



YANGTZE



Um jogo de fichas para 2 a 4 jogadores, maiores de 8 anos,
criado por Christopher Chung.

INTRODUÇÃO

Mais uma vez estamos naquela época do ano: é a noite de lua cheia do 12º mês do calendário lunar. É hora de celebrar o festival das lanternas. Neste ano, você quer ser a pessoa que conseguirá encantar o lago com a maior quantidade de maravilhosas combinações de lanternas coloridas!

COMPONENTES

36 Fichas de Lago



1 Ficha Inicial
(verso cinza)



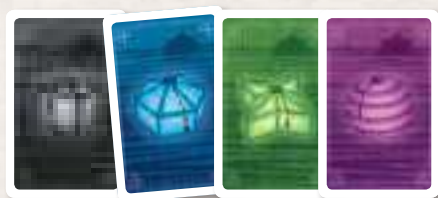
24 Fichas de Lago
sem símbolo



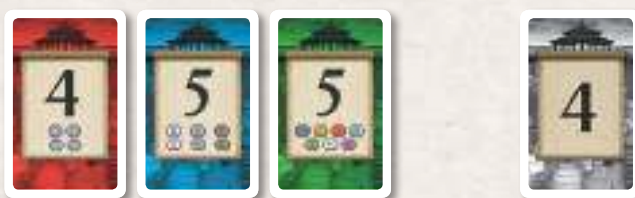
11 Fichas de Lago
com símbolo

90 cartas, incluindo:

56 Cartas de Lanterna

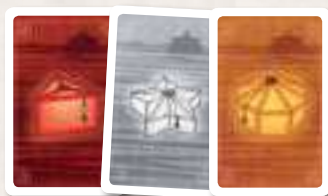


30 Cartas de Dedicção



9 cartas de cada uma das 3 categorias
de tarefas diferentes (com fundos
da cor vermelho, azul e verde)

3 cartas de tarefas genéricas
(com o fundo cinza)



8 de cada uma
das 7 cores



20 Barcos de Madeira



Carta de Resumo

PREPARAÇÃO

(Dê uma olhada no exemplo que está à sua direita.)

1 Coloque a **Ficha Inicial** no centro da área de jogo. Posicione-a de modo que todo jogador fique de frente para um dos 4 lados da ficha.

2 Embaralhe todas as outras **Fichas de Lago**, viradas para baixo. Depois, monte uma **pilha virada para baixo de Fichas de Lago**. Retire um número de fichas desta pilha conforme o número de jogadores e devolva essas fichas à caixa do jogo, visto que não serão usadas nesta partida:

- 2 Jogadores: 13 Fichas de Lago;
- 3 Jogadores: 8 Fichas de Lago;
- 4 Jogadores: 3 Fichas de Lago.

3 Distribua 3 Fichas de Lago para cada jogador, tirando-as da pilha de compra. Fichas de Lago ficam na mão e não são vistas pelos adversários.

4 Coloque todos os **Barcos** perto da pilha de compra. Esta será a **reserva** de Barcos.

5 Separe as **Cartas de Dedicção por categoria de tarefa em 3 pilhas**. Depois, retire as cartas das pilhas com:

- 2 Jogadores: retire todas as Cartas de Dedicção com 3 e 4 pontos vermelhos;
- 3 Jogadores: retire todas as Cartas de Dedicção com 4 pontos vermelhos;
- 4 Jogadores: não precisa retirar nenhuma carta.



Devolva todas as cartas retiradas à caixa do jogo. Elas não serão usadas nesta partida. Organize cada pilha em ordem decrescente de valor – **deixando a carta de número mais alto no topo da pilha**.

Exemplo de partida com 3 jogadores



Retirada da pilha

Nota: Estas pilhas são abertas para verificação. A qualquer momento, você poderá ver quais cartas aparecerão.

6 Coloque as 3 cartas de tarefas genéricas perto das outras Cartas de Dedicção. Você só vai precisar delas mais para a frente no jogo.

