

MOON RIVER™



Bruno Cathala
Yohan Servais
Régis Torres



Expande o terreno que herdaste ao longo do famoso rio Moon: milharais, prados, florestas... Explora a zona e encontra as melhores parcelas de terreno para usar os seus recursos valiosos e ajudar as tuas manadas a crescer. Mas o Oeste Selvagem é impiedoso! Cuidado com os bandidos, ladrões e secas enquanto expandes os terrenos mais férteis do país!

COMPONENTES

★ 4 tabuleiros de Reserva, com dois lados (Campo e Lendas do Oeste).



★ 8 Rancheros: 2 roxos, 2 laranjas, 2 verdes, 2 brancos.



★ 96 parcelas para combinar em 48 dominós



★ 20 fichas de Parceiro, cada uma com um lado de Cowboy e um lado de Especialista.



★ 32 Vacas



★ 2 peças de Bónus de Paisagem (para o jogo para 2 jogadores) com uma paisagem diferente em cada lado



★ 1 tabuleiro de Saloon



★ 1 bloco de pontuação



OBJETIVO DO JOGO

Combina as tuas parcelas para criar cada um dos teus dominós. Optimiza a sua disposição para criares o teu próprio rancho. Expande as tuas manadas e usa os teus terrenos ao máximo para ganhar o maior número possível de pontos.



GLOSSÁRIO

Tabuleiros de Reserva

Cada jogador tem um tabuleiro que determina a largura máxima do seu rancho. Este tabuleiro de Reserva tem um **lado de Campo** (usado na “**Variante Moon River - jogo base**”) e um **lado de Lendas do Oeste** (usado na “**Variante Lendas do Oeste - jogo avançado**”). Cada lado tem um certo número de espaços para guardar parcelas.

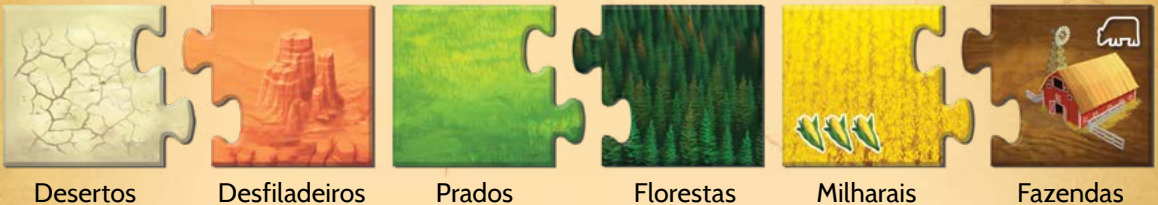


Uma parcela

Cada peça de puzzle é uma “parcela”.

Cada parcela tem um lado com uma paisagem e um lado com um número.

Há 6 tipos de parcelas diferentes:



Um dominó

Um dominó é uma combinação de duas parcelas, com os lados com Paisagem voltados para cima. A orientação das ilustrações nas parcelas é irrelevante.



Um rancho

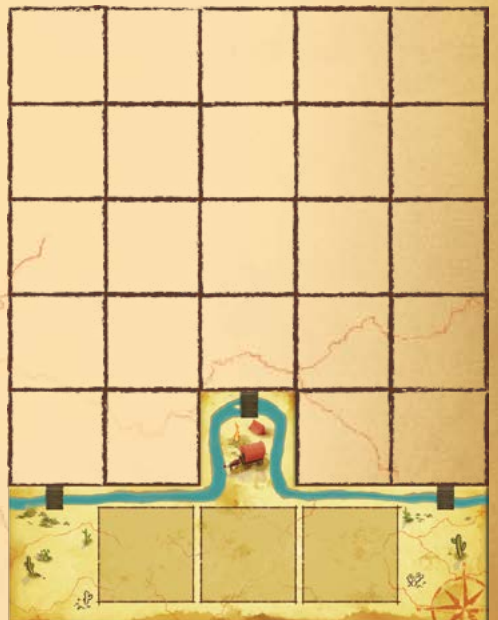
Ao longo do jogo, irás obter parcelas e criar dominós para construir o teu rancho. Um rancho pode ter no máximo 12 dominós (24 parcelas). Um rancho consiste em 5 filas de parcelas, limitado em largura pelo tamanho do teu tabuleiro de Reserva (ver imagem).

