



SIBERIA



Conteúdo

- 1 tabuleiro de jogo
- 4 tabuleiros individuais
- 70 marcadores de ações
- 24 peões em 4 cores (utilizados como trabalhadores ou vendedores)
- 1 saco em tecido
- 70 cubos de matérias-primas em 5 cores (18x gás natural, 16x carvão, 14x petróleo, 12x ouro, 10x diamante)
- 8 marcadores de desativação
- 20 marcadores de investimento
- 6 bolsas de valores
- 1 marcador para o jogador inicial
- Dinheiro do jogo

Preparação

- Colocar o **tabuleiro no centro** da mesa.
- Separar o **dinheiro** e colocá-lo ao lado do tabuleiro de jogo.
- O jogador **mais jovem** começa e recebe o marcador de jogador inicial.
- O jogador que começa baralha os **cubos de matérias-primas** dentro do saco. Tira um cubo de cada vez e coloca-o sobre as diferentes regiões, **até que haja 2 matérias-primas diferentes em cada região** (as matérias-primas numa região têm sempre de ser diferentes). A seguir, os cubos do saco que sobrarem são agrupados por cores e colocados nas respetivas zonas de reserva para as matérias-primas.
- Colocam-se as **bolsas** nas respetivas casas com a face voltada para cima. O jogador inicial, decide qual dos lados da ficha fica ativo.
- Colocam-se os **marcadores de desativação** nas respetivas casas (relógios) do plateau.
- Misturam-se os **marcadores de investimento** e colocam-se num monte com a face voltada para baixo sobre o espaço destinado a estes marcadores. Viram-se 4 e colocam-se ao lado do monte.
- Cada jogador recebe 1 tabuleiro e 6 peões da sua cor. Coloca um peão trabalhador em **Vladivostok** e um peão vendedor na bolsa de **Frankfurt**. Os outros são a sua reserva pessoal e podem ser usados durante o jogo.
- O jogador inicial coloca os **marcadores de ação** no saco e mistura-os.



Resumo

O objetivo do jogo é **extrair a maior quantidade de matéria-prima** possível e **vendê-la ao melhor preço**. Aquele que tiver ganho **mais dinheiro no fim** do jogo é o vencedor.

Desenvolvimento

O jogo desenvolve-se por turnos. Cada turno tem 2 fases. 1ª fase : colocação de marcadores de ação no tabuleiro. 2ª fase : fazer as ações. A 2ª fase executa-se até mais nenhum jogador a poder executar. De seguida o jogador inicial passa o marcador dessa condição, ao jogador que estiver à sua esquerda e inicia-se um novo turno. O jogo pode terminar de duas formas: quando as matérias-primas em 8 regiões tiverem sido todas extraídas ou quando 3 das 5 casas de reserva de matérias-primas ficarem vazias.

Fase 1 : tirar os marcadores de ação e colocá-los

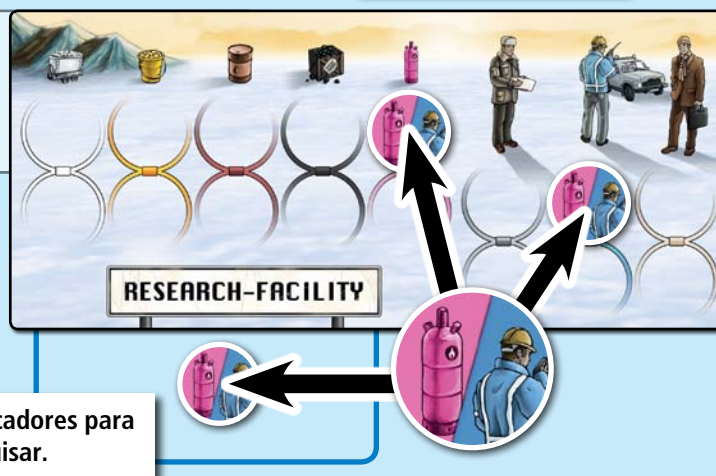
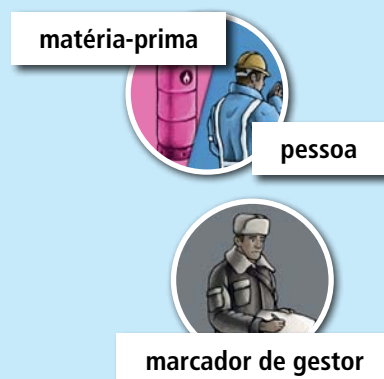
- Começando pelo jogador inicial, cada um tira sem ver 6 marcadores de ação. De seguida, cada um coloca os seus marcadores de ação no tabuleiro. (Jogam todos ao mesmo tempo).
- A maioria dos marcadores de ação mostram 2 elementos : **uma pessoa e uma matéria-prima**. A única exceção são os marcadores de gestor. Esses mostram apenas os **gestores** sem matéria-prima.
- Pode colocar-se um marcador no tabuleiro para funções diferentes: ou se coloca por baixo da placa *research-facility* para pesquisar (o número de marcadores aqui colocados é ilimitado); ou numa casa de ação optando pelo benefício da pessoa ou da matéria-prima indicada no marcador.

