

MESSAGE TO THE CZAR

ПОСЫЛЬНЫЙ ЦАРЯ

dreamwithboardgames.blogspot.pt

Regras em Português



Christiane Kneipel & Antje Graf



Message to the Czar

Quem entrega a mensagem?
por Christiane Knepel e Antje Graf

Para mais informação sobre outros grandes jogos Rio Grande visita
www.riograndegames.com

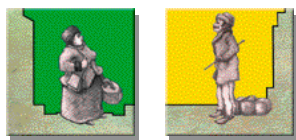
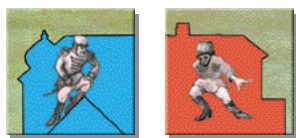
2 a 5 jogadores
20 a 40 minutos
a partir de 10 anos

Resumo

Os governadores têm mensagens importantes que devem alcançar o czar o mais rapidamente possível. Como os governadores vivem em províncias nos extremos do império, um governador deve ser inteligente e um pouco sortudo para ser o primeiro a fazer chegar a sua mensagem ao czar, ganhando o jogo e a graça do czar. Cada jogador envia vários mensageiros na longa e complicada viagem até ao palácio do czar. Pelo caminho, os mensageiros viajam de vila em vila, através de pântanos, florestas e montanhas. Em cada vila, os mensageiros pernoitam em estalagens. Mas apenas os madrugadores serão capazes de se mover para a próxima vila pela manhã. Aqueles que dormem até tarde têm de ficar na vila por mais uma noite, à espera que o novo dia traga melhores oportunidades.

Conteúdo

- 1 tabuleiro
- 60 mensageiros (3 de 4 tipos diferentes por jogador)
- 6 sinais (ЗАКРЫТО = "fechado" em Russo)
- 5 mensagens
- 30 moedas (21 de 1, 9 de 2)
- 1 livro de regras



mensageiros



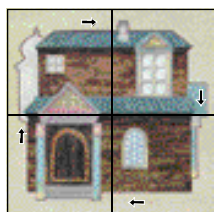
sinal "fechado"



mensagens



moedas



estalagem

palácio com
guarda

planície

montanha

floresta

pântano

vila



tabuleiro

*Estes também podem ser usados para substituir moedas perdidas

Preparação

Baralha todas as moedas com a face para baixo e coloca-as no palácio.

Dependendo do número de jogadores, algumas das estalagens podem estar fechadas. Coloca os sinais de fechado nessas estalagens:

2 jogadores: KOSAKEN-KLUB, DATSCHA-DOMIZIL; NIKOLAJ; KATHARINA; MASL HOF, ROMAN HOF

3 jogadores: DATSCHA-DOMIZIL; NIKOLAJ; KATHARINA; ROMAN HOF

4 jogadores: DATSCHA-DOMIZIL; ROMAN HOF

5 jogadores: none

Os jogadores escolhem um jogador inicial através de qualquer método.

Cada jogador, no sentido horário, começando com o jogador inicial:

- escolhe uma cor, recebe, 12 mensageiros na sua cor, baralha-os com a face para baixo e coloca-os com a face para baixo na sua área de jogo,
- saca o mensageiro de cima, vira-o e coloca-o com a sua mensagem numa estalagem vazia na cidade do pântano (a mais abaixo) no quarto apropriado (ver à direita),
- saca outro mensageiro e coloca-o com a face para cima ao lado da sua pilha com a face para baixo para começar uma pilha de descarte.

Objetivo

Cada jogador tenta ser o primeiro a fazer chegar o seu mensageiro com a sua mensagem ao palácio do czar, e depois passar pelos guardas até ao próprio czar. Os mensageiros começam na vila do pântano (mais abaixo) e viajam para cima de vila em vila até ao palácio.

