CRÔNICAS

Charterstone

Desenvolvido por Jamey Stegmaier
Arte de David Forest, Lina Cossette, & Gong Studios
1 – 6 Jogadores • 60 minutos

Olá! Bem-vindo a Charterstone.

LEIA ESTA PÁGINA ANTES DE VER QUALQUER COISA NESTA CAIXA

Charterstone é um jogo estilo Legacy, ou seja, você fará mudanças permanentes no jogo, a maioria na forma de escritos no tabuleiro/cartas com marcadores (fornecidos pelos jogadores) e adesivos.

Você começará com acesso restrito a uma pequena parte do conteúdo do jogo.

Não abra NADA, a menos que seja especificamente instruído.

Para preparar a campanha de Charterstone, faça o seguinte:

1. Olhe dentro da caixa Índice, remova o invólucro de cada baralho de cartas e coloque os baralhos de volta na caixa Índice. **NÃO olhe o conteúdo das cartas e NÃO embaralhe as cartas.** Elas deverão ficar em ordem numérica conforme observado no número indicado na parte inferior direita das cartas no início de cada baralho (há espaços vagos entre certos tipos de cartas por motivos de produção—isto é normal). Se algum dos baralhos parecer idêntico, por favor, entre em contato conosco.
2. Leia as Crônicas. Não é necessário aprender as regras antes de iniciar a primeira partida de Charterstone, mas ter ao menos uma pessoa que entenda os conceitos chaves do jogo melhorará o fluxo da Primeira Partida.
3. Verifique no site ludofy.com se há alguma errata que foi editada após a publicação deste jogo.

Quer adicionar ou tirar jogadores? **Nós recomendamos que o mesmo número de jogadores permaneça durante toda a campanha de Charterstone. Porém, é possível adicionar ou tirar jogadores após o Jogo 1. Para adicionar jogadores, deixe-os escolher um título inativo, dê a eles 1 carta de edifício aleatória, construída ou não construída, do baralho de avanço, e lhes atribua uma quantidade equitativa de glória e capacidade (estes termos farão mais sentido após os Jogos 1 e 2). Para tirar um jogador, veja a regra 2 (que será desbloqueada após o Jogo 2).**

Quando 1-6 jogadores se reunirem para a primeira partida, extraia a primeira carta do Índice (carta #1) e a leia em voz alta. Os jogadores poderão dividir as tarefas de leitura e nós recomendamos que vocês sempre verifiquem as informações entre si.

- **Tem alguma questão enquanto joga?** Para evitar spoilers e ter acesso a conteúdo surpresa para você ou outro jogador, pergunte nos Grupos do BoardGameGeek, Ludopedia ou no Grupo de Charterstone no Facebook usando um código texto de de spoiler (SP).
- **Precisa de reposição?** Se houver algum item faltante, entre em contato com a Ludofy no email ludofy@ludofy.com

Nota de Tradução: O termo "charter", em inglês, representa principalmente, um documento escrito, uma escritura que define direitos e privilégios para determinada pessoa, uma carta-régia, que concede direitos, uma autorização para conceder um ramo secundário. Por vezes, a palavra "charter" representa, neste jogo, outros conceitos como, por exemplo, o domínio ou propriedade do jogador no tabuleiro, e ainda, a facção do jogador. Assim, optamos por traduzir o termo charter como "título" de modo a possibilitar um conceito amplo ao termo, como algo que confere direitos e serve como aspecto representativo do jogador e de seus domínios no jogo.















Siga cada passo da preparação na ordem sequencial.

regra 1

regra 2

regra 3

Preparação: Estoque Geral & Pessoal

regra 4

1. **ESTOQUE GERAL:** Antes do Jogo 1, o estoque geral deverá conter 36 moedas, 72 marcadores de recursos, e 5 cartas de avanço, aleatórias, viradas para cima no tabuleiro de avanço (cartas extras formam um baralho virado para baixo no tabuleiro).
2. **TABULEIRO DE OBJETIVO:** Revele 3 cartas de objetivo, aleatoriamente.
3. **MARCADOR DE PROGRESSO:** Coloque-o no espaço da trilha de progresso que corresponde a quantidade de jogadores (p.ex., 2J igual 2 jogadores).
4. **GUIA:** Não há Guia no Jogo 1.
5. **PRIMEIRO JOGADOR:** Determine o primeiro jogador rolando o Charterstone até que mostre um jogador ativo.
6. **ESTOQUE PESSOAL:** Coloque sua carta de personagem, carta de edifício construído, 2 trabalhadores, e 12 marcadores de influência na sua frente. Coloque seu marcador de PV na marca 0 PV.

