

GABRIEL ROSSI

BRAVA GENTE



2-4



90'



+12

Construa seu futuro em uma nova terra.
Viva a história da Brava Gente.

No fim do século XIX, um novo mundo se abria em São Paulo. De todos os cantos do planeta, homens e mulheres corajosos desembarcaram com sonhos na bagagem e esperança no coração. Eles não apenas sobreviveram — eles transformaram o lugar onde chegaram.

Agora, é a sua vez.

Trabalhe. Construa. Prospere.
Mas lembre-se: o tempo é um recurso tão valioso quanto o suor.

Planeje cada passo. Encare desafios.
Abrace oportunidades. E aos poucos,
chame sua família para lutar ao seu lado.
Juntos, vocês podem mudar o destino.

Novos ofícios surgem a cada esquina.
A cidade cresce. E com ela, sua história.
Qual será o legado da sua Brava Gente?

COMPONENTES

- 1 Manual de regras
- 1 Tabuleiro Central
- 1 Tabuleiro de Tempo
- 1 Marcador de Tempo
- 12 Cartas de Família
- 12 Tiles de Comércio
- 16 Tiles de Trabalhos do Campo
- 80 Cartas de Trabalho
- 8 Cartas de Eventos
- 4 Marcadores de Jogador Inicial
- 4 Tabuleiros de Jogador
- 12 Imigrantes (3 de cada cor)
- 40 Marcadores (10 de cada cor)
- 16 Marcadores de Comércio (4 de cada cor)
- 4 Marcadores de Trabalhos de Campo
- 4 Marcadores de Réis



ORBITAL JOGOS

A PREPARAÇÃO

1. Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo.

2. Embaralhe as oitenta cartas de Trabalho e deixe ao lado do tabuleiro.

3. Embaralhe as cartas de Eventos e deixe ao lado do tabuleiro.

4. Separe a quantidade de tiles de Comércio de acordo com o número de jogadores, embaralhe-os e revele um número de tiles igual ao dobro do número de jogadores.

2 Jogadores

Retire 8 Tiles de comércio / 2 de cada de modelo.

3 Jogadores

Retire 4 Tiles de comércio / 1 de cada de modelo.

5. Embaralhe as cartas de Familiar, e distribua 2 cartas para cada jogador. Elas devem ser mantidas fechadas próximo a área de jogo de cada jogador.

6. Separe os tiles de Trabalhos do Campo e deixe próximo ao tabuleiro.

7. Posicione o tabuleiro de tempo ao lado do tabuleiro principal, e coloque o marcador no primeiro espaço do ano.

8. Posicione os marcadores de Trabalhos do Campo no espaço zero (0) na trilha Produção do Campo.

9. Cada jogador recebe:

a. Um tabuleiro individual

b. Três Familiares de sua cor. Dois familiares devem ser colocados no tabuleiro de tempo, um na rodada 6 e outro na rodada 12. E um, o imigrante inicial, deve ser posicionado na Hospedaria, no tabuleiro central.

c. Duas cartas de Familiar (*Etapa N° 5*).

d. Um marcador de pontuação de sua cor, posicionado ao lado do tabuleiro, próximo da trilha de Pontos de Vitória (PVs).

e. Um marcador de primeiro jogador, posicionado na trilha de ordem de jogadores.

f. Um marcador de Moeda para a trilha *Minhas Contas*.

g. Sete marcadores da sua cor. Dois devem ser posicionados no tabuleiro principal, no espaço 0 (zero) dos seguintes locais: *Trilha de Prestígio* e *Trilha de Herança Cultural*, no tabuleiro principal.

Os outros cinco, devem ser posicionados nos espaços de *Sociedade* (tampando cada um dos itens disponíveis) e *Trilha de Força de Vontade*.

h. Quatro marcadores de Comércio.

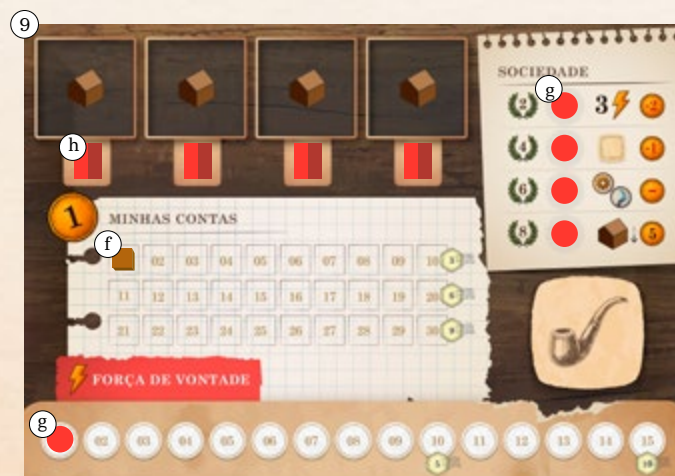
Defina a ordem de jogadores e faça a seguinte distribuição:

