EILIF SVENSSON e KRISTIAN AMUNDSEN ØSTBY

AVENUE



PAPERGAMES

REGRAS

AVENUE

Avenue é um jogo de papel e caneta, para todas as idades, que comporta um grande número de jogadores, com partidas rápidas e dinâmicas!

Em Avenue, os jogadores desenham uma rede de estradas em seu mapa, tentando ligar suas fazendas e castelos às uvas. A cada rodada, uma carta é revelada indicando qual trecho da estrada os jogadores devem desenhar. Algumas cartas são marcadas como carta de pontuação e quando a quarta carta de pontuação é revelada, uma nova fazenda é pontuada. A ordem em que as fazendas são pontuadas vai sendo revelada durante a partida, então os jogadores devem adaptar suas estratégias o tempo todo!

Quando acontece a pontuação, você marca pontos para cada uva ligada a sua fazenda, mas não seja ambicioso demais, porque se uma fazenda não estiver ligada a mais uvas que sua fazenda anterior, você perde pontos! Marcar muitos pontos no início do jogo só deixará tudo mais difícil depois. Isto mantém o jogo emocionante até o final.

CONTEÚDO

- 1 Bloco de Mapas – Modelo A (100 folhas)
- 6 Cartas de Fazenda
- 42 Cartas de Estrada (sendo 22 cartas amarelas de pontuação)

Você também precisará de uma caneta para cada jogador (não incluídas no jogo).

OBJETIVO

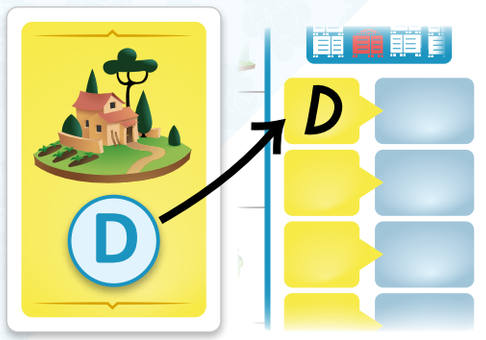
Os jogadores desenham estradas em seus mapas, tentando ligar uvas a fazendas e castelos. Ao final de cada rodada, uma fazenda é pontuada, desde que esteja ligada a mais uvas que a fazenda anterior. As fazendas que não forem pontuadas durante o jogo lhe trarão pontos negativos no final da partida. O jogador com mais pontos depois de 5 rodadas vence o jogo.

PREPARAÇÃO

Distribua um mapa e uma caneta para cada jogador. O jogador mais velho será o Narrador. Este jogador embaralha as cartas de estrada e as cartas de fazenda, separadamente, e forma dois baralhos virados para baixo sobre a mesa.

JOGANDO UMA RODADA

O Narrador inicia a rodada revelando a carta de fazenda do topo do baralho. Esta fazenda será pontuada ao final desta rodada. Cada jogador anota a letra da fazenda no primeiro espaço amarelo disponível no lado direito de sua folha. Então a carta é descartada.



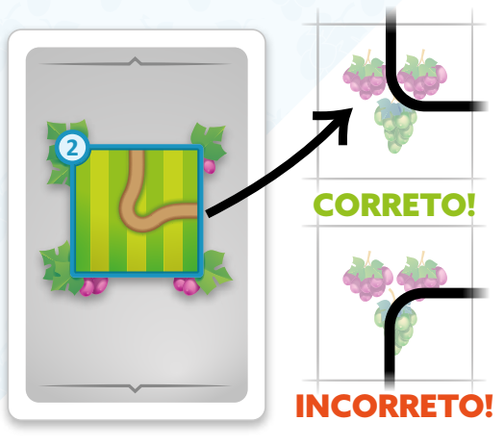
Exemplo: *na primeira rodada, a carta de fazenda D foi revelada.*

Em seguida, o narrador pega a carta do topo do baralho de cartas de estrada, coloca-a virada para cima no meio da mesa e anuncia o número mostrado. Cada número corresponde a um trecho diferente de estrada, como mostrado na carta e na tabela de referência no rodapé do mapa.

Agora, cada jogador deve **ou** desenhar este trecho da estrada em seu mapa **ou** olhar a próxima carta de fazenda (veja abaixo). Todos os jogadores escolhem e realizam sua ação simultaneamente. Quando todos os jogadores tiverem terminado, uma nova carta de estrada é revelada. Novamente, todos os jogadores devem decidir se desenham a estrada ou olham a próxima carta de fazenda do baralho. Isto se repete até a rodada acabar (veja o item "**Pontuação**").

