

MANUAL DE INSTRUÇÕES

NÚMERO DE JOGADORES: 3-5

IDADE RECOMENDADA: 10+

RAWsiko has been developed as part of
Raw MatTERS Ambassadors at Schools



RAWsiko was created by:



National Research Council of Italy

The digital versions of RAWsiko have been developed by:



This activity has received funding from the European Institute of Innovation and Technology (EIT), a body of the European Union, under the Horizon 2020, the EU Framework Programme for Research and Innovation

FUNDO

O jogo passa-se num futuro onde a China, que é o maior exportador de matérias-primas críticas, decidiu fechar as suas fronteiras evitando todo e qualquer contato com o resto do planeta. Diante desta decisão, uma desesperada "corrida por matérias-primas" começou.

Cada jogador está à frente de uma grande empresa com atuação em diversos setores da indústria (indicados pela Carta de Objetivo que recebem no início do jogo), que distribuirá os seus Ativos (representados pelos peões do jogo) em todo o mundo para proteger as matérias-primas críticas de que precisa e manter outras empresas concorrentes longe delas.

SÍMBOLOS



Choque Comercial



Botão de informação



Materiais



Ocupação territorial



Botão próximo jogador



Turnos do jogo



Movimentos dos ativos



Botão menu



Jogador anónimo



Configuração do jogo



Botão objetivos detalhados



Jogador atual



Fase de ação



Chat



Ativo



Fase de investimento



Estado do Servidor do jogo



Comércio com a China

DEFINIÇÕES



Painel de definições: (à esquerda) opções a usar no jogo corrente;
(à direita) Informação e preferências do avatar do jogador.

DEFINIÇÕES DO JOGO

Cada jogador recebe um conjunto aleatório de Objetivos, que consiste numa lista de Aplicações que terão que preencher para marcar pontos e ganhar o jogo. Os seus objetivos podem ser vistos no painel "Objetivos" no canto inferior direito e expandidos clicando no botão na parte inferior do painel.



Exemplo de um Objetivo de jogar composto por 4 aplicações: Retardadores de chama (8 VP), Fertilizantes (3 VP), Câmaras Digitais (13 VP) e Equipamentos médicos (22 VP)

Pontos para a Vitória (VP)

Aplicação

Materiais Necessários



Objetivo Detalhado

Depois, todos os jogadores escolhem os seus Territórios iniciais no mapa e colocam os seus Ativos iniciais. O número exato de cada um e o procedimento a seguir irão variar dependendo do número de jogadores e se a opção "Configuração avançada do jogo" está habilitada ou não.

Territórios iniciais (configuração simples)

