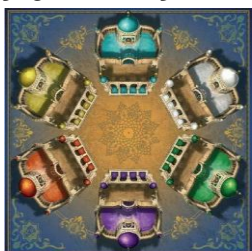


O sol põe-se e o crepúsculo cai silenciosamente pela silhueta de Bagdad. Nas ruas estreitas, as sombras estão a ficar longas e escuras. Os bazares começam lentamente a ficar vazios e os cidadãos honrados desta metrópole deserta, fazem-se ao caminho, de regresso às suas casas. Esta é altura em que Ahmed e os seus homens começam a actuar. Eles têm grandes planos para esta noite. Querem roubar nada menos do que 4 tesouros dos palácios, para que ninguém tenha dúvidas de que: Só existe um único ladrão em Bagdad!

MATERIAL DO JOGO

- 1 Tabuleiro de jogo com 6 palácios;

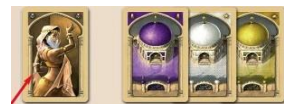


- 48 Ladrões - conjuntos de 12 ladrões em cores diferentes;



- 24 Guardas - quatro conjuntos de 12 guardas em cores diferentes e 8 pretos, representando guardas neutrais;

- 102 cartas - 17 cartas com ilustrações dos 6 palácios;



- 8 cartas de bailarinas femininas - servem de Joker e são usadas como cartas de palácios;

- 24 Baús de tesouros - 6 caixas de tesouros etiquetadas com 4 a 7 ladrões respectivamente;



- 1 Livro de Instruções.

OBJECTIVO DO JOGO

Cada jogador pode mover o seu ladrão, usando para o efeito as cartas de palácios. Logicamente, que os jogadores devem colocar os seus ladrões, o mais rapidamente possível de perto dos baús, e devem tentar colocar os guardas (os seus ou os neutrais) na frente dos ladrões de outro jogador.

O jogador que conseguir ser o primeiro a roubar, o número necessário de baús, dá por terminado o jogo e é considerado o vencedor.

PREPARAÇÃO DO JOGO

O tabuleiro do jogo é colocado no meio da mesa.

- Com os baús formam-se 6 montes iguais. Em cada monte, coloca-se em baixo o baú com 7 ladrões. Em cima deste coloca-se o baú de 6 ladrões, depois o baú com 5 ladrões e finalmente por cima de todos, o baú com 4 ladrões.

Em seguida, coloca-se no terraço de cada um dos palácios, um destes montes (zona pintada da cor do palácio).



- Em frente a cada palácio coloca-se um vigilante negro neutral, num dos postos de vigilância.

- Baralham-se as cartas de palácios e colocam-se viradas para baixo ao lado do tabuleiro de jogo. As cartas das bailarinas colocam-se viradas para cima ao lado das cartas de palácios.



- O jogador mais velho inicia o jogo, os outros jogadores jogam segundo os ponteiros do relógio.

Dependendo do número de jogadores, cada um recebe:

- No caso de 2 jogadores:
- todos os ladrões (12) na cor que escolher;
 - 4 guardas da mesma cor;
 - o primeiro jogador recebe 6 cartas de palácios tiradas do baralho, e o segundo recebe 7 cartas;

- No caso de 3 jogadores
- todos os ladrões (12) na cor que escolher;
 - 3 guardas da mesma cor;
 - o primeiro jogador recebe 6 cartas de palácios, o segundo recebe 7 cartas e o terceiro recebe 8 cartas;

- No caso de 4 jogadores
- todos os ladrões (12) na cor que escolher;
 - 2 guardas da mesma cor;
 - o primeiro jogador recebe 6 cartas de palácios, o segundo recebe 7 cartas, o terceiro recebe 8 cartas, o quarto recebe 9 cartas.

- Agora, um jogador a seguir ao outro, colocam um guarda, da sua cor, sobre qualquer um dos pontos de vigilância livre nos palácios. Esta acção repete-se até que estejam colocados todos os guardas de todos os jogadores.

Cada jogador forma uma reserva com os seus ladrões e as cartas devem estar na sua mão, para que não sejam vistas pelos outros jogadores.

