AristofarSA

LIVRO DE REGRAS



COMPONENTES

72 cartas de personagens.

3 cartas de locais.

1 carta da liteira.

É o centenário do rei e ele não tem herdeiros! Famílias de todas as partes do reino foram convidadas, e esse é o palco perfeito para conquistar a admiração — e quem sabe a herança — do velhote solitário.

Em "Aristofarsa", cada jogador controla uma família e deve usar a melhor combinação de prestígio e poder para conquistar a admiração do rei!

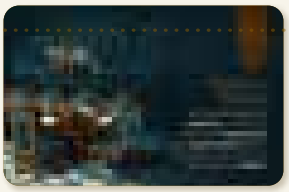
Se você preferir, pode assistir ao vídeo de regras no QR code.

PREPARAÇÃO

1. Cada jogador escolhe uma pilha de 12 cartas de uma família. Famílias que sobrarem retornam para a caixa.

2. Separe as cartas Nobres do restante do baralho. São as cartas de Prestígio 5 (Escudeiro), 6 (Cortesã), 7 (Bispo), 8 (Cavaleiro) e 9 (Aristocrata) de cada família. Forme uma pilha com as cartas 5 a 9 de cada família, com o número aparecendo. Esta área será o Salão dos Nobres. Todas as cartas estão viradas para cima, exceto os Aristocratas.

3. Cada jogador embaralha as suas 7 cartas restantes (a Plebe) e forma um baralho de compras na sua frente. Então, compra 3 cartas, que serão usadas no primeiro turno.



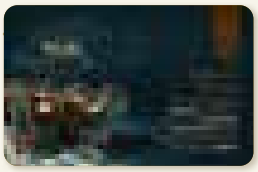
Preparação do "Salão dos Nobres"



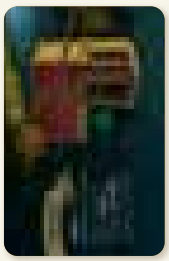
4 • Separe uma área na mesa para o "Jardim do Festejo" e a "Varanda dos Sussurros", conforme a imagem ao lado. Considere as cartas de referência como ponto de partida para guiar a sequência de cartas jogadas.

5 • Deixe a carta da liteira próxima da Varanda do Sussurros, ao alcance dos jogadores.

Preparação para 4 jogadores.

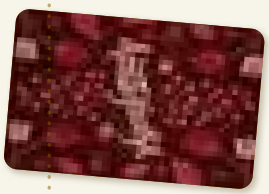


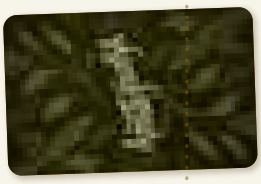


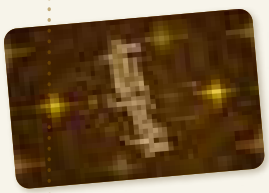


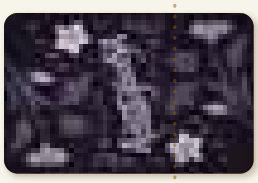












COMO JOGAR

OBJETIVO

Ser o jogador a alcançar a maior quantidade de Pontos de Influência no final do jogo. Você acumula pontos ao vencer as rodadas (normalmente jogando a carta de maior valor).

INÍCIO DO JOGO

O jogador que frequentou um baile ou festa de família mais recentemente começa a partida.

A RODADA

Uma rodada completa do jogo possui duas fases. Resumidamente, em uma rodada completa, todos os jogadores vão:

1. **Desfilar** no Jardim do Festejo jogando uma carta aberta na mesa.

2 · E depois, optar entre:

a – **Conspirar** na Varanda dos Sussurros - jogando uma carta com a face virada para baixo, ou;

b – **Convocar** um Nobre - descartando as duas cartas da sua mão e somando o Prestígio delas.