Um território

Um território é um conjunto de parcelas do mesmo tipo, ligadas pelo menos por um lado.

Exemplo de 1 território composto de 3 parcelas de prado e 1 território composto de 1 parcela de floresta.

Podes construir o teu rancho com quantos tipos diferentes de território queiras. Podes também ter vários territórios do mesmo tipo.



Recursos

Várias parcelas contêm recursos, de 3 tipos diferentes:



As pepitas de ouro encontram-se em desertos, prados e desfiladeiros.



Os castores encontram-se nas florestas.



As espigas de milho encontram-se nos milharais.

Cada um destes recursos vale 1 ponto de vitória no fim do jogo.

Estás pronto para preparar o jogo!

Há duas variantes de jogo. Recomendamos jogá-las por esta ordem para uma melhor experiência de jogo:

★ **Variante Moon River - jogo base**

★ **Variante Lendas do Oeste - jogo avançado**

Estas regras são para 3 e 4 jogadores. As regras para 2 jogadores encontram-se no fim deste livro de regras.

Variante Moon River - jogo base

PREPARAÇÃO

A. Cada jogador escolhe uma cor e recebe os itens respectivos da caixa:

- ★ Um tabuleiro de Reserva, com o lado do Campo virado para cima
- ★ Um Ranchero

B. Reúne todas as Vacas numa reserva comum junto à área de jogo.

C. Deixa o bloco de pontuação de parte: só será preciso no final da partida.

D. Coloca o tabuleiro de Saloon junto à caixa. Baralha as fichas de Parceiro com o lado de Cowboy para cima, e faz 2 pilhas na entrada do Saloon no tabuleiro. Vira 5 fichas de 1 das 2 pilhas para o lado de Especialista, e coloca-as nos 5 espaços designados no Saloon.



E. Baralha as 96 parcelas com o lado com o número para cima, e coloca-as aleatoriamente na caixa para formar as pilhas de jogo. Dispõe a caixa como mostrado na imagem.

F. Pega em 4 parcelas à sorte e forma uma coluna junto à caixa, com o lado com o número para cima. Ordena-as por ordem ascendente, colocando sempre o número mais baixo junto à caixa. Se várias parcelas tiverem o mesmo número, coloca-as pela ordem em que as foste buscar. Finalmente, vira todas as parcelas para o lado com Paisagem.

