

# Livro de Regras

Aperiodik

Enzo Fernandes Vieira e Ricardo Lorente Kauer

17 de julho de 2025

## Sobre este Livro de Regras

Este documento apresenta todas as regras e orientações para a partida do jogo "Aperiodik". Aqui você encontrará tudo o que precisa saber para se tornar um investidor de sucesso, desde a preparação inicial até as estratégias avançadas de cada peça.

## Sumário

<b>1</b>	<b>Informações Iniciais</b>	<b>4</b>
1.1	Introdução . . . . .	4
1.2	Objetivo do Jogo . . . . .	4
1.3	Materiais inclusos . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Preparação da Partida</b>	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>O Mercado e o Tabuleiro</b>	<b>5</b>
3.1	O Mercado “Rio Deslizante” . . . . .	5
3.2	O Tabuleiro Compartilhado . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Dinâmica do Jogo</b>	<b>6</b>
4.1	Fase 1: Compra . . . . .	6
4.2	Fase 2: Ação (Jogar Peças) . . . . .	6
<b>5</b>	<b>As Peças e Suas Funções</b>	<b>7</b>
5.1	Símbolos e Funcionalidade . . . . .	7
5.2	Geradores de Pontos de Vitória (PV) - Peças Vermelhas e Azuis	7
5.3	Geradores de Renda - Peças Verdes . . . . .	8
5.4	Modificadores Permanentes - Peças Rosas . . . . .	9
5.5	Efeitos de Alto Impacto e Ações Únicas - Peças Lilases . . . . .	10
<b>6</b>	<b>Finalizando o Jogo</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>Resumo para Consulta Rápida</b>	<b>11</b>

# 1 Informações Iniciais

## 1.1 Introdução

Este é um jogo produzido para a disciplina Projeto de Jogos do PESC UFRJ (Programa de Engenharia de Sistemas e Computação). O jogo contém alta interação sobre investimento, posicionamento estratégico e negociação. Cada jogador assume o papel de um investidor que adquire ativos (as peças em formato de "chapéu") e os posiciona em um tabuleiro compartilhado para gerar renda e Pontos de Vitória. A economia é volátil e as alianças são frágeis.

## 1.2 Objetivo do Jogo

O objetivo é ser o jogador com a maior quantidade de **Pontos de Vitória (PV)** ao final da partida. Os pontos são obtidos principalmente através do posicionamento inteligente das peças e da ativação de suas habilidades.

## 1.3 Materiais inclusos

- **Peças de Jogo:** 100 peças em 6 cores distintas mais a peça base inicial (cinza).
  - vermelhas : 35
  - azul : 15
  - verde : 25
  - lilas : 10
  - rosa : 15
- **Moedas:** Para todas as transações financeiras.
- **Marcadores de Propriedade:** Para indicar o dono de cada peça no tabuleiro.
- **Saco de Peças:** Um saco opaco para o sorteio das peças.
- **Trilha do Mercado:** Com espaços para 5 peças e seus custos.
- **Peças de personagem:** 4 meaples de cores diferentes.

- Este livro de regras.
- Tabuleiro de pontuação.

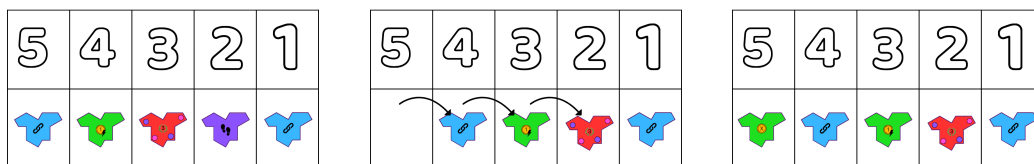
## 2 Preparação da Partida

1. Coloque a trilha do mercado ("Rio Deslizante") e a peça inicial na mesa.
2. Deposite todas as peças de jogo no saco e misture-as.
3. Sorteie 5 peças do saco e preencha o mercado, colocando uma peça em cada espaço, dos custos 1 a 5.
4. Cada jogador recebe **5 moedas** e seu conjunto de marcadores de propriedade.
5. O primeiro jogador deverá ser o que está usando a camisa mais maneira.

## 3 O Mercado e o Tabuleiro

### 3.1 O Mercado “Rio Deslizante”

O mercado é a principal fonte de novas peças. Quando uma peça é comprada, as peças mais caras deslizam para ocupar os espaços mais baratos, e uma nova peça é sorteada do saco para preencher o espaço de maior custo (custo 5). Isso cria um fluxo constante de oportunidades e preços.



