

2-5 JOGADORES

+14 ANOS

±20 MIN.

UM JOGO DE ROBERT COELHO

COPAG

CONTEÚDO:

75 Cartas de Construção
(12 cartas de cada tipo + 3 de Prefeitura)



3 Cartas de Prefeitura
(1 para cada Época)



Comércio



Progresso



Indústria



Residência



Lazer



Turismo

06 Cartas de Pontuação
(1 para cada tipo, frente e verso)





SOBRE O JOGO:

URBS é um jogo rápido e estratégico de “draft” (pegar e passar cartas), em que os jogadores desenvolvem suas cidades ao longo de 3 **Épocas** (fases). Ao fim das 3 **Épocas**, todos devem verificar a quantidade de pontos de vitória gerados por suas respectivas **Cidades**. Vence quem tiver mais pontos!

Uma nova cidade está surgindo e os recursos para desenvolvê-la estão à sua mão. O que você fizer agora definirá a qualidade de vida dos moradores e a estrutura dessa nova zona urbana.

Sua gestão investirá mais em lazer e turismo ou dará total prioridade à indústria e ao comércio? Defina o que é preciso para a sua cidade ideal, estabeleça sua estratégia e execute.

Quem mostrar mais habilidade no planejamento urbano durante o jogo vencerá a partida!

Para jogar, todos devem escolher e posicionar **Cartas de Construção** à sua frente, simultaneamente. Além da **Prefeitura** (🏛️), cada **Carta de Construção** pertence a um dos 6 seguintes tipos:



Os tipos têm diferentes formas de gerar pontos de vitória, que devem ser consultados nas **Cartas de Pontuação** da partida.

RESUMO DA PARTIDA:

- 1 Sorteie um lado para cada uma das 6 **Cartas de Pontuação** e coloque-as ao centro da mesa;
- 2 Separe as **Cartas de Construção da Época 1** (deck com o número 1 no verso) conforme o número de jogadores (ver quantidades na sessão “**Jogando uma Época**” na pág. 5), e distribua igualmente entre todos;
- 3 Escolha uma **Carta de Construção** de sua mão, e posicione-a à sua frente, com o verso virado para cima. Todos devem fazer o mesmo;
- 4 Os jogadores revelam a **Carta de Construção** escolhida simultaneamente;



- 5 Passe as cartas que sobraram na sua mão para o jogador ao seu lado esquerdo. Todos devem fazer o mesmo, simultaneamente;
- 6 Repita as etapas 3 a 5 deste resumo até esgotar completamente as **Cartas de Construção da Época 1** (com o número 1 no verso);
- 7 Retorne à etapa 2 utilizando primeiramente o deck de **Época 2** e em seguida o deck de **Época 3**;
- 8 Quando todas as **Cartas de Construção** tiverem sido construídas (ver “**Posicionando uma Carta**”, na pág. 7), o jogo termina e a pontuação é somada (ou subtraída).

OBJETIVO:

Ser o jogador com mais pontos somados ao final da **Época 3**.

PREPARAÇÃO:

Separe as **Cartas de Pontuação** e sorteie uma face para cada uma. Coloque-as alinhadas em fileira, com as respectivas faces sorteadas para cima, em um local facilmente visível para todos os jogadores.

Separe as **Cartas de Construção** de acordo com as respectivas Épocas, formando um deck (monte) embaralhado para cada, conforme o exemplo:



ANDAMENTO DA PARTIDA:

As cartas da **Época 1** são distribuídas entre os jogadores para iniciar o jogo. Os turnos acontecem simultaneamente, ou seja, em cada turno todos os jogadores devem definir, ao mesmo tempo, uma carta de sua mão que gostariam de posicionar à sua frente, na sua Cidade. O conjunto de cartas à frente de cada jogador representará sua **Cidade**.

Após todos posicionarem as cartas escolhidas, os jogadores devem revelá-las ao mesmo tempo. Em seguida, todos devem passar as cartas que sobraram em suas mãos para os respectivos jogadores ao seu lado.

Um novo turno é jogado com as novas **Cartas de Construção** em mãos.

Quando todas as cartas nas mãos dos jogadores tiverem sido utilizadas, será iniciada uma nova **Época**. Quando as 3 **Épocas** acabarem, o jogo termina e os pontos são somados. **O jogador com mais pontos é o vencedor.**

JOGANDO UMA ÉPOCA:

Em partidas com
2 jogadores:

Devolva aleatoriamente uma **Carta de Construção** de cada **Época** para a caixa do jogo, sem revelá-la e em seguida distribua as cartas da **Época 1** entre os jogadores.

EM CADA TURNO:

- 1 Cada jogador escolhe uma **Carta de Construção** de sua mão e a posiciona em sua **Cidade**, com a face para baixo;



- 2 Ambos os jogadores revelam a carta escolhida simultaneamente;

- 3 Cada jogador descarta uma **Carta de Construção**. Cartas descartadas não retornam para o jogo;

- 4 Os jogadores trocam todas as **Cartas de Construção** que restaram em suas mãos;

Repete-se este procedimento até que não restem mais cartas nas mãos dos jogadores. Em seguida se inicia uma nova **Época**.

