

CAPITAL

LUX

REGRAS



CAPITAL LUX

Em Capital Lux, defina o destino dos seus cidadãos: colocá-los em suas Cidades Natas para obter pontos ou na Capital para obter os benefícios de suas habilidades especiais? Para toda carta há um dilema e cada jogada é crucial!

Você estará balançando no fio da navalha o tempo todo! Vai aceitar o risco? Blefar? Ou seguir um plano cuidadosamente estabelecido? A escolha é sua neste inteligente jogo de cartas, com lindas artes do pintor americano Kwanchai Moriya.



CONTEÚDO

72 Cartas de Profissão

18 de cada cor, com valores de 2 a 6 (3 cartas de valor 2 e 6; 4 cartas de valor 3, 4 e 5)



Agente



Clérigo



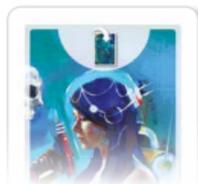
Cientista



Mercador

4 Cartas de Capital

Mostrando no topo, a ação especial associada a cada cor.



4 Cartas de Modificadores

Com valores +4, +2, -3 e -1



8 Moedas de Ouro



OBJETIVO

Os jogadores alternam-se jogando cartas à sua frente (em sua Cidade Natal) ou no meio da mesa (na Capital). Jogar uma carta na Capital permite realizar uma ação especial, enquanto cartas em sua Cidade Natal valem pontos ao final do jogo. Ao final de uma rodada, o valor total de uma cor em sua Cidade Natal não pode exceder o valor daquela cor na Capital, senão você perderá aquelas cartas. O jogador com mais pontos depois de 3 rodadas vence o jogo.

PREPARAÇÃO

- Coloque as 4 **Cartas de Capital** no meio da mesa.
- Embaralhe as **Cartas de Profissão** e coloque-as numa pilha viradas para baixo ao lado das Cartas de Capital. Compre a carta de cima da pilha e posicione-a virada para cima sobre a Carta de Capital correspondente. O símbolo de ação especial no topo da carta de Capital deve ficar visível.
- Embaralhe as **Cartas de Modificadores** e distribua uma a cada jogador. Quem receber o maior valor (+4 é a maior e -3 a menor) é o **Jogador Inicial** na primeira rodada. Reúna as cartas novamente, embaralhe-as e coloque-as numa pilha virada para baixo ao lado das Cartas de Capital.
- Coloque as **Moedas de Ouro** próximas às cartas de modificadores.



Pilha de Cartas de Profissão



Moedas de Ouro

← **Exemplo:** A primeira carta comprada é rosa (Clérigo). Ela é posicionada virada para cima sobre a Carta de Capital rosa.

COMO JOGAR

Uma partida é dividida em **3 rodadas**. Cada rodada consiste nos **3 passos** seguintes (executados na ordem indicada):

1. Escolher cartas.
2. Jogar cartas.
3. Final da rodada.

1. ESCOLHER CARTAS

O Jogador Inicial da rodada distribui uma quantidade de Cartas de Profissão que formará a mão de cada jogador:

- Em uma partida de 2 ou 3 jogadores: cada jogador recebe 6 Cartas de Profissão.
- Em uma partida de 4 jogadores: cada jogador recebe 5 Cartas de Profissão.

Cada jogador escolhe, simultaneamente, 2 das cartas recebidas e coloca-as viradas para baixo à sua frente. Quando todos tiverem escolhido as 2 cartas, todos passam as cartas restantes para seu vizinho à esquerda. Então, o processo é repetido mais uma vez: cada jogador escolhe mais 2 cartas e passa a(s) restante(s) para o vizinho à esquerda. A(s) última(s) carta(s) que for(em) passada(s) deve(m) ser mantida(s) pelo jogador que a(s) recebeu. Todos os jogadores recolhem suas 4 cartas escolhidas e agora cada um deve ter uma mão inicial de 6 (se em 2 ou 3 jogadores) ou 5 cartas (se em 4 jogadores).

