

1600 - O Século de Ferro

As regras do jogo

Constrói uma cidade multicultural.

Com o baralho de **1600 - O Século de Ferro** podem jogar 2 a 5 pessoas.

O jogo dura cerca de 30 minutos e é composto por Protagonistas e Personagens pertencentes a 5 culturas diferentes: **Católicos, Reformados, Cientistas, Demoníacos e Piratas.**

Cada jogador escolhe o seu Protagonista preferido, que fica ao seu lado durante toda a partida. Para vencer é necessário **manter vivas personagens que representem, ao todo, as 5 culturas diferentes.**

Algumas cartas - os Baluartes e os Objetos - ajudam a defender as próprias personagens, e ainda para mais cada Objeto tem um poder único. Com as cartas de Ataque é possível invadir a cidade e derrotar as Personagens inimigas. As cartas Especiais fazem com que o jogo seja imprevisível e podem mudar o destino de cada partida.

Usa as tuas cartas da melhor maneira, protege as tuas Personagens e constrói uma cidade vencedora!

Século de ferro?

Algumas culturas chamam ao século XVII, que começou em 1600, o “século de ferro” por causa de todos os conflitos, as guerras, as revoltas e as reformas que aconteceram ao longo dele. O mundo nunca mais foi o mesmo!

Regulamento completo

Objetivo do jogo

O jogo é composto por Cidadãos (cartas Protagonista e cartas Personagem) que pertencem a 5 culturas diferentes:

 Católicos

 Demoníacos

 Reformados

 Piratas

 Cientistas

O objetivo do jogo é **ter em jogo ao mesmo tempo Cidadãos pertencentes a cada uma das 5 culturas diferentes.**

Preparação do jogo

Para jogar é preciso o baralho de cartas de **1600 - O Século de Ferro**. As 103 cartas do baralho são subdivididas em: **Protagonistas** (1 ou 2 por Cultura), **Personagens** (8 por Cultura), **Baluartes** (2 por Cultura), **Objetos** (1 por Cultura), 22 cartas de **Ataque** e 20 cartas **Especiais**.

Todas as cartas do baralho, excepto os Protagonistas, são baralhadas juntas e colocadas no centro da mesa.

À sua vez, cada jogador escolhe uma carta de Protagonista e a coloca virada para cima à sua frente. O Protagonista permanece consigo durante toda a partida. Os protagonistas não utilizados são removidos do jogo.

Todos os jogadores vão buscar 6 cartas ao baralho.

Desenvolvimento do jogo

Começando pelo jogador mais novo, o jogo procede no sentido dos ponteiros do relógio. Na sua vez, o jogador vai buscar cartas ao baralho central e pode realizar uma Ação.

Tirar cartas

No início da sua vez, o jogador tira cartas do baralho da seguinte forma:

- pode eliminar uma ou mais cartas da sua mão (de uma só vez), colocando-as no monte do lixo, e tirar do baralho o mesmo número de cartas que eliminou;
- vai depois buscar duas cartas adicionais.

Sugestão: Se tens muitas cartas Ataque na tua mão, podes deitar fora pelo menos uma para obter cartas mais úteis mais rapidamente.

Ações

Depois de ir buscar cartas, o jogador pode colocar em jogo um/a ou mais **Personagem, Baluarte e/ou Objeto de uma mesma Cultura** na sua própria Cidade. Para além do mais, se tiver os requisitos para isso, pode efetuar um ataque (antes OU depois de ter colocado as suas cartas em jogo).

Se, no início da vez de alguém, qualquer dos jogadores tiver em jogo 5 Cidadãos das 5 Culturas diferentes, esse jogador vence a partida!

As cartas Especiais podem ser jogadas por qualquer jogador em qualquer momento

Quando o baralho ficar sem cartas, as do monte do lixo são baralhadas novamente e usadas como novo baralho. Da segunda vez que o baralho acabar, a partida termina imediatamente e vence o jogador com mais Culturas diferentes em jogo; em caso de empate, vence quem tiver mais Personagens em jogo. Se o empate persistir, então o jogo termina mesmo empatado.



Desenvolvimento de um Ataque

Um jogador pode efetuar um Ataque se:

1. tiver na mão uma **carta Ataque**;
2. tiver em jogo um par de **Atacantes válido**, ou seja, pelo menos 2 Cidadãos (Protagonista ou Personagens) de uma mesma Cultura;
3. tiver um **Adversário válido**, ou seja, uma Personagem em jogo na Cidade de outro jogador, pertencente a uma cultura diferente da dos atacantes, que não esteja protegida por um Baluarte ou Objeto.

O jogador deve eliminar, para o monte do lixo, a carta Ataque que tem na sua mão, e declarar os atacantes (por exemplo, 2 Cientistas) e o Adversário (por exemplo, um Católico).

A Personagem Adversária atacada, se não for salva pela intervenção de uma carta Especial, é eliminada para o monte do lixo.

Efeitos dos Baluartes

Cada **Baluarte** é associado a uma Cultura. Enquanto um Baluarte estiver em jogo, todas as Personagens dessa mesma Cultura na própria Cidade estão protegidas de ataques.

Efeitos dos Objetos

Cada objeto, assim que entra em jogo, é associado a um próprio Cidadão da mesma Cultura. Enquanto o Objeto estiver em jogo, a Personagem não pode ser atacada.

Além do mais, cada Objeto tem um poder único, descrito na carta entre símbolos **. O Objecto pode ser eliminado, ativando assim o seu poder, a qualquer momento.

Se uma Personagem é eliminada, e essa Personagem tinha um Objeto, também ele é eliminado.

Variante: Jogar a pares

Se houver um número par de jogadores e estiverem de acordo no início da partida é possível jogar **A Pares**.

Os jogadores dividem-se em equipas e sentam-se em lugares alternados. Cada jogador pode meter em jogo Personagens, Objetos e Baluartes tanto na sua própria Cidade como na do seu companheiro.

O objectivo do jogo modifica-se assim: a equipa vencedora é aquela em que **ambos os jogadores** consigam construir uma Cidade Multicultural de 5 Culturas diferentes.

Esclarecimento sobre cartas

- **Amuleto:** O Poder único não pode ser ativado sobre uma Personagem eliminada por quem detém o Amuleto.