7 Separe as Cartas de Lanterna **por cor em 7 pilhas** - estas pilhas são a reserva de Cartas de Lanterna. Retire um número de cartas de cada pilha conforme o número de jogadores, com:

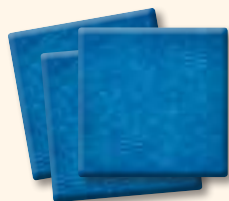
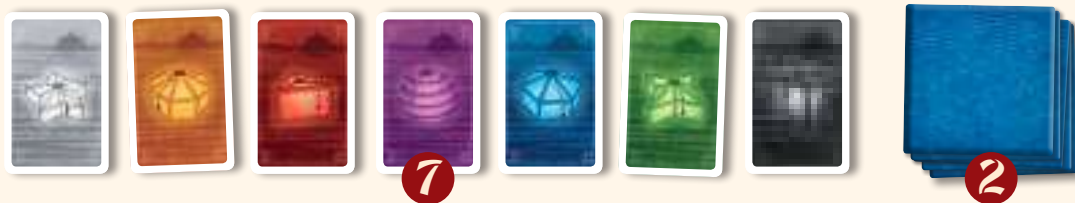
- 2 Jogadores: retire 3 Cartas de Lanterna de cada;
- 3 Jogadores: retire 1 Carta de Lanterna de cada;
- 4 Jogadores: retire 0 Cartas de Lanterna, para que cada pilha seja composta de todas as 8 cartas.

8 Agora dê a cada jogador 1 Carta de Lanterna correspondente à cor da Ficha Inicial que o jogador está olhando. As Cartas de Lanterna de cada jogador sempre ficam à sua frente, visíveis a todos.

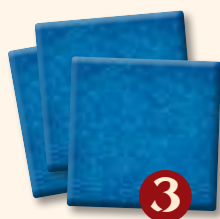
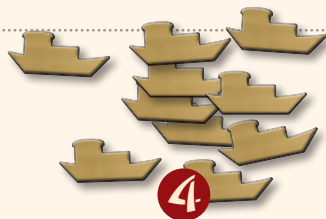
Dica: Mantenha a ordem das Cartas de Lanterna que estão à sua frente igual à reserva de Cartas de Lanterna (por exemplo: branco, laranja, vermelho, roxo, azul, verde, preto). Dessa forma, pode-se facilmente verificar as cartas que estão na frente dos jogadores e as que estão na reserva.

9 Finalmente, os jogadores recebem a carta de resumo. Agora, você está pronto para começar uma partida de *Yangtze*!





Thomas



3



Edu

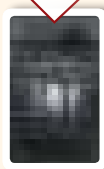
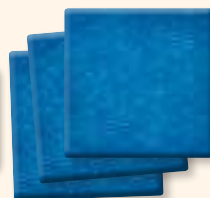


1

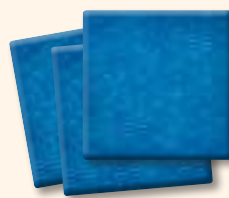
Nicolas



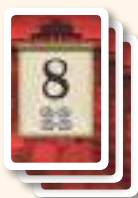
8



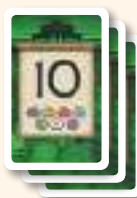
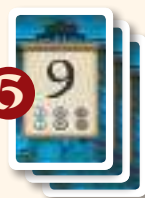
Dani



Como é muito importante a posição em que os jogadores estão sentados nesta partida, todos os exemplos vão se referir à esta exata configuração.



5



6



OBJETIVO DO JOGO

Em sentido horário, você colocará Fichas de Lago para conseguir Cartas de Lanterna. O que deixa o jogo interessante é que não apenas o jogador que coloca a ficha ganha cartas, mas também todos os outros jogadores. Dessa maneira, será mais vantajoso conseguir o máximo de Cartas de Lanterna (Barcos te ajudarão nisso), ao mesmo tempo deixando seus colegas jogadores saírem de mãos vazias. Isto vai acontecer quando você colocar a ficha, de uma maneira que aponte aquelas cores a outros jogadores, que têm neste momento a reserva de Cartas de Lanternas vazia. Agora, você pode trocar somente aquelas Cartas de Lanterna, para ganhar as Cartas de Dedicção mais lucrativas... porque, no final, quem possuir mais pontos de vitória em Cartas de Dedicção vence a partida!

