que me motivaram: Puerto Rico, San Juan, Santa Maria, Navegador, Colonial, Endeavor, Lewis and Clark, Few Acres of Snow.

Objetivo

O objetivo do jogo é ter mais Pontos de Cultura no final da partida. Estes são conseguidos ao longo do jogo por meio de Rituais Indígenas (que mudam a cada partida), após a Abolição da Escravatura e no final de acordo com as aldeias sobreviventes. Em caso de empate, vence quem estiver na frente na ordem do turno.

Componentes

Tabuleiro Principal

120 Cubos (40 brancos, 18 vermelhos, 18 azuis, 18 amarelos, 18 verdes, 8 pretos)

8 Peças de Cidade

12 Cartas de Civilização

12 Cartas de Ritual

2 Marcadores (Era e Turno)

Protótipo no Tabletop Simulator e no Tabletopia.

<https://tabletopia.com/games/pindorama>

Contato: [instagram.com/eduardo_boardgame/](https://www.instagram.com/eduardo_boardgame/)

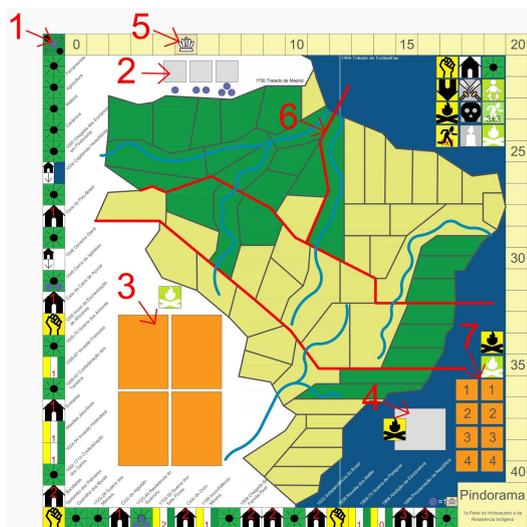
Preparação

Escolha um dos lados do Tabuleiro: Pindorama (recomendado para iniciantes) ou América. Coloque 2 Peças de Cidades por jogador no lado do tabuleiro.

- 1 - Colocar o marcador de turno.
- 2 - Colocar o marcador de era.
- 3 - Sortear 4 Cartas de Ritual e colocá-las no tabuleiro, guardar as demais na caixa.
- 4 - Para cada jogador, colocar 2 cubos pretos no local dos Quilombos. Guardar os demais na caixa.
- 5 - Cada jogador deve escolher uma cor, pegar os seus cubos e colocar um no 5 da trilha de Pontos de Cultura.
- 6 - As linhas vermelhas no mapa definem quatro regiões. Em cada partida tem-se 1 região ativa por pessoa. Em partidas com 2 ou 3 pessoas, escolha essas regiões. Elas devem ter necessariamente o litoral contínuo. Ignore os territórios das regiões não escolhidas durante a partida.
- 7 - Estabeleça a ordem do turno de acordo com a pessoa que mais recentemente comeu um prato influenciado pela culinária indígena. Em caso de empate, sorteie. Repita a mesma ordem nas duas colunas.

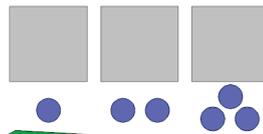
Nas primeiras partidas não utilize as Cartas de Civilização. Se estiver seguro com o jogo, sorteie X Cartas de Civilização, sendo X o número de pessoas jogando mais um. Na ordem inversa do turno, escolha uma dessas Cartas. Guarde a que sobrar. Mais detalhes no Glossário.

8 - Cada pessoa, na ordem do turno deve colocar um cubo em um território vazio. Repita o procedimento na ordem inversa do turno. Esses cubos representam Aldeias.



Éras e Territórios

A partida é dividida em 3 Éras. No mapa de Pindorama, a 2ª Era começa no Turno 9 (1549 Cerco do Igarassu) e a 3ª no Turno 24 (1725-44 Resistência do Guaicuru).



Cada Era determina a quantidade de Aldeias (e Quilombos) que podem ocupar o mesmo Território. Aldeias e Quilombos não podem em nenhum momento ser colocados em Territórios com peças brancas (Cidades e Povoados, os cubos brancos). Territórios são definidos pelas linhas pretas e vermelhas. Rios não dividem Territórios.

No mapa da América, há territórios com Neve (brancos) que só admitem uma peça durante todo o jogo e territórios de Montanhas (marrons) que admitem um máximo de duas peças.

Fluxo de Jogo

A partida é dividida em Turnos. Em cada Turno cada pessoa fará uma ação de acordo com a ordem definida na coluna da esquerda. A coluna da direita é a ordem do turno futuro.