Agora vamos explicar em detalhes cada uma das fases. Na primeira fase, cada jogador, no seu turno, deve fazer a seguinte ação:

1 · **DESFILAR NO JARDIM DO FESTEJO.**

Aqui é onde os personagens vão se exibir para o rei, tentando conquistar sua admiração. O jogador escolhe uma das três cartas na sua mão e a posiciona virada para cima na área dedicada ao Jardim do Festejo. Depois, no sentido horário, cada jogador deve fazer a mesma ação, até que todos tenham escolhido e jogado uma carta. A carta do

primeiro jogador é jogada mais próxima da carta do Jardim do Festejo, e as outras vão sendo jogadas sempre ao lado da anterior, se afastando da carta. Isso é importante, pois algumas cartas são afetadas pelos poderes do Jardim conforme o seu posicionamento em relação às outras.

Algumas cartas ativam poderes quando são jogadas no Jardim do Festejo.

O efeito dos poderes é ativado assim que a condição para que ele aconteça é cumprida e não são opcionais. Os poderes afetam o Prestígio das cartas e podem ser acumulados.

exemplo

O Ladino ganha +10 de Prestígio se um Nobre for jogado no Jardim. Assim que isso acontecer, aumente o Prestígio da carta. Se isto fizer com o que o Ladino seja a carta mais alta no Jardim, é ele quem será o último a jogar, e o jogador a sua esquerda inicia a próxima fase.

Depois que todos os jogadores jogaram uma carta no Jardim do Festejo, começa a próxima fase do turno, onde o jogador pode optar por 2a - Conspirar na Varanda dos Sussurros ou 2b - Convocar no Salão dos Nobres. As cartas jogadas no Jardim continuam na mesa, e seus Prestígios (valores numéricos), serão afetados nesta fase do jogo.

2 · CONSPIRAR OU CONVOCAR.

O jogador da família com a carta de maior valor numérico (de maior Prestígio) no Jardim do Festejo será o último a decidir sua ação nessa etapa. Lembrando que poderes ativados no Jardim do Festejo podem alterar o valor numérico das cartas e influenciar esta etapa (Ex: um ladino na presença de um Nobre tem Prestígio 10 e não 0). Em caso de empate, considere o jogador que jogou a carta primeiro como o maior valor.

Sendo assim, o jogo continua com

o jogador à esquerda da carta com o Prestígio mais alto. Dessa forma, seguindo em sentido horário, o jogador com o Prestígio mais alto no Jardim será o último a jogar.
O primeiro jogador da segunda fase pega para si a carta da Liteira (falaremos dela mais adiante).

2.a · CONSPIRAR NA VARANDA DOS SUSSURROS.

Aqui é onde os personagens vão tramar para manipular o resultado do baile. Ao escolher esta ação, o jogador escolhe uma das duas cartas restantes na sua mão, e a posiciona virada para baixo na área dedicada à Varanda dos Sussurros. Novamente, jogue a carta mais próximo da carta da Varanda dos Sussurros, logo acima da carta do Jardim (mesmo que seja a carta de outro jogador), pois as cartas serão “ativadas” na sequência em que foram jogadas.

Depois que todos os jogadores fizerem sua ação da fase 2 (Conspirando na Varanda ou Convocando um Nobre), as cartas jogadas aqui serão reveladas, e os poderes da Varanda dos Sussurros serão ativados, um a um, manipulando o Prestígio das cartas jogadas no Jardim e definindo o vencedor da rodada. Todos efeitos ativados aqui são obrigatórios, cumulativos e podem ser somados ou cancelados.

exemplo

Um jogador joga o Mercador virado para baixo na Varanda dos Sussurros. Depois que todos os jogadores fizeram sua ação (Conspirar ou Convocar), as cartas são reveladas, e ao revelar o Mercador, o jogador escolhe uma carta do Jardim para multiplicar o Prestígio por 2. Ele escolhe a sua própria Donzela, que fica com Prestígio 8. Se posteriormente outro jogador também jogar um Mercador, ele poderia escolher a mesma carta, e a Donzela ficaria com Prestígio 16!

Ainda durante a fase 2, ao invés de Conspirar na Varanda dos Sussurros, o jogador pode escolher Convocar no Salão dos Nobres.

2.b · CONVOCAR NO SALÃO DOS NOBRES.