2. JOGAR CARTAS

O Jogador Inicial começa e depois os jogadores revezam-se em sentido horário.

Em seu turno, você deve jogar uma carta da sua mão virada para cima:

- em sua Cidade Natal (à sua frente, em sua área de jogo)
- ou**
- na Capital (no centro da mesa).

Quando jogar uma carta na Capital, você deve, imediatamente, realizar a ação especial correspondente (veja item abaixo).

Cartas da mesma cor devem ser agrupadas – tanto na sua Cidade Natal como na Capital. As cartas devem se sobrepor de forma que os valores fiquem visíveis.



Exemplo: Pedro joga uma carta azul na Capital e realiza a ação da Agente.

ações especiais

Se você jogar uma carta na Capital, você **deve** (se possível) realizar a ação especial correspondente:



CIENTISTA (VERDE)

Compre a carta de profissão do topo da pilha e coloque-a **em sua mão**. Se a pilha estiver vazia, você não compra uma carta.



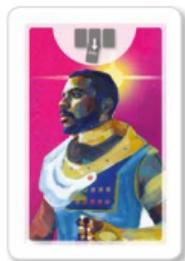
MERCADOR (AMARELO)

Pegue uma **moeda de ouro** da reserva e coloque-o na sua área de jogo. Se a reserva estiver vazia, você não recebe uma moeda de ouro.



AGENTE (AZUL)

Compre a carta de modificadores do topo da pilha e olhe para ela. Então, sem revelá-la, coloque-a **virada para baixo** acima de uma das Cartas de Capital. Se a pilha de modificadores estiver vazia, você não compra uma carta.



CLÉRIGO (ROSA)

Retire a carta azul, amarela ou verde de **menor** valor da Capital e coloque-a virada para cima diretamente em sua Cidade Natal (**não em sua mão!**). Se não houver cartas de todas as cores você deve escolher entre as cores disponíveis.



Exemplo (Agente): Pedro olha secretamente uma carta de modificadores e decide colocá-la acima do Mercado.

Exemplo (Clérigo): Maria escolhe pegar uma carta azul. Ela pega a carta azul de menor valor e coloca-a em sua Cidade Natal.

3. FINAL DA RODADA

Quando um dos jogadores não tiver cartas restantes ao final de seu turno, todos os outros jogadores realizam seu último turno antes da rodada terminar.

Importante: depois de todos os jogadores realizarem seu último turno,

todas as cartas remanescentes na mão de um jogador são colocadas viradas para cima na sua Cidade Natal. Então, realize os passos descritos abaixo.

VERIFICAR LIMITES E DESCARTAR

- Primeiro, revele todas as cartas de modificadores acima das Cartas de Capital.
- Então, cada jogador compara o valor total de **cada cor** em sua Cidade Natal com o valor total daquela cor na Capital.

Importante: uma carta de modificadores **aumentará ou diminuirá** o valor total de uma cor na Capital.



Cartas de modificadores afetam os valores das cores na Capital

Para cada cor: se o valor total em sua Cidade Natal **excede** o valor total na Capital, você deve descartar **todas as cartas** desta cor de sua Cidade Natal. As cartas descartadas vão para uma **pilha de descarte** e não retornam ao jogo em nenhum momento.

Utilização das Moedas de Ouro: se exceder o limite em uma ou mais cores, você pode gastar uma quantidade de moedas de ouro igual à diferença para evitar ter que descartar aquelas cartas. Para cada moeda gasta, você aumenta seu limite para uma cor em 1, **apenas na rodada atual**. As moedas utilizadas são devolvidas à reserva no centro da mesa.