DESENHANDO A ESTRADA

Você deve desenhar o trecho de estrada num espaço vago em seu mapa. A estrada deve ser desenhada exatamente como mostrada na carta/tabela de referência – não podendo ser rotacionada. É permitido formar becos sem saída ou ligar as estradas às bordas do mapa.



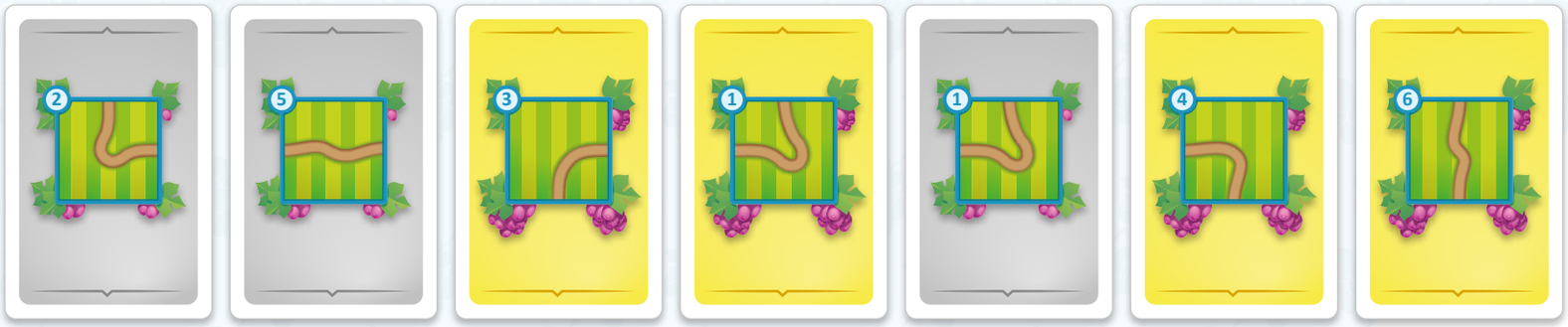
Exemplo: *a estrada deve ser desenhada com a exata orientação mostrada na carta, não podendo ser rotacionada.*

OLHANDO A PRÓXIMA CARTA DE FAZENDA

Se escolher esta ação, olhe secretamente a carta do topo do baralho de cartas de fazenda. Então retorne-a ao topo do baralho. Você só pode realizar esta ação uma vez por rodada e mais de um jogador pode realizar esta mesma ação.

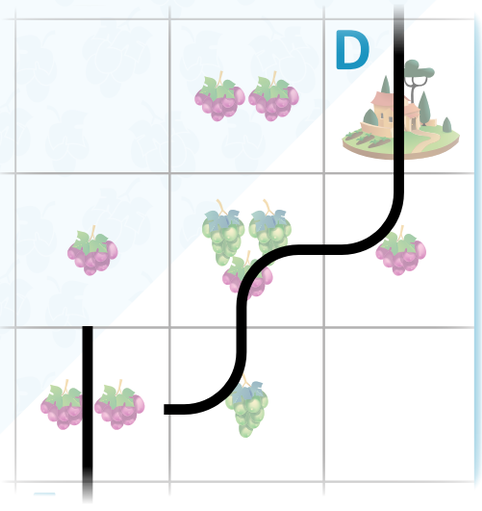
PONTUAÇÃO

Depois que a quarta carta amarela for colocada na mesa e os jogadores tiverem terminado sua ação, a fazenda é pontuada.



Exemplo: *a quarta carta amarela desencadeia uma pontuação.*

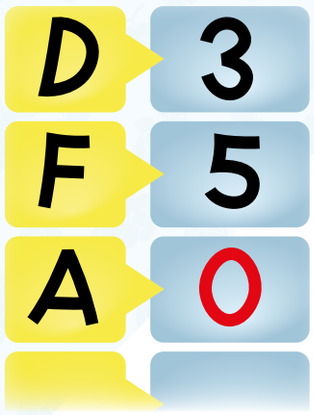
Todos os jogadores agora pontuam a fazenda que foi revelada no começo desta rodada. Para pontuar uma fazenda, conte todas as uvas (de qualquer cor) ligadas por estradas (em ambas as direções) a esta fazenda. Escreva aquele número no espaço de pontuação na coluna à direita em sua folha.