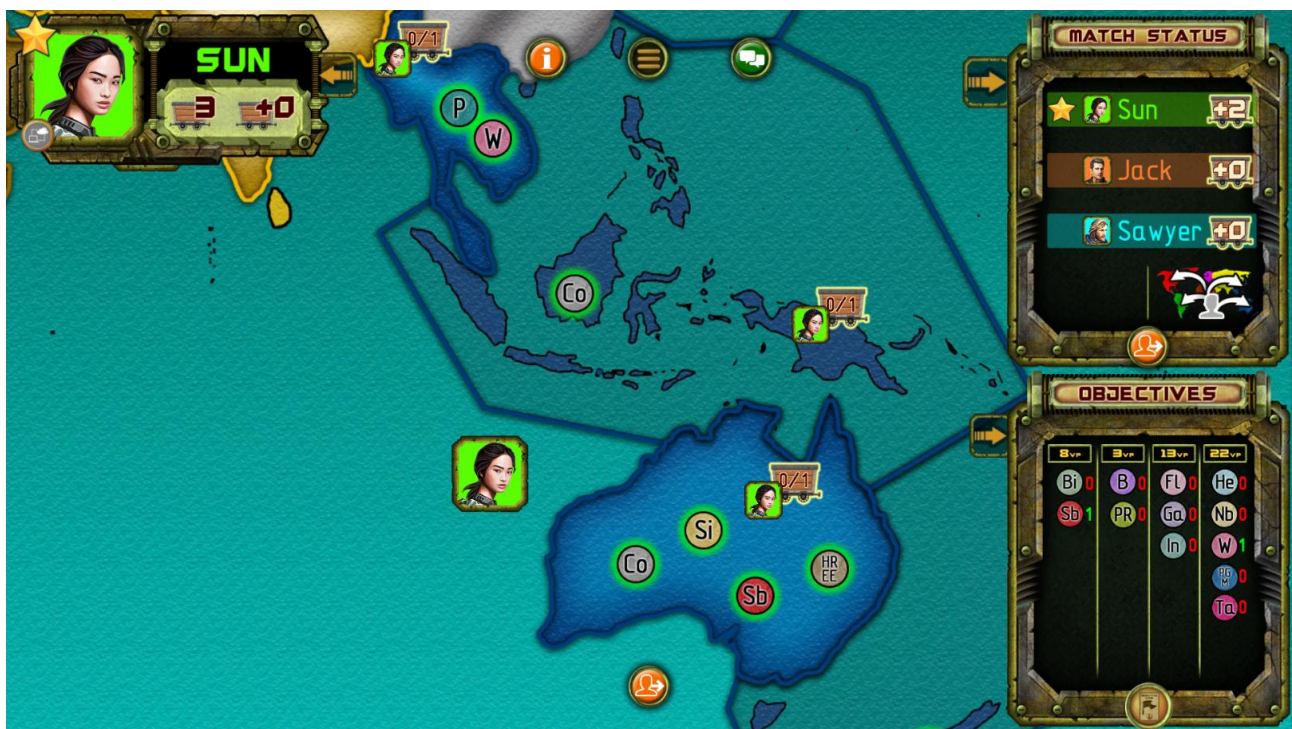
Com esta configuração, cada jogador pode escolher livremente em que áreas do mundo iniciar o jogo, de forma a estar o mais próximo possível dos materiais de que necessita para os seus objetivos.

Cada jogador escolhe um continente clicando no retrato vazio ao lado dele e, em seguida, escolhe alguns territórios adjacentes clicando neles; então, o próximo jogador faz o mesmo e assim por diante. Quando todos os jogadores escolheram um continente e alguns territórios nele, todos podem escolher um segundo continente e fazer a mesma coisa novamente, desta vez indo de forma oposta à ordem de jogo (ou seja, o último jogador escolhe o seu primeiro continente e, em seguida, imediatamente o segundo).

Se ainda houver continentes desocupados no mapa, deve sempre escolher um deles; nunca pode escolher um continente onde dois jogadores já foram implantados, ou escolher o mesmo continente duas vezes. Claro, também nunca pode escolher qualquer Território que já pertença a outro jogador.

Dependendo do número de jogadores, a quantidade de Territórios que cada um poderá escolher varia:

- 3 jogadores: 3 territórios no 1 continente, 2 territórios no 2 continente
- 4 ou 5 jogadores: 2 territórios no 1 continente, 1 território no 2 continente



Exemplo de configuração: a Sun escolheu a Oceania como o seu 1 continente aqui, e então escolheu os seus territórios iniciais: Vietnã, Nova Guiné e Austrália

Territórios iniciais (configuração avançada)

Quando a opção "Configuração avançada do jogo" está habilitada, os jogadores não podem escolher o seu continente inicial e, em vez disso, eles serão atribuídos aleatoriamente e automaticamente pelo jogo. Todas as outras regras da Configuração Simples ainda se aplicam.

Jogar Ativos Iniciais

Quando todos os jogadores terminarem de escolher os seus Continentes e Territórios iniciais, eles podem distribuir o restante dos seus Ativos iniciais. Estes Ativos só podem ser colocados em Territórios que já pertencem ao seu jogador.

Clique num Território para colocar 1 Ativo adicional nele. O número de Ativos que você ainda pode colocar no mapa é visível no painel superior esquerdo do Player.



Exemplo de uma curva de configuração: Sun colocou 3 seus ativos aqui, 2 no Vietnam e 1 na Nova Guiné, respectivamente, e ela tem que colocar mais 3 ativos para completar sua vez.

JOGAR O JOGO

Assim que a configuração for concluída, o jogo propriamente dito começa. Cada jogo de RAWsiko é dividido em Turnos (pode alterar o número de Turnos que deseja que os seus jogos durem no menu Opções). Durante cada Turno, todos os jogadores terão, um após o outro, a hipótese de mover os seus Ativos no mapa para ocupar Territórios vazios ou tirá-los de outro jogador.

