



INTRODUÇÃO

O ano é 1901 e o recente fascínio com edifícios altos não parece ser uma moda passageira. Negócios imobiliários em Manhattan sugerem que mais destes “arranha-céus”, em breve, serão erguidos na paisagem de Nova Iorque. Avanços tecnológicos estão possibilitando novas gerações de arranha-céus que alcançam alturas de tirar o fôlego. Os construtores destes gigantes de aço estão chegando mais e mais perto do céu, esperando satisfazer suas sedes por glória e prestígio.

Seu tio – que descansa em paz – deixou-lhe uma pequena propriedade na Baixa Manhattan. Esta é sua chance de iniciar uma carreira no ramo imobiliário e construir, construir e construir mais um pouco. Você se juntará às fileiras de outros grandes empreendedores que tentam estabelecer a maior metrópole do mundo:

A CIDADE DE NOVA IORQUE!

New York 1901 é um jogo de construção de arranha-céus baseado na cidade de Nova Iorque na virada do século XX. Seu objetivo é desenvolver um notável império imobiliário em Nova Iorque adquirindo terrenos e construindo arranha-céus para marcar pontos. Em seu turno, antes de construir, você terá as opções de expandir seu território, adquirir um novo lote, ou demolir seus edifícios atuais e substituí-los por outros melhores.

O jogador com mais pontos ao final do jogo é o vencedor.

Autor: **CHENIER LA SALLE**

Ilustrador: **VINCENT DUTRAIT**

Editor: **BRANDAN PARSONS**

Designers Gráficos: **ADRIANNA OPORTO, JUSTINE LANNOY**

Gerente de Projeto: **STEPHANE MAUREL**

CONTEÚDO

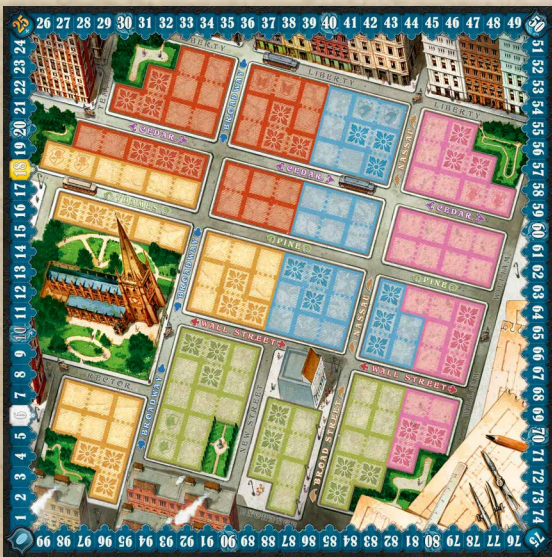
- 1 Tabuleiro Central
- 76 Peças de Arranha-Céus (19 por jogador, incluindo 1 Edifício Inicial)
- 4 Peças de Arranha-Céus Lendários
- 16 Miniaturas de Trabalhadores (4 por jogador)
- 4 Miniaturas de Arranha-Céus (1 por jogador)
- 65 Cartas de Lotes
- 12 Cartas de Ação (3 por jogador)
- 5 Fichas de Personagem
- 5 Cartas de Ruas de Nova Iorque
- 5 Cartas de Desafio
- 4 Fichas de Rei (1 por jogador)
- 1 Livro de Regras

2 a 4 Jogadores – 30 a 60 minutos

COMPONENTES DO JOGO

O TABULEIRO CENTRAL:

- **Bairros:** o tabuleiro de jogo é dividido em 5 Bairros representados pelas diferentes áreas coloridas no tabuleiro.
- **Lotes:** há 13 Lotes em cada Bairro, marcados pelas linhas sólidas (linhas tracejadas são usadas apenas para ajudar no posicionamento de Arranha-céus dentro dos Lotes). Os lotes têm dois tamanhos: Lotes de Tamanho 2 e Lotes de Tamanho 3. Lotes de Tamanho 3 possuem flores impressas sobre eles para que possam ser facilmente localizados no tabuleiro.
- **Ruas:** cinco importantes ruas estão impressas em cores diferentes para ajudar na sua identificação. Estas ruas têm potencial para marcar pontos ao final da partida (baseado em quais Cartas de Ruas de Nova Iorque forem compradas).
- **Trilha de Pontuação:** a Trilha de Pontuação em torno do perímetro do tabuleiro registra a pontuação de cada jogador durante a partida e indica quando novas Gerações Tecnológicas são destravadas.