A PARTIDA

O jogador **que recebeu a Carta de Lanterna Vermelha** começa a partida de *Yangtze*. Continue em sentido horário até que a partida termine. No turno de um jogador, é permitido realizar as seguintes ações, só uma vez, nesta ordem:

1. Pague 2 Barcos para trocar 1 de suas Cartas de Lanterna (opcional).
2. Pague Cartas de Lanterna para conseguir 1 Carta de Dedicção (opcional).
3. Coloque 1 Ficha de Lago (obrigatório).

Nota: Os jogadores não começam a partida com Barcos ou Cartas de Lanterna suficientes para realizar as primeiras duas ações opcionais. Comece a partida colocando 1 Ficha de Lago.

1. Use 2 Barcos para trocar 1 de suas Cartas de Lanterna (opcional).

Coloque 2 Barcos na reserva. Coloque 1 de suas Cartas de Lanterna na reserva, na pilha apropriada. Retire 1 Carta de Lanterna diferente da reserva de cartas disponíveis. (Você deve retirar 1 carta de uma das pilhas. Se a pilha estiver vazia, você tem que escolher outra pilha. Você precisa conseguir retirar fisicamente essa carta!). **Você só pode fazer isso uma vez por turno.**



2. Pague Cartas de Lanterna para conseguir 1 Carta de Dedicção (opcional).

Pague um número específico de Cartas de Lanterna. Por isso, você recebe 1 Carta de Dedicção. **Você só pode fazer isso uma vez por turno.**

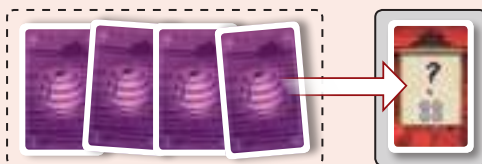
Devolva as Cartas de Lanterna necessárias para a dedicação para a(s) pilha(s) correspondente(s). Retire a Carta de Dedicção do topo da pilha que corresponde à categoria de tarefa da dedicação que você realizou e coloque-a na sua frente.

O número na Carta de Dedicção representa a quantidade de pontos de vitória que um jogador ganha pela dedicação. Reúna à sua frente as suas Cartas de Dedicção, colocando-as ao lado de suas Cartas de Lanterna, para que todos os jogadores possam ver rapidamente as cartas que você reivindicou.

As Cartas de Dedicção possuem 3 categorias de tarefas diferentes:

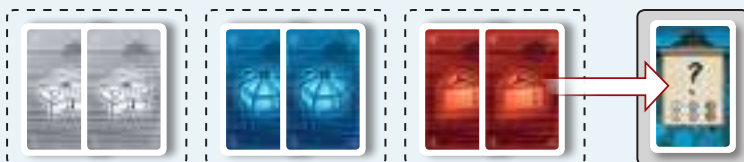
4 de um tipo

Você deve pagar 4 Cartas de Lanterna, todas da mesma cor, para conseguir a Carta de Dedicção do topo da pilha.



3 pares

Você deve pagar 6 Cartas de Lanterna, 2 de cada uma das 3 cores **diferentes**, para retirar a Carta de Dedicção do topo da pilha.



7 únicas

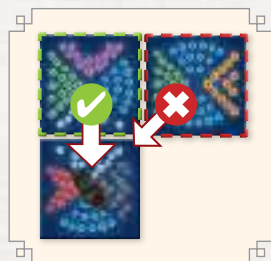
Você deve pagar 7 cartas, 1 de cada cor, para retirar a Carta de Dedicção do topo da pilha.



Nota: As Cartas de Dedicção não são limitadas. Se uma pilha ficar sem Cartas de Dedicção, os jogadores ainda podem ganhar 4 pontos, retirando uma Carta de Dedicção genérica. Se as Cartas de Dedicção genéricas acabarem, use uma folha de papel para anotar os pontos obtidos.

