



Igor Knop



Patrick Matheus



Marcelo Bastos



# Gnomopolis

A gnome building game

Depois de várias gerações, a Capital Antiga dos gnomos subterrâneos deve ser deslocada em função da expansão dos humanos. Exploradores corajosos e suas famílias foram enviados para estabelecer uma nova cidade no mais largo e profundo salão de pedra da Grande Montanha. Você e seus amigos irão gerenciar a construção dessa nova capital que será conhecida como a grande Gnomopolis!



## Objetivo do Jogo

Em **Gnomopolis** cada jogador busca um futuro próspero para seu distrito ao construir prédios, ganhar moedas de ouro e criar moradia para seus gnomos. Cada prédio provê ações para os gnomos e demanda algumas profissões. Combine os gnomos com as demandas dos prédios e acumule moedas para ganhar pontos de vitória. Quem tiver a maior quantidade de pontos de vitória ao final da partida será o vencedor!

## Preparação

1. Separe as 4 Cartas de Conselheiros e as deixe na mesa ao alcance de todos;
2. Embaralhe as Cartas de Prédios para criar uma pilha de cartas, com as faces viradas para baixo, no centro da mesa;
3. Saque as primeiras 6 Cartas de Prédio e as coloque na mesa, com a face para cima, para formar a Oferta de Prédios;
4. Cada jogador recebe 1 Tabuleiro de Distrito, 4 aldeões (marrons), 2 crianças (verdes), 1 Marcador de Caravana Tatu e 1 caneca plástica de sua cor;
5. Cada jogador deve adicionar os gnomos às suas canecas e sacar aleatoriamente 3 gnomos. Coloque-os na sua própria área ativa (🔒) de cada Tabuleiro de Distrito.
6. Coloque os gnomos restantes ao alcance de todos os jogadores, criando uma área comum chamada de **Capital Antiga**:  
Para 4 jogadores: 9 aldeões (marrons), 9 crianças (verdes), 9 mercadores (amarelos), 9 artesãos (azuis), 9 soldados (vermelhos), 9 inventores (cinzas), 12 Ajudantes Mecânicos e um total de 60 moedas (para 2 e 3 jogadores, veja a caixa lateral na pag. 2).
7. Separe uma área na mesa para a **Nova Capital**. Sempre que for necessário adquirir um recurso, ele deverá ser pego primeiro da Capital Antiga. Se o recurso não estiver disponível, pegue-o da Nova Capital. Sempre que um recurso for retornado para o estoque, coloque-o na Nova Capital.

Você está pronto para jogar Gnomopolis! O jogador mais baixinho começa (ou escolha o jogador inicial aleatoriamente).

### Componentes:

28 Cartas de Prédio;  
04 Cartas de Conselheiro;  
04 Tabuleiros de Distrito;  
04 Canecas plásticas;  
04 Marcadores de Caravana Tatu;  
78 Gnomeeples em 6 cores diferentes  
(17 verdes, 25 marrons, 9 vermelhos,  
9 amarelos, 9 azuis, 9 cinzas);  
12 Fichas de Ajudantes Mecânicos;  
32 Fichas de Moedas (20x1, 8x5 e 4x10).

## Preparação da Capital Antiga:

- 1 OU 2 JOGADORES:  
30 Moedas e 5 gnomos de cada cor
- 3 JOGADORES:  
45 Moedas e 7 gnomos de cada cor
- 4 JOGADORES:  
60 Moedas e 9 gnomos de cada cor

### Cada jogador começa com:

- 1 Caneca;
- 1 Tabuleiro de Distrito;
- 1 Marcador de Caravana Tatu;
- 4 Aldeões (gnomos marrons);
- 2 Crianças (gnomos verdes).

Todos os gnomos restantes são guardados na caixa e não serão usados na partida. Todas as moedas restantes são mantidas próximas, mas só serão utilizadas se as da Capital Antiga se esgotarem.



### Preparação da Capital Antiga:

- a) pilha de cartas de prédios;
- b) 6 cartas visíveis na Oferta de Prédios;
- c) cartas de Conselheiros;
- d) Capital Antiga com todos os gnomos e fichas;
- e) uma área para a Nova Capital para gnomos retornados.