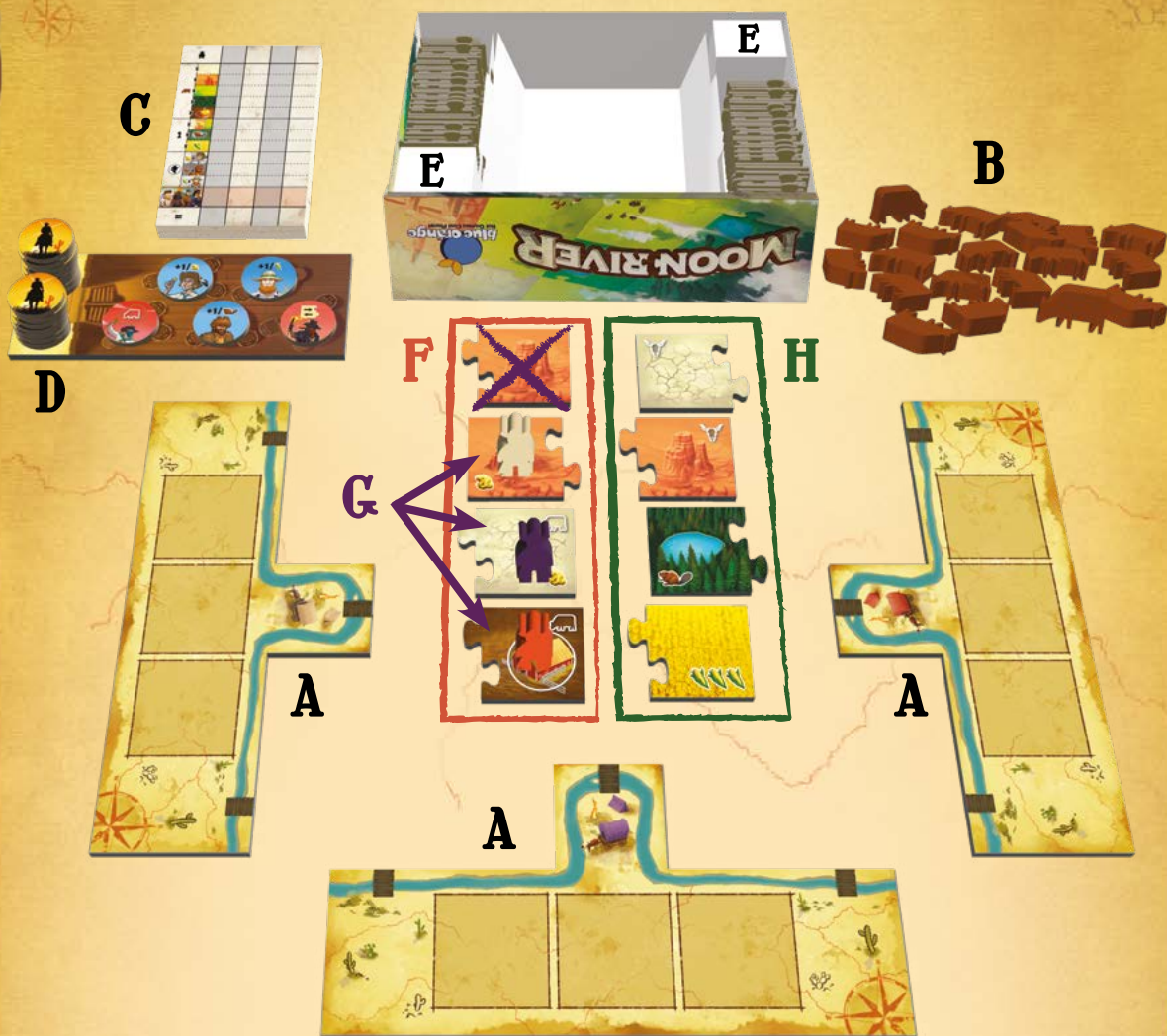


G. Um jogador recolhe todos os Rancheros em jogo, agita-os na mão, e retira-os um a um aleatoriamente. Quando sair o teu Ranchero, coloca-o numa parcela disponível na coluna criada em (F), à tua escolha. Uma parcela está "disponível" se não tiver nenhum Ranchero em cima.

★ Com 3 jogadores, a parcela não escolhida é removida do jogo.

★ Com 4 jogadores, o último jogador não tem escolha e deve colocar o seu Ranchero na última parcela livre. As parcelas mais afastadas da caixa são normalmente mais interessantes. Contudo, ao escolhê-las serás um dos últimos jogadores a escolher na ronda seguinte!

H. Assim que todos os Rancheros tenham sido colocados, pega em 4 novas parcelas e forma uma nova coluna junto à primeira como no passo F.



Exemplo da disposição para 3 jogadores

Estás pronto para começar a jogar!

ESTRUTURA DA RONDA

A ordem de jogo é determinada pelas posições dos Rancheros na primeira coluna de parcelas. O primeiro a jogar é quem tiver o Ranchero mais próximo da caixa, seguido do segundo jogador mais próximo, e por aí em diante, terminando no jogador com o Ranchero mais afastado em relação à caixa.

No teu turno, deves executar as seguintes ações por ordem antes de passar para o jogador seguinte:

1. **Recebe a tua parcela (Obrigatório)**
2. **Aumenta o teu rancho (Opcional)**
3. **Escolhe uma nova parcela (Obrigatório)**

1. Recebe a tua parcela (Obrigatório)

Pega no teu Rancho e na parcela sobre a qual se encontrava. Coloca a parcela num espaço livre no teu tabuleiro de Reserva.

→ Se não houver espaços livres no teu tabuleiro de Reserva, TENS de realizar a ação 2. **Aumenta o teu rancho**, escolhendo 2 parcelas entre as que estão no teu tabuleiro de Reserva e a que acabaste de receber!