- **Território:** seu Território é a área combinada de todos os Lotes que você adquiriu no tabuleiro. Você deve Construir todos os seus Arranha-céus dentro das fronteiras de seu Território.

Nota: você pode Construir sobre Lotes de diferentes cores desde que todos eles sejam parte de seu Território.

TRABALHADORES:

- Trabalhadores representam a sua posse de um Lote, impedindo que outros jogadores construam ali.



MARCADORES DE PONTUAÇÃO:



FICHAS DE REI:



CARTAS DE LOTE:

- O baralho de Cartas de Lote corresponde exatamente aos Lotes disponíveis no Tabuleiro de Jogo. Em sua vez, você pode adquirir uma das Cartas de Lote viradas para cima para Expandir seu Território.



FICHAS DE PERSONAGEM:

- As fichas de personagem determinam onde seu Edifício Inicial será posicionado durante a Preparação, baseado no símbolo colorido impresso em cada carta.
- As 5 cores nas Fichas de Personagem referem-se aos 5 Bairros no Tabuleiro de Jogo. As cores nas Fichas de Personagem não têm relação com a cor das suas peças.



CARTAS DE RUAS DE NOVA IORQUE:

- As Cartas de Ruas de Nova Iorque determinam quais ruas lhe premiarão 5 pontos adicionais se você tiver mais Arranha-céus erguidos em frente a elas ao final da partida.



CARTAS DE DESAFIO:

- Cartas de Desafio fornecem uma oportunidade adicional de marcar pontos em cada partida. (Veja página 8).



CARTAS DE AÇÃO:

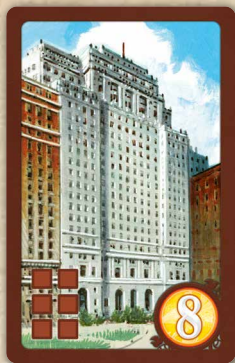
- Cartas de Ação fornecem ao jogador uma ação bônus de uso único no turno em que elas forem utilizadas. (Veja página 8).



ARRANHA-CÉUS:

Cada Arranha-céu neste jogo representa um arranha-céu do mundo real que, em algum momento, foi erguido na cidade de Nova Iorque.

- Arranha-céus são colocados no tabuleiro para marcar pontos durante o passo de Construir de seu turno. O número impresso em cada Arranha-céu representa a quantidade de pontos que você irá pontuar quando construí-lo. A cor impressa em torno do número representa a Geração Tecnológica daquele Arranha-céu.



- **Gerações Tecnológicas:** há três níveis de Gerações Tecnológicas: bronze, prata e ouro. No começo do jogo, os jogadores só podem construir Arranha-céus nível bronze. À medida que avança na Trilha de Pontuação, cada jogador, em algum momento, destrava tecnologias de nível prata e ouro para si (como indicado na Trilha de Pontuação).

Nota: no jogo base, os jogadores destravam tecnologia de nível prata com 6 pontos e nível ouro com 18, conforme indicado na trilha de pontuação.



ARRANHA-CÉUS LENDÁRIOS:

- Os 4 Arranha-céus Lendários são Arranha-céus únicos de nível ouro. Eles são tratados exatamente como outros Arranha-céus de nível ouro, porém estão disponíveis a todos os jogadores. Se couber em seu Território, você pode Construir um dos Arranha-céus Lendários normalmente durante o passo de Construir de seu turno. Você irá, então, colocar sua Ficha de Rei sobre ele para mostrar que pertence a você.

Nota: cada jogador só pode construir um Arranha-céu lendário por partida.



