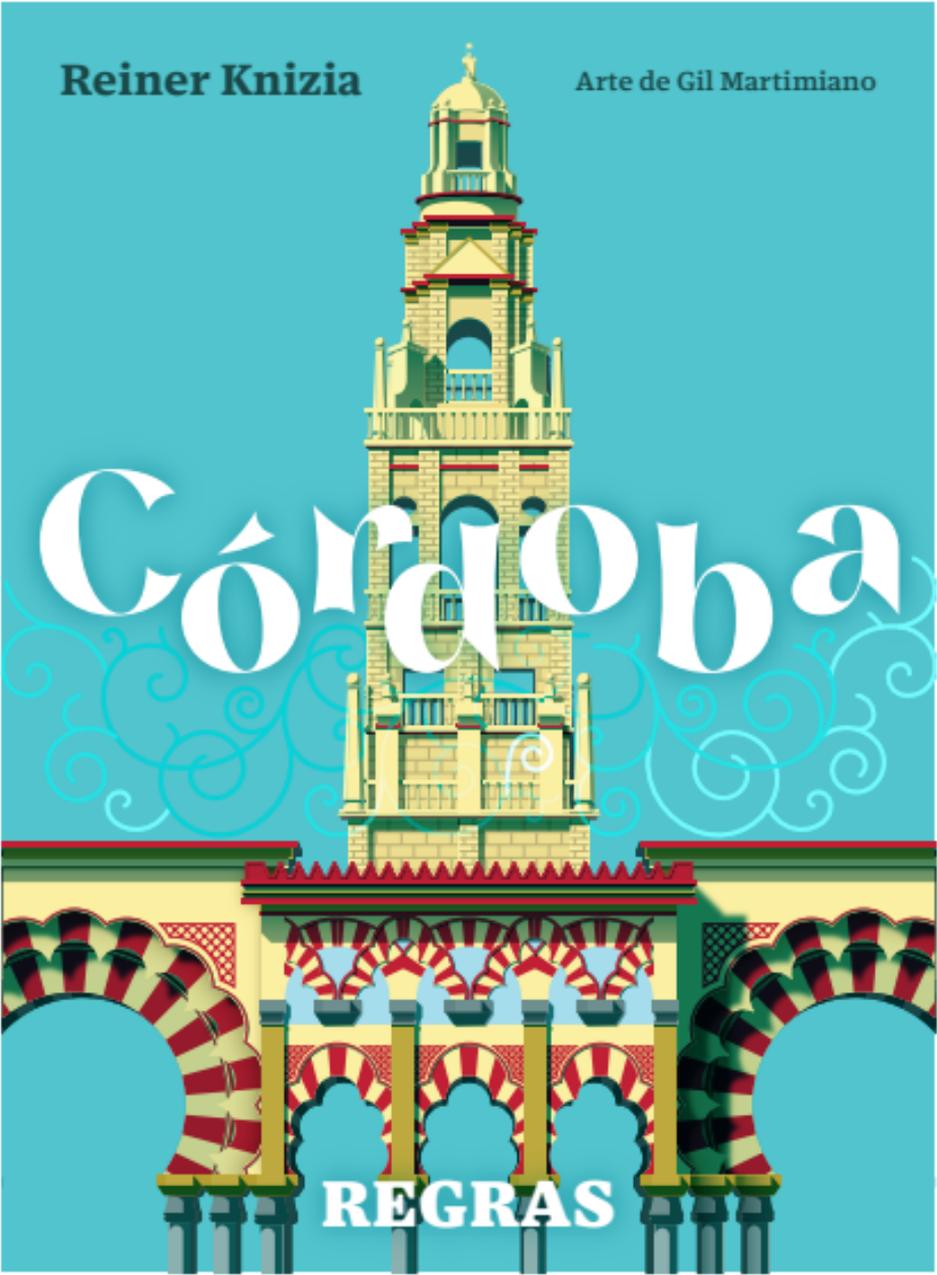


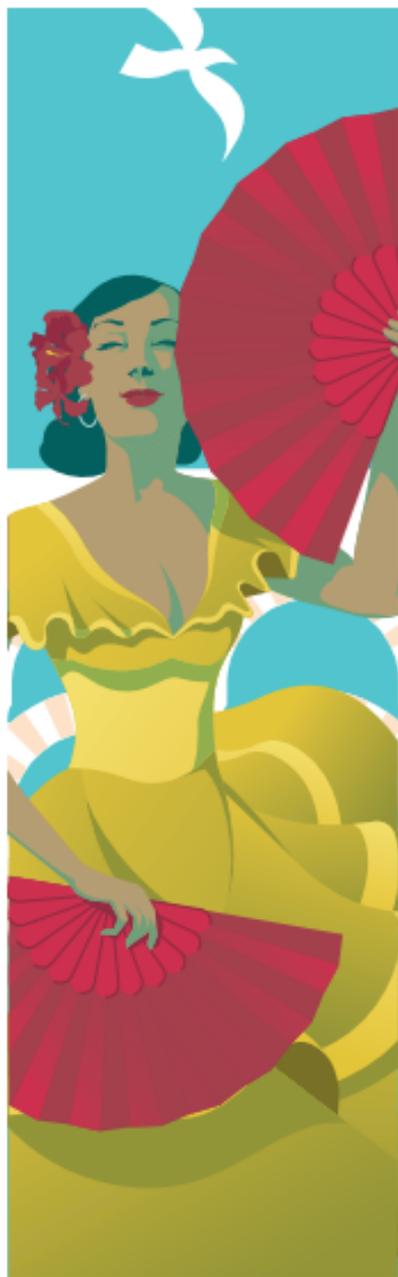
Reiner Knizia

Arte de Gil Martimiano

Córdoba



REGRAS



INTRODUÇÃO

Córdoba é pura energia e beleza. Na Feira de Maio, a cidade se transforma com o ritmo do flamenco e com cores que saltam aos olhos.

Viva uma aventura cheia de emoção e descubra os encantos de Córdoba!

COMPONENTES

- 2 Conjuntos de Cartas (numeradas de 1 a 9)
- 6 Cartas de Marco (numeradas de 1 a 6)
- 1 Carta Bônus

Preparação

Forme uma fileira com as seis Cartas de Marco, em ordem crescente, mais a Carta Bônus viradas para cima entre os dois jogadores.



