

UNREAL ESTATE

um jogo de Jason Slingerland



GEEKS N' ORCS

BEM-VINDOS À CIDADE DE GUILDMORE!

A câmara municipal contratou você para projetarem uma cidade inesquecível, única. Vocês farão isso selecionando projetos de prédios da Mesa de Propostas. Os projetos rejeitados vão para a Gaveta de Projetos. De acordo com o aumento da demanda por construções cresce, você pode reivindicá-los para pontuar. Mas tome cuidado para que os outros arquitetos não pontuem os prédios antes de você.



2 A 5 JOGADORES



15 MINUTOS

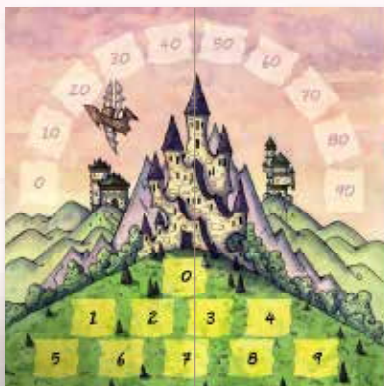
COMPONENTES

60 CARTAS DE CONSTRUÇÃO



20 CARTAS DE CONSTRUÇÕES ESPECIAIS

5 100+
TONKENS



TABULEIRO DE PONTUAÇÃO



10 MARCADORES
DE PONTUAÇÃO



TOKEN DE PRIMEIRO
JOGADOR

PREPARAÇÃO

Embaralhe o deck principal de cartas de Construção (com faixas amarelas) sem as cartas de construção especial (com faixas azuis), dê 2 cartas para cada jogador.



CARTAS DE CONSTRUÇÃO



CARTAS DE CONSTRUÇÃO ESPECIAL

Crie a “Gaveta de Projetos” de um lado da mesa, para cartas não selecionadas.

Em um jogo para dois jogadores, comece com 4 Cartas de Construção formando a Gaveta de Projetos. Em 3 jogadores, use 3 Cartas de Construção para formar a Gaveta de Projetos. Para 4 jogadores, use 5 Cartas de Construção na Gaveta de Projetos. Cartas na Gaveta de Projeto são empilhadas junto de Cartas de Construção idênticas deixando a mostra o número de cartas em cada pilha.

Aleatoriamente, pegue 6 Cartas de Construção Especial para adicionar ao baralho central e devolva as Cartas de Construção restantes para a caixa do jogo. Depois de adicionar as 6 cartas ao baralho, reembalhe.

Coloque o **Baralho de Compras** ao alcance de todos, deixando um espaço para o descarte. Pegue as 5 primeiras cartas do baralho de compras e coloque-as em linha, viradas para cima na área de jogo para formar a “Mesa de Propostas”.

PREPARAÇÃO PARA 5 JOGADORES

Para um jogo em 5 jogadores, adicione todas as cartas “Santuário Sagrado” ao baralho, junto com as outras Cartas de Construção antes de dar 2 cartas para cada jogador.

Prepare a “Gaveta de Projetos” com 8 cartas para começar o jogo. Preencha a Mesa de Propostas com 6 cartas toda rodada.

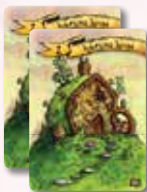
Cartas de Santuário Sagrado só podem pontuar quando combinadas a outras cartas Santuário Sagrado, nunca com a Torre do Feiticeiro, mesmo ambas possuindo o valor 3.



EXEMPLO DE PREPARAÇÃO PARA 4 JOGADORES



JOGADOR 1




JOGADOR 4



JOGADOR 3

COMO JOGAR

O jogador saído de um livro de fantasia joga primeiro, isso é definido por quem tem a orelha mais pontuda e barba mais parecida com a de anões.

Para começar, **olhe as cartas da Mesa de Propostas**. Algumas construções especiais terão efeitos na **Mesa de Propostas**, que pode ser notado por um . Antes do começo da seleção, faça as ações dessas cartas, depois coloque-as no Descarte.

Começando pelo primeiro jogador e seguindo para a esquerda, cada jogador deve realizar **uma** das seguintes ações em seu turno:


- Selecionar uma carta da Mesa de Propostas
- Jogar uma Carta de Construção Especial
- Jogar Cartas de Construção para pontuar



SELECIONAR UMA CARTA DA MESA DE PROPOSTAS


Pegue uma carta da Mesa de Propostas e coloque-a em sua mão. Não há limite de cartas na mão.