1° Jogador - 2 Força de Vontade // 2 Moedas

2° Jogador - 2 Força de Vontade // 3 Moedas

3° Jogador - 3 Força de Vontade // 2 Moedas

4° Jogador - 3 Força de Vontade // 3 Moedas



A PARTIDA

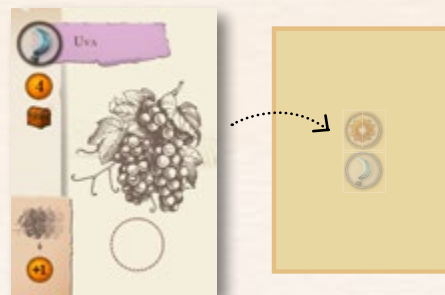
Brava Gente é jogado em 12 rodadas. Cada rodada é dividida em 3 fases:

1. Novos Rumos (*Preparação*)
2. Indo ao Trabalho (*Ações*)
3. Merecido Descanso (*Fim da Rodada*)

1. NOVOS RUMOS

Tirando do topo do baralho de *Trabalhos*, distribua aleatoriamente uma carta em todos locais respectivos demarcados no tabuleiro de acordo com o número de jogadores. Deste modo terão novos espaços de trabalho na cidade a cada rodada.

Ao final da rodada, as cartas de trabalho que não foram utilizadas são descartadas.



2. INDO AO TRABALHO

O primeiro jogador deve pegar um de seus imigrantes e alocá-lo em um dos espaços disponíveis — seja em uma carta de trabalho ou em um espaço do tabuleiro —, resolvendo em seguida a respectiva ação, aplicando seus efeitos e recebendo as recompensas descritas. Alguns pontos de vitória são contabilizados imediatamente durante a resolução da ação; esses são destacados em uma cor mais clara, para diferenciá-los dos pontos atribuídos apenas ao final do jogo.

Em seguida, o segundo jogador, na ordem de turno, também aloca um de seus imigrantes em um espaço de ação e resolve. O processo continua dessa forma, alternadamente, até que todos os jogadores tenham realizado sua jogada, um por vez.

Diferente das cartas, onde apenas um jogador pode alocar seus imigrantes, os espaços no tabuleiro permitem que mais de um jogador aloque seu imigrante, porém, em alguns casos, a ordem pode oferecer benefícios interessantes. Veremos em detalhes os espaços disponíveis mais adiante.

Alguns espaços onde serão colocadas as cartas de trabalho, pedem o pagamento de bonde. Para realizar este trabalho, o jogador deve pagar o respectivo valor mostrado.



3. MERECIDO DESCANSO

Cada jogador recolhe seu(s) imigrante(s) do tabuleiro e os devolve a Hospedaria.

As cartas de trabalho realizadas, também devem ir para a reserva pessoal de cada jogador que as cumpriu. Estas, servem para demonstrar a experiência em cada tipo de trabalho e para somar ao final do jogo os pontos de vitória.

O MARCADOR DE TEMPO

O jogo se passa durante 12 rodadas.

No início do jogo, o marcador é colocado no primeiro espaço do *Marcador de Rodada*. Após todos os jogadores completarem seus turnos, e a rodada finalizar, o marcador deve ser colocado no espaço seguinte. E assim sucessivamente, até o espaço de número 12,

Algumas rodadas de **Brava Gente** podem trazer condições para os jogadores. A seguir explicamos cada evento:



Eventos na Cidade

Rodadas 03, 06 e 09.

Abra uma carta de Evento, e coloque ao lado do tabuleiro onde todos possam ver. Esse Evento afetará a rodada desde o início. As descrições de cada evento podem ser encontradas na pág. 9.

O TABULEIRO

Juntamente com as cartas de trabalho, existem cinco ações disponíveis para os jogadores durante a rodada. Abaixo, conheça cada uma delas:

INDÚSTRIA

Ao alocar um Imigrante no espaço da Indústria, o jogador deve pagar 3 pontos de Força de Vontade. Em seguida, recebe 10 Réis como recompensa.

