

Livro de Regras

Aperiodik

Enzo Fernandes Vieira e Ricardo Lorente Kauer

18 de julho de 2025

Sobre este Guia de Regras

Este documento apresenta o sistema de regras completo do jogo AperiodiK. O objetivo é fornecer ao leitor e ao jogador todas as informações necessárias para a compreensão da partida, desde a configuração dos componentes até a análise das funções estratégicas de cada tipo de peça e as condições de vitória.

Sumário

1	Informações Iniciais	4
1.1	Introdução	4
1.2	Objetivo do Jogo	4
1.3	Materiais inclusos	4
2	Preparação da Partida	5
3	O Mercado e o Tabuleiro	5
3.1	O Mercado “Rio Deslizante”	5
3.2	Área de jogo compartilhada	6
4	Dinâmica do Jogo	6
4.1	Fase 1: Compra	7
4.2	Fase 2: Ação (Jogar Peças)	7
5	As Peças e Suas Funções	7
5.1	Símbolos e Funcionalidade	7
5.2	Geradores de Pontos de Vitória (PV) - Peças Vermelhas e Azuis	8
5.3	Geradores de Renda - Peças Verdes	8
5.4	Modificadores Permanentes - Peças Rosas	10
5.5	Efeitos de Alto Impacto e Ações Únicas - Peças Lilases	10
6	Finalizando o Jogo	11
7	Resumo para Consulta Rápida	12

1 Informações Iniciais

1.1 Introdução

AperiodiK é um jogo de tabuleiro focado em alta interação, onde o posicionamento tático e a negociação direta são as chaves para a vitória. Cada jogador assume o papel de um estrategista, competindo para adquirir peças de um mercado dinâmico e posicioná-las em um espaço de jogo compartilhado. Cada peça colocada altera o tabuleiro para todos, criando novas oportunidades para gerar renda (Moedas) e Pontos de Vitória (PV). Neste cenário de disputa acirrada, a economia é volátil e as alianças são frágeis, exigindo constante adaptação.

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 5 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.

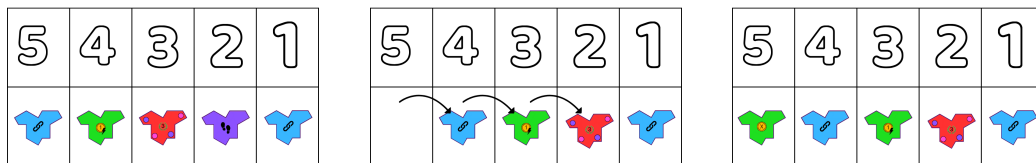
2 Preparação da Partida

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 Área de jogo compartilhada

Não há um tabuleiro inicial. O tabuleiro é construído pelos próprios jogadores ao posicionarem suas peças. Todas as peças devem ser encaixadas de maneira que pelo menos dois lados se toquem e um encaixe completamente entre as peças, exemplos dos encaixes podem ser vistos na figura 2. O jogador pode colocar a peça virada para baixo.

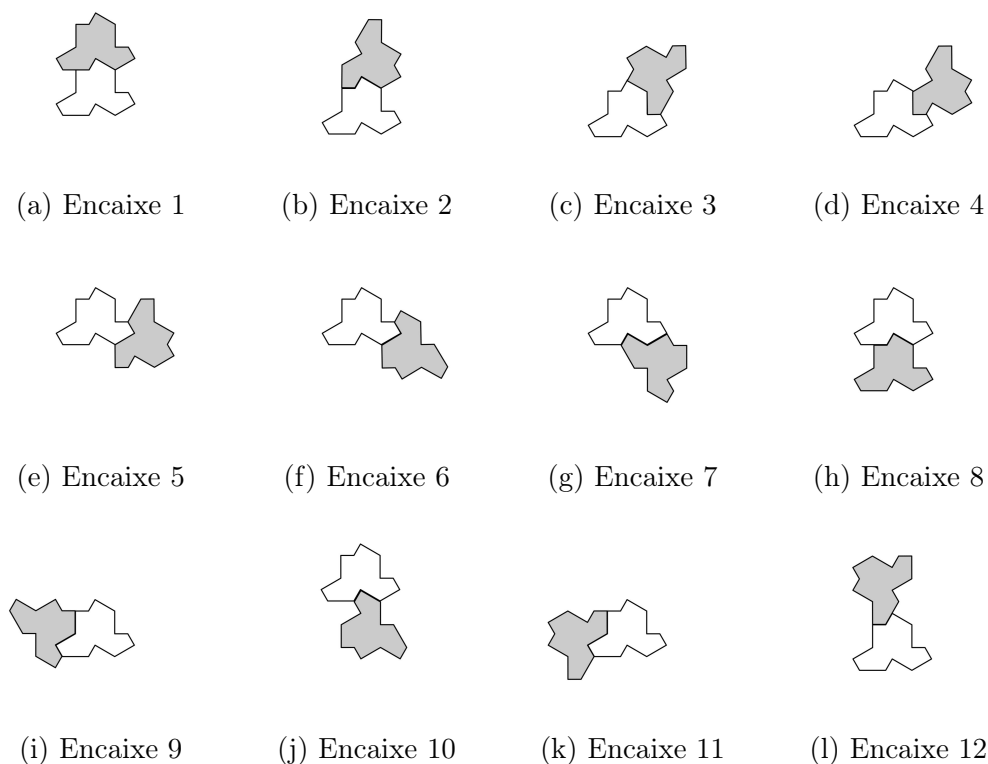


Figura 2: Encaixes válidos da peça cinza, mantendo a peça branca fixa.

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**

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):



Figura 3: Tabela de símbolos das peças

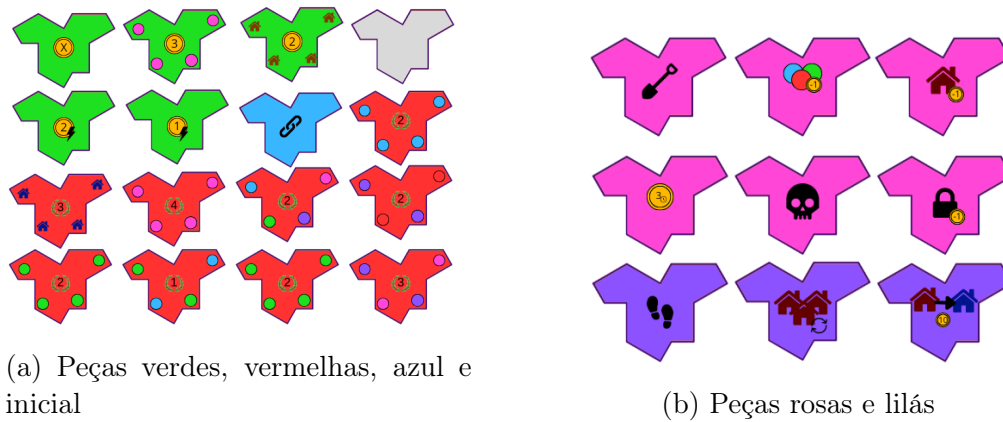


Figura 4: Imagens de todas as diferentes peças

- 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.

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

Figura 5: 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 5 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.