Cuidado! Se você possuir **mais de 12 Cartas de Lanterna** na sua frente, você deve retirar uma Carta de Dedicção com elas, ou descartar as Cartas de Lanterna para suas pilhas apropriadas a fim de reduzir o número para 12 ou menos. Somente com 12 ou menos Cartas de Lanterna, você poderá seguir com a ação *Colocar 1 Ficha de Lago*.

3. Coloque 1 Ficha de Lago (obrigatório).



Coloque 1 Ficha de Lago de sua mão. **Você deve fazer isso uma vez por turno!**

Coloque essa Ficha de Lago ortogonalmente adjacente a uma ficha já colocada na mesa, independentemente das cores

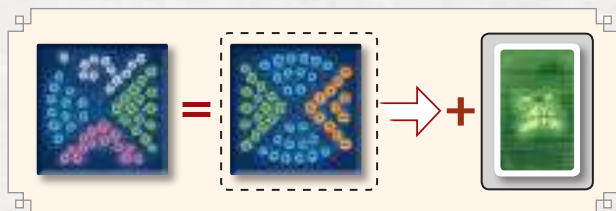
das fichas. Depois, siga os 2 passos a seguir:

- A)** Bônus de Combinação (apenas para o jogador da vez)
- B)** Distribuir Cartas de Lanterna (todos os jogadores)

A) Bônus de Combinação (apenas para o jogador da vez)

Agora apenas o **jogador da vez** pode receber **até 2 bônus de combinação**.

Para **cada lado** da Ficha de Lago, colocada mais recentemente, que **combinou com uma cor igual** à de uma ficha que já estava na mesa, você receberá **1 Carta de Lanterna dessa cor**. Combinar cores iguais significa que os lados ortogonalmente adjacentes (da ficha que você acabou de colocar e um lado da ficha já existente na mesa) são da mesma cor.



Cuidado! Se uma pilha de uma cor de lanterna acabar, a cor dessa lanterna ficará temporariamente indisponível. Os jogadores não receberão Cartas de Lanterna dessa cor até que estas sejam devolvidas à reserva. Simplesmente ignore a cor até que as cartas voltem para a reserva.

Se a Ficha de Lago colocada mais recentemente possuir um símbolo e você combinou cores iguais em ao menos um de seus lados, você **recebe 1 Barco**. Você também receberá 1 Barco para cada ficha adjacente à ficha colocada mais recentemente, se essas fichas possuírem um símbolo e você combinou cores iguais de um de seus lados.

Então, é possível que o jogador da vez receba várias Cartas de Lanterna e Barcos ao ter Bônus de Combinação.

Nota: A reserva de Barcos não é limitada. Se a reserva acabar, simplesmente use outro tipo de marcador nesse meio tempo.

Nota: Não significa nada para a jogabilidade o fato de existir 4 símbolos diferentes.

Nota: A canoa na Ficha Inicial não é um símbolo.



Exemplo: A ficha da direita foi colocada. Udo recebe 1 Carta de Lanterna verde porque ele combinou com o lado verde. Ele também recebe 2 Barcos, porque combinou cores iguais de fichas que possuem símbolos.

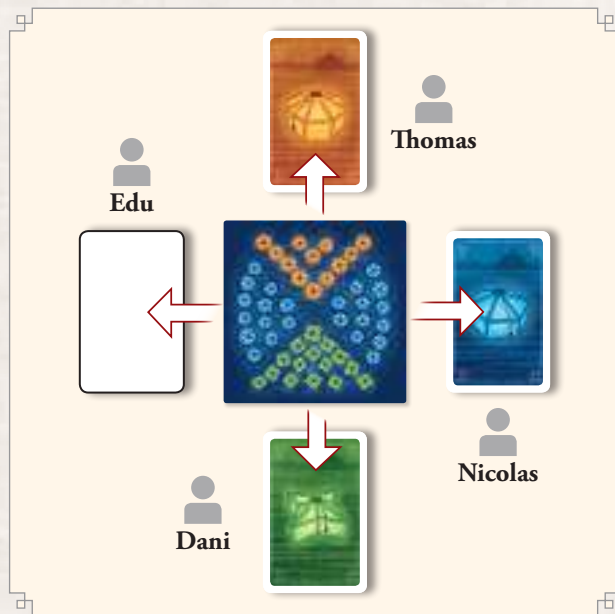
B) Distribuir Cartas de Lanterna (todos os jogadores)