Para Jogo 1 somente, cada jogador começa com $4.

regra 5

Marcadores de Influência



regra 6

Cada jogador tem 12 marcadores de influência para usar nas cartas de objetivo, na trilha de quota, na trilha de reputação e outros lugares.

- **LIMITADO:** Cada jogador é limitado a 12 marcadores de influência por partida. Se esgotarem seus marcadores de influência, você não poderá realizar ações que os exigirem e, a partir daí, você deve avançar o marcador de progresso no início de seu turno.
- **ESTÁTICO:** Uma vez colocado, ele não pode ser movido ou removido até que a partida termine.
- **PAGANDO INFLUÊNCIA:** Se influência é listada como um custo (p.ex., para usar um edifício), descarte um marcador de influência para o estoque geral, a menos que o benefício do edifício indique um uso específico para esse marcador (p.ex., Porto da Nuvem ou Tribuna).
- **REAVER INFLUÊNCIA:** Alguns edifícios/cartas têm influência como benefício. Eles deixam você reaver um marcador de influência gasto, do estoque geral.

Tabuleiro de Avanço & Cartas

regra 7

Durante a campanha, várias cartas de tipos diferentes (todas com o mesmo verso) serão desbloqueadas e embaralhadas com a pilha de descarte no baralho no tabuleiro de avanço. Elas são chamadas de "cartas de avanço" e são parte do estoque geral.

1. **GANHANDO CARTAS:** Alguns edifícios fornecem determinado tipo de carta como benefício. Escolha das cartas de avanço viradas para cima do tipo (se houver).
2. **REABASTECER:** Após ganhar uma carta do tabuleiro, reabasteça com a carta do topo do baralho.
3. **VIRADA PARA CIMA:** Mantenha todas as cartas em seu estoque pessoal viradas para cima. Cartas ocultas não são permitidas.
4. **PAGAR/DESCARTAR CARTAS:** Crie uma pilha de descarte. Sempre que o baralho ficar vazio ou novas cartas forem desbloqueadas, embaralhe a pilha de descarte no baralho.
5. **CARTAS:** Estes são os tipos de cartas de avanço:





Cartas de Assistentes

regra 8

Você precisará de ajuda para que sua Vila funcione sem problemas. Estes ajudantes chegaram antes de você para preparar as coisas e agora eles estão prontos para seguir suas ordens.

Assistentes são um tipo de carta de avanço que lhe dá um bônus quando executa alguma função principal na Vila.

Você ganha uma carta de assistente virada para cima (ou qualquer carta de avanço) do tabuleiro de avanço utilizando o Mercado. Sempre que você tiver um assistente sem nome, você pode lhe dar um nome, escrevendo o nome escolhido na carta.



regra 9

Cartas de Edifícios Construídos

regra 10

Sempre que um novo edifício é construído na Vila, é uma oportunidade para melhorar esse pequeno pedaço de civilização que você está criando.

Após destacar o adesivo da carta de edifício para construí-lo, você ficará com um novo tipo de carta: a carta de edifício construído. Ela ainda é uma carta de avanço.

- **SE ELA TEM UMA CAIXA:** Mantenha a carta de edifício construído em seu estoque pessoal. Você pode abrir a caixa no edifício/local do Charterstone.
- **SE NÃO TEM UMA CAIXA:** Coloque a carta de edifício construído na caixa de Arquivo (um depósito para os componentes que não são mais necessários).

regra 11

regra 12

regra 13

regra 14

Turno do Jogador

regra 15



Em seu turno, você deve ou (a) colocar um trabalhador de seu estoque pessoal em um edifício no tabuleiro ou (b) recuperar todos os seus trabalhadores do tabuleiro. Não há diferença entre os trabalhadores.

