

L I V R O D E R E G R A S

PROJECT L LIVRO DE REGRAS

Monte uma estrutura, aprimore suas peças, aperfeiçoe sua estratégia.

COMPONENTES

- 32 quebra-cabeças brancos
- 20 quebra-cabeças pretos
- 90 peças (10 de cada um dos 9 formatos)
- 4 tabuleiros do jogador

VISÃO GERAL DO JOGO

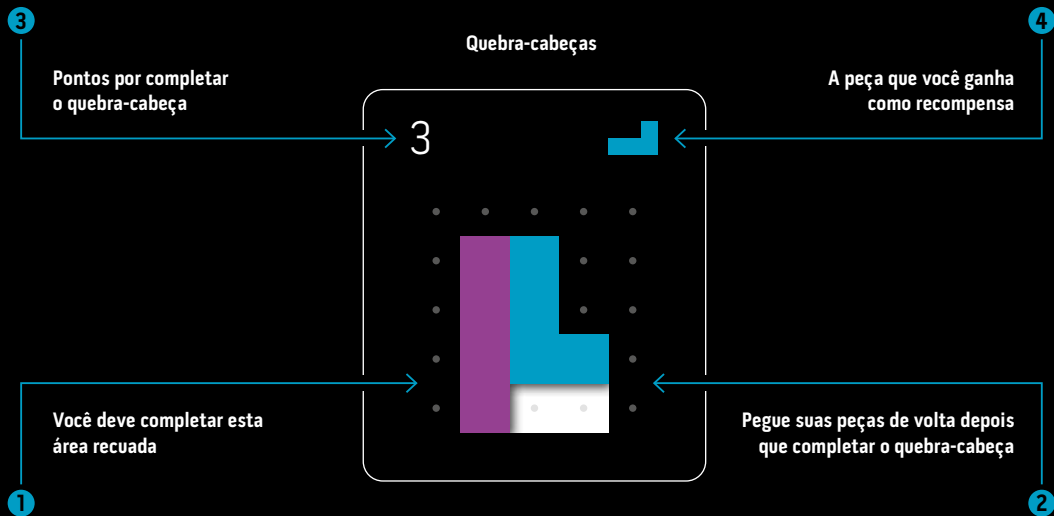
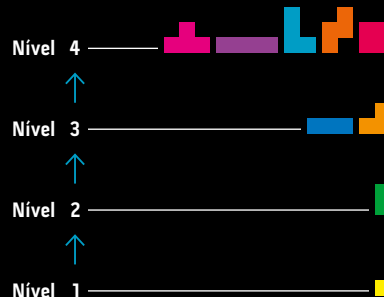
Em Project L, você completa os quebra-cabeças com suas peças para ganhar o máximo de pontos que puder e, assim, vencer o jogo.

Peças

Cada jogador começa com apenas duas peças. Durante o jogo, você constrói seu suprimento de peças para que consiga completar quebra-cabeças cada vez mais difíceis e ganhar vários pontos.

Quebra-cabeças

Um quebra-cabeça é completado quando você preenche toda a área dele com suas peças **1**. Depois de completar o quebra-cabeça, pegue as suas peças de volta **2**, coloque o quebra-cabeça ao lado e receba as recompensas: pontos **3** e uma nova peça **4**.



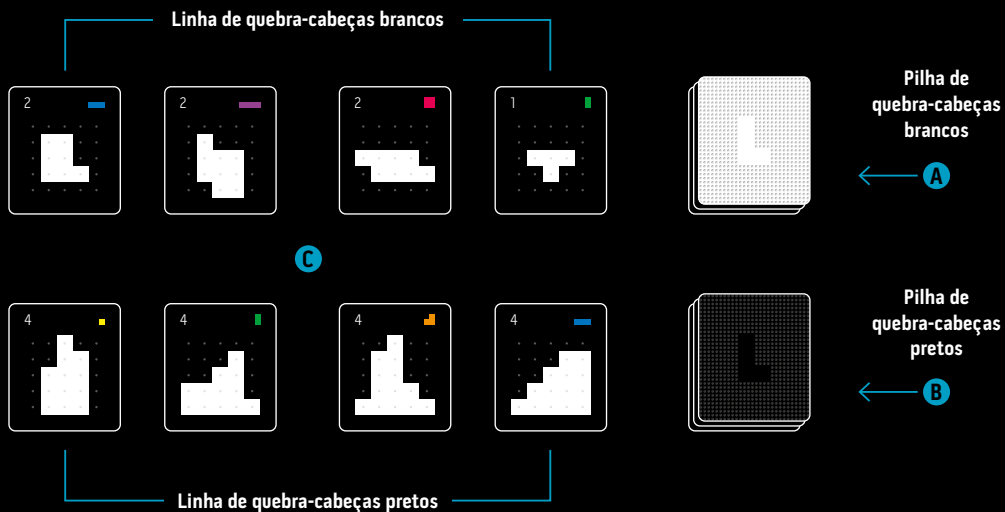
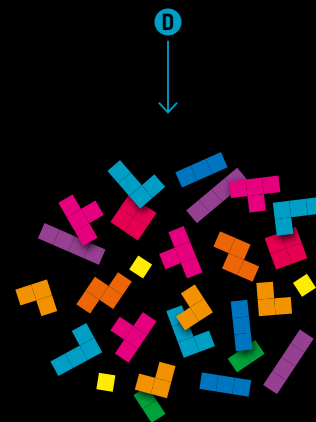
PREPARAÇÃO