Reservas

2. Aumenta o teu rancho (Opcional)

Se o teu tabuleiro de Reserva contiver pelo menos 2 parcelas, podes escolher aumentar o teu rancho, ou não. Para aumentar o teu rancho, combina 2 das tuas parcelas para formar um dominó, e adiciona este dominó ao teu rancho respeitando as regras de colocação.

Regras de colocação

★ Deves colocar cada dominó acima do teu tabuleiro de Reserva, enquadrado num quadro de 5 x 5 parcelas, sem exceder os limites do quadro.

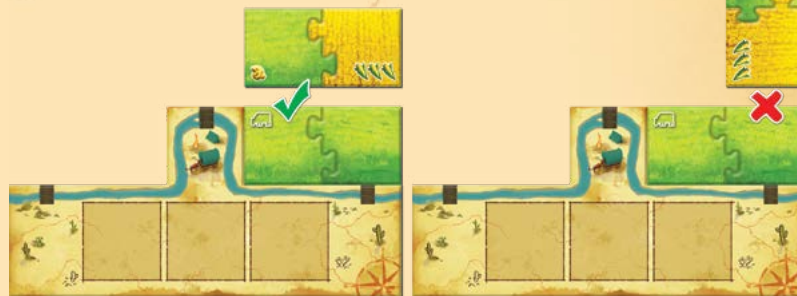
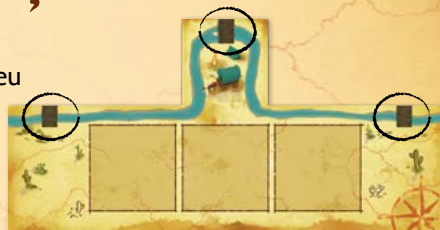


★ Deves ligar cada dominó a:

→ uma das pontes no teu tabuleiro de Reserva. Podes ligar qualquer tipo de parcela a estas pontes,

ou

→ um dominó previamente colocado. Pelo menos 1 tipo de território igual deve ficar junto ortogonalmente.



★ Não podes colocar uma parcela isolada no teu rancho.

★ Uma vez colocado, não podes mover o dominó.

★ Se tiveres 4 parcelas durante o teu turno, podes criar até 2 dominós e adicioná-los ao teu rancho um após o outro.

★ Se precisares de aumentar o teu rancho mas não puderes colocar um dominó respeitando as regras de colocação, deves remover do jogo 2 das tuas parcelas que ainda não tenhas colocado no teu rancho. Não irás ganhar pontos por elas.

★ **Ações de Parcela:** algumas parcelas têm símbolos especiais. Cada símbolo permite fazer uma ação correspondente. Há 3 símbolos diferentes: uma vaca, uma caveira e um círculo.



Após adicionares um dominó ao teu rancho, executa de imediato a ação de cada símbolo por esta ordem:

A. Primeiro, executa a ação de cada símbolo de vaca

B. Depois, executa a ação de cada símbolo de caveira

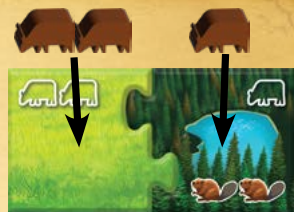
C. Finalmente, executa a ação de cada símbolo de círculo

A. Vacas

Algumas parcelas mostram um ou dois símbolos de vaca.

Sempre que acrescentares um dominó com uma dessas parcelas ao teu rancho, por cada símbolo de vaca que o dominó tenha deves:

- ★ receber uma Vaca da reserva comum, e
- ★ colocá-la na parcela correspondente.



B. Caveiras

Cada símbolo de caveira representa um evento de seca. **Sempre que acrescentares um dominó com esse símbolo ao teu rancho, por cada símbolo de caveira deves:**

- ★ remover uma Vaca desse território, e
 - ★ devolvê-la à reserva comum.
- Se o território contiver várias Vacas, podes escolher quais remover.
→ Se não houver Vacas no território, o símbolo de caveira é ignorado.

Após ser executado o evento de seca, o símbolo de caveira é ignorado durante o resto da partida.

Exemplo 1: acrescentando este dominó ao teu rancho, deves remover 1 das 2 vacas do teu território de desfiladeiro. Nada sucede no território de deserto, porque este não contém nenhuma vaca.



Exemplo 2: acrescentando este dominó ao teu rancho, deves remover ambas as vacas do teu território de desfiladeiro.