Sempre que você colocar um trabalhador, use o edifício uma vez, seguindo os seguintes passos:

1. **EDIFÍCIOS OCUPADOS:** Se você colocou seu trabalhador em um edifício ocupado por outro trabalhador (seu ou de um oponente), devolva/tire este trabalhador para o seu jogador.
2. **CUSTO:** Pague o custo (inferior esqueda do edifício) do seu estoque pessoal para o estoque geral. Se você não puder pagar, você não pode colocar o trabalhador ai.
3. **BENEFÍCIO:** Você pode ganhar todos ou parte dos benefícios (superior direito do edifício). Moedas e recursos são finitos.

regra 16

Os Comuns

regra 17

Alguns edifícios foram construídos para adiantar a sua chegada. Eles estão agrupados no centro da Vila em uma Área chamada Os Comuns.

Os Comuns incluem os seguintes edifícios:

- **ZEPELIM:** Pague 3 marcadores de influência mais 4 recursos mostrados no canto superior esquerdo da carta de edifício para construir um edifício em sua propriedade/título.
- **CHARTERSTONE:** Pague $4 e 2 marcadores de influência para abrir uma caixa (em uma carta de edifício construído).
- **TRIBUNA:** Coloque 1 marcador de influência em uma carta de objetivo que você completou para pontuar 5 PV.
- **TESOURO:** Pague 1 recurso qualquer para ganhar $1.
- **MERCADO:** Pague 1 recurso qualquer e $1 para ganhar 1 carta do tabuleiro de avanço (virada para baixo ou virada para cima).

regra 18



Abrindo uma Caixa

regra 19



A carga que chegou com você somente poderá ser aberta quando chegar o momento certo...

Use o edifício do Charterstone (ou qualquer edifício com como benefício) para acessar o conteúdo de uma "caixa" em 1 de suas cartas de edifício construído ( ).

- **CUSTO:** Pague o custo indicado ($4 e 2 marcadores de influência no Charterstone).
- **BENEFÍCIO:** Consulte o Guia do Índice (impresso na Caixa Índice) para determinar os componentes a extrair. Ganhe os PV indicados (5 PV no Charterstone), avance o marcador de progresso e coloque a carta de edifício construído no Arquivo.
- **PERSONAGEM:** Várias caixas contêm uma nova carta de personagem. Coloque-a no Cofre de seu Título para usar depois.
- **SUGESTÃO:** Desbloqueie no seu próprio ritmo! Há muita informação para digerir, então, tome o seu tempo.

Cartas de Objetivo

regra 20



O Rei Eterno monitora o progresso da Vila de longe, determinando o seu valor em seus olhos que tudo veem.

Durante a preparação, embaralhe as cartas de objetivo em um baralho e revele 3 destas cartas, aleatoriamente, no tabuleiro de objetivo.

Use a Tribuna (ou qualquer edifício com como benefício) para pontuar objetivos completos.

- **CUSTO:** Coloque 1 marcador de influência na carta de objetivo atualmente completo. Cada jogador pode pontuar cada objetivo uma vez por jogo.
- **BENEFÍCIO:** Ganhe os PV indicados (5 PV na Tribuna) e avance o marcador de progresso.

regra 21





Trilha de Quota

regra 22

O Rei Eterno espera que sua Vila dê suporte para o bem maior de Greengully enviando recursos, dinheiro e outros objetos de valor de volta para a Cidade Eterna.

O Porto da Nuvem (ou qualquer edifício com como benefício) permite o jogador vender uma quantidade variada de 1 mercadoria para o estoque geral.

- **CUSTO:** Escolha qualquer espaço aberto na Trilha de Quota para determinar o tipo e a quantidade de mercadoria. Pague esta quantidade para o estoque geral, colocando 1 marcador de influência no espaço correspondente.
- **BENEFÍCIO:** Ganhe o benefício indicado (3 PV no Porto da Nuvem). Alguns dos espaços na Trilha de Quota incluem um bônus adicional (opcional) : +1 PV ou 1 reputação ( ).

Trilha de Reputação

regra 23

Apesar do isolamento relativo da sua Vila, a palavra viaja rápido.

Os jogadores manobram para ter mais marcadores de influência na Trilha de Reputação para ganhar os benefícios de final de jogo.