EDIFÍCIOS INICIAIS:

- Edifícios Iniciais determinam seu Lote inicial no tabuleiro. São tratados como Arranha-céus normais, mas eles não pontuam quando você os posiciona durante a Preparação e são de uma Geração Tecnológica inferior ao bronze.



PREPARAÇÃO

Quando jogar em 2 jogadores:

Antes de iniciar a Preparação, remova a Ficha de Personagem de David Schneider e todas as Cartas de Lote cor-de-rosa e coloque-as de volta na caixa (elas não serão usadas nesta partida).

- Coloque o Tabuleiro no centro da mesa e espalhe os 4 Arranha-céus Lendários pretos ao lado dele, ao alcance de todos os jogadores.
 - Dê a cada jogador um conjunto de componentes da sua cor: 18 Arranha-céus, 1 Edifício Inicial, 4 Trabalhadores, 1 Ficha de Rei, 3 Cartas de Ação e 1 Marcador de Pontuação.
 - Coloque seu Marcador de Pontuação na casa 0 da Trilha de Pontuação.
 - Posicione suas 3 Cartas de Ação viradas para cima à sua frente, junto a seus Trabalhadores e Ficha de Rei.
 - Distribua aleatoriamente 3 Cartas de Ruas de Nova Iorque e 1 Carta de Desafio viradas para cima, próximas ao Tabuleiro de Jogo.
 - Dê 1 Ficha de Personagem a cada jogador.
 - Posicione seu Edifício Inicial no Lote de tamanho 2 que corresponde ao símbolo encontrado no canto superior direito da sua Ficha de Personagem.
 - Retire do baralho de Cartas de Lote uma carta que corresponda à cor e ao tamanho de seu Lote (indicado na sua Ficha de Personagem) e coloque-a em cima de sua Ficha de Personagem.
- IMPORTANTE:** você deve retirar estas Cartas de Lote para que o baralho corresponda exatamente aos Lotes restantes no tabuleiro.
- Embaralhe as Cartas de Lote restantes e distribua 4 cartas viradas para cima para formar o Mercado Aberto. Mantenha as cartas restantes numa pilha virada para baixo chamada de Mercado Futuro.
 - Determine um jogador inicial. Recomendamos que o jogador inicial seja quem mais recentemente saiu da cidade de Nova Iorque.



COMO JOGAR

- ◆ As jogadas se sucedem em sentido horário.
- ◆ Em sua vez, você irá aumentar seu Território escolhendo: **EXPANDIR** ou **DEMOLIR** e então **CONSTRUIR**.

EXPANDIR:

- ◆ Se tiver um Trabalhador disponível no início de seu turno, então você pode pegar uma das Cartas de Lote viradas para cima do Mercado Aberto e colocá-la sobre sua Carta de Personagem (para manter registro de seu crescente Território). Então coloque um Trabalhador sobre um Lote no tabuleiro que corresponda em cor e tamanho à Carta de Lote que você adquiriu neste turno.

Nota: você não pode adquirir um Lote no tabuleiro que já seja parte do Território de outro jogador.

- ◆ Ao adquirir um Lote, ele se torna parte de seu Território pelo resto do jogo. Durante o passo de Construir, você é livre para Construir em qualquer lugar dentro de seu Território, seguindo as **Regras de Construção**.



- ◆ Depois de completar seu passo de Expandir, reabasteça o Mercado Aberto até ficar com 4 cartas. Então você pode proceder para o passo de Construir OU passar o turno para o próximo jogador (você pode escolher **NÃO Construir neste turno**).

DEMOLIR:

- ◆ Substitua seu(s) Arranha-céu(s) erguido(s) por 1 Arranha-céu mais moderno. Escolha qual Arranha-céu você irá erguer em seu Território neste turno durante o passo de Construir, depois remova todos os seus Arranha-céus (e Trabalhadores) que ocupam todo ou parte do perímetro onde o novo Arranha-Céu será erguido.