Em partidas com
3 e 4 jogadores:

Devolva uma **Carta de Construção** de cada **Época** para a caixa do jogo sem revelá-la e em seguida distribua as cartas da **Época 1** entre os jogadores para iniciar o jogo.

Em partidas com
5 jogadores:

Todas as cartas são utilizadas. Distribua as **Cartas de Construção** da **Época 1** entre os jogadores.

EM CADA TURNO:

- 1 Cada jogador escolhe uma **Carta de Construção** e posiciona em sua **Cidade**, com a face para baixo;
- 2 Todos os jogadores revelam a carta escolhida simultaneamente;



- 3 Todos os jogadores passam as **Cartas de Construção** que restaram em suas mãos para os respectivos jogadores ao seu lado (nas **Épocas 1 e 3**, para os jogadores à esquerda. Na **Época 2**, para os jogadores à direita).

Repete-se este procedimento até que todas as **Cartas de Construção** nas mãos dos jogadores sejam posicionadas. Em seguida se inicia uma nova **Época**.



POSICIONANDO UMA CARTA:

Com exceção da primeira, todas as **Cartas de Construção** devem ser posicionadas ortogonalmente adjacentes (aos lados, acima ou abaixo) a pelo menos uma **Carta de Construção** já presente na Cidade do jogador, de modo a expandi-la. Dessa forma o jogador sempre conectará uma carta a outra.



CONECTANDO CONSTRUÇÕES:

Uma construção está conectada quando está posicionada adjacente a outra construção!

ATENÇÃO: Algumas **Cartas de Construção** não permitem que **Construções de Indústria** sejam posicionados ortogonalmente adjacentes a elas. Esta limitação é indicada pelo ícone no canto superior direito da carta [O ÍCONE é o  em vermelho]



FIM DA PARTIDA:

Após o encerramento da **Época 3**, os pontos de cada jogador são somados. Cada **Carta de Pontuação** possui duas maneiras de adicionar ou subtrair pontos, uma em cada face da carta.

Determine um lado no início da partida!

PONTUAÇÃO COM LAZER



= +12 PONTOS

NO FIM DO JOGO: Some 12 pontos se passar quatro Construções de Lazer posicionadas de acordo com o exemplo acima, em qualquer orientação.

PONTUAÇÃO COM LAZER

PAR: +2 PONTOS LAZER

ÍMPAR: +1 PONTO LAZER

NO FIM DO JOGO: Some 2 pontos a cada Construção de Lazer se a quantidade total de Construções de Lazer em sua Cidade for par.

Some 1 ponto a cada Construção de Lazer se a quantidade total de Construções de Lazer em sua Cidade for ímpar.

Os jogadores pontuam apenas a forma de pontuação das faces sorteadas e posicionadas para cima, à vista de todos, no início da partida.

ATENÇÃO!

CADA JOGADOR SÓ PODE TER
UMA PREFEITURA (🏛️) NA SUA CIDADE!

A **Prefeitura** (🏛️) é uma “carta curinga”. Antes de somar seus pontos, o jogador deve decidir qual tipo de Construção ela representará em sua **Cidade**.

A **Prefeitura** então fará parte desse tipo como se fosse uma **Carta de Construção** adicional, e deverá seguir a mesma regra de pontuação daquela Construção.

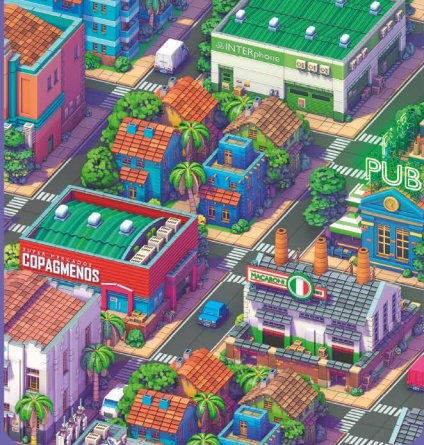


3 Cartas de Prefeitura (1 para cada Época)



Após os pontos de todos os tipos serem somados, o jogador com mais pontos é o vencedor.

Em caso de empate, o vencedor será o jogador empatado que não possuir **Prefeitura** ou que tiver feito menos pontos com o tipo que escolheu para sua **Prefeitura**. Caso o empate persista, os jogadores empatados comprometem-se a conhecer uma cidade diferente juntos.



CRÉDITOS

Game Design: Robert Coelho

Ilustração: Rodrigo Cerci "Bigo"

Projeto Gráfico: Fabrizio Baldrati

MANUAL DE REGRAS

Texto e revisão: Léo Ortiz e Bárbara Côrtes

Diagramação: Agência Lerche Design

AGRADECIMENTOS DO AUTOR

Gostaria de agradecer a Phil Walker-Harding e Antoine Bauza pela inspiração nesse jogo. Também agradeço a todos que contribuíram com suas impressões e apontamentos nos playtests e eventos ao longo dos anos. Foram muitos, seria impossível listar todos aqui! Por fim, um agradecimento em especial a Amanda, pois sem ela nada disso seria possível.







GOPAC