Agora cada jogador recebe 1 Carta de Lanterna – se disponível. A cor da carta que você recebe é igual ao lado que você enxerga da ficha colocada. Comece pelo jogador da vez e continue em sentido horário.

Nota: Recomendamos ter um jogador que distribua as cartas toda vez que uma ficha é colocada, pois assim este passo fica mais fácil.

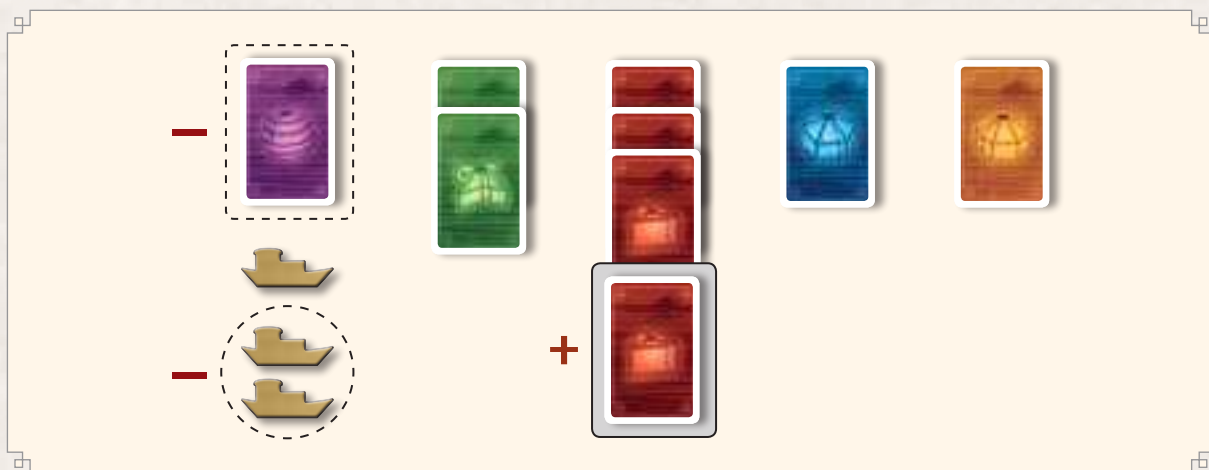
Exemplo: Thomas recebe 1 Carta de Lanterna laranja, já que ele está vendo o lado laranja da Ficha de Lago colocada mais recentemente. Nicklas recebe 1 Carta de Lanterna azul – é a última da pilha azul na reserva. Dani recebe 1 Carta de Lanterna verde. Udo não recebe uma Carta de Lanterna azul, visto que a pilha se esgotou.

Agora compre 1 nova Ficha de Lago da pilha de compra, para que você volte a ter 3 Fichas de Lago na mão.