### Cada jogador começa com:

- a) 01 Tabuleiro de Distrito;
- b) 04 aldeões (marrons);
- c) 02 crianças (verdes);
- d) 01 caneca plástica na sua cor e
- e) 01 marcador de Caravana Tatu na sua cor.

## Visão Resumida da Partida

Em Gnomopolis, os jogadores se alternam em turnos, em sentido horário, a partir do jogador inicial, até que uma das três condições de término seja alcançada (ver pag. 4). A partida continua até que todos os jogadores tenham jogado o mesmo número de turnos e a pontuação final é, então, calculada. O jogador com mais pontos de vitória será o vencedor.

### Turno do Jogador

Em cada turno, o jogador realiza ações e constrói prédios com todos os seus gnomos ativos (na área ) até que ele deseje passar. No final do turno, ele move todos os gnomos para a região de gnomos exaustos (na área ) e saca uma nova força de trabalho de 3 gnomos para seu próximo turno. Então, o próximo jogador começa seu turno.

Na sua vez, o jogador pode realizar as seguintes opções na ordem que desejar:

• **Mover um grupo de gnomos de sua área de gnomos ativos para um pergaminho vazio em uma Carta de Prédio, Tabuleiro de Distrito ou Carta de Conselheiro para realizar a ação nele descrita, de modo completo e imediato (você pode fazer quantas ações quiser, mas uma tem que ser resolvida completamente antes da próxima).**



- Se a ação requerer o retorno de gnomos (um "X" branco sobre o ícone), posicione-os deitados sobre o pergaminho e os retorne ao final do turno. (ver pag. 5);
- Se a ação requerer moedas, Ajudantes Mecânicos ou outras fichas, mova-os para o pergaminho e os retorne ao final do turno (ver pag. 5).
- Se a ação for a da Caravana Tatu, mova o seu Marcador de Caravana Tatu para o próximo oponente no sentido horário e copie uma ação do distrito dele. Ele receberá uma moeda do estoque e os custos da ação são mantidos no seu pergaminho (ver os detalhes na pag. 7).

• **Mover um grupo de gnomos para uma Carta de Prédio na Oferta de Prédios para construí-la em seu distrito (uma única vez por turno e pode ser feito entre as ações).**



a. Posicione os gnomos em pé na área do Time de Construção, no lado esquerdo da carta até o final do turno (ver pag. 6).



b. Ganhe a quantidade de gnomos indicada na Imigração, no lado direito da carta. Mova-os para sua área de gnomos exaustos (ver pag. 6).

• **Passar (para finalizar seu turno).**

a. Retorne todos os gnomos deitados para a oferta da Nova Capital (ver pag. 5);



b. Mova os gnomos em pé nas cartas para a área de gnomos exaustos;

c. Mova também os gnomos ativos não utilizados (os que não trabalharam neste turno) para a área de gnomos exaustos;



d. Saque aleatoriamente 3 gnomos da caneca como força de trabalho para seu próximo turno. Se não tiverem suficientes, saque os que tiver, mova todos os gnomos exaustos para a caneca e saque os que faltaram (ver pag.5). Seu turno termina e começa o do próximo jogador.

### Fique de olho nos outros!

Em Gnomopolis cada jogador saca 3 gnomos ao final do turno. Então, você pode imaginar as próximas jogadas deles. É uma boa forma de decidir quando disputar um prédio ou especializar sua população.

### Exemplo de Ação:

Drauzio quer usar uma ação no seu próprio Tabuleiro de Distrito para ganhar moedas. Ele move um de seus mercadores (gnomo amarelo) de sua área de gnomos ativos para o pergaminho da ação, mantendo-o em pé, e recebe 2 moedas de ouro da Capital Antiga. Ao final do seu turno, esse gnomo é movido para a área de gnomos exaustos.

### Exemplo de Retorno:

Valéria quer usar uma ação em seu Tabuleiro de Distrito para crescer um de seus gnomos. Ela move uma de suas crianças (gnomo verde) de sua área ativa para o pergaminho da ação, mantendo o gnomo deitado, e move um aldeão (marrom) da Capital Antiga para sua área de gnomos exaustos. Ao final do seu turno, Valéria move o gnomo verde deitado para a Nova Capital.