Para controlar um determinado Material, um jogador deve estar no controlo de qualquer Território no tabuleiro onde esse Material esteja presente. Possuir várias cópias do mesmo material não tem efeito prático (além de garantir que você manterá a propriedade do material se você perder um território onde ele está presente).

Os materiais que já possui são destacados a verde no mapa do jogo. Os materiais que não possui, mas que precisa para completar um ou mais de seus objetivos são destacados em laranja.



Exemplo de realce de materiais: a Sun já possui todos os materiais verdes, enquanto ela tem ainda que obter todos os materiais destacados a laranja solicitados para atingir o seu objetivo

TURNOS

Cada Turno do jogo é subdividido em duas fases distintas.

Fase de investimento

[Durante a primeira rodada do jogo apenas, a fase de investimento não é jogada]

Cada fase de investimento representa o início de um novo turno e é feita antes de qualquer outra ação.

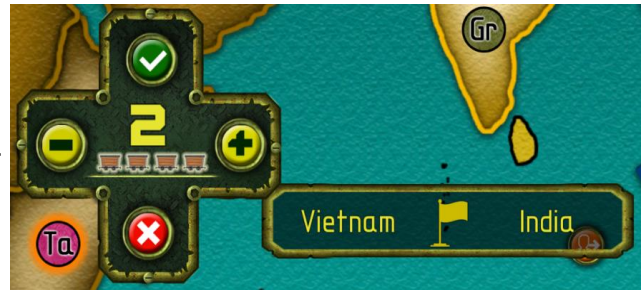
Todos os jogadores recebem e colocam Ativos adicionais durante esta fase. Os Ativos que cada jogador recebe são iguais ao número de Materiais diferentes na sua posse no início do Turno, dividido por 3 e arredondado (cada Material conta sempre como 1, mesmo se o controlar em mais Territórios). Pode ver uma previsão de quantos Ativos cada jogador receberia na sua situação atual na próxima Fase de Investimento na janela Status da Partida, no canto superior direito. Estes novos Ativos podem ser colocados pelo jogador em qualquer Território que já esteja sob seu controle. Basta clicar num território que possui para colocar um de seus novos ativos.



Exemplo de uma fase de investimento: a Sun tinha 4 ativos para colocar (à esquerda) e optou por colocar 2 ativos na Ucrânia e 2 na Turquia, respectivamente (à direita)

Fase de ação

Quando todos os reforços forem colocados, o primeiro jogador pode jogar a sua fase de ação. O jogador pode mover os seus Ativos para qualquer Território adjacente (ou um conectado por mar através de uma linha tracejada no mapa). Assim que um jogador conclui a sua Fase de Ação, o próximo jogador começa a sua, e assim por diante. Para mover os seus Ativos de um Território para outro, primeiro clique no Território inicial, depois clique no Território de destino e, em seguida, use o painel no canto inferior esquerdo para regular o número de Ativos que deseja mover ("+" e "-") e, por fim, pressione o botão "✓" para confirmar o movimento. Se mudar de ideias, pressione o botão "X" para desmarcar tudo.



Exemplo de um estado comum da ferramenta de ação: O jogador atual escolheu ocupar a Índia, movendo 2 ativos a partir do Vietnam

Cada ativo individual pode mover-se apenas uma vez durante cada fase de ação. Para ajudá-lo a acompanhar quais os Ativos que você já moveu no Turno atual, dois números são exibidos em cada um dos seus próprios Territórios: o primeiro número mostra quantos Ativos naquele Território não se moveram e, portanto, ainda podem agir, o segundo número diz os Ativos no total que você tem no Território. Consequentemente, quando o primeiro número num Território é 0, nenhuma ação pode ser realizada daquele Território até ao seu próximo Turno. Se o Território para o qual o jogador deseja mover alguns Ativos estiver vazio, eles ganham imediatamente o controlo dele e de todos os seus Materiais. Se um ou mais Ativos de outro jogador já estiverem no Território, um Conflito Comercial começa automaticamente, para determinar se o dono anterior



Exemplo: A Sun tem 4 ativos no total na Ucrânia, mas ela ainda pode agir apenas com 2 ativos

manterá o controle do Território, ou se será tomado pelo novo.