LINHA FÉRREA

Ao alocar um Imigrante no espaço da Linha Férrea, o jogador recebe 4 Réis e pode mover um tile ortogonalmente no grid de Trabalho de Campo do tabuleiro principal.

Caso seja o primeiro a alocar o Imigrante nesse espaço, o jogador recebe adicionalmente um ponto de Força de Vontade e 1PV.

Ao mover, o jogador não recebe o bônus do novo local. Porém, o bônus do espaço que ficou vazio volta a ficar disponível. Caso um novo tile seja alocado nesse espaço futuramente, o jogador receberá o bônus normalmente.

BUSCAR TRABALHO

Ao alocar um de seus Imigrantes no espaço Buscar Trabalho, o jogador poderá revelar novas cartas de Trabalho para tentar cumpri-las. O próprio Imigrante alocado será utilizado para realizar a carta escolhida.

O número de cartas reveladas depende do nível atual do jogador na Trilha de Prestígio:

0 a 3:

revela 1 carta;



4 a 7:

revela 2 cartas;



8 ou mais:

revela 3 cartas.



SOCIEDADE

Ao alocar um Imigrante no espaço Sociedade, o jogador ganha 3 pontos de Força de Vontade e pode retirar um dos marcadores que cobrem as ações correspondentes em seu tabuleiro individual.

Ao escolher uma das opções, o jogador remove o marcador que cobre a ação, tornando-a disponível para uso. Cada ação da Sociedade só pode ser utilizada uma vez durante a partida.

Caso seja o primeiro jogador a alocar um Imigrante nesse espaço, avança 1 nível na Trilha de Prestígio.

Algumas ações da Sociedade exigem que o jogador tenha alcançado determinados níveis na Trilha de Prestígio. Essa exigência está indicada ao lado esquerdo de cada ação.



As ações desbloqueadas são livres e o jogador pode ativá-las a qualquer momento.



É permitido desbloquear mais do que uma ação na Sociedade, porém o jogador só pode retirar um marcador por alocação.

Após revelar as cartas, o jogador deve escolher uma delas e resolvê-la normalmente, aplicando seus efeitos e recompensas. As demais cartas abertas, caso haja, devem ser descartadas.

O espaço Buscar Trabalho é limitado e possui quatro posições, cada uma com um custo específico conforme a ordem de alocação:

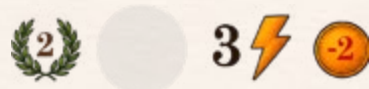
1º Jogador: gasta 1 ponto de força de vontade e paga 1 Real.

2º Jogador: gasta 1 ponto de força de vontade e paga 2 Réis.

3º Jogador: gasta 2 pontos de força de vontade e paga 1 Real.

4º Jogador: gasta 2 pontos de força de vontade e paga 2 Réis.

As ações disponíveis são:



- O jogador pode pagar Três Réis e ganhar três pontos de Força de Vontade.



- O jogador pode pagar Um Real e posicionar um tovo tile de campo (Página 10).



- O jogador pode escolher qualquer carta de Trabalho disponível na pilha de compras e realizá-la imediatamente. Para isso, deve ter um Imigrante disponível na Hospedaria para alocar no trabalho escolhido. Após a escolha, o baralho de Trabalhos deve ser embaralhado novamente. **Esta ação só pode ser realizada durante a Fase de Ação do jogador.**



- Ao alocar seu Imigrante no espaço Construir Comércio, o jogador recebe um desconto de 5 Réis no custo de construção de um Comércio, aplicado no momento da execução da ação.

CONSTRUIR COMÉRCIO

Construir um Comércio em Brava Gente é fundamental para o progresso e a prosperidade no jogo. Para isso, o jogador deve atender aos requisitos dos tiles de Comércio disponíveis, conforme o número de participantes da partida.

Ao alocar seu Imigrante no espaço Construir Comércio, o jogador escolhe um tile disponível e cumpre suas exigências para concluir a construção. **Os pontos de vitória recebidos são contabilizados imediatamente no momento da construção.**

Número de Trabalhos Realizados

Custo de Réis e Força de Vontade

Recompensa



Apenas os Trabalhos de Ofício podem ser utilizados para atender às exigências de construção de um Comércio; Trabalhos de Campo não servem para esse fim.

Veremos mais adiante a diferença entre ambos.

As exigências de cada tile são:



Realizar três trabalhos diferentes. Pagar 15 Réis e 7 de Força de Vontade. **Recompensa:** O jogador, a partir desse momento, não paga mais o valor do bonde. Ganha 12PV.