(a) Mercado inicialmente      (b) Peça lilás comprada      (c) Nova peça adicionada

Figura 1: Mecânica do Rio Deslizante

### 3.2 O Tabuleiro Compartilhado

Não há um tabuleiro inicial. O tabuleiro é construído pelos próprios jogadores ao posicionarem suas peças. Todas as peças devem ser conectadas a uma peça já existente, com pelo menos uma aresta se encaixando perfeitamente.

## 4 Dinâmica do Jogo

Cada turno é dividido em duas fases obrigatórias.

### 4.1 Fase 1: Compra

No início desta fase, você **ganha 2 moedas**. Depois, **deve** realizar **uma** das seguintes ações:

- **Comprar do Mercado:** Pague o custo indicado, pegue a peça e reabasteça o mercado.
- **Comprar de um Oponente:** Negocie e pague um preço a outro jogador para comprar uma peça da mão dele.
- **Não Comprar:** Pule a fase de compra e **receba mais 2 moedas** do banco.

### 4.2 Fase 2: Ação (Jogar Peças)

Após a compra, você **ganha 1 moeda**. Agora, pode jogar quantas peças quiser da sua mão, pagando um custo progressivo:

- **1ª peça jogada:** Custa 1 moeda.
- **2ª peça jogada:** Custa 2 moedas.
- **3ª peça jogada:** Custa 3 moedas, e assim por diante.

Coloque seu marcador de propriedade em cada peça jogada e ative seus efeitos imediatamente, atualizando os efeitos das peças vizinhas.

## 5 As Peças e Suas Funções

### 5.1 Símbolos e Funcionalidade

Cada peça no jogo pertence a uma de cinco categorias, identificadas por sua cor. Cada cor se especializa em um tipo de efeito, desde a geração de pontos e renda até a modificação das regras do jogo. A seguir, detalhamos as funções de cada categoria.

### 5.2 Geradores de Pontos de Vitória (PV) - Peças Vermelhas e Azuis

Estas peças são sua principal fonte de Pontos de Vitória (PV) e se concentram em posicionamento estratégico e na formação de grupos.

- **Peças Vermelhas:** Geram PV com base nas peças que estão adjacentes a elas no tabuleiro. Os bônus específicos incluem:
  - **+4 PV** para cada peça Rosa adjacente.
  - **+3 PV** para cada peça Lilás ou Rosa adjacente.
  - **+2 PV** para cada peça Azul adjacente.
  - **+2 PV** para cada peça Verde adjacente.
  - **+2 PV** para cada peça Vermelha ou Lilás adjacente.
  - **+1 PV** para cada peça Azul ou Verde adjacente.
  - **+1 PV** para cada peça Azul, Verde, Lilás ou Rosa adjacente.
  - Um tipo especial de peça Vermelha gera **+3 PV** para cada peça que você controla no tabuleiro, independentemente da adjacência.
- **Peças Azuis:** Recompensam o jogador pela criação de grandes grupos de peças Azuis conectadas ortogonalmente. Cada grupo conectado é pontuado de forma independente no final do jogo, de acordo com a seguinte escala:
  - **2 a 3 peças** no grupo: **2 PV**
  - **4 a 6 peças** no grupo: **5 PV**

- 7 a 8 peças no grupo: 10 PV
- 9 ou mais peças no grupo: 20 PV



Figura 2: Tabela de símbolos das peças

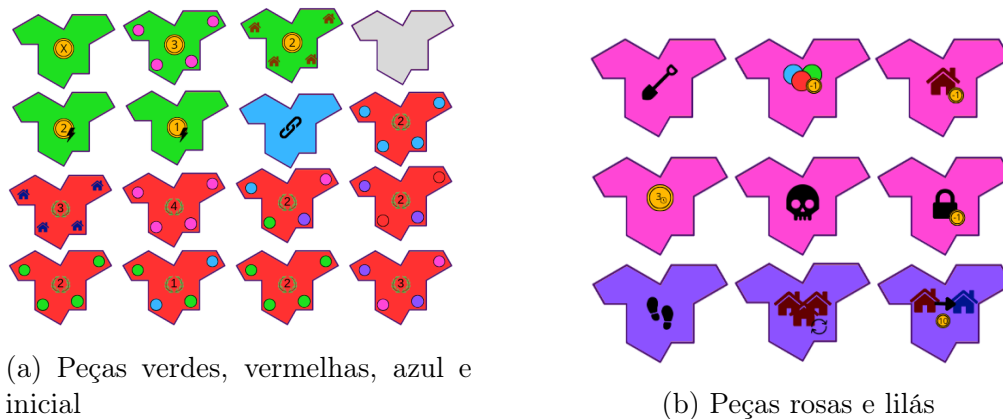


Figura 3: Imagens de todas as diferentes peças

### 5.3 Geradores de Renda - Peças Verdes

Peças Verdes são focadas em gerar moedas, que são essenciais para adquirir e jogar novas peças. Seus efeitos são geralmente imediatos.