*Exemplo : o marcador gás/diretor de logística pode ser colocado numa casa de ação livre de **diretor de logística** ou numa casa de ação **gás** – ou por baixo da placa *research-facility*.*

(Os marcadores de gestor **só podem** ser colocados numa casa de ação gestor ou por baixo da placa *research-facility*).

- Se um marcador não pode ser colocado numa casa de ação por estarem todas ocupadas, **tem** de ser colocado por baixo da placa *research-facility*.

Local de marcadores para pesquisar.



Fase 2 : realizar ações

Começando pelo jogador inicial as ações são realizadas obedecendo às seguintes regras:


- Cada jogador, na sua vez, **faz uma ação**, continuando no sentido dos ponteiros do relógio. Continua-se assim até que mais nenhum jogador possa realizar ações.
- **A primeira ação é sempre a pesquisa**, isto é, a descoberta de novas matérias-primas (ver ação pesquisa), se o jogador tiver marcadores por baixo do painel *research-facility*. Se não tiver lá marcadores, pode fazer outra ação ou passar o seu turno. De seguida o jogador pode fazer uma ação à sua escolha ou passar.
- Se um jogador passar, o seu turno termina. Os outros jogadores podem continuar a fazer as ações, até que todos passem a sua vez.
- Uma ação só se faz se **as duas casas da ação estiverem preenchidas**. As casas de ação podem ser preenchidas com 2 marcadores de ação ou 1 marcador de ação e 1 marcador de investimento (mas nunca com 2 marcadores de investimento).
- Para executar uma ação, **todos** os marcadores de ação são retirados. Ao contrário **dos marcadores de investimento que não são retirados**, mantendo-se durante todo o jogo.

As ações em detalhe

Pesquisa / Laboratório

Com a ação de pesquisa podemos descobrir novas fontes de matérias-primas.

- O jogador pega em **todos** os marcadores de ação da casa *research-facility* e coloca um cubo de matéria-prima na Sibéria por cada um deles. O jogador pega num cubo de matéria-prima correspondente à matéria-prima representada no marcador de ação e coloca-o numa região qualquer onde ainda não haja essa matéria-prima (visto que as matérias-primas não se podem repetir na mesma região).
- Se um marcador de ação mostrar uma matéria-prima que já não exista na reserva ou que exista em todas as regiões, o marcador não tem valor. O marcador é retirado e não é substituído por nenhuma outra matéria-prima.
- No caso de ser um marcador gestor, a matéria-prima pode ser escolhida e colocada no tabuleiro.
- Os marcadores de ação são retirados e colocados de novo no saco.



RESEARCH-FACILITY



Gestor

- Para fazer uma ação, tem de se retirar os marcadores de ação das casas gestor. O **1.º** marcador gestor pode ser colocado de seguida numa casa de ação à escolha. Ele substitui todos os outros marcadores de ação e funciona como joker. O **2.º** marcador de ação será retirado e colocado no saco.



Diretor de logística

- Os marcadores de ação são retirados e colocados no saco. De seguida o jogador pode mover os seus trabalhadores que se encontrem na Sibéria, **em 3 passos**. Ele pode dividir estes passos entre os seus trabalhadores como desejar. Também pode omitir estes passos. Um passo é o movimento de um trabalhador de uma região para outra região vizinha.