EXEMPLO DE TURNO

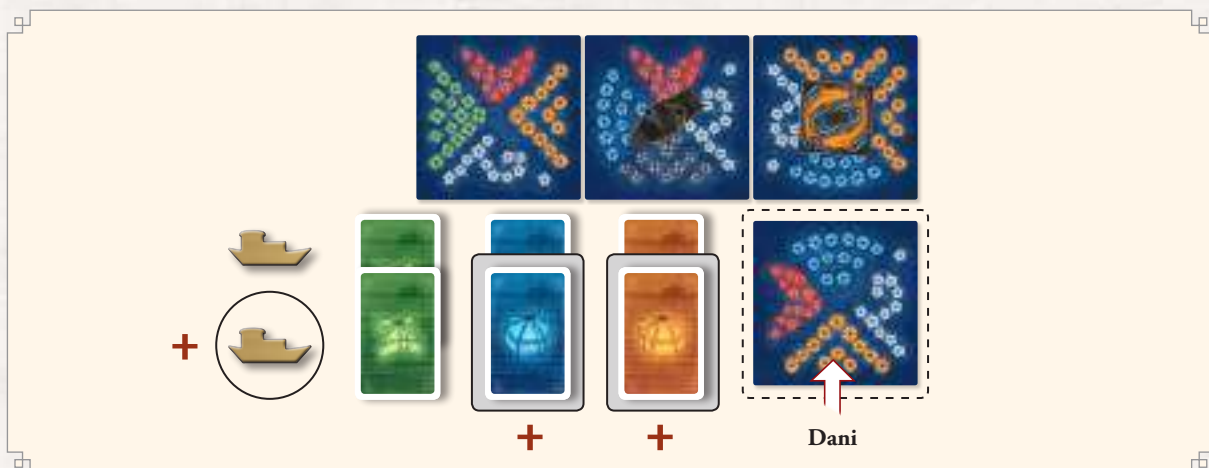
❶ Dani começa seu turno com 8 Cartas de Lanterna e 3 Barcos. Ela usa 2 Barcos para trocar 1 Carta de Lanterna roxa por uma vermelha.



- 2 Dani também quer usar sua segunda ação: ela devolve 4 Cartas de Lanterna para a reserva, para conseguir uma dedicação de Quatro de um Tipo.

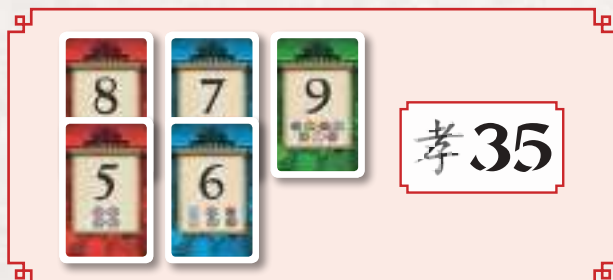


- 3 Finalmente, Dani coloca 1 Ficha de Lago adjacente a uma ficha já existente. Ela recebe 1 Carta de Lanterna azul porque a ficha colocada combina com a ficha adjacente, azul com azul. Ela também recebe 1 Barco porque a ficha combinada possui um símbolo. Ela recebe 1 Carta de Lanterna laranja porque o lado da ficha que ela está olhando possui lanternas laranjas. Os outros jogadores recebem cada um uma Carta de Lanterna correspondente aos lados que eles encaram: vermelho, azul ou branco.



FIM DA PARTIDA

Os jogadores realizam seus turnos, colocando uma Ficha de Lago e comprando uma Ficha de Lago (se possível), até que todas as Fichas de Lago sejam compradas e colocadas. Depois da última Ficha de Lago ser colocada, os jogadores realizam um último turno, cada um, no qual realizam as ações opcionais 1 e 2 (usar 2 Barcos para trocar 1 de suas Cartas de Lanterna e Pagar Cartas de Lanterna para conseguir 1 Dedicação) na ordem normal de jogo.



Depois disso, o festival começa! Os jogadores adicionam todos os seus pontos de vitória às suas cartas de Dedicação. O jogador com a maior quantidade de pontos de vitória ganha o jogo.

Nota: No caso de empate, o jogador empatado com mais Barcos vence. Se persistir o empate, o jogador empatado com mais Cartas de Lanterna vence. Se ainda assim persistir o empate, os jogadores empatados compartilham a vitória e apreciam a vista magnífica do mar repleto de lanternas.

ANEXO: EXEMPLOS

Exemplo 1

Não há mais Cartas de Lanterna pretas na reserva. Dani coloca uma Ficha de Lago. Ela recebe 2 Cartas de Lanterna vermelhas, uma porque a ficha colocada combinou as cores, vermelho com vermelho, com uma ficha adjacente e uma porque o lado da ficha que ela está olhando tem lanternas vermelhas. No entanto, ela não recebe um Barco. Mesmo que tenha colocado uma ficha adjacente a uma ficha com um símbolo, ela não combinou cores iguais para essa ficha. Na Ficha Inicial, a canoa não é um símbolo.