- Efeitos baseados em adjacência (ativados ao jogar a peça):
  - Ganhe **1 moeda** para cada peça adjacente.
  - Ganhe **2 moedas** para cada peça adjacente.
  - Ganhe **3 moedas** para cada peça Rosa adjacente.
- Efeitos baseados na configuração do jogo:
  - Ganhe **3 moedas** para cada peça controlada por outros jogadores no tabuleiro.
  - Ganhe uma quantidade de moedas igual ao número de peças Verdes que você já controla (incluindo a que acabou de ser jogada).

## 5.4 Modificadores Permanentes - Peças Rosas

Estas peças alteram as regras do jogo de forma passiva e duradoura, criando vantagens estratégicas ou impondo restrições aos oponentes em sua vizinhança.

- **Taxa de Vizinhança:** Oponentes devem pagar **1 moeda** a você para posicionar uma nova peça adjacente a esta.
- **Custo Reduzido (Condicional):** Se esta peça estiver adjacente a 3 peças de cores diferentes que você controla, você paga **1 moeda a menos** para jogar peças da sua mão.
- **Custo Reduzido (Cercado):** Se esta peça estiver completamente cercada (sem espaços vazios adjacentes), peças de custo 4 ou 5 custam **1 moeda a menos** para você jogar.
- **Banco de Moedas:** Se adjacente a 2 peças suas, coloque 3 moedas sobre esta peça. No início de cada um dos seus turnos, se houver moedas aqui, colete uma.
- **Ação da Mão - Reembaralhar Mercado:** A qualquer momento, esta peça pode ser descartada da sua mão (sem ser jogada) para reembaralhar todas as cartas do mercado.
- **Ação de Fim de Turno - Troca:** No final do seu turno, você pode trocar esta peça com uma da mão de um adversário (desde que ele não

tenha sido o dono anterior desta peça no último turno).

## 5.5 Efeitos de Alto Impacto e Ações Únicas - Peças Lilases

As peças Lilases fornecem ações poderosas que quebram as regras padrão do jogo. Seus efeitos são ativados no momento em que são jogadas.

- **Turno Extra:** Se, ao ser jogada, for posicionada adjacente a 3 ou mais peças controladas por oponentes, você joga um turno adicional imediatamente após o atual.
- **Roubo de Propriedade:** Ao ser jogada, você pode pagar **10 moedas** para tomar o controle de uma peça adjacente, trocando o marcador de propriedade do oponente pelo seu.
- **Realocação Tática:** Permite mover uma peça adjacente (sua ou de um oponente) para qualquer outro espaço vazio no tabuleiro.

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>
<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>
<b>31</b>	<b>32</b>	<b>33</b>	<b>34</b>	<b>35</b> ✨	<b>36</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	<b>39</b>	<b>40</b> ✨
<b>41</b>	<b>42</b>	<b>43</b>	<b>44</b>	<b>45</b>	<b>46</b>	<b>47</b>	<b>48</b>	<b>49</b>	<b>50</b> ✨

Figura 4: Tabela pontuação dos jogadores. Estrelas indicam pontuação necessária para vencer.

## 6 Finalizando o Jogo

O jogador que atingir a pontuação necessária (ou maior) de PV vence! A figura 4 mostra a pontuação representada pela estrela. A pontuação necessária varia com o número de jogadores: são 35 pontos para 4 jogadores, 40

para 3 jogadores e 50 para 2 jogadores. Caso nenhum dos jogadores atinjam a pontuação de vitória, o jogo termina quando acabarem as peças. Em caso de empate, o jogador com mais moedas é o vencedor.

## 7 Resumo para Consulta Rápida

### Objetivo Principal

Acumular mais Pontos de Vitória (PV) que os oponentes.

### Estrutura do Turno

- **Ganhe 2 moedas.**
- **Fase 1 (Compra):** Realize uma ação de compra (Mercado, Mão, Propriedade) ou ganhe mais 2 moedas.
- **Ganhe 1 moeda.**
- **Fase 2 (Ação):** Jogue peças da sua mão pagando um custo progressivo.