

# BOMBAY

Um jogo de Cyril Demaegd - Ilustrações de Stéphane Poinot - Design de Cyril Demaegd - FAQ e fórum : <http://www.ystari.com>

## Conteúdo da caixa

- 1 tabuleiro de jogo
- 1 elefante, 1 biombo e 5 palácios por jogador (nas 5 cores : preto, cinza, marfim, castanho e rosa)
- 1 saco e 17 pacotes de seda (cubos pequenos) : 3 amarelos, 4 violetas, 5 azuis e 5 laranjas
- 12 cubos grandes Procura: 3 amarelos, 3 violetas, 3 azuis, 3 laranjas
- 75 fichas Rupia : 8 fichas 10 rupias (ouro), 8 fichas 5 rupias (prata) e 59 fichas 1 rupia (bronze)



• 5 fichas Acção



• 8 fichas Palácio



• 8 fichas Feitoria



• 16 fichas Cidade



• 16 fichas Cliente

## Objectivo do jogo

Os jogadores são comerciantes. Montados num elefante, percorrendo a região de Bombaim, construindo palácios, comprando pacotes de seda nas feitorias e vendendo-os nas cidades. No fim do jogo, o jogador mais rico ganha a partida.

## Preparação

Nota : nestas regras apresenta-se o jogo para 4 jogadores. Consultar a última página para efectuar os ajustes necessários ao jogo para 2, 3 ou 5 jogadores.



1) Colocar o tabuleiro no centro da mesa. Cada jogador fica com um elefante, 5 palácios e um biombo da mesma cor. Cada jogador coloca o seu elefante sobre a colina de partida (A). A outra colina (B) fica vazia.

2) O jogador que tenha visto um elefante mais recentemente é o primeiro a jogar. Ele pega em 4 fichas **Acção**. Coloca os 17 pacotes de seda (cubos pequenos) no saco, que põe junto aos Mercados (C).

3) As rupias e as fichas *Cliente* são reagrupadas ao lado do tabuleiro, formando o banco. Cada jogador pega em 2 rupias do banco e coloca-as atrás do seu biombo. No decurso do jogo, todas as rupias e fichas ganhas pelos jogadores serão colocadas atrás dos seus biombos. Os jogadores podem trocar dinheiro livremente ao longo do jogo.

4) Sobre cada cidade (D), colocar 3 fichas *Cidade* da cor correspondente.

No primeiro jogo, colocar as fichas **Palácio** e **Feitoria** e os cubos **Procura** como indica a imagem de cima e ignorar as etapas seguintes da preparação. Para os jogos seguintes :

5) Colocar os cubos Procura em 4 colunas como se vê na imagem da direita, depois colocar à sorte as 4 colunas nas 4 Cidades.

6) Colocar à sorte as 8 fichas *Feitoria* sobre os 8 lugares de feitoria (E) e (F).

7) Colocar à sorte as 8 fichas *Palácio*, **face amarela visível**, sobre os 8 lugares (G). Os lugares (H) ficam vazios.



Procura das cidades

# Desenvolvimento do jogo - 4 jogadores

Um jogo de Bombaim a 4 jogadores é composto por **4 rondas**. Uma **ronda** é composta por um **Abastecimento**, depois de **4 turnos de jogo**. Em cada turno, os jogadores, na sua vez efectuarão **3 acções**, começando pelo primeiro jogador.

## Abastecimento

O primeiro jogador pega no saco e tira **9 pacotes**. De seguida, ordena os pacotes por cores, depois coloca-os nos mercados :

- Os pacotes cuja cor seja em maior quantidade são colocados no Mercado mais à esquerda
- De entre os eventuais pacotes restantes, aqueles cuja cor seja em maior quantidade são colocados no Mercado do meio ,
- Por fim, o ou os eventuais pacotes restantes são colocados no Mercado mais à direita.

NB : os Mercados não têm de ficar completos. É possível que certas cores não estejam presentes entre aquelas que saem do saco. Essas cores não estarão por isso disponíveis para compra até ao próximo Abastecimento (ver «Feitoria fechada»).



Exemplo : o primeiro jogador tira 3 pacotes amarelos, 3 pacotes azuis, 2 pacotes violeta e 1 pacote laranja. Coloca os pacotes amarelos e azuis no Mercado da esquerda, os pacotes violeta no Mercado do meio e o pacote laranja no Mercado da direita.