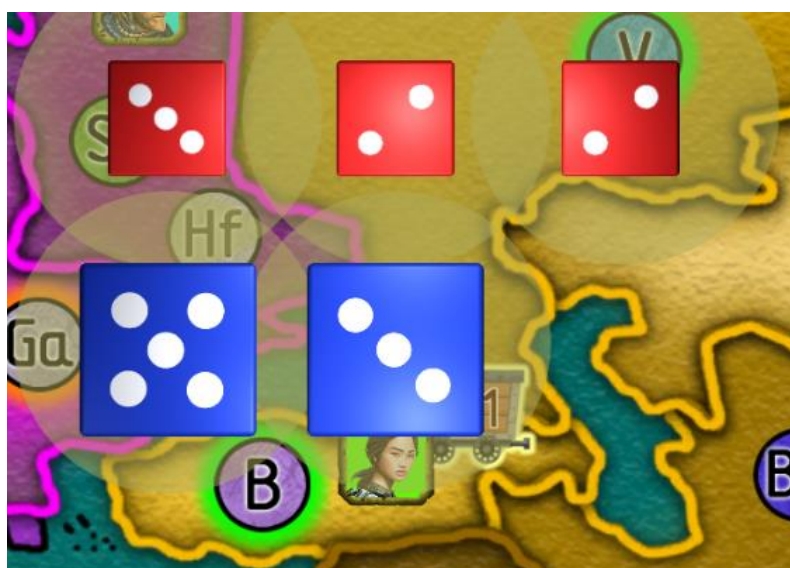
Quando ocorre um Conflito, o número máximo de Ativos que ambos os jogadores podem usar é limitado a 3, mesmo se tiverem mais nos dois Territórios. O defensor defende automaticamente com o máximo de ativos possível, enquanto o atacante pode alterar a quantidade de ativos a usar no painel inferior esquerdo, como de costume. O confronto é resolvido automaticamente pelo jogo de acordo com as seguintes regras:

- Tanto o atacante quanto o defensor lançam tantos dados quanto o número de Ativos com os quais estão atacando / defendendo.
- O maior resultado do atacante é emparelhado com o maior resultado do defensor; se ambos os jogadores rolaram pelo menos dois dados, o segundo maior resultado do atacante é emparelhado com o segundo maior resultado do defensor; se ambos os jogadores lançaram três dados, os dois últimos resultados restantes são emparelhados.
- Se um jogador lançou mais dados do que o outro, todos os resultados restantes (os mais baixos) são simplesmente ignorados.
- Para cada par de resultados formados desta forma, o jogador que obteve a menor jogada perde uma ficha de Ativo, que é removida inteiramente do mapa do jogo. No caso de um par empatar, é sempre o atacante que perde um token.



Exemplo de um Conflito Comercial: a Sun está a atacar a Alemanha pela Turquia atuando com 3 ativos. Sawyer será capaz de se defender com apenas 2 ativos

Se todos os Ativos do defensor foram destruídos durante o Confronto, todos os Ativos sobreviventes do ataque são movidos automaticamente para o Território conquistado. Se, após o Confronto, o defensor ainda possuir Ativos no Território atacado, o ataque é falhado e o defensor mantém a propriedade do Território. Você pode tentar conquistar o mesmo território várias vezes por turno, desde que tenha Ativos que se possam mover para ele. Observe também que um Ativo que participou de um Conflito Comercial que resultou numa perda para o atacado não conta como "movido".



Exemplo de resultados do Conflito Comercial: Sun perdeu o seu ataque completamente. Os seus 3 ativos de facto não venceram os 2 ativos de Sawyer

ELIMINAÇÃO DE JOGADORES

Se um jogador ficar sem tokens de ativo no tabuleiro do jogo, será imediatamente eliminado do jogo e não poderá agir novamente de nenhuma forma. Ser eliminado conta como perda automática, mesmo em comparação com jogadores que marcaram 0 pontos, mas sobreviveram até o final da partida.

Regra opcional: estrangulamento de monopólio

Se a opção “Regra Opcional: Estrangulamento de Monopólio” estiver ativa, cada vez que um jogador é eliminado do jogo, o contador de Turnos avança imediatamente um (encurtando efetivamente o jogo em um Turno por jogador eliminado). A regra não se aplica se um jogador for eliminado durante a última rodada do jogo.