Aqui é onde os personagens vão anunciar a chegada dos Nobres ao baile. O jogador pode optar por descartar as duas cartas na sua mão e somar os valores dos seus Prestígios para convocar um Nobre. Para isso, o resultado da soma das cartas deve ser igual ou maior que o Prestígio da carta de nobre que deseja convocar.

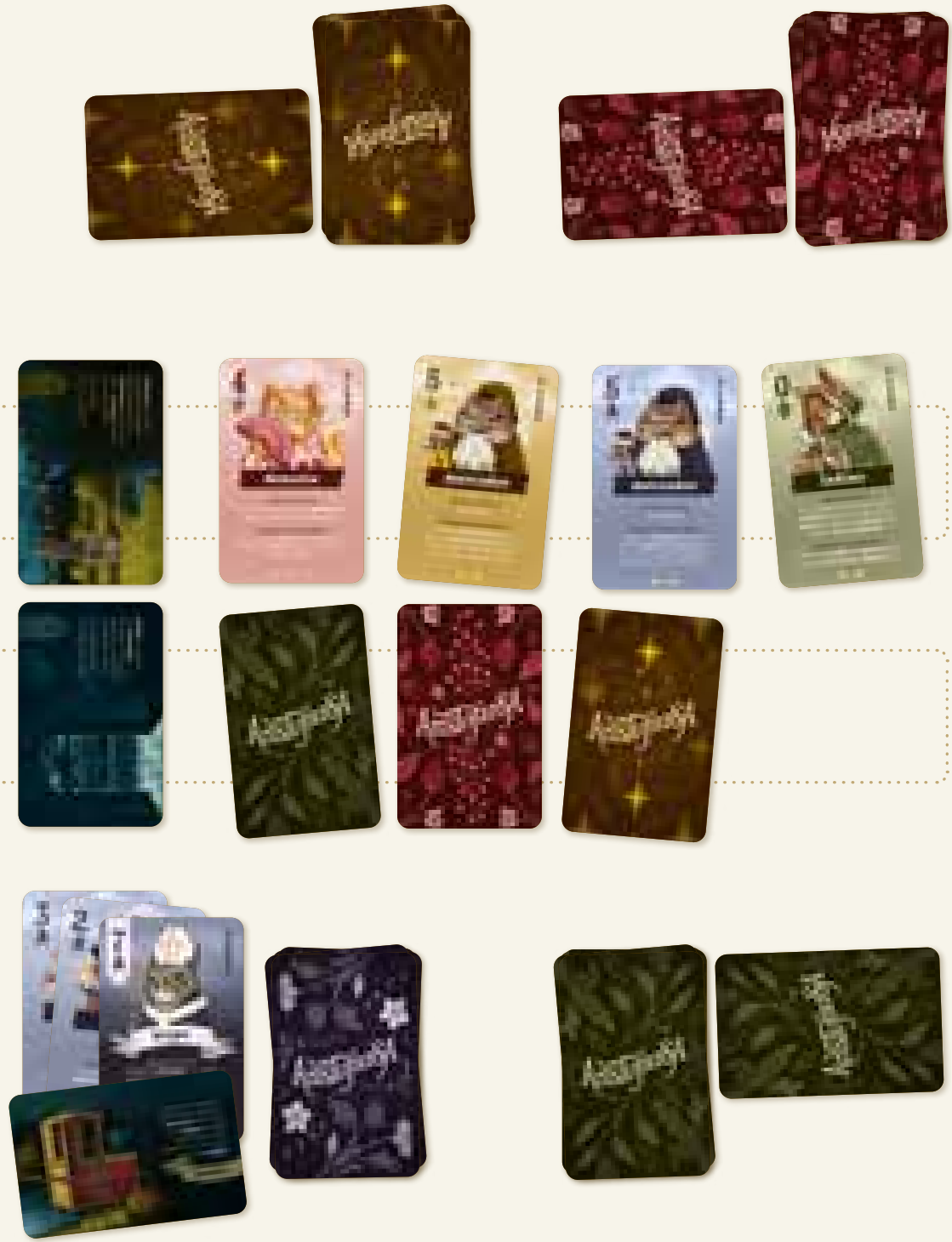
exemplo

Um jogador pode descartar uma Donzela (Prestígio 4) e uma Bruxa (Prestígio 2), para convocar a sua Cortesã (Prestígio 6) ou o seu Escudeiro (Prestígio 5).