Exemplo : o primeiro jogador tira 3 pacotes laranja, 2 pacotes azuis, 2 pacotes violeta e 2 pacotes amarelos. Coloca os pacotes laranja no Mercado da esquerda, e os outros pacotes no Mercado do meio. O Mercado da direita fica vazio.

**Feitoria fechada** : se, durante um turno (depois de um abastecimento ou uma compra), uma cor de pacote não estiver disponível nos Mercados, viram-se as 2 fichas *Feitoria* dessa cor para a face «Fechada» indicando que já não é possível comprar essa cor antes do próximo abastecimento.



## Um turno

O primeiro jogador põe **uma ficha Acção** junto ao tabuleiro. Cada jogador, na sua vez, dispõe de **3 acções**. No jogo, uma acção é simbolizada por uma **estrela**. Na ordem dos ponteiros do relógio, começando pelo primeiro jogador, todos fazem as suas 3 acções. Um jogador pode não usar as suas 3 acções (as acções que não sejam usadas perdem-se). As acções são realizadas sem nenhuma ordem predefinida e pode repetir-se a mesma acção (por exemplo 2 deslocações), mas **não se pode comprar mais que um pacote por turno**. As acções possíveis são:

### A) ESPERAR PELA SORTE

O jogador dispensa as suas **3 acções** e recebe **1 rupia** do banco.

### B) DESLOCAR O ELEFANTE

O jogador desloca o seu elefante **de um lugar para outro** adjacente, em seguindo uma estrada. O custo da deslocação depende do destino para onde o elefante vai:

- Alcançar uma **colina** custa **2 acções**,
- Alcançar um outro qualquer lugar custa **1 acção**.

Notas : vários elefantes podem partilhar o mesmo lugar. As pontes, o deserto e o rio não impossibilitam as deslocações, porém, estas só se podem fazer pelas estradas.

### C) COMPRAR UM PACOTE NUMA FEITORIA (1x)

Um jogador cujo elefante esteja numa **feitoria aberta** pode comprar no Mercado um pacote da cor dessa feitoria. O jogador tira o pacote do Mercado e paga o seu preço ao banco:

- Mercado da esquerda: o pacote custa **1 rupia e 1 acção**,
- Mercado do meio : o pacote custa **1 rupia e 2 acções**,
- Mercado da direita : o pacote custa **2 rupias e 2 acções**.

O jogador coloca o pacote em cima do seu elefante. Cada elefante não pode transportar mais de 2 pacotes e não se pode comprar um pacote se os dois cestos já estiverem cheios.



Exemplo : O cinza desloca o seu elefante da colina até à feitoria violeta. Isso custa-lhe 1 acção..



Exemplo (seguinte) : O cinza compra um pacote violeta. Tira o pacote do Mercado e como é o do meio, custa-lhe 1 rupia e 2 acções. O cinza gastou as 3 acções. Passa a vez ao jogador seguinte.

**NB: um jogador não pode fazer mais que uma compra por turno!**

## D) VENDER UM PACOTE NUMA CIDADE

Um jogador cujo elefante esteja numa cidade pode vender aí **1 pacote** de seda gastando **1 acção**. Para isso é necessário que essa cidade tenha a cor do pacote a vender no índice das suas **3 Procuras**.

### 1) Venda

O jogador tira um dos pacotes do seu elefante e coloca-o de novo no saco. Em seguida recebe do banco o dinheiro correspondente ao lugar do pacote nas Procuras da cidade, mais um eventual bônus:

- A cor mais alta vale **4 rupias**,
- A cor do meio vale **3 rupias**,
- A cor de baixo vale **1 rupia e 1 ficha Cliente**.

**Bonus** : certas cores são mais procuradas que outras :

- Um pacote de cor **amarela** vale **1 rupia adicional**,
- Um pacote de cor **violeta** vale **1 ficha Cliente adicional**.

### 2) Procuras de uma aldeia

Após uma venda, o jogador altera as *Procuras* da cidade. O cubo *Procura* correspondente à cor do pacote que acabou de ser vendido é colocado **no fim da coluna** enquanto **o ou os outros cubos sobem um espaço para cima nessa mesma coluna**. Se o cubo vendido for aquele que está na base da coluna, as *Procuras da cidade* **permanecem inalteradas**.