Jogar o jogo

Começando com o inicial e continuando no sentido horário, os jogadores jogam por turnos. Em cada um, fazem **uma** de 4 ações:

- colocar um mensageiro
- entregar a sua mensagem
- viajar para a próxima vila
- subornar o guarda

Um jogador apenas pode usar a última ação (subornar o guarda) quando a sua mensagem chegou aos guardas do palácio.

a) colocar um mensageiro

Coloca um dos **seus** mensageiros na vila do **pântano** (mais abaixo) no quarto apropriado numa das estalagens:

- qualquer **um** dos mensageiros na pilha de descarte do jogador, ou
- o jogador saca o mensageiro do tipo do seu fornecimento de mensageiros, vira-o e coloca-o.

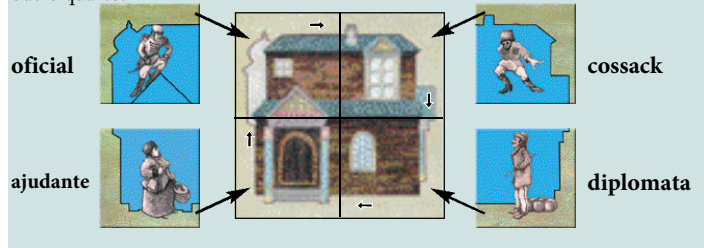
Se o jogador sacar um mensageiro e não o poder colocar porque não há um quarto vazio (todos os "seus" quartos estão ocupados ou as estalagens cheias) para ele em qualquer estalagem da vila do pântano, ele coloca o mensageiro sacado com a face para cima na pilha de descarte e termina o seu turno.

posições iniciais possíveis com 4 jogadores



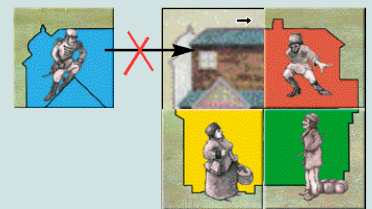
Os 4 tipos de mensageiro

Existem 4 tipos de mensageiro. Cada tipo deve usar sempre o mesmo quarto em cada estalagem que visita: o quarto do oficial é em cima à esquerda, o quarto do cossack é à direita em cima, o do diplomata à direita em baixo e o do ajudante no quarto à esquerda em baixo. Um mensageiro não pode tomar outro quarto.



"Sem vagas"

Uma estalagem está cheia quando 3 mensageiros estão hospedados. Um quarto mensageiro nunca pode hospedar-se!



Se no final do seu turno, um jogador não tiver mensageiros na pilha de descarte, ele saca a carta do topo do seu fornecimento e coloca-a com a face para cima como uma nova pilha de descarte. Todos os mensageiros na pilha de descarte devem estar separados para poderem ser vistos e acecidos.

Raramente: se um jogador esgotar o seu fornecimento de mensageiros, ele pode, se existir uma cor de jogador por usar, receber os 12 mensageiros na cor não usada, baralhá-los e colocá-los com a face para baixo numa pilha, que se torna o seu novo fornecimento.

b) entregar a sua mensagem

O jogador transfere a sua mensagem **dentro da mesma vila**, de um mensageiro para outro dos seus mensageiros. O novo mensageiro pode estar na mesma estalagem ou noutra, mas têm de estar na mesma vila.

❗ *Porquê? O jogador usa táticas para ganhar uma posição mais favorável para a sua mensagem.*



O **diplomata** (na estalagem Olga) entrega a sua **mensagem** ao seu colega, o **oficial**, que está hospedado na estalagem Natascha.

c) viajar para próxima vila

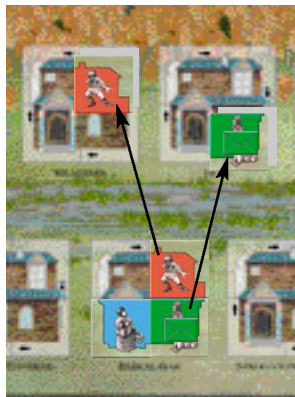
Os mensageiros viajam desde a vila no pântano para cima, passando pela floresta, depois pela montanha, e finalmente pela planície até ao palácio, como descrito abaixo. Um jogador apenas pode mover mensageiros de estalagens cheias (aquelas com exatamente 3 mensageiros) onde ele tem pelo menos um dos **seus** mensageiros. O jogador move exatamente **dois** dos três mensageiros para cima para a próxima vila: o mensageiro apontado pela seta no quarto vazio e o mensageiro no quarto ao lado. O terceiro mensageiro fica para trás. O jogador-dono do mensageiro deixado para trás tira uma moeda da pilha de moedas no palácio, colocando-a com a face para baixo na sua área de jogo. O jogador que move os mensageiros **determina a ordem** pela qual eles são movidos e **para que estalagem cada** é movido.

