**Almanaque – Catan Ecológico**

**Componentes**

**19 hexágonos de terreno:**

* Deserto (1)
* Cidade de Plástico (3)
* Refinaria (3)
* Ilha de Vidro (4)
* Vila do Metal (4)
* Sucata (3)

**95 cartas de recursos (19 de cada)**

* Plástico
* Óleo
* Vidro
* Metal
* Pilhas

**25 cartas de desenvolvimento**

* Ecologista (14)
* Invenção (2)
* Monopólio (2)
* Construção de Ecopontos (2)
* Progresso Ecológico (5)

**4 tabelas de construção**

**18 fichas numeradas**

**2 cartas especiais**

* Maior marcha pelo ambiente
* Mais energias renováveis

**Figuras do jogo**

* 16 ETARs (4 de cada cor)
* 20 Ecopontos (5 de cada cor)
* 60 Painéis Solares (15 de cada cor)
* 1 Mestre de Recursos

**2 dados**

**Regras do jogo**

**Objetivo do jogo**

Ganha o jogo aquele que alcançar primeiro os 10 pontos. As várias formas de ganhar pontos estarão descritas ao longo do almanaque.

**Montagem do tabuleiro**

Baralha os hexágonos de terreno e coloca-os por ordem, começando na ponta exterior e no sentido contrário aos ponteiros do relógio. De seguida, coloca as fichas por ordem alfabética na ordem que colocaste os hexágonos, passando À frente. Coloca o mestre de recursos no deserto.

**Começar o jogo**

Os jogadores lançam os dados do mais velho para o mais novo. Aquele que lançar o mais valor será o primeiro a jogar. Todos os jogadores irão começar com dois ecopontos e dois painéis solares. Os ecopontos só podem ser colocados nos vértices dos hexágonos e os painéis nas arestas. Cada jogador poderá colocar um ecoponto e um painel pela ordem do lançamento dos dados. De seguida, colocam o outro ecoponto e painel pela ordem inversa.

**Colocação de construções**

Os ecopontos são colocados nos vértices entre três hexágonos. Estes hexágonos adjacentes determinam que recursos esse ecoponto e o jogador terão acesso. Quando os jogadores lançam os dados, se o número dos dados for igual ao número do hexágono, esse hexágono irá fornecer uma carta de recurso por cada ecoponto adjacente e duas cartas por cada ETAR adjacente ao jogador que as possuir. Os ecopontos e ETARs não podem ser colocados em vértices consecutivos. Os painéis só podem ser colocados em arestas adjacentes a outra construção do mesmo jogador.

**Como ganhar pontos de vitória**

Existem diversas formas de ganhar pontos de vitória:

Cada ecoponto vale 1 ponto de vitória.

Cada ETAR vale 2 pontos.

O jogador que tiver a carta “Maior marcha pelo ambiente” ganha 2 pontos.

O jogador que tiver a carta “Mais energias renováveis” ganha 2 pontos.

Cada carta de progresso ecológico vale 1 ponto.

**Turnos**

Durante o seu turno cada jogador pode comprar qualquer artigo da tabela de construção se possuir recursos para tal. Pode ainda jogar uma das cartas de desenvolvimento que tiver na mão. Se tiver edifícios pode de coloca-los no tabuleiro: ecopontos nos vértices, painéis nas arestas, ou converter ecopontos em ETARs. Ao colocar uma ETAR, a peça de ecoponto volta para a mão do jogador.

**Cartas de desenvolvimento**

As cartas de desenvolvimento podem ser jogadas no início dos turnos, uma por turno.

A carta de “Construção de Ecopontos” permite ao jogador construir dois ecopontos sem gastar recursos, não esquecendo a regra da adjacência.

A carta “Invenção” permite ao jogador recolher duas cartas de recursos do baralho.

A carta “Monopólio” permite ao jogador escolher um tipo de recurso e receber todos os recursos desse tipo de todos os outros jogadores.

A carta “Progresso ecológico” garante 1 ponto de vitória, mas não precisam de ser reveladas para o ponto ser válido.

A carta “Ecologista” permite ao jogador deslocar o mestre dos recursos para um hexágono À sua escolha.

**Mestre dos recursos**

O mestre inicia o jogo no deserto. Quando alguém joga a carta “Ecologista” ou lança um 7 nos dados pode mexer o mestre e roubar um recurso do tipo do hexágono onde colocou o mestre a quaisquer jogadores que tiver ecopontos ou ETARs adjacentes. Enquanto o mestre permanecer nesse hexágono, ele ficará sem produzir recursos.

**BOM JOGO!**