IMPORTANTE: todos os Arranha-céus que você Demolir devem ser de uma Geração Tecnológica inferior ao Arranha-céu que você irá Construir mais tarde neste turno (bronze < prata < ouro).

- ◆ Devolva todos os Arranha-céus demolidos para a caixa, eles não podem mais ser usados nesta partida. Você não perde pontos ao removê-los.
- ◆ Se a demolição e a construção de um novo Arranha-céu deixar alguns dos Lotes em seu Território completamente vagos (sem nenhum Trabalhador ou Arranha-céu sobre eles), você **DEVE** colocar um dos seus Trabalhadores em cada um dos Lotes vagos. Se não tiver Trabalhadores suficientes para fazê-lo, então você não pode realizar aquela ação de Demolir neste turno.

- ◆ Após completar seu passo de Demolir, proceda ao passo de Construir (você **DEVE Construir neste turno**).



CONSTRUIR:

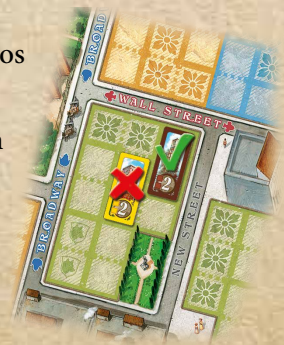
- ◆ Coloque um dos seus Arranha-céus ainda não construído em um perímetro disponível em seu Território, seguindo todas as **Regras de Construção**.
- ◆ Recupere todos os Trabalhadores em Lotes onde você construiu neste turno.
- ◆ Receba os pontos impressos no Arranha-céu que você construiu, avançando seu Marcador de Pontuação na Trilha de Pontuação conforme o número impresso no Arranha-céu.
- ◆ Após completar seu passo de Construir, a jogada passa para o próximo jogador.



O verde só pode construir em espaços do seu Território. Ele posiciona um arranha-céu de tamanho 2 e marca 2 pontos (então recupera seu Trabalhador).

REGRAS DE CONSTRUÇÃO

- ◆ Arranha-céus devem caber totalmente dentro de seu Território.
- ◆ Você deve ter destravado a Geração Tecnológica de um Arranha-céu antes de colocá-lo no Tabuleiro de Jogo (veja a página 3).
- ◆ Arranha-céus devem tocar uma rua ou um parque (cantos não contam).
- ◆ Arranha-céus podem ser construídos sobre múltiplos Lotes e Bairros.
- ◆ Arranha-céus não precisam preencher completamente os Lotes sobre os quais eles são construídos. Os jogadores recuperam seu Trabalhador mesmo quando um Lote for apenas parcialmente preenchido.
- ◆ Arranha-céus não podem ser construídos sobre outros Arranha-céus (exceto quando Demolir).



FINAL DA PARTIDA

O final da partida é disparado quando:

- ◆ Um jogador tiver apenas 4 Arranha-céus não construídos restantes à sua frente.

-OU-

- ◆ Houver apenas 3 cartas restantes no Mercado Aberto e o Mercado Futuro estiver vazio.

Quando disparar o final da partida, você irá completar seu último turno. Cada outro jogador receberá então um último turno, antes da partida proceder à Fase de Pontuação.

PONTUAÇÃO:

- ◆ Durante a Fase de Pontuação, você marcará pontos adicionais pelas Cartas de Ruas de Nova Iorque, pelas Cartas de Desafio e pelas Cartas de Ação que você não utilizou durante a partida.

Ruas de Nova Iorque:

- ◆ Cada uma das 3 Cartas de Ruas de Nova Iorque premia 5 pontos ao jogador com mais fichas de Arranha-céu junto àquela rua. Em caso de empate, ninguém marca estes pontos.

Nota: se um Arranha-céu toca mais de uma rua, então ele conta para vencer o desafio das Ruas de Nova Iorque para cada rua que ele toca.

Cartas de Desafio:

- ◆ Marque pontos pela Carta de Desafio (veja página 8).

Cartas de Ação:

- ◆ Marque um ponto adicional para cada Carta de Ação não utilizada que restar virada para cima à sua frente.