CARTAS BÔNUS

Para cada cor, o jogador com o maior valor total em sua Cidade Natal recebe a **carta de maior valor** naquela cor da Capital como uma carta bônus. Em caso de empate, o jogador empatado que foi primeiro na ordem de turno recebe a carta maior, então o segundo jogador empatado na ordem de turno recebe a segunda maior carta (se houver) e assim por diante. Coloque a carta bônus **virada para baixo à sua frente** (não coloque em sua Cidade Natal). Esta carta bônus valerá pontos ao final da partida apenas. Veja neste exemplo a distribuição dos bônus dos Mercadores no final da rodada:



Exemplo: João, Maria e Pedro têm o mesmo valor total em amarelo nas suas Cidades Natas. Como João foi o jogador Inicial, ele recebe a carta de valor 6 como uma carta bônus. Maria senta-se à esquerda de João e recebe a carta de valor 4. Pedro não recebe carta bônus pois não há cartas amarelas restantes na Capital.

PREPARAR A PRÓXIMA RODADA (NÃO APLICÁVEL NA TERCEIRA RODADA)

- Embaralhe as 4 cartas de modificadores novamente formando uma nova pilha.
- O jogador com o maior valor total de cartas (em todas as cores) em sua Cidade Natal (cartas bônus não contam) torna-se o Jogador Inicial na próxima rodada. Em caso de empate, o jogador empatado que se sinta mais próximo do Jogador Inicial anterior (no sentido horário) torna-se o novo Jogador Inicial.
- Comece a próxima rodada distribuindo e escolhendo novas cartas (veja o item "1. Escolher Cartas").

Importante: todas as cartas restantes na Capital e nas Cidades Natas dos jogadores **são mantidas para a próxima rodada.**

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO NO FINAL DA RODADA

Capital



Totais por cor
na Capital

=9

=3

=9

=12

**Cidade Natal
do Jogador**



Totais por cor
na Cidade Natal

=11

=4

=6

=13

**Moedas de
Ouro gastas**



O jogador descarta 3 moedas para evitar ter que descartar as cartas azuis e amarelas. Apenas a carta rosa deve ser descartada.

PONTUAÇÃO E VENCEDOR DO JOGO

Após o final da terceira rodada, o jogo acaba. Agora, cada jogador totaliza seus pontos finais da seguinte forma:

- O valor total de todas as cartas restantes em sua Cidade Natal.
- O valor total de todas as cartas bônus recebidas.
- 1 ponto por moeda de ouro não utilizada.

O jogador com a maior pontuação total vence o jogo. Em caso de empate, o jogador empatado com mais cartas de valor 6 (dentre as cartas bônus e na Cidade Natal) vence. Se ainda houver empate, conte a quantidade de cartas de valor 5, depois 4 e assim por diante.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

- **Agente:** não há limite ao número de cartas de modificadores que podem ser jogadas acima de cada cor na Capital.

- **Clérigo:** ao jogar uma carta rosa na Capital, você não pode escolher pegar outra carta rosa. Você deve escolher uma das outras cores e então pegar a carta de menor valor daquela cor para sua Cidade Natal.

- **Cientista:** se um jogador joga uma carta verde na Capital como sua última carta, o fim da rodada não é disparado, pois ele deve, imediatamente, comprar uma nova carta da pilha.

- **Pilha de Cartas de Profissão:** se, no começo da terceira rodada, não houver cartas suficientes restantes na pilha para distribuir a quantidade correta de cartas a cada jogador, distribua, em vez disso, quantas cartas forem possíveis, cuidando para que cada jogador receba a mesma quantidade de cartas.

CAPITAL LUX

Autores: Eilif Svensson e Kristi Amundsen Østby

Ilustrações e Design Gráfico: Kwanchai Moriya

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Edição e Produção: Eduardo Cella



PAPERGAMES

Versão Brasileira © 2018 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

Versão Original © 2016 Aporta Games.
Todos os direitos reservados.



Para mais jogos,
informações
adicionais,
manuais ou
suporte, visite
nosso site:

www.papergames.com.br

Nenhuma parte deste produto
pode ser reproduzida sem
permissão prévia. (Regras v1.0)