Realizar dois pares de trabalhos iguais. Pagar 15 Réis e 5 de Força de Vontade. **Recompensa:** Cada carta enviada para um familiar, faz com que esse avance duas casas ao invés de uma. Ganha 16PV.

Após pagar os requisitos do tile escolhido, o jogador deverá pegá-lo e posicioná-lo no primeiro espaço à esquerda disponível, no espaço de Comércio. Ao fazer isso, um marcador de Comércio é liberado para ser posicionado no grid do tabuleiro principal.



O jogador deverá então posicionar seu marcador de comércio em um dos espaços disponíveis. Essa posição influenciará diretamente a pontuação final (ver capítulo Pontuação Final).



Realizar três trabalhos iguais. Pagar 13 Réis e 5 de Força de Vontade. **Recompensa:** Avança um ponto nas trilhas de Prestígio e Herança Cultural. Ganha 12PV.



Realizar quatro trabalhos iguais. Pagar 12 Réis e 4 de Força de Vontade. **Recompensa:** Avança dois pontos na trilha de Herança Cultural. Ganha 16PV.

TRABALHOS

Brava Gente tem duas categorias de trabalho: Ofício e Campo.



Ofício



Campo.

REALIZANDO O TRABALHO

Após a revelação das Cartas de Trabalho no Tabuleiro Principal, os jogadores se revezam, em ordem de turno, escolhendo entre realizar uma ação disponível no tabuleiro ou cumprir uma das cartas abertas.

Algumas dessas cartas exigem o gasto de um ponto de Força de Vontade. Nesses casos, para cumpri-las, o jogador deve gastar o ponto de Força de Vontade e alocar um de seus Imigrantes sobre a carta escolhida.



Se a carta escolhida tiver como recompensa um ponto de Força de Vontade, esse ponto não poderá ser utilizado para cumprir a própria carta. O jogador precisa possuir o ponto de Força de Vontade previamente para poder realizá-la.



Após a resolução da carta, os jogadores devem recolher as cartas utilizadas e colocá-las em sua área de jogo. Em seguida, recebem a Recompensa do Trabalho correspondente e verificam se atendem aos requisitos para obter possíveis bônus adicionais.

Ao realizar um trabalho de campo, o jogador avança na Trilha de Produção do Campo. Se alcançar um espaço com Tile de Campo, deve colocá-lo no tabuleiro e receber os bônus (ver a seguir). Em seguida, o imigrante retorna à hospedaria.

Além dessas recompensas, há um elemento adicional que exigem atenção estratégica:

Bônus de Trabalho: Posicionado abaixo da Recompensa do Trabalho, no canto esquerdo da carta, esse bônus pode conceder vantagens imediatas ao jogador.



Esses elementos tornam cada carta de Trabalho uma peça essencial na construção da estratégia de jogo, incentivando a tomada de decisões táticas ao longo da partida.

RECOMPENSA & BÔNUS

As Cartas de Trabalho oferecem recompensas variadas e estratégicas ao longo da partida, tornando cada escolha valiosa:

Réis: indicam a quantidade que o jogador recebe ao realizar a carta.

Força de Vontade: algumas cartas concedem pontos adicionais para ampliar as possibilidades de ação.

Prestígio ou Herança Cultural: permitem ao jogador avançar nas respectivas trilhas do Tabuleiro Central.

Bônus de Trabalho e Bônus Adicional

Durante a partida, os jogadores podem receber recompensas extras ao cumprir certos requisitos, por meio do Bônus de Trabalho.

No exemplo ao lado, o Bônus de Trabalho concede recompensas adicionais quando o jogador realiza o mesmo tipo de trabalho mais vezes — nesse caso, ele recebe 1 Real a mais para cada carta daquele tipo que ele já tiver em sua área de jogo.



A própria carta conta para o bônus de trabalho.

Ainda no exemplo ao lado, caso a carta seja a primeira de Campo de Uva do jogador, ele recebe a recompensa de trabalho normalmente, acrescida de +1 Real pelo bônus de trabalho.

Já se a carta for a terceira de Campo de Uva, o jogador recebe a recompensa de trabalho somada a +3 Réis como bônus de trabalho.



Bônus de Trabalho

Uva, Café, Hortaliça e Pecuária: O jogador recebe + 1 Real para cada carta da mesma categoria que tenha em sua área de jogo.

Mascate: 1 Real de acordo com a altura na trilha de Herança Cultural. Ex.: O jogador está no nível 4, ele recebe 4 Réis como bônus de Trabalho.