Nota: em frente de cada palácio, nos postos de vigilância, só podem estar 4 guardas (no máximo).



MODO DE JOGAR

Os jogadores tentam colocar ou mover os seus ladrões e guardas, com as suas cartas de palácios, para poderem roubar, o mais depressa possível, os baús dos tesouros que estão nos palácios. No entanto, os baús são pesados e requerem uma determinada quantidade de ladrões. Os baús dos tesouros só podem ser roubados, quando o jogador tem os ladrões necessários no palácio.

ACÇÕES POSSÍVEIS COM AS CARTAS DOS PALÁCIOS

Usando as cartas apropriadas podem-se efectuar as seguintes acções:

- Colocar num palácio **um** ladrão da sua reserva (infiltrar);
- Mover **um** dos seus guardas;
- Mover **um** dos seus guardas, levando com ele, **um** dos seus ladrões;
- Mover **um** dos guardas neutrais.

As cartas de palácios descartadas formam um monte.

Colocar num palácio um ladrão da sua reserva

Custa 1 carta por cada guarda externo (que não é seu).

Para colocar num palácio, um ladrão da sua reserva, o jogador tem de entregar 1 carta do palácio assaltado, por cada guarda externo (guardas de outros jogadores e neutrais) que o palácio tenha.

Neste caso, em frente do palácio, que se quer pôr o ladrão, tem de haver pelo menos 1 guarda da cor do jogador e 1 guarda externo.

Nota: num palácio podem estar um número indefinido de ladrões.



Mover um dos seus guardas

Custa 1 carta.

Quem quiser mover um dos seus guardas de um palácio para outro, tem de entregar 1 carta. Nessa carta tem de figurar, o palácio de onde se encontrava o guarda, ou o palácio para onde se quer mover.

Para fazer este movimento, tem de haver pelo menos 1 posto de vigilância livre no palácio para onde se quer mover o guarda.



Mover um dos seu guardas, levando com ele, um dos seus ladrões

Custa 1 carta.

Um dos seus guardas ao movimentar-se para outro palácio, pode levar consigo um dos seus ladrões. Esta acção de levar um dos seus ladrões, não custa nenhuma carta de palácios adicional. O ladrão é obrigado a entrar para o mesmo palácio que o guarda. O ladrão coloca-se no pátio do palácio.

Nota: não é permitido levar ladrões de outros jogadores.



Mover um dos guardas neutrais

Custa 2 cartas.

O jogador que queira mover um guarda neutral de um palácio para outro tem de entregar 2 cartas. Numa das cartas tem de figurar o palácio de onde o guarda se encontrava e a outra tem de figurar o palácio para onde se vai movimentar. O palácio para onde vai, tem de ter pelo menos um posto de vigilância livre.

Nota: não é permitido movimentar guardas de outros jogadores.



Combinar qualquer número de acções

Por princípio, o jogador que está na sua vez de jogar, pode efectuar tantas acções quantas as desejar, desde que as possa pagar com as correspondentes cartas de palácios. Também pode realizar uma mesma acção várias vezes. Além do mais, pode escolher livremente qual a sequência das acções.

Excepção: durante uma jogada, um jogador só pode efectuar um total de 3 acções que envolvam ladrões(■ ■)

ROUBAR UM BAÚ

Assim que um jogador consiga infiltrar o número de ladrões necessários para roubar um baú, tira do palácio o baú correspondente e coloca-o à sua frente, com o desenho do baú aberto virado para cima. Os ladrões participantes regressam à reserva do jogador e estão disponíveis para serem usados.

O número de ladrões necessários, rege-se pelo baú superior encontrado no palácio.

Nota: os ladrões externos (de outros jogadores), não participam no roubo, permanecem no palácio.



Exemplo: O jogador que quiser este tesouro precisa de 5 ladrões.

TIRAR CARTAS DE PALÁCIOS

Quando um jogador termina de realizar as suas acções, tira 3 cartas de palácios.