❗ *Porque é a ordem importante? A ordem pode permitir ao jogador mover o seu mensageiro para o palácio mais eficientemente (ver direita).*

Ele tem de mover os dois mensageiros para estalagens **diferentes** na próxima vila (para cima no tabuleiro). Se um carrega uma mensagem, a mensagem move-se com ele.

A seta no quarto vazio na estalagem Baikal-Bar aponta para um **cossack**. No próximo quarto, está um **diplomata** (com mensagem). Estes dois mensageiros seguem em frente, mas o **ajudante** deve ficar para trás na estalagem.

O jogador move o **cossack** para a estalagem Wladimir e o **diplomata**, com a sua **mensagem** para estalagem Iwan.



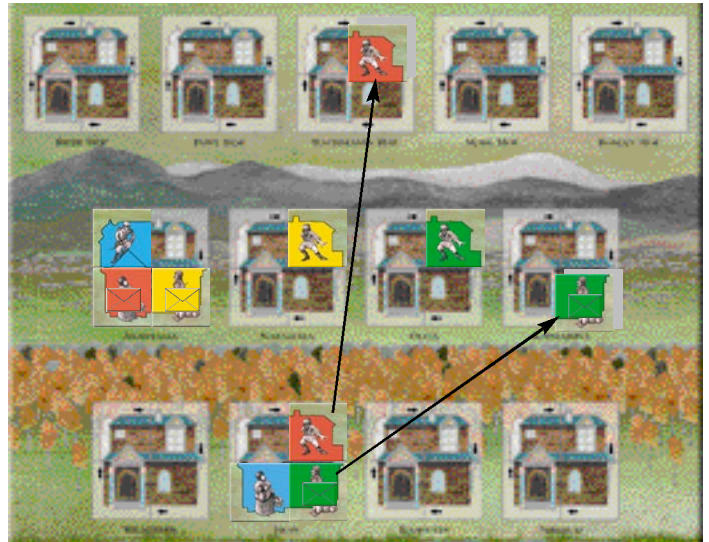
saltar uma vila

Se um mensageiro chegar a uma vila que não tem quartos livres para ele, ele move-se para a próxima vila para encontrar um quarto.

- Isto pode acontecer quando todos os "seus" quartos nas estalagens da vila estão cheios e/ou
- as estalagens estão cheias (com 3 hóspedes), e/ou
- o primeiro mensageiro move-se para uma estalagem que tem o único quarto vazio na vila para o segundo mensageiro, portanto, o segundo mensageiro não pode ficar lá.

Se não existem quartos livres para o mensageiro na próxima vila, ele move-se novamente para cima, e por aí em diante, até que ele encontre um quarto ou alcance o palácio.

Nota: somente os mensageiros que se **movem para cima** podem saltar uma vila. Um jogador, que queira **colocar** um mensageiro numa estalagem no pântano quando não há quarto livre, deve esperar. Um jogador não pode mover um mensageiro para cima quando **coloca** um mensageiro no pântano.



É o turno do **vermelho** e ele escolhe mover para cima dois mensageiros da estalagem Iwan. Baseado na seta no quarto vazio, ele move o **diplomata** e o **cossack**. Ele decide mover primeiro o **diplomata** e move-o com a sua mensagem para a estalagem Katharina.

Tendo-o feito, não há quartos livres na vila da montanha para o seu **cossack**: Anastasia está cheia (3 hóspedes), na Natascha e na Olga o seu quarto está ocupado, e ele não pode visitar Katharina porque o outro mensageiro movido, o **diplomata**, acabou de ser hospedado lá.