O jogador com mais pontos vence.

Em caso de empate, o jogador com o Arranha-céu Lendário mais alto (conforme indicado pela altura impressa nele) é o vencedor. Se os jogadores empatados não construíram um Arranha-céu Lendário, então o jogador com mais Arranha-céus de nível ouro vence o desempate. Se ainda persistir o empate, os jogadores empatados dividem a vitória.

SITUAÇÕES INCOMUNS

- ◆ Se você não tiver Trabalhadores disponíveis no começo de seu turno e não puder ou não quiser Demolir, então você pode pular o passo de Expandir e ir direto para o passo de Construir.

Nota: se tiver Trabalhadores disponíveis e não puder ou não quiser Demolir, então você deve adquirir um novo Lote em seu turno.

- ◆ Se não tiver Trabalhadores disponíveis no começo de seu turno e não puder Construir (ou Demolir) em seu turno, então você DEVE recuperar um de seus Trabalhadores do tabuleiro e devolver uma Carta de Lote correspondente em sua Ficha de Personagem para o fundo do Mercado Futuro e então passar a vez para o próximo jogador.

VARIANTES

PARA JOGADORES INICIANTE:

- ◆ Jogue com a Carta de Desafio Magnata do Ouro, assim você se familiariza com o jogo antes de enfrentar Cartas de Desafio mais difíceis como o Arquiteto-Mor ou o Prestígio do Ouro.
- ◆ Jogue com as Cartas de Ruas de Nova Iorque, Wall Street, Broadway e Nassau & Broad, assim você estará em território familiar!
- ◆ Se quiser uma introdução mais passo-a-passo, você pode também escolher jogar sem as Cartas de Ação.

PARA JOGADORES EXPERIENTES:

- ◆ Não jogue com os Edifícios Iniciais (os jogadores terão que construir seus impérios do zero).
- ◆ Os níveis prata e ouro de tecnologia são mais difíceis de destruir:
 - ◆ Prata em 10 pontos
 - ◆ Ouro em 25 pontos

Nota: os símbolos na Trilha de Pontuação marcam estes limiares.

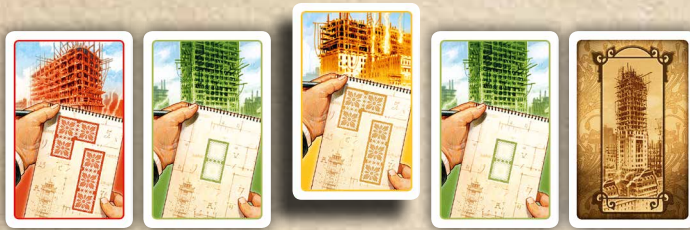


EXEMPLOS DE JOGADAS

EXPANDIR E CONSTRUIR:

EXEMPLO 1

Verde adquire uma Carta de Lote amarela de 3 espaços e coloca 1 de seus Trabalhadores num Lote disponível de mesmo tamanho e cor. Ele decide Construir um Arranha-céu nível bronze de tamanho 2 e marca 2 pontos por ele. Verde recupera seu trabalhador. O espaço amarelo restante não utilizado, marcado na ilustração com o símbolo ✕ ainda faz parte de seu Território.



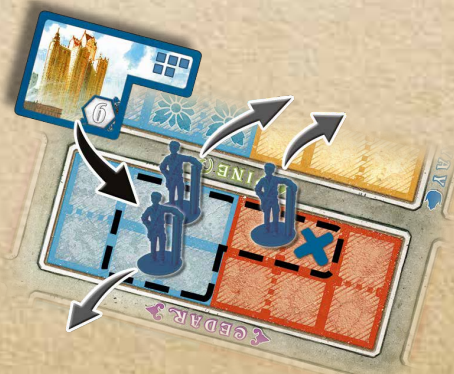
EXEMPLO 2

Mais tarde na partida, Verde adquire um Lote amarelo de tamanho 2 bem ao lado do Lote que ele adquiriu no EXEMPLO 1. Ele utiliza os espaços recém-adquiridos e o espaço que lhe restou do EXEMPLO 1 para Construir seu novo Arranha-céu e marca 3 pontos por isso.