- Pegue todos os quebra-cabeças brancos e crie uma pilha de quebra-cabeças brancos **A**. Depois, crie uma pilha de quebra-cabeças pretos de acordo com a tabela abaixo **B**:

Número de jogadores	2	3	4
Quebra-cabeças pretos	12	14	16

- Coloque as duas pilhas no centro da área de jogo, viradas para baixo, e coloque quatro quebra-cabeças de cada pilha virados para cima, formando uma linha ao lado **C**.
- Crie uma reserva de peças e a deixe ao alcance de todos os jogadores **D**.
- Dê a cada jogador, para começar, uma peça de nível 1 e uma peça de nível 2.
- Todos pegam um tabuleiro do jogador aleatoriamente. Um dos tabuleiros do jogador tem um marcador de primeiro jogador.

Reserva de peças



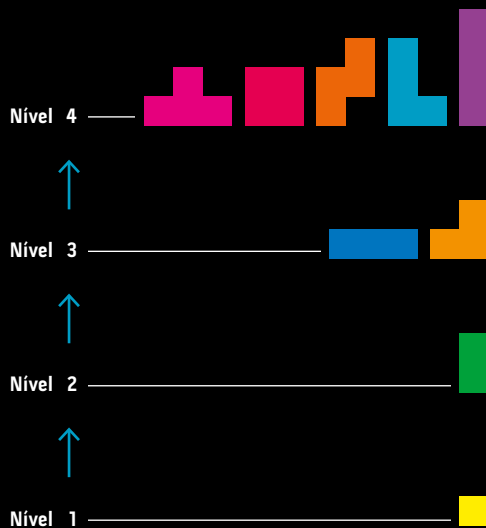
SEQUÊNCIA DE JOGO

Começando pelo primeiro jogador, o jogo acontece em turnos, no sentido horário. No seu turno, você pode realizar três ações (as ações podem ser repetidas, desde que realize um total de três):

- **Pegue um quebra-cabeça** de uma das linhas e o coloque na sua frente. Depois, substitua o quebra-cabeça que você pegou da linha com outro da pilha correspondente. Você pode ter, no máximo, 4 quebra-cabeças incompletos na sua frente ao mesmo tempo.
- **Pegue uma peça** de nível 1 da reserva e a coloque em seu suprimento.

- **Aprimore uma peça** de seu suprimento para 1 nível acima (devolva a peça original à reserva e pegue outra peça que seja 1 nível acima).
 - Caso não haja peças 1 nível acima na reserva (independente do formato), pule para o próximo nível disponível.
 - Em vez de aprimorar para uma peça de nível acima da sua, você pode trocá-la por uma que seja do mesmo nível (com um formato diferente) ou um nível abaixo.

- **Coloque uma peça em um de seus quebra-cabeças.** Você pode virar ou rotacionar a peça para que ela encaixe na área recuada e não se sobreponha a outras peças. Você não pode mover ou pegar de volta uma peça de um quebra-cabeça até que o quebra-cabeça esteja completo (consulte Completando os Quebra-Cabeças).
- **Ação de Mestre** (uma vez por turno) Coloque uma peça, no máximo, em cada quebra-cabeça na sua frente. Todas as peças que você quiser colocar nos quebra-cabeças devem estar na sua reserva no início dessa ação.