Alfaiataria: para cada 3 cartas de Alfaiataria na sua área de jogo, o jogador sobe um espaço na trilha de Herança Cultural.

Arte: para cada 3 cartas de Arte na sua área de jogo, o jogador sobe um espaço na trilha de Prestígio.

Construção: O jogador recebe 1 Ponto de Força de Vontade para cada carta de construção em sua área de jogo.

Culinária: para cada 2 cartas de Campo na sua área de jogo, o jogador recebe +1 Real.

Feira: para cada 3 cartas de Campo na sua área de jogo, o jogador sobe um espaço na trilha de Prestígio.

EXPERIÊNCIA EXTRA

As cartas de Ofício ajudam na construção de comércios. Cada uma possui um ícone de ofício no lado esquerdo, representando um trabalho realizado. Algumas também exibem um ícone no lado direito que, ao ser encaixado com outra carta do mesmo tipo, forma um **símbolo adicional de ofício**. Esse símbolo extra conta como um trabalho a mais, **reduzindo em uma carta** a quantidade necessária para completar o comércio.



TRABALHOS DO CAMPO

Enquanto os trabalhos de Ofício permitem construir comércio, os trabalhos de Campo influenciam diretamente os multiplicadores de pontuação no final da partida e concedem bonificações estratégicas ao longo do jogo.

Ao realizar um trabalho de Campo, o jogador deve avançar o marcador correspondente na Trilha de Produção do Campo, de acordo com o tipo de trabalho realizado:

Café: marcador vermelho

Pecuária: marcador branco

Uva: marcador roxo

Hortaliça: marcador verde

Tiles de Trabalho no Campo

Caso o marcador do jogador pare em um espaço que indique um tile de Trabalho de Campo, ele deve imediatamente pegar o tile correspondente ao tipo de trabalho representado pelo marcador que avançou e posicioná-lo no grid do tabuleiro principal.



Café



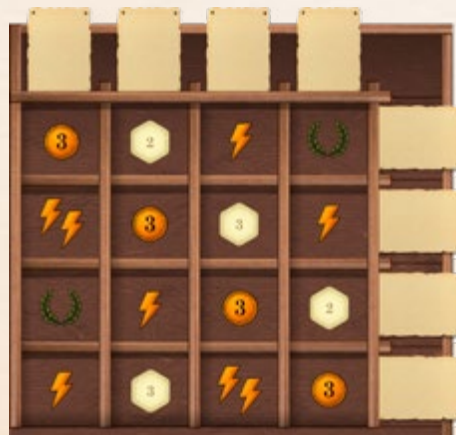
Pecuária



Uva



Hortaliça



Cada um dos espaços oferecem bônus diferentes e o jogador deve ganhar imediatamente ao colocar o tile.



Caso o jogador avance dois espaços no mesmo turno, ele deve ganhar apenas o bônus da posição final do ser marcador.

O progresso na Trilha de Produção do Campo concede dois tipos de bônus: Réis (moeda do jogo) ou tiles de Produção de Campo, que podem ser fundamentais para o desenvolvimento da estratégia do jogador.



Réis



Tiles de Trabalho no Campo

Réis

O jogador recebe imediatamente a quantidade de Réis indicada pela posição em que seu marcador parou.

Conexão com o Comércio

Ao alocar um tile de Trabalho de Campo, ele deve ser posicionado no grid do tabuleiro principal, alinhando-se com uma coluna e/ou linha de um Comércio. Durante a partida, essa posição não terá impacto direto, mas no final do jogo será essencial para a pontuação.

No momento da contagem final, os jogadores que tiverem um Comércio na mesma linha e/ou coluna de tiles de Trabalho de Campo aplicarão um multiplicador de Pontos de Vitória. Para calcular a pontuação, o jogador deve verificar quantos tiles de cada tipo cruzam com seu Comércio e multiplicar esse valor pelo número de cartas de Trabalho de Campo daquele tipo que ele realizou ao longo da partida.

Exemplo de Pontuação

O Jogador 1 tem um Comércio que, ao final do jogo, está alinhado com 2 tiles de Uva e 1 tile de Pecuária. Durante a partida, ele completou 4 Trabalhos de Campo de Uva e 1 Trabalho de Campo de Pecuária.

A pontuação final será calculada da seguinte forma:

Uva: 2 (tiles) × 4 (Trabalhos realizados) = 8 Pontos de Vitória

Pecuária: 1 (tile) × 1 (Trabalho realizado) = 1 Ponto de Vitória

Dessa forma, o jogador soma 9 Pontos de Vitória apenas com esse sistema de multiplicação.