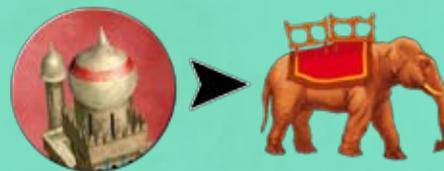
*Nota* : se um jogador vender 2 pacotes seguidos (gastando duas acções de venda consecutivas), as *Procuras da cidade* (e consequentemente o seu preço) são alteradas depois de cada venda.

### 3) Ficha Cidade

Se um jogador não possuir ainda uma ficha de cidade onde acabou de fazer uma venda, recebe **1 ficha Cidade** dessa cidade e coloca-a atrás do seu biombo. Se já não houver fichas *Cidade* disponíveis nessa cidade ou se o jogador já tiver essa ficha, então não recebe nada.



*Exemplo* : Bruno está na cidade de Bombaim. Ele decide vender um pacote violeta (o que lhe custa 1 acção). Ele recoloca então o pacote no saco e ganha 3 rupias (o violeta está no meio) e uma ficha Cliente (bonus por ter vendido um pacote violeta)...



*Exemplo (continuação)* : Bruno modifica as *Procuras* de Bombaim. O cubo *Procura* violeta passa para baixo da coluna e o cubo *Procura* laranja, que estava em baixo, sobe um espaço. Por fim, o Bruno recebe uma ficha da cidade de Bombaim, porque ainda não tinha nenhuma.

## E) CONSTRUIR UM PALÁCIO

Um jogador cujo elefante esteja num lugar **sem edifício** (isto é, que não tenha uma feitoria, nem uma cidade, nem um palácio) pode construir aí um palácio tendo de gastar **1 acção e 1 pacote qualquer que tenha no seu elefante** (o pacote é recolocado no saco). Entretanto coloca um dos seus palácio sobre o lugar. Se seguida, se o lugar tiver uma ficha *Palácio*, o jogador recolhe-a e utiliza os seus efeitos (ver «Fichas *Palácio*»).

**Efeito de um palácio** : entretences, cada vez que um dos seus adversários **entre** nos lugares onde tenha palácios, **o jogador recebe 1 rupia do banco**. No fim do jogo os palácios valerão rupias.

*Nota* : entrar num dos seus próprios palácios não dá direito a rupia.



*Exemplo* : Rosa está sobre um lugar onde pode construir um palácio. Gasta 1 acção e 1 pacote e coloca um dos seus palácio sobre o tabuleiro.

## Fichas Palácios



O jogador coloca a ficha atrás do seu biombo. No fim do jogo, essa ficha contará como uma ficha *Cliente* a mais.



O jogador coloca a ficha na caixa e recebe 2 rupias do banco.



O jogador coloca a ficha atrás do seu biombo. No fim do jogo, essa ficha contará como uma ficha *Cidade* a mais.



O jogador coloca a ficha na caixa e recebe um pacote à sua escolha do Mercado mais à sua esquerda possível. O pacote é colocado sobre o seu elefante.

## Fim de um turno de jogo

Quando todos os jogadores jogarem, o turno de jogo termina. Se o primeiro jogador ainda tiver fichas Acção, inicia-se um novo turno, idêntico: o primeiro jogador coloca uma ficha Acção junto ao tabuleiro e, no sentido dos ponteiros do relógio começando no primeiro jogador, os jogadores utilizam as suas 3 acções...

Se o primeiro jogador não tiver mais fichas de Acção para usar, a ronda termina.

## Fim de uma ronda

O jogador colocado à esquerda do primeiro jogador torna-se o novo primeiro jogador para a ronda seguinte. Ele pega as 4 fichas Acção à sua frente. Ele retira todos os pacotes que sobraram nos Mercados e recoloca-os no saco. ramasse tous les ballots restants dans les Marchés et les replace dans le sac. Vira todas as fichas de Feitoria para a sua face «Aberta». Uma nova ronda começa (Abastecimento + 4 turnos de jogo).

Logo que cada jogador tenha sido primeiro jogador uma vez (isto é ao fim de 4 rondas), o jogo termina.