Quando o monte de cartas se esgota, as cartas de palácios descartadas, são baralhadas e formam um novo monte de cartas, com a face virada para baixo.

Se durante uma jogada, um jogador não quiser efectuar **nenhuma acção**, pode tirar 4 cartas. Entre estas cartas, pode escolher tirar **uma bailarina**.

A bailarina (Joker) pode ser utilizada na jogada seguinte como sendo qualquer carta de palácios. As cartas de bailarinas utilizadas não se colocam no monte das cartas descartadas, mas regressam ao monte das cartas de bailarinas com a face virada para cima.

Nota: se o monte com as bailarinas se esgotar num dado momento, tiramos em seu lugar uma carta de palácios (só quando um jogador decidir em não fazer qualquer acção na sua vez de jogar, é que pode tirar 4 cartas).

FIM DO JOGO

O primeiro jogador a roubar:

6 baús de tesouros - num jogo com 2 jogadores,

5 baús de tesouros - num jogo com 3 jogadores,

4 baús de tesouros - num jogo com 4 jogadores,

faz com que o jogo termine de imediato.

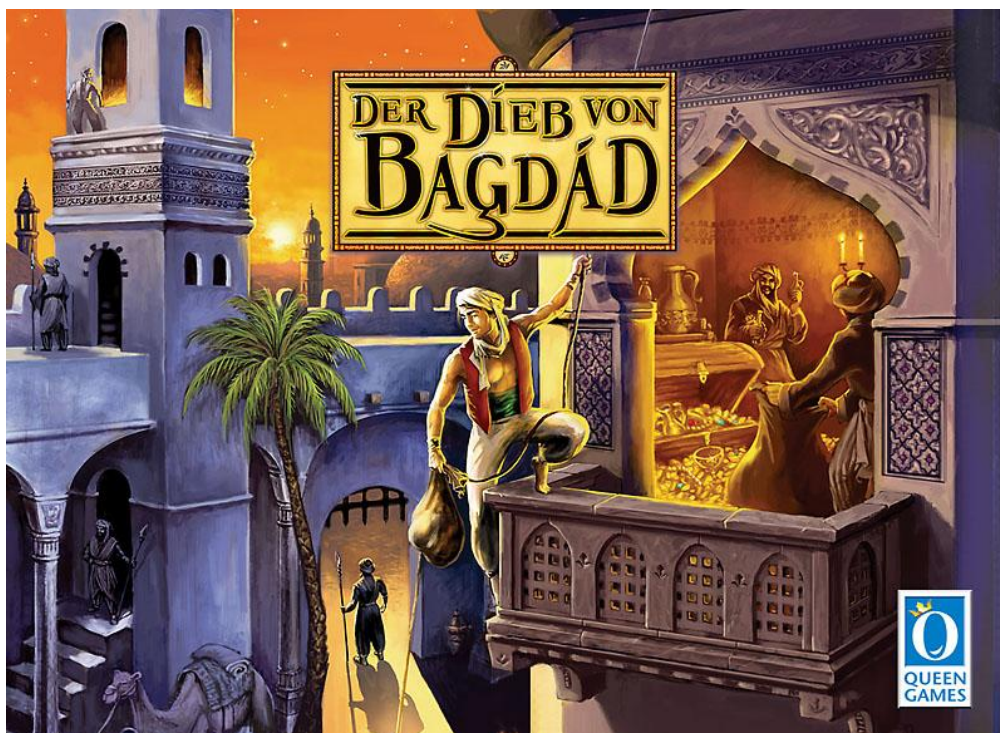
O jogador que ganhou o jogo, pode agora usar o título de: "Thief of Bagdad" (O ladrão de Bagdad).

VARIANTE

Jogadores que preferam uma versão mais táctica do jogo, podem jogar com a seguinte variante:

Antes de iniciar o jogo, cada jogador coloca não só os seus guardas, como também 2 guardas neutrais. Cada jogador decide qual a ordem em que coloca os seus guardas e os neutrais.

Com isto não se coloca mais nenhum guarda neutral.



*Versão Portuguesa
Paulo Santos
Junho de 2007*