C. Círculos

Cada círculo representa a ação de recrutar um parceiro para te ajudar a gerir o rancho.

Após acrescentar um dominó contendo um símbolo de círculo, executa estes 3 passos por ordem:

- C.1.** Escolhe uma ficha de Parceiro de entre as 5 disponíveis no Saloon.
- C.2.** Mantém o lado de especialista ou vira-o para o lado de Cowboy, e então coloca-o no símbolo de círculo na parcela que acabaste de acrescentar.
- C.3.** Executa de imediato o efeito da ficha (ver “Parceiros”).

IMPORTANTE: as fichas não serão repostas até ao **final da ronda**.

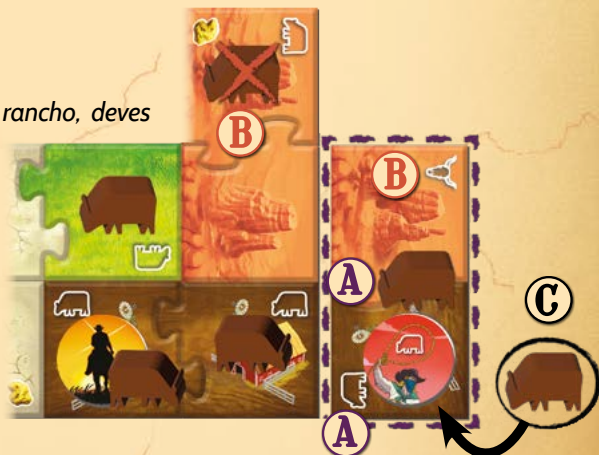
- Se ambas as parcelas do teu dominó tiverem um símbolo de círculo, leva a cabo cada recrutamento um após o outro pela ordem que quiseres.
- Se não houver fichas de Parceiro disponíveis nos 5 espaços no tabuleiro de Saloon, não podes fazer um recrutamento para este símbolo de círculo.

Exemplo:

A. VACAS: após acrescentar este dominó ao teu rancho, deves primeiro colocar uma Vaca na parcela de fazenda.

B. CAVEIRAS: depois, deves remover 1 Vaca do teu território de desfiladeiro.

C. CÍRCULOS: finalmente, o símbolo de círculo na parcela de fazenda permite-te recrutar 1 dos 5 parceiros no tabuleiro de Saloon. Coloca-o com o lado LADRÃO DE GADO para cima, e executa o efeito (ver “Ladrão de Gado”).



Parceiros

Cada parceiro que adicionas ao teu rancho tem 2 efeitos:

1. Efeitos comuns a todos os parceiros: Vaqueiro

Cada parceiro - seja colocado como Cowboy ou como Especialista - é acima de tudo um vaqueiro nesse território. Por outras palavras, este parceiro protege todas as Vacas nesse território do **Ladrão de Gado**.

Exemplo: este Garimpeiro protege todas as vacas no território de Prado do Ladrão de Gado.



2. Efeitos específicos dos parceiros

★ **Parceiros com um efeito imediato:** ativa o efeito do parceiro assim que o colocas na tua parcela. O efeito destes parceiros é opcional: podes escolher ativá-lo ou não.



O Cowboy

Este parceiro permite-te fazer até 3 movimentos com as Vacas, para parcelas adjacentes ortogonalmente.

★ Podes mover a mesma Vaca mais que uma vez

Atenção: as Vacas não podem atravessar ou parar nos milharais.

★ **Importante:** os símbolos de caveira (seca) são ativados apenas no momento em que são adicionados ao teu rancho, sendo posteriormente considerados territórios normais, pelo que podem conter Vacas!

Exemplo: após colocar um cowboy no teu rancho, escolhes mover 1 vaca uma distância de 1 parcela, e outra 2 parcelas.



O Desperado

Este parceiro permite trocar uma parcela no teu tabuleiro de Reserva por outra no tabuleiro de Reserva de outro jogador.

Esta ação só é possível se ambos os jogadores tiverem pelo menos 1 parcela nos seus tabuleiros de Reserva.



O Ladrão de Gado

Este parceiro permite-te escolher e roubar 1 Vaca desprotegida do rancho de outro jogador. Deves colocar esta Vaca na parcela onde está o teu Ladrão de Gado.