- **ONDE GANHAR REPUTAÇÃO:** O ícone de reputação é mostrado como benefício nas Trilhas de Quota e de Progresso, e também o será em diversos edifícios.
- **TRILHA DE REPUTAÇÃO:** Coloque 1 marcador de influência na Trilha. O primeiro marcador de cada jogo é colocado no espaço mostrando a contagem de jogadores. Mais marcadores são colocados no próximo espaço aberto próximo ao oceano. Se não houver espaços vazios, o marcador não pode ser colocado.
- **FINAL DE JOGO:** Durante a pontuação de final de jogo, o(s) jogador(es) com o maior número de marcadores na Trilha de Reputação ganha(m) 10 PV. O próximo(s) com mais marcadores, ganha(m) 7 PV; e aquele(s) com mais marcadores após isso, ganha(m) 4 PV (o jogador precisa ter ao menos 1 marcador).

Receita

regra 24

Os jogadores desbloquearão várias funções de receita durante a campanha. Até lá, ignore este ícone no tabuleiro.

Trilha de Progresso

regra 25

O Rei Eterno avalia o valor da Vila sempre que certos limiares são atingidos.

A trilha de progresso é um timer para cada jogo.

- **ESPAÇO INICIAL:** O marcador de progresso começa no espaço correspondente a quantidade de jogadores.
- **MOVER O MARCADOR DE PROGRESSO:** O marcador de progresso deve ser movido 1 espaço sempre que um edifício for construído, uma caixa for aberta ou um objetivo pontuado.
- **BENEFÍCIOS BÔNUS:** Se você mover o marcador de progresso para um espaço com , você ganha 1 reputação. Se o espaço mostrar , desencadeia o recebimento de receita para todos os jogadores.
- **SEM INFLUÊNCIA:** Sempre que um jogador começar seu turno com o (sem) marcador de influência, ele deve mover o marcador de progresso 1 espaço antes de iniciar o seu turno.

Final de Jogo

regra 26

Quando o marcador de progresso ( ) avança para o espaço , termine a rodada (cada jogador tem a mesma quantidade de turnos), então o jogo encerra.

O objetivo de cada jogo de Charterstone é pontuar a maior quantidade de pontos de vitória.

regra 27

regra 28

regra 29

história 1

história 2

história 3

história 4

história 5

história 6

história 7

história 8

história 9

história 10

história 11

história 12

história 13

história 14

história 15

história 16

história 17

história 18

GUIA DE ÍCONES

**para evitar spoilers e para não estragar surpresas,
olhe este guia o mínimo possível**

ÍCONES COMUNS

EMBLEMAS DOS TÍTULOS



RECURSOS

- qualquer recurso
- metal (x12)
- carvão (x12)
- abóbora (x12)
- grãos (x12)
- argila (x12)
- madeira (x12)

CARTAS

- qualquer carta de avanço
- assistente (x8)
- edifício não construído
- edifício construído
- personagem
- objetivo

PONTUAÇÃO DE FINAL DE CAMPANHA

- capacidade (1-3 PV)
- personagens usados (5-7 PV)
- vitórias (6-8 PV)
- glória (10 PV)
- valor do edifício

DIVERSOS

- trabalhador
- receita
- final de jogo
- construir um edifício
- colocação de influência
- nova regra
- moeda (x36)
- marcador de influência (x12 para cada título)
- objetivo pontuado
- caixa
- quota
- reputação
- progresso
- ponto de vitória (PV)
- espaço/terreno do título
- rei feliz
- rei zangado

ÍCONES COM SPOILER

CARTAS/OUTROS

- amigo (x12)
- item (x12)
- visitante (x12)
- tesouro (x15)
- guia
- companheiro (x6)
- atualizar o tabuleiro de progresso
- ilha do céu

MINIONS

- qualquer minion
- chef (x6)
- golem (x6)
- gato (x6)
- mordomo (x6)
- robô (x6)
- fantasma (x6)

PERIGO

- qualquer perigo
- bandido (x6)
- falta de combustível (x6)
- ruína (x6)
- insetos (x6)
- infestação (x6)
- fome (x6)

© 2017 Stonemaier LLC. Charterstone é uma marca registrada de Stonemaier LLC. Todos os direitos reservados.