TRAZENDO SEUS FAMILIARES

Em Brava Gente, você pode trazer seus familiares para ajudá-lo a prosperar nessa nova jornada. Como imigrantes, eles aguardam suas boas notícias para embarcar rumo ao novo país.

Enviar uma carta é uma ação livre que pode ser realizada a qualquer momento do jogo.

Para isso, o jogador deve **pagar 3 Réis** e escolher um de seus familiares, **avancando-o um espaço no Tabuleiro do Tempo**; por exemplo, se o familiar estiver no espaço 6, ele avançará para o espaço 5. Alternativamente, o jogador pode pagar 6 Réis para avançar dois espaços, podendo realizar essa movimentação com um único familiar – como do espaço 6 para o 4 – ou dividi-la entre dois familiares, por exemplo, um do espaço 6 para o 5 e outro do espaço 12 para o 11.

Quando a Rodada Atual alcançar o mesmo espaço em que o familiar do jogador se encontra, o jogador escolhe uma de suas cartas disponíveis na área de jogo e a revela. O efeito revelado representa o bônus trazido pelo familiar ao chegar, sendo imediatamente concedido ao jogador.

Após isso, o familiar recém-chegado deve ser colocado na Hospedaria e estará disponível para uso a partir da próxima rodada.



Bônus dos Familiares

As cartas de familiares oferecem dois tipos de bônus: **Réis** (recurso financeiro) e **Força de Vontade** (motivação para enfrentar os desafios da nova terra).

Além desse auxílio, seja ele financeiro ou moral, cada familiar também traz consigo um objeto de família para a coleção do jogador. Esses objetos, juntamente com o item exibido no tabuleiro individual de cada jogador, contribuirão para o set collection na pontuação final do jogo (ver “Pontuação Final”, pág. 13).



AS TRILHAS

HERANÇA CULTURAL

A **Trilha de Herança Cultural** representa as coleções de objetos familiares que os imigrantes trazem consigo e que crescem ao longo da jornada, à medida que novos itens passam a fazer parte da família.



Sempre que o ícone correspondente aparecer em uma Carta de Trabalho, ao concluir a tarefa, ou quando o jogador construir um Comércio, ele deve avançar o número de espaços indicado na Trilha de Herança Cultural.

Ao final da partida, a posição do jogador nessa trilha determina um multiplicador final; esse multiplicador, combinado com o tamanho da sua maior coleção de objetos, gera pontos adicionais e constitui uma das formas de pontuação do jogo.

Prestígio

No tabuleiro principal encontra-se a Trilha de Prestígio, que vai de 0 a 10. No início da partida, cada jogador posiciona seu marcador no espaço 0.

Para aumentar seu Prestígio na cidade, o jogador deve cumprir trabalhos e objetivos. À medida que realiza essas tarefas, sua reputação cresce, sendo reconhecido pelas pessoas ao seu redor. O que pode resultar em bonificações e pontos de vitória valiosos.

Cada espaço da Trilha de Prestígio concede recompensas imediatas, incluindo pontos de vitória, que devem ser contabilizados no momento em que o marcador do jogador atinge ou ultrapassa o respectivo espaço.



Os bônus são acumulativos. Por exemplo, se um jogador avançar dois níveis na mesma rodada, ele recebe as recompensas correspondentes a ambos os números alcançados.

Ao lado do tabuleiro, encontram-se as descrições detalhadas de cada nível da Trilha de Prestígio e seus respectivos efeitos no jogo.

- 01** 1 Ponto de Força de Vontade
- 02** 2 Réis
- 03** 2 Pontos de Força de Vontade
- 04** 2 Réis
- 05** O jogador pode mover qualquer tile de Trabalho de Campo alocado no grid do tabuleiro principal. A ordem de resolução deste bônus segue a ordem do turno. Ao mover um tile para um novo espaço, o jogador que realizou o movimento não recebe o bônus do novo espaço.
- 06** 2 Réis
- 07** O jogador pode tirar um dos marcadores que cobrem as ações na Sociedade. (Ver regras em 'Sociedade')
- 08** 2 Réis
- 09** Avança um espaço na trilha de Herança Cultural
- 10** Último espaço da trilha. Sem bonificação.