Lembra-te: qualquer vaca num território que contenha pelo menos um parceiro está protegida do Ladrão de Gado.

★ **Parceiros sem efeitos imediatos:** geram pontos de vitória adicionais no final da partida, dependendo dos recursos que tenhas no teu rancho.



O Garimpeiro

Cada Garimpeiro gera 1 ponto por cada símbolo de pepita no teu rancho no final da partida.



O Caçador de Peles

Cada Caçador de Peles gera 1 ponto por cada símbolo de castor no teu rancho no final da partida.



O Agricultor

Cada Agricultor gera 1 ponto por cada símbolo de milho no teu rancho no final da partida.



3. Escolhe uma nova parcela (Obrigatório)

Coloca o teu Ranchero numa parcela disponível na nova coluna de parcelas.

Final da ronda

★ Assim que todos os jogadores completarem as suas ações, cria uma nova coluna de 4 parcelas como descrito no passo **F** da **PREPARAÇÃO**.

★ Se foram recrutados parceiros nesta ronda, volta a encher a fila de fichas de Parceiros com quantas fichas da pilha forem necessárias para haver novamente 5 disponíveis. Lembra-te de as virar para o lado de Especialista.

FIM DA PARTIDA

Se tiveres de criar uma nova coluna de parcelas, mas a pilha de jogo dentro da caixa estiver vazia, então os jogadores têm direito a 1 ronda final. Enche apenas os espaços disponíveis no tabuleiro de Saloon com fichas de Parceiro, e segue para a ronda final.

Terminada esta ronda final, executa a ação **2. Aumenta o teu rancho** as vezes necessárias até esvaziars o teu tabuleiro de Reserva, respeitando sempre as regras de colocação.

→ Se puderes colocar um dominó respeitando as regras, tens de o fazer mesmo que não seja do teu interesse.

→ Se não conseguires colocar dominós, descarta as tuas parcelas não usadas. Se tiveste de descartar um ou mais dominós, o teu rancho ficará incompleto.

Termina o jogo. Contudo, antes de passar à pontuação final, todos os jogadores devem primeiro executar o evento de **superpopulação**.

Apenas podes ter 1 Vaca por parcela no teu rancho. Remove todas as Vacas em excesso nas tuas parcelas.

Exemplo: tens 1 vaca a mais numa das tuas parcelas de prado, deves devolvê-la à caixa do jogo.



Pontuação

É tempo de calcular a pontuação dos jogadores! Usa o bloco de pontuação para anotar os pontos do teu rancho desta forma:

Pontos por Territórios

Cada território vale um número de pontos igual ao número de parcelas que o compõem, multiplicado pelo número de Vacas contidas nesse território.

Atenção! Os símbolos de vaca nas parcelas não contam para a pontuação, apenas as peças de Vaca nos dominós. Os territórios sem Vacas não são pontuados.

Lembra-te:

- ★ Podes ter vários territórios do mesmo tipo no teu rancho. Conta os pontos para cada território.
- ★ Os milharais não valem pontos, porque não podem conter Vacas.

→ Anota os pontos conseguidos em todos os teus territórios no bloco de pontuação.

1 Pontos por Recursos

Cada símbolo de pepita, castor e milho no teu rancho vale 1 ponto.

Pontos por Parceiros

Cada Garimpeiro, Caçador de Peles e Agricultor gera 1 ponto adicional por cada símbolo a ele associado (pepita, castor ou milho).

→ Soma os teus pontos para determinar a pontuação final. O jogador com a pontuação mais alta é o vencedor.

Em caso de empate, o jogador com o maior território vence, quer o território tenha Vacas ou não.

Se o empate persistir, vence o jogador com o maior número de peças de Vaca.

Se o empate ainda persistir, os jogadores empatados partilham a vitória.

Exemplo de pontuação

Após executar o evento de superpopulação, a Cristina calcula a sua pontuação final.

Pontos por Territórios

Ela criou um território de deserto composto de 5 parcelas, contendo 1 vaca: pontua **5 pontos** (5 x 1).

Da mesma forma, pontua **21 pontos** pelo seu território de desfiladeiro (7 x 3), **6 pontos** pelo território de prado (3 x 2) e **16 pontos** pelo território de fazenda (4 x 4).