### Fique alerta!

Em Gnomopolis você deve reagir rápido contra os oponentes: alguns vão para uma disparada em moedas ou prédios, enquanto outros vão para um distrito bem populoso. Tenha cuidado com o término prematuro da partida para não ter seus planos frustrados!





### Conte os totais, não os conjuntos!

Durante o jogo, você pode olhar livremente dentro da sua caneca e comparar o conteúdo com a demanda do seu distrito. Faça isso com uma cor de cada vez: evite distribuir mentalmente os gnomos para cada um dos prédios! É possível atender parcialmente a demanda de um prédio: ele não precisa estar completo para pontuar!

### Pontuação:

No final da partida, gnomos abrigados valem pontos e gnomos desabrigados fazem você perder pontos. Nessa figura, o jogador somou 11 pontos de vitória: 6 (moedas) + 2 (azul abrigado) + 4 (vermelho e cinza abrigados) - 1 (amarelo desabrigado).

### Estamos sempre contratando!

Durante a construção de Gnomopolis, os gnomos vêm e vão entre os distritos. Eles vão crescer, trabalhar, se especializar e trabalhar ainda mais. Eles podem inclusive decidir não te querer mais como chefe! Gnomos são limitados pelo número de componentes, então fique de olho na oferta durante toda a partida!

### Crescendo e se especializando:

Através das ações, crianças se tornam aldeões e aldeões se especializam em uma das quatro profissões: soldados, mercadores, artesãos e inventores!

## Final da partida e Pontuação final

O final da partida é disparado quando uma das três condições for alcançada:

- Um jogador construir o seu 6º prédio (o Tabuleiro de Distrito não conta);
- A Capital Antiga ficar sem gnomos;
- A Capital Antiga ficar sem moedas.

Se qualquer uma das condições for alcançada, termine a rodada atual normalmente de forma que todos os jogadores tenham jogado o mesmo número de turnos.

Para calcular a pontuação final, cada jogador dá moradia para seus gnomos distribuindo-os entre os prédios construídos e o seu Tabuleiro de Distrito (na parte inferior). As cores demandadas pelos prédios devem ser respeitadas e cada gnomos pode habitar apenas um único prédio. A **pontuação final** é definida pela soma de:

- +1 Ponto de Vitória para cada moeda;
- +2 Pontos de Vitória para cada gnomos abrigado em uma Carta de Prédio de seu distrito;
- +1 Ponto de Vitória para cada gnomos abrigado no seu Tabuleiro de Distrito;
- +2 Pontos de Vitória para cada Carta de Conselheiro;
- 1 Ponto de Vitória para cada gnomos desabrigado.



O jogador com a maior soma de Pontos de Vitória é o vencedor. Empates são resolvidos pelo número de crianças, depois pelo total de gnomos, depois pelo total de moedas e por fim, pela ordem de jogo (quem jogou primeiro).

## Regras de Gnomopolis em detalhes

### Gnomos

Gnomos são seres de mente ágil que se organizam em diferentes profissões baseadas nas cores de seus chapéus. Os meeples de gnomos representam a população de cada distrito e sua força de trabalho no jogo. Existem seis cores de ícones de gnomos nas cartas do jogo: crianças são verdes, aldeões são marrons, soldados são vermelhos, mercadores são amarelos, artesãos são azuis e inventores são cinzas. Um ícone de gnomos branco representa um curinga: ele pode ser uma criança, um aldeão adulto ou qualquer um dos quatro gnomos especializados.



## Ações dos Gnomos

Todos os pergaminhos no jogo representam ações que seus gnomos ativos podem realizar. Uma ação é realizada ao se posicionar os recursos indicados no custo (lado esquerdo da seta) para receber os efeitos (lado direito da seta). Você deve possuir a quantidade necessária de recursos do custo antes de realizar a ação (respeitando as cores de gnomos ativos e quantidade de fichas). Quaisquer gnomos ou fichas utilizados como custo permanecem no pergaminho para indicar que a ação foi utilizada este turno. Se um pergaminho tiver os recursos removidos de cima dele, a ação poderá ser utilizada novamente. Gnomos que trabalharam são mantidos em pé na ação. Mas gnomos marcados com um "X" no seu ícone são mantidos deitados e, assim como outras fichas (moedas e Ajudantes Mecânicos), deverão ser retornados ao final do turno (ver Retornar a seguir). No seu turno, você pode fazer quantas ações quiser, mas cada ação deve ser completamente resolvida antes da próxima. Você pode intercalar as ações com a construção de prédios.