EXEMPLO 3

Mais cedo na partida, Azul havia adquirido 2 Lotes azuis mas escolheu não Construir. Agora, ele adquire um Lote vermelho de tamanho 2 no mesmo quarteirão e reserva-o com um Trabalhador. Azul já cruzou o limiar de 6 pontos, então ele pode construir Arranha-céus nível prata. Azul constrói um Arranha-céu nível prata que utiliza todos os 3 Lotes que ele possui, recupera seus 3 trabalhadores e marca 6 pontos. O espaço vermelho restante, marcado na ilustração com o símbolo ✕ ainda faz parte de seu Território.



EXEMPLOS DE JOGADAS (CONTINUAÇÃO)

DEMOLIR E CONSTRUIR:

EXEMPLO 4

Verde atingiu o limiar de 18 pontos, então agora ele pode construir Arranha-céus nível prata e ouro. Ele quer utilizar a opção de Demolir para marcar pontos.

Opção 1: Ele pode Demolir seus 2 Arranha-céus nível bronze para Construir um grande Arranha-céu nível prata ou ouro.

Opção 2: Ele pode Demolir seus 2 Arranha-céus nível bronze para Construir um pequeno Arranha-céu nível prata ou ouro.

Verde escolhe a **Opção 2**. Os 2 Arranha-céus nível bronze que ocupam o perímetro do novo Arranha-céu são removidos do jogo, o que libera um Lote amarelo completamente. Aquele Lote amarelo ainda pertence a Verde então ele **deve** marcá-lo com um de seus Trabalhadores. O espaço amarelo restante, marcado na ilustração com o símbolo **X** ainda faz parte de seu Território.



Opção 1

Opção 2

EXEMPLO 5

Azul construiu um grande Arranha-céu nível prata mais cedo na partida (EXEMPLO 3). Num turno prévio, ele adquiriu um pequeno Lote vermelho no mesmo quarteirão e reservou-o com um Trabalhador. Ele já passou o limiar de 18 pontos então ele pode construir Arranha-céus nível ouro. Azul demole seu Arranha-céu nível prata para construir um **Arranha-céu Lendário: o Metropolitan Life!** Ele remove o Arranha-céu nível prata que ocupa o perímetro do Edifício **Metropolitan Life** e recupera seu Trabalhador. Este Arranha-céu Lendário marca 12 pontos para ele, mas contará como apenas 1 edifício para controle da **Cedar Street** ao final da partida. Uma vez que ele ocupa os Bairros azul e vermelho, contará para o desafio **Magnata do Ouro** em ambos os Bairros.

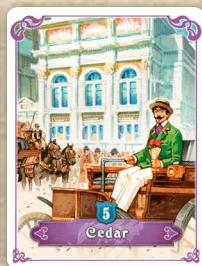
AS TRÊS RUAS EM JOGO



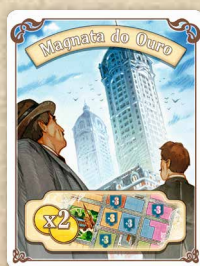
Broadway



Wall Street



Cedar



Magnata do Ouro

O DESAFIO



CARTAS DE DESAFIO

- Uma Carta de Desafio é aleatoriamente comprada no início de cada partida e fornece uma oportunidade adicional de marcar pontos.

BARÃO DO BRONZE

- Ao final da partida, os jogadores recebem 5, 10 ou 15 pontos por terem 4, 5 ou 6 de seus Arranha-céus nível bronze ainda no tabuleiro.



ARQUITETO-MOR

- Ao final da partida, os jogadores recebem 3, 6 ou 10 pontos por terem 3, 4 ou 5 (ou mais) Arranha-céus de formatos irregulares no tabuleiro. Arranha-céus de formatos irregulares são os Arranha-céus não-retangulares. Eles têm um hexágono impresso ao redor de seu valor em pontos para ajudá-lo a identificá-los.