COMPLETANDO OS QUEBRA-CABEÇAS

Um quebra-cabeça estará completo assim que toda a sua área recuada estiver preenchida com peças. Após finalizar a ação que permitiu que você completasse um quebra-cabeça:

- Pegue todas as peças do quebra-cabeça e as coloque de volta na sua reserva (você poderá usá-las novamente);
- Coloque o quebra-cabeça virado para cima, separado de seus quebra-cabeças incompletos, para criar uma pilha de pontos de vitória que mostre quantos pontos você ganhou.
- Pegue a recompensa que está no quebra-cabeça (uma nova peça da reserva para o seu suprimento).

FIM DE PARTIDA

A partida chega ao final quando a pilha de quebra-cabeças pretos acaba (ainda haverá quatro quebra-cabeças pretos disponíveis na linha quando isso acontecer). Termine a rodada atual para que todos tenham jogado o mesmo número de turnos. Depois, jogue uma rodada final.

AJUSTES FINAIS

Após o término da rodada final, todos os jogadores podem fazer seus Ajustes Finais aos quebra-cabeças na sua frente que não foram completados durante o jogo:

- Coloque quantas peças da sua reserva quiser nos quebra-cabeças à sua frente. Para cada peça que colocar nesse momento, desconte 1 ponto da sua pontuação final;
- Quando terminar de fazer todos os Ajustes Finais, coloque os quebra-cabeças que completou em sua pilha de pontos de vitória (mas não colete nenhuma recompensa extra).

PONTUAÇÃO FINAL

Conte os pontos de todos os quebra-cabeças na sua pilha de pontos de vitória e desconte os pontos dos Ajustes Finais. O jogador com mais pontos vence o jogo.

- Em caso de empate, vence o jogador que tenha completado mais quebra-cabeças.
- Se ainda houver empate, vence o jogador com mais peças.
- Se ainda houver empate, todos os jogadores empatados compartilham a vitória. Vocês são incríveis!

VARIANTES DA SEQUÊNCIA DE JOGO

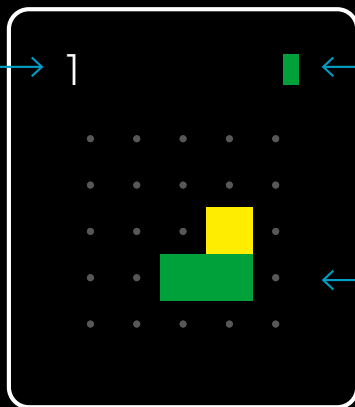
Há mais maneiras de jogar Project L – experimente as variantes da sequência de jogo que estão nesta caixa ou on-line em:

www.galapagosjogos.com.br/product/PJL001

Pontos por completar o quebra-cabeça

1

A peça que você ganha como recompensa



Pegue suas peças de volta depois que você completar o quebra-cabeça



VARIANTE SOLO

Você tem o que é preciso para desafiar a inteligência artificial?

PREPARAÇÃO

- Crie uma pilha de quebra-cabeças **A** — selecione, aleatoriamente, 15 quebra-cabeças brancos e 10 quebra-cabeças pretos. Coloque os quebra-cabeças brancos em cima dos quebra-cabeças pretos (todos virados para baixo).
- Vire para cima 9 quebra-cabeças do topo da pilha e os organize em um quadrado 3x3 **B**. Você e seu adversário resolverão os quebra-cabeças dessa área.
- Crie uma reserva com todas as peças.
- Pegue quatro peças de nível 1 da reserva e coloque uma acima da 1ª coluna, outra acima da 3ª coluna, e duas acima da 2ª coluna do quadrado **C**. As peças representam bloqueios nas colunas, evitando que o adversário pegue os quebra-cabeças delas.
- Coloque 6, 3 ou 0 peças de nível 1 no suprimento do adversário **D** para jogar em dificuldade padrão, desafiadora ou imbatível.
- Pegue uma peça de nível 1 e uma peça de nível 2 para começar.

SEQUÊNCIA DE JOGO — SEU TURNO

Jogue o seu turno da mesma maneira que no jogo padrão, com uma exceção — quando você pegar um quebra-cabeça de uma das colunas do quadrado, devolva uma peça de cima da coluna correspondente para o suprimento do adversário. Pule essa etapa se não houver peças acima da coluna.