## Ganho

Sempre que um efeito prover gnomos, mova-os da Capital Antiga para sua área de gnomos exaustos (afinal, eles andaram um longo caminho até o seu distrito!). Se não existirem gnomos suficientes na Capital Antiga, mova quantos forem possíveis e complete o restante com os da Nova Capital. Se não houver mais gnomos do tipo ganho na Nova Capital, essa parte da ação não terá efeito (os gnomos são limitados pela quantidade de componentes disponíveis na partida).



Se um efeito prover moedas, mova-as da Capital Antiga imediatamente para seu distrito. Moedas não são limitadas pela quantidade de componentes na partida e você pode usar quaisquer meios para anotar a quantidade acumulada pelos jogadores se for preciso.

Se um efeito prover Ajudantes Mecânicos, mova-os da Capital Antiga imediatamente para seu distrito. Ajudantes Mecânicos não são limitados pela quantidade de componentes e você pode usar quaisquer meios para anotar a quantidade acumulada pelos jogadores se for preciso. Ajudantes mecânicos não valem pontos ao final da partida, então, não é uma boa jogada acumulá-los desnecessariamente.

## Saque

Sempre que um efeito prover um Saque, mova aleatoriamente (sem escolher) um gnomão da sua caneca para sua área de gnomos ativos. Se não houver gnomos suficientes, mova tantos quanto forem possíveis e, então, mova todos os gnomos da área de gnomos exaustos para a caneca. Continue a mover os gnomos faltantes da caneca para a área de gnomos ativos.



## Busca

Sempre que um efeito prover uma Busca, olhe e escolha um dos gnomos disponíveis na caneca ou na área de gnomos exaustos e mova-o para a área de gnomos ativos. Alternativamente, você pode mover um gnomão que está trabalhando: se ele estiver em pé, mova-o para a área de gnomos exaustos; se ele estiver deitado, retorne-o para a Nova Capital. Se não existirem gnomos válidos para serem alvo da Busca, o efeito é ignorado. Uma Busca não dispara o movimento de gnomos exaustos para a caneca como o Saque. Em uma Busca você só pode escolher gnomos.



## Retornar

Se qualquer ação tiver, como parte do custo, um ícone marcado com um X, ela requer que o recurso seja retornado para a Nova Capital. Tratando-se de gnomos, deixe-os deitados sobre a ação até o final do seu turno. No final do turno, mova-os para a Nova Capital. Se a ação requerer que se retornem fichas (moedas ou Ajudantes Mecânicos), mantenha-as até o final do turno sobre a ação. Ao final do turno, mova-as para a Nova Capital.





### É uma coisa viva!

Seu distrito ganha vida com todos os diferentes gnomos fazendo seus trabalhos. Um bom equilíbrio entre tamanho e especialização pode realizar combinações realmente inteligentes. Mas cuidado que a imigração pode atrasar o funcionamento do seu distrito!

#### Cada prédio tem:

- a) um pergaminho com uma ação;
- b) time de construção necessário;
- c) imigração;
- d) um tipo;
- e) uma demanda para a pontuação final.

#### Exemplo de construção:

Tomás quer construir um Atelier. Ele move 2 aldeões (marrons) da sua área de gnomos ativos para a carta de prédio, mantendo-os em pé no lado esquerdo da mesma (eles irão para a área de gnomos exaustos ao final do turno). Ele move a carta com todos os gnomos nela para seu distrito e 3 crianças (verdes) imigram para a área de gnomos exaustos do distrito vindos da Capital Antiga.

### Pegue esse prédio!

Não fique tímido em construir um prédio o qual a ação é boa apenas para os oponentes: além de uma boa oportunidade para negar o prédio a eles, é uma chance de ganhar algumas moedas e uma boa forma de aumentar sua população e pontuação de final da partida!