OS OBJETOS

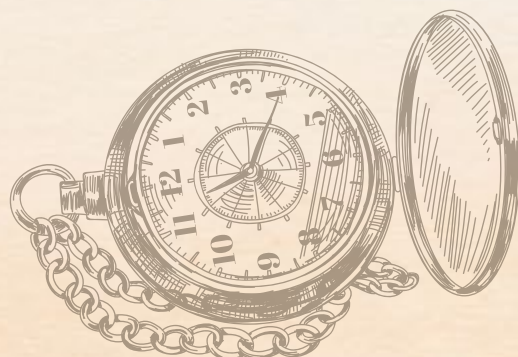
Os objetos familiares e suas respectivas coleções são um elemento essencial em Brava Gente, representando as tradições e memórias dos imigrantes.

No início do jogo, cada jogador recebe um tabuleiro individual com uma cor específica. No centro desse tabuleiro, há um objeto inicial, simbolizando um item trazido de sua terra natal.

Ao longo da partida, os jogadores podem expandir sua coleção ao trazer familiares para a cidade. Cada carta de envio de familiares apresenta um novo objeto, representando algo que seus entes queridos trouxeram consigo.

Além disso, alguns trabalhos também incluem objetos como parte de suas recompensas. Esses itens são adicionados à coleção do jogador, enriquecendo seu legado cultural.

Durante a partida, os jogadores constroem uma coleção de objetos que, ao final do jogo, contribuirá para sua pontuação final, refletindo sua trajetória e as marcas deixadas na nova terra.



OS EVENTOS

Ao longo da partida de Brava Gente, conforme os anos passam, diversos eventos ocorrem na cidade, podendo beneficiar ou dificultar a vida dos jogadores.

Nas rodadas três, seis e nove, os jogadores devem sortear uma carta de evento dentre aquelas previamente posicionadas ao lado do tabuleiro principal no início do jogo. A carta sorteada deve ser revelada e mantida visível para todos.

O efeito da carta permanecerá ativo durante toda a rodada. Assim que a rodada terminar, a carta de evento é descartada, e seus efeitos deixam de valer.

Abaixo estão os possíveis eventos e seus efeitos:

Tempestade: O espaço superior, que exige o pagamento de 1 Real para o bonde, fica bloqueado.



Chuva: O espaço superior, que exige o pagamento de 2 Réis para o bonde, fica bloqueado.

Geada: Caso sejam reveladas cartas de Trabalho de Campo, elas devem ser viradas para baixo, tornando-se indisponíveis. Não serão compradas novas cartas para substituí-las nesta rodada. Se o jogador fizer a ação de Buscar Trabalho, os trabalhos de campo não poderão ser realizados. Caso todas as cartas reveladas sejam de trabalho de campo, o jogador deverá revelar novas cartas de trabalho, uma por vez, até aparecer uma carta de Ofício.

Doença: O jogador deve pagar 5 Réis ou perder 3 pontos de Força de Vontade. Se não tiver pontos, paga o máximo que puder.

Greve: Indústria e Linha Férrea ficam bloqueadas nesta rodada.

Oportunidade: Nesta rodada, ao pagar 3 Réis para chamar um familiar, este avança duas casas ao invés de uma.

Incentivo: Construir um comércio tem um desconto de 5 Réis nesta rodada. Custos em Força de Vontade e número de trabalhos não mudam.

A Voz do Povo: Os jogadores podem trocar qualquer quantidade de Réis por Força de Vontade. Para cada 1 Real, ganha-se um ponto de Força de Vontade.

A PONTUAÇÃO FINAL

A partida chega ao fim ao término da 12ª rodada, logo após a conclusão da fase “Merecido Descanso”. Com isso, os jogadores podem proceder ao cálculo da Pontuação Final.

Nesta etapa, os jogadores somam seus Pontos de Vitória (PV) de acordo com os seguintes critérios:

- Trilha de Herança Cultural

A pontuação é calculada de acordo com o avanço nessa trilha (*detalhes a seguir*).

- Comércio

No final da partida, cada jogador pontua de acordo com os tiles de Trabalho de Campo que estejam na mesma linha ou coluna de seus Comércios (*detalhes a seguir*).

Herança Cultural

Ao final da partida, cada jogador contabiliza sua maior coleção de objetos idênticos reunidos durante o jogo e multiplica a quantidade desses itens pelo multiplicador indicado pela sua posição na Trilha de Herança Cultural. O resultado é a pontuação obtida por essa coleção e deve ser somado ao total final do jogador.

Comércio

No final da partida, os jogadores devem calcular os pontos de seus Comércios com base nos tiles de Trabalho de Campo que estão na mesma linha ou coluna de seus Comércios.