REI DAS GERAÇÕES

- Ao final da partida, os jogadores marcam 5 pontos para cada Geração de Tecnologia para a qual eles possuem a maior quantidade de Arranha-céus no tabuleiro (o jogador com mais Arranha-céus nível bronze marca 5 pontos, o jogador com mais nível prata marca 5 pontos, etc.). Em caso de empate, aquela Geração Tecnológica não fornece nenhum ponto adicional nesta partida.



MAGNATA DO OURO

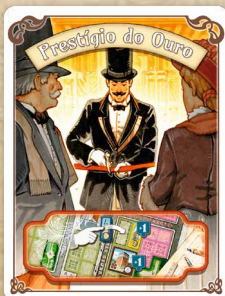
- Ao final da partida, os jogadores recebem 3 pontos por Bairro no qual eles tenham pelo menos 2 Arranha-céus de nível ouro.

Nota: quando um Arranha-céu é construído em 2 Bairros, ele conta para pontuar em ambos os Bairros.



PRESTÍGIO DO OURO

- Diferentemente de outras Cartas de Desafio, este bônus é reivindicado DURANTE a partida. Sempre que colocar um dos seus Arranha-céus nível ouro no tabuleiro, você marcará 1 ponto adicional para cada Arranha-céu nível bronze ou prata de seus oponentes que ele tocar.



CARTAS DE AÇÃO

- Cartas de Ação podem ser usadas em seu turno para uma ação bônus especial. Você pode usar quantas Cartas de Ação quiser em seu turno e cada carta só pode ser usada uma vez por partida. Vire para baixo a Carta de Ação depois de utilizá-la.

EXPLOSÃO DE CONSTRUÇÕES

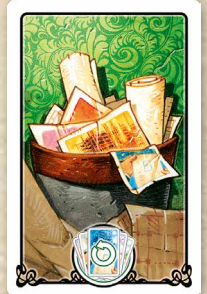
- Realize uma ação adicional de Construir neste turno. Esta carta não pode ser usada se deixar você com menos que 4 Arranha-céus não construídos.

Nota: Esta carta não permite a você pegar uma segunda Carta de Lote ou Demolir uma segunda vez.



MUDANÇA DE MERCADO

- Atualize o Mercado Aberto no início do seu turno. Embaralhe as 4 Cartas de Lote viradas para cima e coloque-as no fundo do Mercado Futuro. Depois, compre 4 novas cartas e coloque-as viradas para cima para reabastecer o Mercado Aberto.



APROPRIAÇÃO DE TERRENOS

- Se escolher Expandir neste turno, você pode adquirir uma Carta de Lote adicional durante o passo de Expandir. Ambas as Cartas de Lote que adquirir neste turno devem ser Lotes de tamanho 2. Esta carta não pode ser utilizada quando o Mercado Futuro estiver vazio.

Nota: Ambas as Cartas de Lote são adquiridas ao mesmo tempo, assim você deve ter pelo menos 2 Trabalhadores disponíveis para usar esta carta.



CRÉDITOS E AGRADECIMENTOS

Apoio inicial ao design gráfico: Sylvain Dubuc. A todos os jogadores que testaram o jogo. Artista Vincent Dutrait que deu vida a Nova Iorque tão lindamente. Stéphane Maurel da Blue Orange que acreditou no jogo, deu a um novo autor seu grande lançamento e alimentou o jogo em seus críticos quilômetros finais. E, por último, mas não menos importante, o grupo central de testes, minha esposa Noriko e meus filhos Sakura, Jean e Momoko que jogaram tantas vezes que mal pudemos contar. Obrigado!

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

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

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

Edição e Produção: Eduardo Cella



© 2018 PaperGames. Produzido e distribuído sob licença da Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 - Pont-à-Moussou, França. Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br



© 2015 Blue Orange. New York 1901 e Blue Orange são marcas registradas da Blue Orange. Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)
Alguns nomes e termos não foram traduzidos para manter a coerência entre diferentes elementos do jogo.