As cartas não precisam ser compradas em ordem, e a carta convocada é colocada no topo do descarte deste jogador. Depois que um jogador compra dois Nobres (de qualquer forma), ele desvira seu Aristocrata (9), que também fica disponível para compra.

importante

Algumas cartas permitem que você convoque um Nobre como parte de seu efeito, como a Donzela e o Ladino. Quando isso acontecer, compre imediatamente. Esses poderes contam para liberar o Aristocrata. Além disso, ao descartar o Criado ou a Criada, o jogador recebe +2 de bônus na soma, para comprar uma carta (fazendo com que os Criados contem como se fossem um 3).



Exemplo de rodada, antes da resolução.
O jogador "Lilás" optou por Convocar
um Nobre e não joga na Varanda.

A CARTA DA LITEIRA

O primeiro jogador a decidir se joga uma carta na Varanda ou Convoca um Nobre recebe esta carta. Este jogador é o que está a esquerda daquele que jogou a carta mais alta no Jardim do Festejo. Esta carta dá um bônus de “+2 pontos” para a ação de Convocar um Nobre.

RESOLUÇÃO DA RODADA

Depois que todos os jogadores optaram por Conspirar na Varanda ou Convocar um Nobre, as cartas na Varanda dos Sussurros são reveladas, e seus poderes são ativados um a um, afetando o Prestígio das cartas no Jardim do Festejo. Os poderes de cada carta são ativados no momento que cada carta é revelada. Quando todos os poderes forem resolvidos, determine o vencedor da rodada.

VENCEDOR DA RODADA

A carta que tiver o Maior Prestígio vence a rodada (a menos que algum poder, como o do Bobo, diga o contrário).
Em caso de empate, ambos os jogadores pontuam suas cartas. Na próxima rodada o jogador que jogou a carta vencedora primeiro inicia o turno.



Exemplo de resolução. Neste caso, como o poder no Bobo "verde" dá a vitória para a carta "mais baixa", o jogador "rosa" usou a Bruxa na Varanda para deixar a sua Donzela com Prestígio "-1", pontuando a Donzela.

O(s) jogador(es) vencedor(es) recolhe(m) e pontua(m) sua respectiva carta. Coloque a carta pontuada numa área afastada do seu baralho de compras e do descarte, de cabeça para baixo e virada para cima, de forma que os pontos de influência (as coroas no rodapé da carta) fiquem visíveis para todos. Esta carta é removida do jogo e não pode mais ser utilizada.

As outras cartas jogadas nesta rodada são recolhidas e colocadas nas respectivas pilhas de descarte de cada jogador. Então, cada jogador compra até ficar novamente com 3 cartas, e uma nova rodada começa.

Se o jogador optou por Conspirar na Varanda, ele ainda terá uma carta na mão, comprando apenas 2 cartas.



Carta pontuada e removida, à esquerda, e descarte à direita.

importante

Algumas cartas, como o Mercador, a Donzela ou os Criados, podem pontuar de forma diferente, quando são jogados na Varanda dos Sussurros. Nestes casos, pontue conforme as instruções das cartas.

Se a pilha de compras acabar, embaralhe o descarte e forme uma nova pilha. Lembrando que as cartas pontuadas são removidas do jogo e não retornam para o baralho nesta etapa. O jogador vencedor inicia o próximo turno, jogando sua carta primeiro no Jardim.

FICANDO COM MENOS DE 3 CARTAS NA MÃO:

Caso um jogador pontue muitas cartas, é possivel que seu baralho acabe e não seja possível ter 3 cartas na mão ao iniciar o próximo turno. Se isso acontecer, ele pode gratuitamente Convocar o Nobre de prestígio mais baixo que estiver no Salão dos Nobres.

EMPATES

Caso dois jogadores (ou mais) empatem no fim da rodada, todos os jogadores pontuam suas cartas. Em casos onde um desempate é necessário (como, por exemplo, para decidir quem inicia o próximo turno ou quem Conspira na Varanda por último), considere o jogador que jogou primeiro a carta vencedora.