Cada jogador recebe um conjunto de nove cartas de força, mistura-as e forma uma pilha virada para baixo à sua frente. Cada jogador compra uma carta do seu baralho e coloca-a em sua mão.

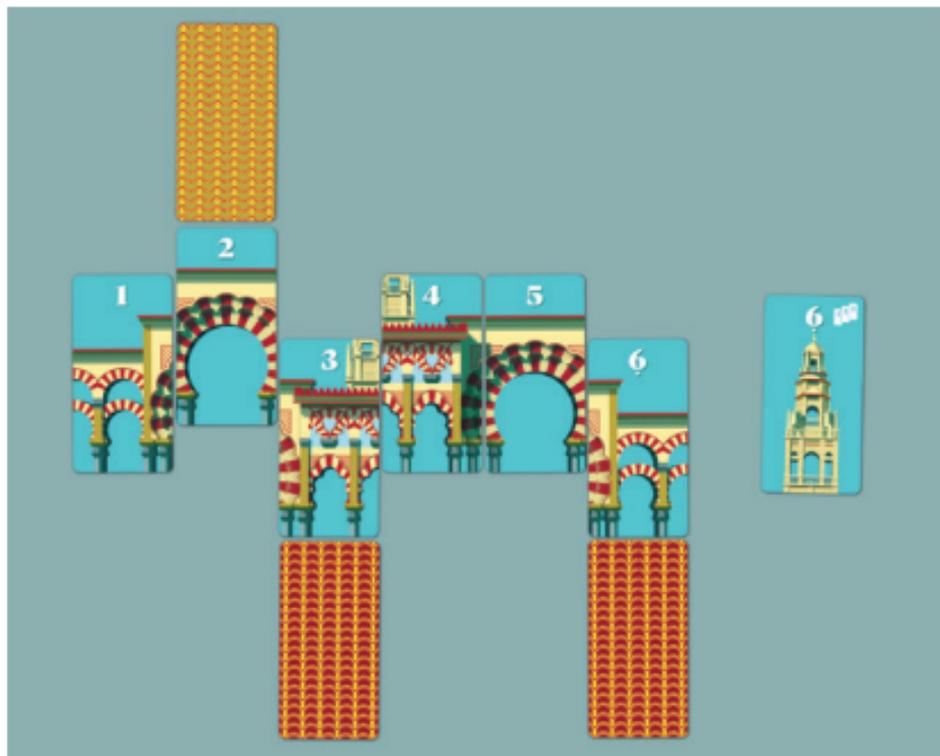


Como Jogar

Um jogador começa jogando a carta da sua mão virada para baixo em frente a uma das Cartas de Marco (no lado da fileira mais próximo a ele) e puxa a Carta de Marco em sua direção para indicar que a controla. Em seguida, o jogador compra uma nova carta do seu baralho e coloca-a em sua mão.