Não ganha pontos pelo seu território de floresta, porque este não contém nenhuma vaca.

Pontos por Recursos

A Cristina tem um total de 4 símbolos de pepita, 1 de castor e 18 símbolos de milho no seu rancho. Estes recursos pontuam **4 pontos**, **1 ponto** e **18 pontos**, respectivamente.

Pontos por Parceiros

Durante o jogo, a Cristina colocou um Agricultor num dos seus dominós. Esta ficha vale **18 pontos adicionais**, devido aos 18 símbolos de Milho no seu rancho.

	C	B	Y
x	5		
x	21		
x	6		
x	/		
x	16		
1	4		
x	1		
x	18		
	/		
	18		
	/		
=	89		



Assim, a Cristina acaba o jogo com um total de **89 pontos**.

Variante Lendas do Oeste

– jogo avançado –



Nesta variante, os jogadores jogam num cenário comum, e cada um será um personagem lendário diferente.

PREPARAÇÃO

Prepara o jogo da mesma forma que no jogo base, com uma exceção: todos os jogadores viram o seu tabuleiro de Reserva para o lado de Lendas do Oeste.

Estes tabuleiros diferem na quantidade e localização de pontes e espaços para guardar parcelas.

Mary (roxo): 1 ponte e 4 espaços
Wesley (branco): 2 pontes e 3 espaços
Calamity (laranja): 2 pontes e 3 espaços
Big Jo (verde): 3 pontes e 2 espaços



ESCOLHER O CENÁRIO

Podes:

- ★ Escolher que cenário jogar, ou
- ★ Decidir o cenário aleatoriamente. Nesse caso:

Um jogador recebe as parcelas com os números 1, 2, 3 e 4. Baralha-as e escolhe uma à sorte. O número da parcela determina que cenário será jogado:

1. Transporte de Madeira
2. Corrida ao Ouro
3. Foras-da-lei
4. Moon River City

Baralha estas 4 parcelas junto com as outras dentro da caixa.

Cada cenário possui uma forma adicional de pontuar no final da partida:

→ Após executar o evento de superpopulação, todos os jogadores anotam os seus pontos na última fila do bloco de pontuação.

ESTRUTURA DA RONDA

As regras da variante Lendas do Oeste são iguais às do jogo base.

1. TRANSPORTE DE MADEIRA

Vender madeira é um negócio lucrativo! Se quiseres entrar, precisas de acesso a uma área grande de extração de madeira junto ao rio.

Área de extração de madeira: uma área de extração de madeira é um grupo de pelo menos 3 parcelas de floresta ortogonalmente adjacentes, com pelo menos 1 junto ao rio.



Pontuação para o cenário "Transporte de Madeira"

No fim da partida, cada área de extração de madeira pontua 10 pontos + 10 pontos por cada floresta adicional na área.



Exemplo: uma área de extração de madeira com 6 parcelas de floresta gera 40 pontos.

Dois áreas de 3 parcelas de floresta geram 20 pontos.

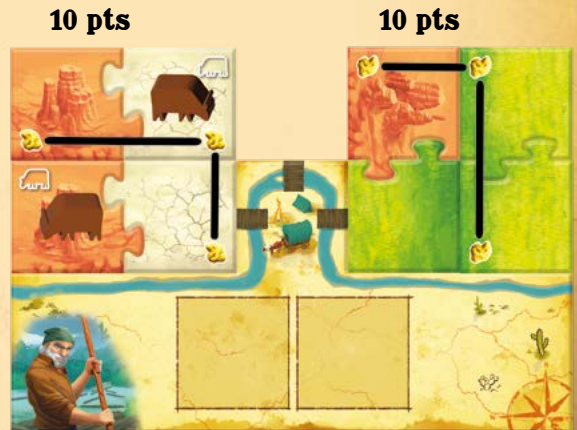
2. CORRIDA AO OURO

Corre o rumor de que os vossos ranchos não escondem apenas pepitas, mas verdadeiros filões de ouro! Serão capazes de os explorar?

Filão de ouro: um filão de ouro é um grupo de pelo menos 3 parcelas adjacentes que contenham símbolos de pepitas.