CONVOCANDO ARISTOCRATAS

Caso um jogador opte por descartar duas cartas para convocar um Nobre, ele pode pegar qualquer um dos seus Nobres correspondentes (desde que a soma das cartas descartadas seja igual ou maior que o Prestígio da carta escolhida), e colocá-la no topo da sua pilha de descarte. Porém, Aristocratas só ficam disponíveis para compra depois que o segundo Nobre daquele jogador é comprado.

Algumas cartas, como o Ladino e a Donzela, têm poderes que permitem convocar cartas gratuitamente. Nestes casos, o jogador não precisa descartar nenhuma carta.

Além disso, se um jogador ficar com menos de 3 cartas na mão para começar um próximo turno, e o Aristocrata for a sua única carta no Salão dos Nobres, ele deve ser comprado.



FIM DO JOGO

O jogo termina quando um jogador pontuar uma rodada usando a carta do Aristocrata (9). Fique atento, pois nem sempre que o jogar na mesa, a vitória será garantida! O jogo também termina se algum jogador ficar com menos de 3 cartas na mão e não houverem mais nobres deste jogador para serem convocados no Salão dos Nobres.
Estas duas condições encerram o jogo, mas não definem o vencedor.

VENCEDOR DA PARTIDA

Ao terminar a partida, todos os pontos de influência (coroas na parte de baixo das cartas) de cada jogador devem ser contados. Quem tiver a maior quantidade de pontos de Influência é declarado o vencedor, e será o novo herdeiro do rei centenário!
Em caso de empate, o jogador que

pontuou o Aristocrata é o vencedor, e se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

DÚVIDAS FREQUENTES

CRIADO E CRIADA

O Poder do criado/criada é ativado no Jardim, mas com a condição do seu par do mesmo jogador ser jogado na varanda. Diferente de cartas como o Mercador ou a Bruxa (que podem ser usados para alterar o Prestígio de outro jogador), Criados de outros jogadores não ativam poderes de criados de outras famílias.

ESCUDEIRO E CORTESÃ

Se quando revelar o escudeiro, a carta do jogador tiver sido desconsiderada pela Cortesã de outro jogador, o jogador ainda pode jogar a nova carta. A nova

carta não é afetada pela mesma Cortesã. Se o Escudeiro trocar uma carta na primeira posição pela Cortesã, a cortesã não tem outra carta “antes” dela, e por isso, seu efeito do jardim não é ativado. Se o escudeiro trocar uma carta do jardim que estava antes de uma Cortesã, ela atualiza seu valor (subtraindo o valor da carta removida e, se a nova carta for Plebe, somando o novo valor ao seu prestígio 6).

ESCUDEIRO E ARISTOCRATA

O Aristocrata afeta apenas as cartas jogadas antes dele. Este “antes” se refere à ordem do turno, e não ao posicionamento das cartas. Por isso, caso um jogador use um Escudeiro para trocar sua carta por outro Nobre, este novo Nobre não é afetado por um poder de um Aristocrata que já estava na mesa.

MÚLTIPLOS BOBOS

Na varanda, um bobo cancela o efeito do bobo anterior. Ou seja, se houver um número par de bobos jogados na Varanda, eles não têm efeito, resultando numa rodada normal (onde o maior Prestígio vence). Mas caso um número ímpar de bobos seja jogado na mesma rodada, considere o efeito de um único bobo (e o menor Prestígio vence nesta rodada).

MERCADOR

Ao jogar o Mercador na varanda, ele pontua caso a carta escolhida por você vencer. Por isso, caso o jogador escolha a carta jogada por ele mesmo (e ela vencer), ele pontua as duas cartas. Além disso, dois Mercadores podem dobrar a mesma carta, e seus efeitos são cumulativos.

BISPO NA VARANDA

O bispo cancela o efeito de uma carta jogada na Varanda, mesmo que ela

ainda não tenha sido revelada. Isso quer dizer que ele pode cancelar uma carta que ainda não foi revelada (e está com a face para baixo), sem saber qual será o seu poder.