Vendedor

- Os marcadores de ação são retirados e colocados no saco. De seguida o jogador pode colocar um peão na bolsa. Para isso ele pode tirá-lo da sua reserva, pode mover um vendedor de uma bolsa para outra ou pode usar um trabalhador da Sibéria e utilizá-lo como vendedor na bolsa.



Trabalhador

- Os marcadores de ação são retirados e colocados no saco. De seguida o jogador pode colocar um novo peão em **Vladivostok**. Todos os trabalhadores começam em Vladivostok.
- Se um jogador não tiver peões suficiente na sua reserva, pode tirar um dos seus vendedores da bolsa (Também pode tirar um trabalhador de uma região e colocá-lo em Vladivostok.)



Investidor

- Os marcadores de ação são retirados e colocados no saco. De seguida o jogador pode tirar um dos **4 marcadores de investimento** de face visível e colocá-lo de imediato numa casa de ação correspondente à ação indicada. A casa de ação tem de estar livre. Depois o jogador retira um marcador de investimento do monte e repõe os 4 marcadores de face visível que estavam no tabuleiro.
- Os investimentos são muito vantajosos. As casas de ação onde haja marcadores de investimento não podem mais ser usadas no futuro. Os marcadores de investimento ficam nessa casa até ao fim do jogo. Eles não são retirados durante a execução de uma ação. Só pode haver um marcador de investimento por cada tipo de ação.



Ações de matérias-primas : extração e venda de matérias-primas

Esta ação executa-se por cada matéria-prima : diamante, ouro, petróleo, carvão e gás natural. A ação executa-se segundo os seguintes princípios:



- Os marcadores de ação são retirados e colocados no saco.
- Seguidamente o jogador pode extrair uma matéria-prima da Sibéria correspondente à ação e vendê-la diretamente. O jogador seleciona os cubos da matéria-prima em questão de **cada** região onde se encontrem os **seus** trabalhadores. Depois vende diretamente a matéria-prima a uma bolsa, onde tenha um dos seus vendedores. Os cubos de matérias-primas vendidos são retirados do jogo (não podem ser colocados em mais nenhuma área). Se um jogador tiver vendedores em várias bolsas pode escolher onde vender a matéria-prima. O jogador recebe o valor da matéria-prima representada no marcador de bolsa, por cada matéria-prima que possua desse tipo.



Exemplo : Clara extrai 2x gás natural. Tem um vendedor em Tóquio e pode vendê-lo por 3000\$. Clara recebe por 2x gás natural um total de 6000\$.



- As matérias-primas têm de ser vendidas **diretamente**. É proibido armazená-las.

Fim do turno

No fim do turno, o jogador inicial passa o marcador de jogador inicial para o jogador à sua esquerda. Os marcadores de ação que estejam no tabuleiro (que não tenham portanto sido usados numa ação) **mantêm-se no tabuleiro**. É proibido ter mais de 10 marcadores de ação (os marcadores de investimento não são tidos em conta) no tabuleiro. Se um jogador tiver **mais de 10 marcadores de ação** no seu tabuleiro, tem de retirar o excesso e colocá-los no saco. Os marcadores do saco são bem misturados. O turno seguinte começa com um novo jogador inicial.

Regiões esgotadas

Se uma região ficar vazia depois da extração de todas as matérias-primas, essa região fica **desativada**. Nela não há mais matérias-primas para extrair. Os trabalhadores que se encontrem nessa região são retirados para a reserva dos jogadores a quem pertencem. A região esgotada é marcada com um **marcador de desativação**. A partir daí, nos movimentos de peões salta-se essa região, e esse movimento não é contabilizado. Assim que 8 regiões estiverem marcadas com um marcador de desativação, o jogo termina.

Fim do jogo

O jogo pode terminar de duas formas:

Primeira : O jogo termina assim que 8 regiões tenham sido desativadas, ou seja, assim que houver 8 marcadores de desativação no tabuleiro.

Segunda : 3 das 5 casas de reservas estiverem vazias.

Termina-se o turno em que aconteça umas das condições anteriores. De seguida todos contam o seu dinheiro. **O jogador mais rico ganha.**



Autor: Reiner Stockhausen

Ilustrações: Klemens Franz | atelier198

Shoot 3D: Andreas Resch

Correções: Stefan Malz

© dlp games 2011

www.dlp-games.de

e-mail: info@dlp-games.de