Exemplo: *a fazenda D está ligada a 5 uvas.*

Importante: a fazenda que estiver sendo pontuada deve estar ligada a **mais uvas** que a última fazenda pontuada (cada número na coluna de pontuação deve ser maior que aquele diretamente acima dele). Se o número de uvas **não** for maior, você **deve** anotar "**0**" no espaço de pontuação. Isto lhe fará perder pontos ao final do jogo.



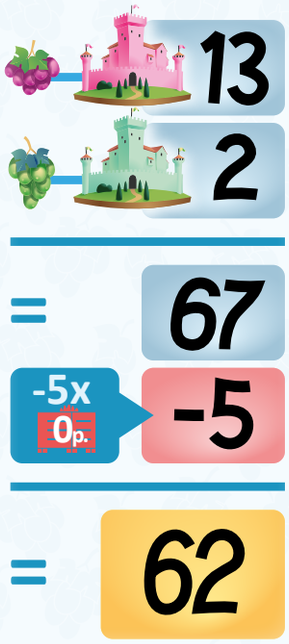
Exemplo: *a fazenda A está ligada a 5 uvas. Como este número não é maior que a última pontuação (a fazenda F também estava ligada a 5 uvas), um "0" é escrito no espaço de pontuação. A próxima fazenda a ser pontuada agora só precisa estar ligada a mais que 0 uvas.*

Antes da próxima rodada: O Narrador pega todas as cartas de estrada utilizadas, coloca-as numa pilha de descarte e inicia uma nova rodada. Quando as cartas de estrada se esgotarem, embaralhe as cartas da pilha de descarte e forme um novo baralho de compra.

FINAL DO JOGO E PONTUAÇÃO FINAL

Depois da quinta pontuação, o jogo termina. Note que uma das fazendas não será pontuada, já que existem **6** fazendas no total e apenas **5** serão vistas em cada partida. Os jogadores totalizam sua pontuação final como no exemplo ao lado.

O jogador com a maior pontuação final, vence. Em caso de empate, o jogador empatado com o maior valor individual em algum dos espaços de pontuação, vence.



1 ponto para cada uva roxa ligada ao castelo roxo.

1 ponto para cada uva verde ligada ao castelo verde.

Subtotal (pontuação das cinco fazendas e mais os dois castelos).

-5 pontos para cada fazenda com pontuação "0".

Pontuação final.

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

Quando jogar sozinho, utilize as mesmas regras e tente melhorar sua pontuação a cada nova partida!

Você só pode desenhar **um** trecho de estrada em cada quadrado vago.

Para uma fazenda, uva ou castelo ser considerado ligado, uma estrada deve ter sido desenhada em seu espaço, passando com o traço **por cima do desenho** (uma estrada que chega até a beira não é suficiente).

Se você pontuar 0 por uma fazenda, a próxima pontuação só precisa ser maior que zero para valer.

Cada uva ou conjunto de uvas pode ser pontuado por **mais de uma** fazenda, em turnos diferentes, desde que estejam ligadas a elas.

As fazendas e os castelos não interrompem as estradas e consequentemente, não interrompem a pontuação, ou seja, se uma estrada passa por uma fazenda (ainda que não seja a que está pontuando na rodada atual) e/ou castelo e continua depois dela, considere como uma única estrada e pontue todas as uvas.

Se você não conseguir pontuar a sua primeira fazenda (porque não está ligada a nenhuma uva), você também irá perder 5 pontos no final do jogo.

Suas folhas acabaram?

Não se preocupe! É possível adquirir apenas o bloco de mapas e continuar sua diversão! Aproveite e conheça os 3 diferentes modelos disponíveis (A, B e C).



AVENUE

Autores: Eilif Svensson e Kristian Amundsen Østby
Ilustrador: Gjermund Bohne

Tradução: Gabriel C. Schweitzer
Revisão: Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino
Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.
Edição e Produção: Eduardo Cella

PAPERGAMES

Versão Brasileira © 2018 PaperGames.
Todos os direitos reservados.

Versão Original © 2016 Aporta Games.
Todos os direitos reservados.

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: **www.papergames.com.br**

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)