## Prédios

Durante a partida, os prédios vão prover novas ações e moradias para os gnomos em seu distrito. Cada prédio construído em seu distrito está imediatamente disponível para uso (por você e por todos os outros jogadores através das Caravanas Tatus, ver pag.7). Para construir um prédio, você deve usar um Time de Construção específico com gnomos e/ou Ajudantes Mecânicos. Quando seu distrito expande, a notícia se espalha pela Capital Antiga e outros gnomos imigram para seu distrito!



## Expandindo a Cidade

### OFERTA DE PRÉDIOS

A Oferta de Prédios consiste em 6 cartas de prédio, com a face para cima, no centro da mesa. Sempre que um jogador construir um prédio, ele deve sacar uma nova carta da pilha e adicioná-la à Oferta de Prédios. Cada jogador pode construir apenas um prédio por turno.



#### CONSTRUIR UM PRÉDIO

Para construir um prédio, use um conjunto de gnomos igual ao Time de Construção solicitado (lado esquerdo da carta) para colocá-lo em seu distrito. Os gnomos que construíram o prédio são mantidos neste lado esquerdo da carta, em pé, como gnomos trabalhando, para ficar claro que a ação do pergaminho não foi utilizada. Assim que construído, a ação do pergaminho na carta está imediatamente disponível para uso. Os gnomos do Time de Construção são movidos para a área de gnomos exaustos ao final do turno.



#### IMIGRAÇÃO

Sempre que um prédio é construído, a notícia de novas oportunidades de negócios se espalha e gnomos imigram para seu distrito. Ganhe o conjunto de gnomos listado na imigração (lado direito da carta), movendo-os para sua área de gnomos exaustos. Siga a regra de ganho obtendo os gnomos primeiro da Capital Antiga e só depois da Nova Capital, se necessário.



## Ajudantes Mecânicos

Os inventores (e alguns prédios) constroem os Ajudantes Mecânicos. Essa força bruta útil pode substituir gnomos nos times de construção. Cada Ajudante Mecânico age como um gnomo curinga, mas apenas para construção de prédios. Ajudantes Mecânicos são retornados ao final do turno se participaram em um time de construção ou se o custo da ação assim o exigir. Eles são acumulados em seu distrito e não entram na caneca em nenhuma circunstância.

## Conselheiros

As cartas de Conselheiros representam os mestres de ofício de cada especialidade. Quando você os impressiona, eles se movem para seu distrito e abrem uma pequena barraca para te auxiliar. Eles trazem moedas e sempre provêm uma ação extra além das de seus prédios.

Cada Conselheiro está associado com um tipo de prédio. Quando um jogador constrói um prédio, deve checar se atingiu a maioria de prédios construídos desse tipo dentre os oponentes. Se sim, ele recebe a respectiva carta de Conselheiro. Mesmo se empatar com um outro jogador ele ainda recebe a carta!

Quando um jogador recebe uma carta de Conselheiro, ele ganha imediatamente qualquer benefício da área de imigração (normalmente 1 moeda) e tem acesso a sua ação. No final da partida, cada carta de Conselheiro vale um número de moedas indicado na parte inferior da carta. Cartas de Conselheiros também podem ser utilizadas por outros jogadores através das Caravanas Tatu.



### Conselheiros são valiosos!

Além de uma ação bem útil, Conselheiros podem te dar uma boa quantidade de moedas e pontos de vitórias ao final da partida. Lembre-se que você precisa apenas empatar para atraí-lo para seu distrito!

### Cada conselheiro tem:

- a) um pergaminho com uma ação;
- b) tipo de maioria necessário para ganhá-lo;
- c) bônus quando ele se move para seu distrito;
- d) pontuação ao final da partida.



## Caravanas Tatu

O comércio entre distritos é possível graças às intrépidas caravanas com suas carroças cheias de produtos puxadas por tatus! Com as caravanas, você pode usar ações nos distritos de outros jogadores. Para usar uma ação de caravana, avance seu Marcador de Caravana Tatu para o próximo oponente, em sentido horário, e fazer uma das ações como se estivesse impressa no pergaminho de caravana de seu Tabuleiro de Distrito. O oponente ganha 1 moeda da Oferta sempre que você usa uma das ações dele com a Caravana. Você pode usar qualquer ação no distrito do oponente, menos outra ação de caravana. Mover o marcador de Caravana é obrigatório: você não pode usar a caravana no mesmo oponente duas vezes seguidas (a menos que esteja jogando em 1 ou 2 jogadores). Lembre-se de mover os custos para o pergaminho da ação de Caravana de seu distrito para indicar que foi usada neste turno.