BISPO E BISPO

Se um jogador jogar um bispo aberto na varanda (por causa do efeito de um outro bispo no jardim), o jogador pode escolher cancelar a carta de outro jogador que ainda não tenha jogado sua carta. O jogador escolhido ainda pode jogar uma carta (que não terá efeito), ou descartar 2 cartas para convocar um nobre (e então o bispo não terá efeito).

CORTESÃ E DONZELA

Se a carta de um jogador no jardim for “desconsiderada” por uma cortesã na varanda, e posteriormente, na mesma rodada, o jogador com a carta desconsiderada tiver jogado uma

donzela, o efeito da Donzela ainda deve ser ativado. Ou seja, ele ainda troca o seu valor de prestígio (anterior ao efeito da Cortesã), pelo da carta de outro jogador. Mesmo com a troca, a carta do jogador continua afetada pela Cortesã e não pode vencer esta rodada (mas o jogador ainda deve usar o efeito para influenciar o resultado da rodada).

LADINO E CORTESÃ

Enquanto o Ladino recebe +10 de prestígio se houver um Nobre no Jardim, A Cortesã adiciona o prestígio da Plebe jogada antes dela. Por isso, se uma Cortesã for jogada jogo depois de um ladino, ambos os efeitos acontecem, e a Cortesã fica com 16 de prestígio. Se posteriormente, durante a fase da Varanda, o Prestígio do Ladino mudar (como resultado do efeito de um Mercador ou Bruxa, por exemplo), o prestígio da Cortesã também é atualizado!

GLOSSÁRIO

JARDIM / JARDIM DO FESTEJO - Área do jogo da primeira fase do turno, onde os jogadores jogam uma carta aberta (com a face para cima), e a carta com Prestígio mais alto vence.

VARANDA / VARANDA DOS SUSSURROS - Área do jogo da segunda fase do turno, onde os jogadores jogam uma carta fechada (com a face para baixo). Depois, quando reveladas, os poderes ativados aqui afetam as cartas jogadas no Jardim.

SALÃO DOS NOBRES - Área de jogo destinada ao “mercado de cartas” onde os Nobres ficam disponíveis para serem convocados (usando a ação de Convocar).

DESFILAR - Jogar uma carta no Jardim, com a face para cima.

CONSPIRAR - Jogar uma carta na Varanda, com a face para baixo.

CONVOCAR - “Comprar” uma carta de Nobre do Salão dos Nobres, e colocá-la no topo do seu descarte. Você pode fazer isso descartando duas cartas da sua mão durante a segunda fase do turno, ou ativando poderes de cartas como a Donzela ou o Ladino.

PRESTÍGIO - O valor numérico da carta (afetado por poderes ou não).

PONTUAR - Vencer uma rodada (após Revelar todas as cartas e ativar seus poderes). Você ainda pode pontuar sem vencer, usando os poderes de cartas como o Mercador e o Cavaleiro.

INFLUÊNCIA /
PONTOS DE INFLUÊNCIA - Os ícones de coroa no rodapé das cartas. Cada coroa representa um ponto. No fim do jogo, quem possuir mais coroas vence a partida.

ATIVAR - Realizar o efeito descrito na carta.

NOBRE - Categoria da carta, indicada no canto superior direito. Todas as cartas que começam no Salão dos Nobres.

PLEBE - Categoria da carta, indicada no canto superior direito. Todas as cartas iniciais.

Game Designer
Douglas Jansen

Edição
Tomás Queiroz

Ilustração e design gráfico
Flávia Fernandes
Manu Cunhas

Agradecimentos especiais:
Leonardo "Popullus" Arthur, Juarez Weiss, Felipe Bittencourt, Thales Jandrey, Tily, Diogo Crux, André Thiesen da Rosa, Marcos Braz Vaz, Luis Ricardo Franzoi, Arthur Viani, Yuri Morroni, Gustavo Furstenau, Rafael Lorenzo e todas outras pessoas que participaram dos playtests do jogo.

Todos os direitos reservados
Cordilheira Games
www.cordilheiragames.com.br