Portanto, ao escolher mover o **diplomata** primeiro, **vermelho** consegue fazer o seu **cossack** saltar a vila das montanhas e hospedar-se num quarto livre na vila da planície.

último movimento

Os mensageiros que se movem desde uma estalagem na vila da planície para o palácio completaram a sua missão. Os mensageiros são colocados debaixo dos fornecimentos de mensageiros dos jogadores. Como sempre, o terceiro mensageiro fica para trás na estalagem.

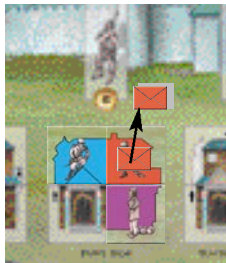
Quaisquer mensagens que os mensageiros carregaram são deixadas o guarda do palácio correspondente (acima da vila). Um guarda pode ter mais que uma mensagem.

Os mensageiros que chegam ao palácio saltando a vila da planície também são colocados debaixo do fornecimento de mensageiros do jogador. Qualquer mensagem trazida por um desses mensageiros é dada ao guarda do palácio número 10.

Nota: se um jogador dá a sua mensagem ao guarda do palácio no seu turno, ele pode, **no mesmo turno**, realizar uma ação adicional: subornar um guarda (ver à direita). Nos seus turnos seguintes, ele pode realizar qualquer uma das quatro ações.

É o turno do **vermelho** e ele escolhe mover dois mensageiros para cima desde a estalagem Pawl Hof.

Ele coloca o **oficial** e o **cossack** debaixo dos fornecimentos do jogador **azul** e **vermelho**. Como o **cossack** trazia a sua **mensagem**, ele dá-a ao guarda do palácio e **vermelho** pode subornar o guarda.



d) subornar o guarda

Somente o o jogador cuja mensagem está com o guarda do palácio pode subornar o guarda no seu turno.

O guarda apenas leva a mensagem para o palácio quando lhe é dada a quantia correta de rublos (6, 8 ou 10) ou mais.

O jogador determina se tem rublos suficientes para subornar o guarda somando os valores das moedas que recolheu quando os seus mensageiros foram deixados para trás. Se o jogador recolheu rublos suficientes para subornar o guarda, ele vira-os, mostrando a todos os jogadores as suas moedas. Se ele tem suficientes (ou mais) para subornar o guarda, o guarda leva a mensagem ao czar e o jogador ganha o jogo!

Se o jogador não tem rublos suficientes para subornar o guarda, ele deve escolher uma das outras três ações. Um jogador pode sempre ver as moedas que recolheu para saber a soma das mesmas.

É o turno do **vermelho**. Ele precisa de 6 rublos para subornar o guarda. Ele soma as moedas que recolheu e tem um total de 5 rublos (2, 2 e 1). Ele precisa de mais 1 rublo para conseguir subornar o guarda e ganhar o jogo. Ele decide usar a ação "viajar para a próxima vila" numa vila onde um dos seus mensageiros vai ser deixado para trás. Ele recolhe uma moeda (1 rublo), que é suficiente para lhe dar 6 rublos, o suficiente para subornar o guarda e ganhar o jogo.



Fim do jogo

Assim que um jogador acumulou a quantia necessária para subornar o guarda (mostrado pelo número do guarda), ele entrega a sua mensagem ao czar e ganha o jogo. Ele pode agora usar o título "Mensageiro do Czar".

Se todas as moedas forem viradas antes de qualquer jogador acumular moedas suficientes para subornar um guarda, o primeiro jogador que tentou subornar um guarda ganha o jogo.

Regras em Português
dreamwithboardgames.blogspot.pt



Desenvolvimento:

Team Annaberg

A editora, equipa de desenvolvimento e autores agradecem a todos os jogadores de testes, leitores de regras e a todos os outros envolvidos neste jogo.

© 2003 por Winning Moves Rio
Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87174
RioGames@aol.com
www.riograndegames.com