1	1
2	2
3	3
4	4

As possibilidades de ação em cada turno variam, mas é sempre obrigatório realizar a ação. Existem 3 tipos básicos de turno (Indígena, Branco e Negro), um tipo misto (Instabilidade) e dois turnos de construção de Cidades.

Construção de Cidades: cada pessoa coloca uma Peça de Cidade virada para cima no Tabuleiro. Essa Peça não pode estar adjacente a outra Cidade já colocada. No primeiro turno que isso ocorre, as peças têm que ser colocadas no litoral ATLÂNTICO (da direita). No segundo não há essa limitação. Caso haja uma Aldeia no local escolhido, quem a estiver controlando deve escolher um território livre adjacente para movê-la. Caso todos os locais adjacentes estejam ocupados, procure um livre mais próximo.



Turno Indígena (verde)

Opções de ação: Crescimento; Migração Indígena e Rituais Indígenas.

Crescimento: coloque uma Aldeia no Território que já tenha uma Aldeia sua ou adjacente a um Território com uma Aldeia sua. Caso você não

tenha nenhuma Aldeia no tabuleiro, coloque uma em qualquer Território válido. ¹

Migração Indígena: Mova até 3 Aldeias suas. Cada uma pode se deslocar até 3 Territórios de distância, passando por qualquer tipo Território. Faça cada movimento de cada vez. A mesma Aldeia não pode ser movida duas vezes no mesmo turno. ¹

Rituais Indígenas: há dois efeitos possíveis, faça um deles ou os dois. 1 - Escolha uma Carta de Ritual que ainda não tenha um cubo seu e coloque um cubo do seu estoque sobre ela. Ganhe os Pontos de Cultura conforme ela determina (ver mais em Glossário). 2 - Escolha uma nova posição na Ordem de Turno Futuro (coluna da direita).

Turno Branco (branco)

Opções de ação: Povoamento, Migração Européia e Conversão. Cada ação deve ser precedida da virada de uma peça de Cidade que esteja virada para cima. Os efeitos da ação se darão tendo essa Cidade como referência.

Quando a última cidade for virada para baixo realize a ação normalmente e depois desvire todas as peças de Cidade.

Povoamento e Migração Européia farão referência a Área de Influência da Cidade e a Força da Ação. Área de Influência da Cidade é definida pelas territórios adjacentes à Cidade mais os territórios ligados à Cidade por Povoados até uma distância máxima de 3 .

A Força da Ação é igual ao número que está no Turno.

Povoamento: Escolha um Território na Área de Influência para tirar (se houver) todas as Aldeias e Quilombos que estejam lá e colocar um Povoado. O Território tem que ter o número de Aldeias e Quilombos igual ou menor a Força da Ação. Só se pode escolher essa ação se for possível ocupar um Território.

Migração Européia: Migrantes vem trazendo novas doenças. Você deverá retirar 1 Aldeia ou

Quilombo para cada 1 de Força da Ação. Eles devem estar em Territórios dentro da Área de Influência. Não se pode tirar mais de um de um mesmo Território, nem retirar o último do Território. Essa ação só pode ser escolhida se você puder efetuar todas as mortes.

Conversão: Perca um Ponto de Cultura. Se não tiver Pontos de Cultura ignore este efeito. Você pode escolher uma nova posição na Ordem de Turno Futuro (coluna da direita)

Turno Negro (amarelo)

Opções de ação: Revolta Urbana; Quilombo e Migração Negra.

Revolta Urbana: Vire uma Cidade que esteja virada para cima.

Quilombo: há dois efeitos possíveis, faça um deles ou os dois. 1 - Coloque um Quilombo da reserva em um Território que não tenha peças brancas, mas que seja adjacente a uma peça branca.¹ 2 - Escolha uma nova posição na Ordem de Turno Futuro (coluna da direita).

Migração Negra: mova um Quilombo para um Território adjacente. Não se pode mover um Quilombo colocado ou já movido neste turno. ¹



Instabilidade: pode-se escolher qualquer uma das ações relacionadas aos turnos indígena, branco e negro. Há sempre um número que deve ser aplicado às ações Brancos.

Depois de qualquer turno que tenha havido movimentação dos cubos na Ordem do Turno Futuro, rearrume a Ordem do Turno Presente (da esquerda) conforme a coluna da direita. Essa será a ordem de jogada do turno seguinte. Sempre avance o Marcador de Turno para a próxima casa.

Pontuações e Final

Depois da Abolição da Escravatura (1888) ganhe 1 Ponto de Cultura para cada Território que tenha uma Aldeia sua e um Quilombo.