## Fim do Jogo

Os jogadores recebem dinheiro :

### 1) Palácios e Clientes

Os jogadores são recompensados em função do tamanho do seu império comercial: cada jogador adiciona os seus palácios construídos e as suas fichas de Clientes. O jogador com o maior total ganha 8 rupias, o segundo ganha 4 rupias e o terceiro ganha 2 rupias. Em caso de igualdade, os jogadores partilham as rupias.

*Exemplo : O Cinza tem 3 palácios e 3 fichas Clientes (total de 6). O Preto tem 4 palácios e 2 fichas Clientes (igualmente 6). O Marfim tem 2 palácios e 2 fichas (total de 4) e o Rosa tem apenas 2 fichas (total de 2). O Cinza e o Preto estão no primeiro lugar ex-aequo e ganham por isso 6 rupias (partilham as 12 rupias do primeiro e segundo lugar). O Marfim fica em terceiro e ganha 2 rupias. O Rosa não ganha nada.*

### 2) Fichas Cidade

Os jogadores são recompensados em função do seu renome: cada jogador que possua 3 fichas Cidade ganha 4 rupias. Cada jogador que possua 4 fichas Cidade ou mais ganha 8 rupias.

**O jogador que tenha mais dinheiro (contabilizando obviamente o dinheiro ganho no decurso do jogo) é o vencedor.**

Em caso de igualdade, o jogador, de entre os que estão empatados, que possuir mais fichas Clientes é declarado o vencedor.

## BOMBAIM a 2, 3 e 5 jogadores

**2 jogadores :** o jogo joga-se em **4 rondas**. Uma **ronda** é composta por um **Abastecimento**, seguido de **4 turnos de jogo**. No decurso do jogo, o primeiro jogador muda a cada ronda e cada jogador será por isso primeiro jogador duas vezes. O primeiro jogador usará 4 fichas Acção para marcar o avanço da ronda. E ainda :

- 1 ficha Cidade é colocada ao lado de cada cidade,
- Apenas 4 fichas Feitoria (uma de cada cor) são usadas. Elas são colocadas à sorte sobre os lugares (**E**),
- As fichas Palácios são colocadas à sorte, **face laranja visível**, sobre os lugares (**G**),
- No fim do jogo, o jogador com o melhor **total de Palácios + Clientes** ganha 4 rupias e o segundo não ganha nada.

**3 jogadores :** o jogo joga-se em **3 rondas**. Uma **ronda** é composta por um **Abastecimento**, seguido de **5 turnos de jogo**. No decurso do jogo, cada jogador será primeiro jogador uma vez. O primeiro jogador usará 5 fichas Acção para marcar o avanço da ronda. E ainda :

- É colocada uma pilha de 2 fichas Cidade ao lado de cada cidade,
- Apenas 4 fichas Feitoria (uma de cada cor) são usadas. Elas são colocadas à sorte sobre os lugares (**E**),
- As fichas Palácios são colocadas à sorte, **face laranja visível**, sobre os lugares (**G**),
- No fim do jogo, o jogador com o melhor **total de Palácios + Clientes** ganha 6 rupias, o segundo 2 rupias. E o último não ganha nada.

**5 jogadores :** o jogo joga-se em **5 rondas**. Uma **ronda** é composta por um **Abastecimento**, seguido de **3 turnos de jogo**. No decurso do jogo, cada jogador será primeiro jogador uma vez. O primeiro jogador usará 3 fichas Acção para marcar o avanço da ronda. E ainda :

- O jogador que começa o jogo em quinto lugar recebe 3 rupias em vez de 2,
- É colocada uma pilha de 4 fichas Cidade ao lado de cada cidade,
- As fichas Palácios são colocadas à sorte, **face amarela visível**, sobre os lugares (**G**),
- No fim do jogo, o jogador com o melhor **total de Palácios + Clientes** ganha 8 rupias, o segundo 6 rupias, o terceiro 4 rupias, o quarto 2 rupias. O último não ganha nada.

*Nota : o dinheiro obtido pelas fichas Cidade é idêntico qualquer que seja o número de jogadores.*

## Agradecimentos

O autor agradece como sempre à sua equipa e também à malta de Saint-Pair e nomeadamente Philippe, Véro, David e Marie.