O cálculo é feito da seguinte forma: O jogador soma o número de cartas de Trabalho de Campo de uma categoria que concluiu ao longo da partida com a altura alcançada por aquele item na Trilha de Prosperidade da Produção.

Em seguida, multiplica esse resultado pelo número de tiles de Trabalho de Campo da mesma categoria que estejam alinhados (em linha ou coluna) com seus Comércios.

- Quantidade de Réis

A pontuação é calculada de acordo com o avanço na Trilha de Prestígio. O jogador recebe os pontos correspondentes ao alcançar ou ultrapassar o espaço indicado na trilha.

- Trilha de Força de Vontade

A pontuação é calculada de acordo com o avanço na Trilha de Prestígio. O jogador recebe os pontos correspondentes ao alcançar ou ultrapassar o espaço indicado na trilha.

Após contabilizar todos os pontos, o jogador com o maior total de Pontos de Vitória é declarado o vencedor!

Em caso de empate, vence o jogador que tiver a maior pontuação na Trilha de Herança Cultural. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

Exemplo: o Jogador 1 termina a partida com 4 cachimbos e está no espaço 6 da Trilha de Herança Cultural, que concede multiplicador $\times 3$. Portanto, ele marca $4 \times 3 = 12$ Pontos de Vitória. Registre esse valor no seu placar.

Exemplo:

Durante a partida, o Jogador 1 completou 4 Trabalhos de Campo de Uva (ou seja, possui 4 cartas desse tipo em sua área de jogo). Na Trilha de Prosperidade da Produção, a Uva está no nível 6, totalizando 10 ao somar ambos os valores.

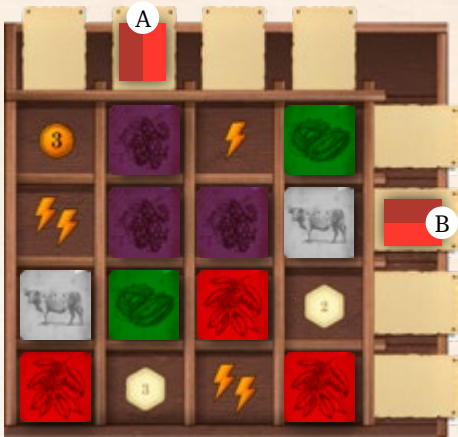
O Jogador 1 possui um Comércio construído e, na mesma linha, há 2 tiles de Trabalho de Campo de Uva.

O cálculo, portanto, será: $2 \text{ tiles} \times 10 = 20$ Pontos de Vitória (PVs).



Se um tile de Trabalho de Campo estiver simultaneamente na linha e na coluna de dois comércios do mesmo jogador, ele será contabilizado separadamente para cada comércio, aumentando sua pontuação.

Situação final do grid:



Cartas na mão:



Na situação acima, **supondo que a Uva na Trilha de Prosperidade da Produção tenha terminado no nível 6**, o Jogador 1 receberia 16 Pontos de Vitória (PVs) pelo Comércio A e 16 PVs pelo Comércio B, totalizando 32 PVs pelos Trabalhos de Campo de Uva realizados durante a partida.

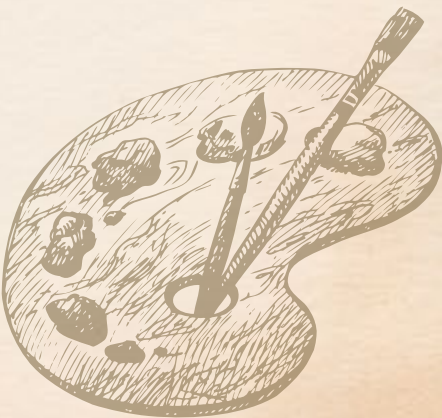
Caso o Jogador 1 também possuísse cartas de Trabalho de Campo de Pecuária e/ou Hortaliça, ele adicionaria à sua pontuação os PVs resultantes das respectivas multiplicações, seguindo a mesma lógica de cálculo.

VARIANTE 2 JOGADORES

Para garantir um melhor equilíbrio e aumentar as chances de alcançar os objetivos do jogo, recomendamos **remover uma categoria de trabalho da área de Ofício em partidas com dois jogadores**.

Ou seja, em vez de jogar com as 10 categorias de trabalho, a partida será jogada com 9 categorias. **Os trabalhos de campo e o Mascate devem ser mantidos no jogo**.

As categorias de Ofício que podem ser removidas são: **Alfaiataria, Arte, Construção, Feira ou Culinária**.





ORBITAL JOGOS