JOGAR UMA CARTA DE CONSTRUÇÃO ESPECIAL

Há 3 tipos de cartas de construção especial

 **Cartas de ação imediata** cujo efeito imediato ocorre quando reveladas na Mesa de Propostas

  **Carta de Seleção Imediata**, cujo efeito ocorre quando selecionadas da Mesa de Propostas.

 **Cartas de Seleção** cujo efeito ocorre quando jogadas da mão do jogador, mais tarde no jogo.

Cartas de Construção Especial nunca vão para a Gaveta de Projetos. Elas são colocadas no Descarte depois do uso, Exceto quando seu texto diz o contrário. **Cartas de Construção Especial não selecionadas da Mesa de Propostas vão para o Descarte**.

JOGAR CARTAS DE CONSTRUÇÃO PARA PONTUAR

Jogue uma ou mais Cartas de Construção **com o mesmo nome** da sua mão para a sua área de jogo. Essas cartas **devem corresponder a um tipo de carta da Gaveta de Projetos**. Quando se joga Cartas de Construção para pontuar, deve-se jogar todas as cartas com um mesmo nome de sua mão. Em seguida, todas as cartas que você jogou e aquelas de mesmo nome presentes na Gaveta de Projetos devem ser descartadas. Enquanto não houver mais Cartas de Construção com aquele nome na Gaveta de Projetos, não será possível pontuar cartas daquelas das mãos dos jogadores.

Para calcular a pontuação, some o valor total das Cartas de Construção jogadas de sua mão e multiplique pelo número de Cartas de Construção com aquele mesmo nome presentes na Gaveta de Projetos. Marque essa pontuação no tabuleiro.

Exemplo de Pontuação: Carina tem 2 cartas de Boutique Mágica em sua mão, cada uma com valor 4 ($2 \times 4 = 8$). Na Gaveta de Projetos tem 3 cartas de Boutique Mágica. Sendo assim, a pontuação de Carina é: $3 \times 8 = 24$ Pontos.



MÃO DA CARINA
($2 \times 4 = 8$)

GAVETA DE PROJETOS
($8 \times 3 = 24$)

Depois que todos os jogadores tenham feito uma ação, todas as cartas que sobrarem na Mesa de Propostas vão para a Gaveta de Projetos. Isso termina a rodada. Não mova nenhuma Carta de Construção Especial para a Gaveta de Propostas. Coloque-as no Descarte. Ao começo de cada rodada, preencha a Mesa de Propostas e passe o marcador de primeiro jogador para o jogador à esquerda. Este jogador começará a nova rodada.

NOTA: Em um jogo de 2 jogadores, os jogadores realizam 2 ações alternadas por rodada das 3 opções acima, e então colocam as cartas remanescentes na Gaveta de Projetos.

FIM DE JOGO

Quando, no começo de uma rodada, não há cartas no Baralho de Compras para serem colocadas na Mesa de Propostas, cada jogador pontua mais uma vez (se possível). Isso termina o jogo. O vencedor é o jogador que conseguiu mais pontos e a ele é dada a Chave de Guildmore. Caso haja um empate, o Jogador com mais cartas na mão é declarado vencedor. No caso de ainda haver um empate, o Jogador com mais pontos nas cartas da mão é declarado vencedor.

NOTA: Em um jogo com 4 ou 5 jogadores, quando o baralho acabar a primeira vez, reembalhe o descarte e forme um novo Baralho de Compras, quando o não for possível preencher completamente a Mesa de Propostas, os jogadores pontuam mais uma vez (se puderem). Isso termina o jogo.

A GNO

Fundada em 2015, a Geeks N' Orcs é uma empresa brasileira especializada em trazer os chamados "Fillers" para o mercado nacional. Esses jogos de partidas rápidas e que se joga várias vezes consecutivas são a nossa maior paixão.

Unreal Estate é a nossa primeira parceria internacional com uma outra editora e agradecemos a Grand Gamers Guild pela parceria.

Também aproveito para convidá-lo a conhecer nossos outros jogos e nossa equipe no site: www.geeksnorcs.com.br.

Por último, agradeço a todos aqueles que colaboram com a GNO e transformam ideias em realidade.

Um abraço,

RENATO SIMÕES

Game Design: Jason Slingerland

Arte do Jogo: Corinne Roberts

Design Gráfico: Chris Kirkman

Adaptações para a versão brasileira: Renato Simões

Tradução: Paulo Vítor Simões

Versão Brasileira: Geeks N' Orcs