SEQUÊNCIA DE JOGO —

O TURNO DO ADVERSÁRIO

- **O adversário sempre pega um quebra-cabeça durante seu turno e o coloca em sua pilha de pontos de vitória **E****, como se o tivesse completado.
- Ele não pode pegar quebra-cabeças das colunas bloqueadas (que são aquelas com pelo menos uma peça em cima).
- Ele sempre pega o quebra-cabeça que dá o maior número de pontos. Se houver mais quebra-cabeças empatados pela maior quantidade de pontos, o adversário pega o primeiro, conforme a figura à direita. **F**

Depois que o adversário pegar um quebra-cabeça:

- Mova as peças acima da coluna de onde o adversário pegou o quebra-cabeça:
 - Todas as peças no suprimento do adversário; **G**
 - Uma peça de cima das outras colunas no quadrado (se puder). **H**
- Substitua o quebra-cabeça que o adversário pegou por um novo da pilha.

Se o adversário não puder pegar um quebra-cabeça porque todas as três colunas estão bloqueadas, remova uma peça de cima de cada uma das três colunas e as devolva para a reserva (e não para o suprimento do adversário).

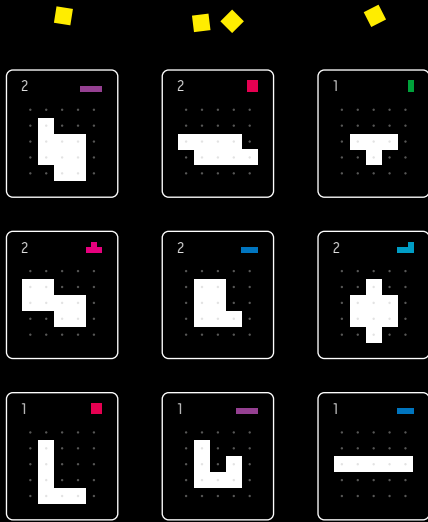
Depois é o seu turno novamente.

FIM DE PARTIDA

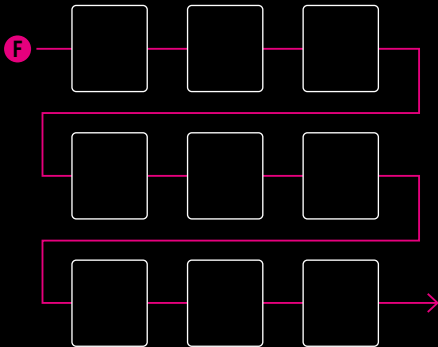
A partida chega ao final quando a pilha de quebra-cabeças acaba. O jogo continua até que você jogue mais um turno completo de três ações, seguido pelo turno do adversário. Depois disso, você pode fazer os Ajustes Finais.

PONTUAÇÃO FINAL

Você e o adversário contam os pontos das pilhas de pontos de vitória. Não esqueça de descontar os pontos pelos Ajustes Finais. Diferentemente do jogo padrão, desconte também os pontos dos quebra-cabeças que permanecem incompletos à sua frente (desconte o total dos pontos de recompensa)! Em caso de empate, vence o adversário.



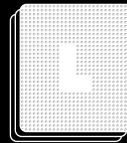
B
Quadrado de
quebra-cabeças



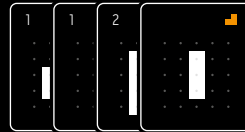
C Bloqueios acima das colunas



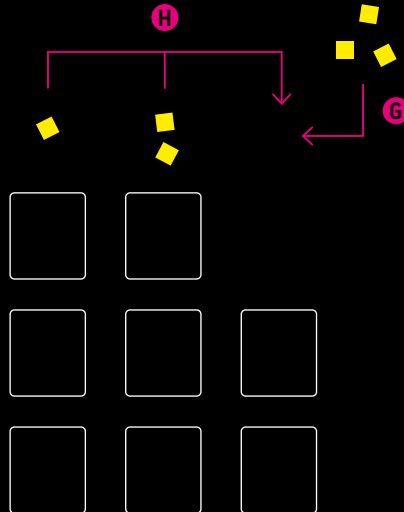
D O suprimento do adversário



A Pilha de quebra-cabeças



E Pilha de pontos
de vitória do
adversário





The word "boardcubator" is written in a white, lowercase, sans-serif font inside a white rectangular box with a slight 3D effect.

CRÉDITOS

Desenvolvido por Boardcubator.

Publicado por Asmodee Group.

(c)2020 Boardcubator s.r.o. Todos os direitos reservados.

Conceito do jogo: Adam Španěl

Design do jogo: Jan Soukal, Michal Mikeš, Adam Španěl

Direção de Arte: Marek Loskot



GALÁPAGOS

Tradução: Valéria Amorim

Revisão: Elis Regina Emerencio
e Kévila Cordas

Diagramação BR: Felipe Godinho
www.mundogalapagos.com.br