Pontuação para o cenário "Corrida ao Ouro"

No fim da partida, cada filão de ouro gera 10 pontos + 10 pontos por cada símbolo adicional de pepita no filão.



Exemplo: um filão com 6 pepitas gera 40 pontos.

Dois filões de 3 pepitas geram 20 pontos.

3. FORAS-DA-LEI

Foram descobertas minas de ouro nos vossos ranchos, o que atraiu diversos bandos de foras-da-lei!

Bando: um bando é um grupo de pelo menos 3 parceiros ortogonalmente adjacentes. Não importa o tipo de território onde estão, mas pelo menos 1 deve ser um personagem de **bandido** (um **Desperado** ou um **Ladrão de Gado**).

Pontuação para o cenário "Foras-da-lei"

No fim da partida, cada bando gera 10 pontos + 10 pontos por cada parceiro adicional no bando.



Exemplo: um bando com 6 parceiros gera 40 pontos.



Dois bandos de 3 parceiros geram 20 pontos.

4. MOON RIVER CITY

Os vossos ranchos prosperam de dia para dia, pelo que é preciso desenvolver cidades para acomodar os novos residentes.

Cidade: uma cidade é um grupo de pelo menos 3 fazendas adjacentes.

Pontuação para o cenário "Moon River City"

No fim da partida, cada cidade gera 10 pontos + 10 pontos por cada fazenda adicional na cidade.



Exemplo: uma cidade com 6 fazendas gera 40 pontos.



Duas cidades com 3 fazendas geram 20 pontos.

Regras especiais para o jogo a 2

Tanto o jogo base como a variante Lendas do Oeste permitem que se jogue apenas com 2 jogadores. As regras são as mesmas anteriormente descritas, com as seguintes alterações.

Área do rancho

No jogo a 2, ambos tentam construir o maior rancho, usando as 96 parcelas. Devem construir o rancho dentro dos limites de uma área de 5 x 10 parcelas, incluindo o centro dos vossos tabuleiros.

Preparação

Prepara o jogo de acordo com as regras para a variante "Moon River" ou "Lendas do Oeste", com as seguintes 3 alterações:

- ★ No passo **A**: cada jogador recebe 2 Rancheros da mesma cor e o tabuleiro de reserva correspondente.
- ★ No passo **G**: o jogador cujo Ranchero for sorteado primeiro escolhe 1 das 4 parcelas disponíveis na coluna e coloca-o sobre ela. O segundo jogador recebe de imediato os seus 2 Rancheros e escolhe duas parcelas na coluna, colocando os Rancheros sobre elas. Finalmente, o primeiro jogador coloca o seu segundo Ranchero sobre a última parcela disponível na coluna.
- ★ Coloca as 2 peças de Bónus de Paisagem perto da área de jogo.



Estrutura da Ronda

Para cada coluna de parcelas, os jogadores fazem dois turnos cada, um por cada Ranchero.



Peças de Bónus de Paisagem

Cada jogador irá colocar no máximo 24 dominós, isto é, 48 parcelas. Contudo, cada rancho tem 49 espaços disponíveis. O espaço final será reservado para a peça de Bónus de Paisagem.

Conquista do Oeste: receber uma peça de Bónus de Paisagem

O primeiro jogador a chegar à décima e última fila do seu rancho deve (após executar quaisquer efeitos do dominó):

- ★ Reclamar 1 das 2 peças de Bónus de Paisagem
- ★ Escolher um dos seus lados
- ★ Colocá-la de imediato no seu rancho respeitando as regras de colocação e executando o seu efeito de recrutamento

Se não puderem colocar esta peça, devem removê-la do jogo.

Quando o segundo jogador chegar à décima e última fila do seu rancho, recebe a peça de Bónus de Paisagem restante e usa-a da mesma maneira.



x 7



x 6



x 4



x 2



x 2



x 6



x 5



x 4



x 2



x 1



x 1



x 3



x 4



x 4



x 2



x 2



x 2



x 1



x 4



x 4



x 6



x 4



x 9



x 6



x 5



x 20



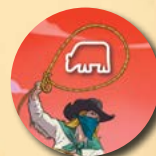
x 5



x 5



x 3



x 5



x 2