Edu, o jogador à sua esquerda, não recebe uma Carta de Lanterna: ele está olhando o lado preto da ficha, mas não há mais Cartas de Lanterna pretas na reserva.

Thomas e Nicolas recebem uma Carta de Lanterna azul e verde, respectivamente.

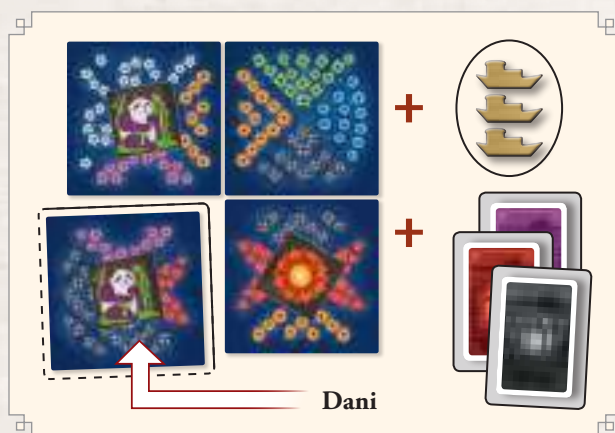


Exemplo 2

Há somente uma Carta de Lanterna preta na reserva. Dani coloca uma Ficha de Lago com um símbolo, adjacente a uma ficha já existente, para combinar cores iguais com duas outras fichas com símbolos. Ela combina roxo com roxo, vermelho com vermelho. Ela recebe 1 Carta de Lanterna roxa, pela combinação roxa, e 1 Carta de Lanterna vermelha, pela combinação vermelha. Porque 3 das fichas que combinam possuem símbolos – a ficha que Dani colocou e as fichas já existentes –, logo ela recebe um total de 3 Barcos, um para cada combinação de cores iguais nas fichas com símbolo.

Finalmente, ela recebe 1 Carta de Lanterna preta, porque o lado da ficha que Dani está olhando possui lanternas pretas.

Edu, o jogador à sua esquerda, não recebe uma Carta de Lanterna: ele está olhando o lado preto da ficha, mas Dani retirou a última Carta de Lanterna disponível na reserva. Os outros jogadores, Thomas e Nicolas recebem, cada um, uma Carta de Lanterna com a cor que corresponde ao lado que estão olhando: 1 roxa e 1 vermelha.



Designer: Christopher Chung • **Produção:** Randy Hoyt • **Ilustrações:** Beth Sobel • **Diretor de Criação:** Tyler Segel • **Projeto Gráfico:** Jason D. Kingsley, Christina Major
• **Edição revisada por Pegasus Spiele:** Projeto Gráfico: Hans-Georg Schneider • **Realização:** Klaus Ottmaier • **CRÉDITOS DA EDIÇÃO ATUAL** • **Tradução:** Rodrigo Sponchiado Uemura • **Adaptação Gráfica:** Cecília Ramirez

Reproduzir e publicar as regras do jogo, componentes do jogo ou ilustrações sem a permissão da Pegasus Spiele é proibido.

FEITO NA ALEMANHA

DEVIR

Edition by:
DEVIR IBERIA, S.L.
C/Roselló, 184
08008 Barcelona
www.devir.com

Distribuído no Brasil pela
DEVIR LIVRARIA LTDA
R. Teodureto Souto, 624
Cambuci, CEP 01539-000
São Paulo - SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Tel: (011) 2127-8787

Distribuído em Portugal pela
DEVIR LIVRARIA, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Palmela - www.devir.com
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440



Pegasus Spiele

© 2017 Pegasus Spiele GmbH, Germany
www.pegasus.de, under license of
Renegade Game Studios & Foxtrot Games.
All rights reserved.



Atenção: inadequado para crianças com menos de 3 anos. Contém partes pequenas que podem ser engolidas ou inaladas.