Depois do último turno, ganha-se 1 Ponto de Cultura para cada Aldeia no mapa. Quem tiver mais Pontos de Cultura ganha. Em caso de empate, quem estiver mais à frente na Ordem do Turno ganha.

¹ Lembre-se que do limite de peças por Território imposto pela Era e que Aldeias e Quilombos não podem ser colocados em Territórios com peças brancas (Povoados e Cidades).

Glossário

Rituais

Água: Ganhe 2 Pontos de Cultura por Território que tenha Aldeias suas e Quilombos.

Céu: Ganhe 1 Ponto de Cultura por Território que tenha Aldeias suas e que estejam adjacentes a Quilombos.

Estrelas: Ganhe 1 Ponto de Cultura por Território isolado ou agrupamento de Territórios adjacentes que tenham Aldeias suas.

Floresta: Ganhe 1 Ponto de Cultura por Território de floresta (verde) que tenha Aldeias suas.

Fogo: Considere apenas a maior aglomeração de Territórios com Aldeias suas. Ganhe 1 Ponto de Cultura por Território nesta aglomeração.

Guerra: Ganhe 1 Ponto de Cultura por Território que tenha Aldeias suas e que estejam adjacentes a Povoados.

Lua: Ganhe 2 Pontos de Cultura por Território que tenha pelo menos 2 Aldeias suas.

Mar: Ganhe 1 Pontos de Cultura por Território que tenha Aldeias suas e que sejam adjacentes ao mar.

Medo: Ganhe 2 Pontos de Cultura por Território que tenha Aldeias suas e que estejam adjacentes a Cidades.

Rios: Ganhe 2 Pontos de Cultura por Território que tenha Aldeias suas e um Rio.

Sol : Ganhe 3 Pontos de Cultura por Território que tenha 3 Aldeias suas.

Terra: Ganhe 1 Ponto de Cultura por Território de campo (amarelo) que tenha Aldeias suas.

Em todos os casos as Aldeias de outras pessoas não interferem no seu Ritual. Cada Território só será contado uma vez por ação Ritual, independente de quantas Aldeias você tenha nele.

Civilizações

Apache: Coloque 4 Aldeias suas sobre esta Carta. Durante uma ação de Crescimento, você pode retirar uma dessas Aldeias e colocar em um território com Povoado adjacente a uma Aldeia sua. Retire esse Povoado do tabuleiro e ganhe 1 Ponto de Cultura.

Aruaque: Durante a ação de Rituais Indígenas considere que os Quilombos também são Aldeias suas para fins de pontuação.

Astecas: Durante a preparação, ao colocar a sua 1ª Aldeia, coloque mais duas Aldeias neste mesmo Território. Enquanto houver 3 peças neste Território não se poderá colocar peça de Cidade neste Território ou em adjacentes. Ganhe 2 Pontos de Cultura.

Cherokee: Você pode colocar uma Aldeia em Territórios com Povoados e Cidades durante qualquer etapa da partida (máximo de 1 por Território). Essas Aldeias ainda podem ser alvos de doenças durante a Migração Européia. No Final do Jogo ganha 1 Pontos de Cultura por Território que tenha Aldeia sua e uma peça branca;

Karib: Durante toda a partida você ocupará a 1ª colocação no turno. Não há nada que mude isto. Ganhe 3 Pontos de Cultura.

Inca: Coloque 4 Aldeias suas sobre esta Carta. Durante um turno Branco, você pode gastar a sua ação para deslocar uma dessas Aldeias para o seu estoque, virar um Cidade que esteja virada para cima e ganhar 1 Ponto de Cultura.

Inuíte: No final da partida suas Aldeias lhe darão mais um Ponto de Cultura.

Macro-Jê: Durante a preparação, depois que todas as 2 Aldeias iniciais já tenham sido colocadas, escolha 3 territórios vazios para colocar uma Aldeia.

Maia: Se você for o 1º a fazer um Ritual Indígena ganha mais 3 Pontos de Cultura.

Mapuche: Suas Aldeias são imunes aos efeitos das doenças da Migração Européia.

Sioux: Durante a ação de Migração Indígena, você pode mover até 5 Aldeias, cada uma a até 5 Territórios de distância.

Tupi-Guarani: Antes da escolha das Características, sorteie uma Carta de Ritual e deixe ao lado da Espiritualidade. Você poderá fazer esse Ritual, além dos quatro normais.

No mapa de Pindorama, caso queira uma partida temática, jogue com Aruaque, Karib, Macro-Jê e Tupi-Guarani.

Mapas