Depois, o outro jogador joga sua carta virada para baixo em frente a uma das Cartas de Marco (no lado da fileira mais próximo a ele), puxa a Carta de Marco em sua direção e compra uma nova carta do seu baralho, colocando-a em sua mão. Um jogador pode jogar mais de uma carta em um mesmo Marco.

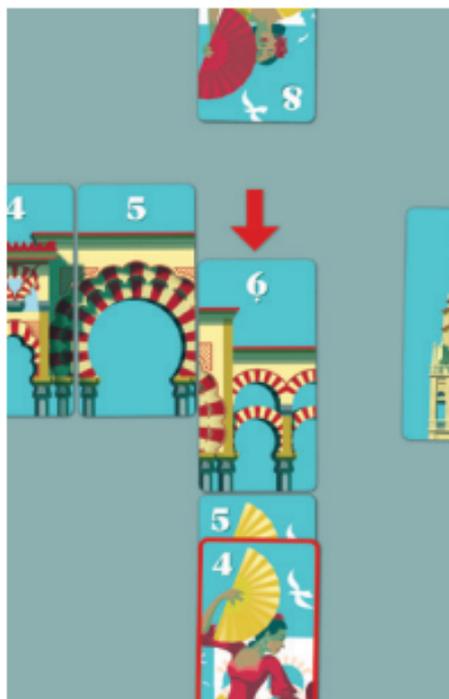
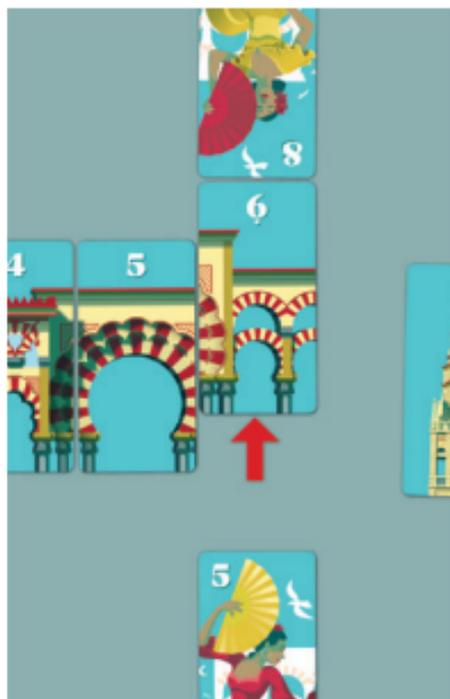
Importante: um jogador não pode jogar sua carta em frente ao mesmo Marco onde o adversário jogou sua carta mais recente.



Os turnos do jogo se alternam entre os jogadores como explicado anteriormente.

Depois de jogar uma carta virada para baixo, o jogador não pode mais olhar seu valor. Quando ambos os jogadores tiverem jogado pelo menos uma carta de frente para o mesmo Marco, todas as cartas naquele Marco são reveladas e todas as cartas ali jogadas, daí em

diante, serão jogadas viradas para cima. Os valores de todas as cartas naquele Marco devem estar claramente visíveis (uma carta não pode esconder o valor de outra). O Marco será puxado na direção do jogador que possui a maior soma de força naquele Marco (a soma do valor das cartas do seu lado) – em caso de empate de força, o Marco permanece sob o controle do primeiro jogador que obteve seu controle.







Carta Bônus: Se um jogador controlar os três Marcos de valores 1, 2 e 3, ele, imediatamente, puxa a Carta Bônus em sua direção. O controle da Carta Bônus pode alternar entre os jogadores. Caso um jogador perca o controle de um dos três marcos de valores 1, 2 e 3, ele também perde o controle da Carta Bônus.



Final do Jogo e Vencedor

A partida termina depois que todas as cartas tiverem sido jogadas. Então, ambos os jogadores totalizam os valores dos Marcos que controlam (incluindo o valor da Carta Bônus, caso um jogador a

controle). O jogador com a maior soma é o vencedor. Em caso de empate, os jogadores compartilham a vitória.

Créditos

Autor: Reiner Knizia

Arte e Projeto Gráfico: Gil Martimiano

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

Revisão: Romir G. E. Paulino, Lucas Andrade, Gustavo Lopes e Eduardo Cella

Edição e Produção: Eduardo Cella

© 2024 **Dr. Reiner Knizia**. Todos os direitos reservados.

© 2024 **PaperGames**. Todos os direitos reservados.

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



PAPERGAMES

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