## Jogo Solo

Você pode jogar Gnomopolis sozinho com as regras básicas para dois jogadores. Nesse caso, você irá tentar maximizar sua pontuação antes de disparar uma das três condições de término do jogo. Quantos pontos você consegue atingir?

Alternativamente, você pode jogar com um de nossos cenários online desenvolvidos exclusivamente para te desafiar através de quebra-cabeças e campanhas! Se inscreva para ser notificado quando um novo conteúdo ficar disponível em: <http://bit.ly/gnomopolis>.

## Créditos e Agradecimentos

Game Design: Igor Knop e Patrick Matheus

Direção de Arte: Patrick Matheus

Ilustrações: Marcelo Bastos

Iconografia: Luis Brueh e Marcelo Bastos

Design Gráfico: Cristiano Cuty, Igor Knop e Marcelo Bastos

Livro de Regras: Igor Knop

Layout do Livro de Regras: Cristiano Cuty

Revisão: Bianca Melyna (Português),

Luis Francisco, Kleber Bertazzo e Marcelo Oliveira (Inglês)

Insert tray: Nayana Dessupoio de Abreu

Playtesters: Alan Farias, Alexandre Shamou, Aline Costa, Anderson "Neno", André

Luiz Silva Negrão, André Teruya, Bouzada,

Claudinei, Cristiano Cuty, Daniel Felipe,

Daniilo Fernandes, Emerson Moreira,

Filipe Cunha, Fernando Scheffer, Gregory

Matheus, Humberto Cota, Kleber Bertazzo,

Leandro Pires, Lu Azevedo, Lucas Ribeiro,

Luis Brueh, Luis Francisco, Karen Soarele,

Marcelo Oliveira, Marcos Ribeiro, Mariana

do Valle, Maritza Dessupoio, Paloma

Matheus, Patrícia Wapasha, Priscila Terra,

Rafael Teles, Renata Gil, Ricardo Consonni,

Rodrigo Rego, Salo Maldonado, Thiago

Fahr e muitos, muitos outros que gastaram

seu tempo durante os maiores encontros

no Brasil para jogar nosso jogo.



### Sumário do Turno do Jogador

Na ordem que desejar pode realizar as seguintes opções:

- **Faça ações com seus gnomos ativos nos pergaminhos de ação (resolva uma ação por vez);**
- **Construa um prédio com gnomos ativos (apenas uma vez por turno, pode ser entre as ações). Confira se vai ganhar a respectiva carta de Conselheiro pela maioria do tipo do prédio;**
- **Passar:**
  - i. Retorne todos os gnomos deitados em ações para a Nova Capital.
  - ii. Retorne todas as fichas em ações e prédios para Nova Capital.
  - iii. Mova todos os gnomos em pé, nas ações e prédios, para a sua área de gnomos exaustos.
  - iv. Saque três gnomos da caneca para sua área de gnomos ativos. Seu turno termina e o próximo jogador inicia o dele.

### Termos Importantes:

-  **ÁREA DE GNOMOS ATIVOS:** gnomos prontos para trabalhar no seu turno.
-  **ÁREA DE GNOMOS EXAUSTOS:** gnomos que se mudaram para seu distrito ou que trabalharam anteriormente.
-  **TIME DE CONSTRUÇÃO:** cor e quantidade necessárias para construir o prédio.
-  **IMIGRAÇÃO:** o número e cor de gnomos que se mudarão para seu distrito após a construção do prédio.
-  **SAQUE:** aleatoriamente mova um gnomo da sua caneca para área de gnomos ativos.
-  **BUSCA:** escolha um gnomo da caneca ou área de gnomos exaustos e mova para a área de gnomos ativos. Ou alternativamente, mova um gnomo que esteja trabalhando para sua área de gnomos exaustos.
-  **AJUDANTE MECÂNICO:** ele pode substituir um gnomo em um time de construção. Retorne após o uso.



conclave

Copyright©Conclave Editora - 2018

[www.conclaveweb.com.br](http://www.conclaveweb.com.br)