O símbolo “X” na ampulheta mostra que o monopólio A opção Stranglehold está ativa

FIM DO JOGO

Quando a última jogada for completada, o jogo termina e um vencedor é determinado.

Um jogador marca os pontos para cada Aplicação nos seus Objetivos se estiver atualmente no controlo de todos os Materiais necessários para isso, conforme indicado nas próprias Aplicações (possuir apenas alguns dos Materiais necessários para uma Aplicação não concede pontos).

O jogador que marcou o maior total de pontos vence. Se dois ou mais jogadores tiverem uma pontuação idêntica, quem completou a maioria das Aplicações, quem controla a maioria dos Materiais em geral e quem controla a maioria dos Territórios fica em primeiro lugar.

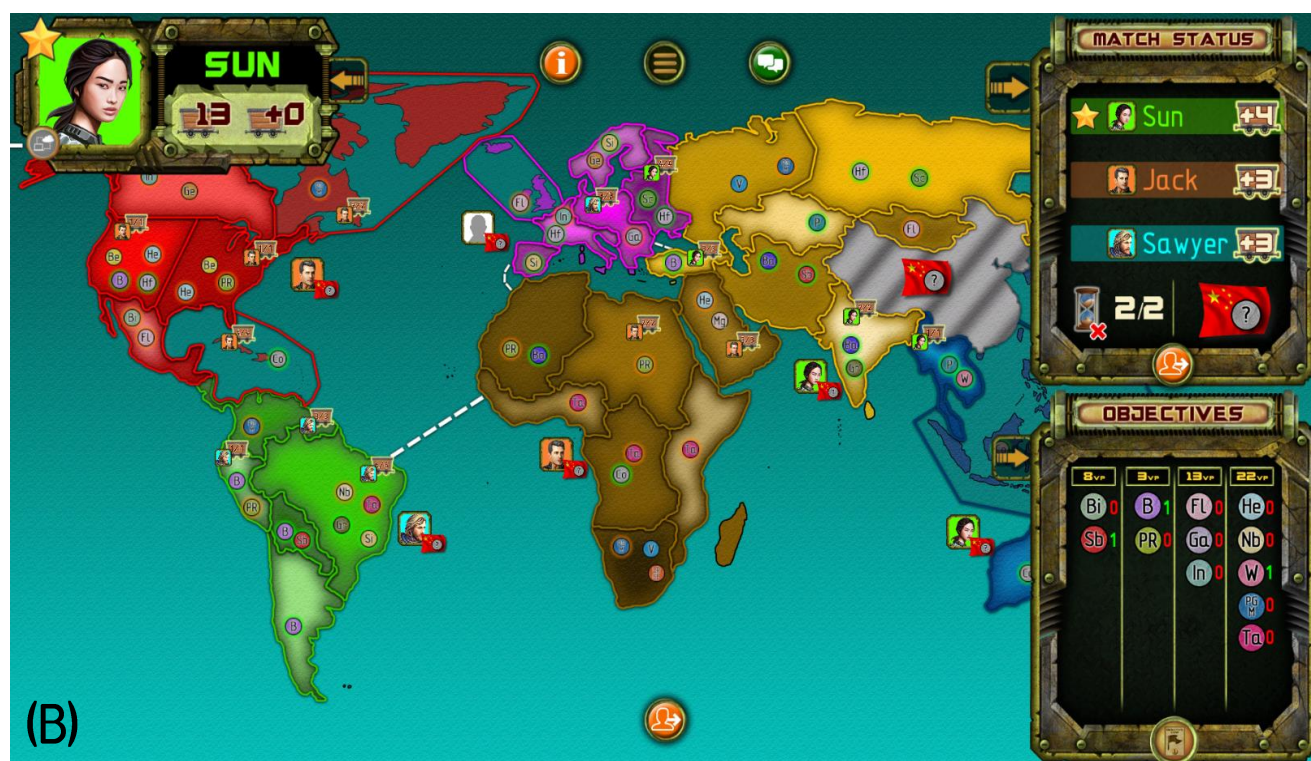
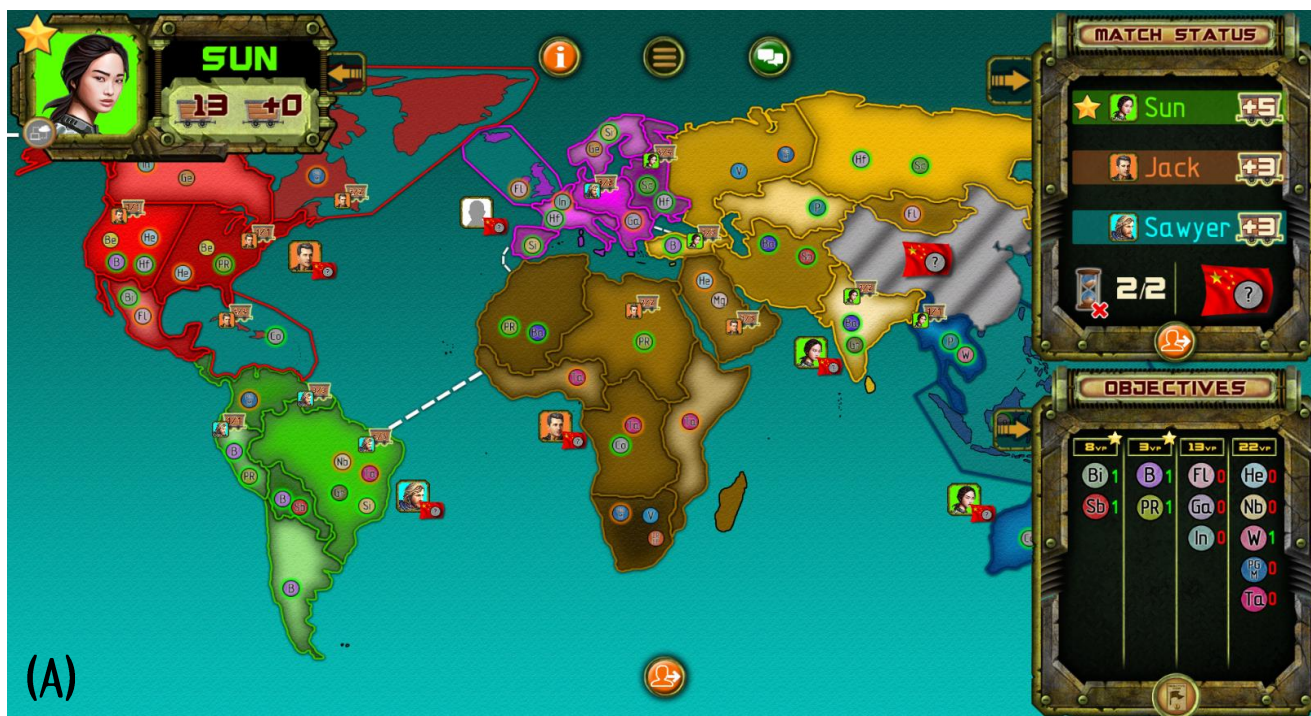
Regra opcional: comércio com a China

Se a opção “Regra Opcional: Negociar com a China” estiver ativa, imediatamente antes que as pontuações dos jogadores sejam calculadas, ocorre um evento extra chamado Comércio com a China.

O comércio com a China permite que cada jogador obtenha o controlo de um material adicional à sua escolha para cada continente onde tenha uma presença exclusiva (ou seja, eles possuem pelo menos um território naquele continente e nenhum outro jogador tem). Durante esta fase você poderá ver que continentes têm a presença exclusiva de um jogador, se houver, olhando para o retrato ao lado de cada continente. Em virtude desta regra, os jogadores podem escolher qualquer material em qualquer lugar, simplesmente clicando nele no mapa do jogo. Materiais reivindicados desta forma serão adicionados para todos os efeitos aos Materiais de propriedade do jogador e, portanto, também contribuirão no preenchimento das suas Aplicações.



Exemplo de pontuação final



Exemplo de comércio com a China:
 Sun é dona de 2 continentes e ela pode escolher 2 materiais em todos os lugares (Figura A), portanto, Sun escolhe Bismuto (Bi) no México e Rochas Fosfato (PR) no Peru, completando desta forma 2 Aplicações de seus Objetivos (Figura B)

APROVEITE O JOGO!