

1633

Maré de Ferro

Duelo pelo Forte dos Reis Magos

2 jogadores | 8 Dias de cerco | 14+ anos | Manual de regras

Hector Alver · Arx Draconis®

Natal, Capitania do Rio Grande



Dezembro de 1633

A esquadra da Companhia das Índias Ocidentais (WIC) desembarca em Natal para tomar o Forte dos Reis Magos. A guarnição Luso-Brasileira precisa resistir por até 8 Dias, de 5 a 12 de dezembro.

Você é o Luso

Defende o forte. Precisa aguentar até a noite do Dia 8 ou quebrar o caixa da WIC.

Você é a WIC

Ataca o forte. Precisa derrubar a Muralha ou forçar a rendição antes do fim.

Um cabo de guerra em 3 frentes

Foz

a barra do rio, onde entram as naus

Dunas

os morros de areia onde sobem os canhões

Cacimbas

os poços de água doce do forte

Componentes



1. **Tabuleiro do cerco:** as 3 frentes, a trilha de Florins da WIC e a Muralha do forte.
2. **48 cartas de exército:** 24 cartas Luso e 24 cartas WIC.
3. **8 cartas de Dia** (frente e verso: lados A e B), uma para cada dia do cerco.
4. **Relógio do Cerco** com o marcador de Ampulheta (manhã, tarde, crepúsculo e noite).
5. **5 Meeples:** Barco cinza (Foz), Canhão amarelo (Dunas), Barril verde (Cacimbas), Bolsa laranja (Florins) e Forte azul (Muralha).
6. **2 Moedas & 6 Fichas:** Moeda da Fortuna e Moeda de Maré, mais as 6 fichas de estado.
7. **2 cartas-guia:** referência rápida para cada jogador, com a sequência do turno na frente e suas condições de vitória no verso.

4 formas de vencer

Duas para cada lado. A partida acaba na hora em que uma delas acontece.

WIC · o invasor

Brecha Total. A Muralha chega a **0**. Vale a qualquer momento, de dia ou de noite.

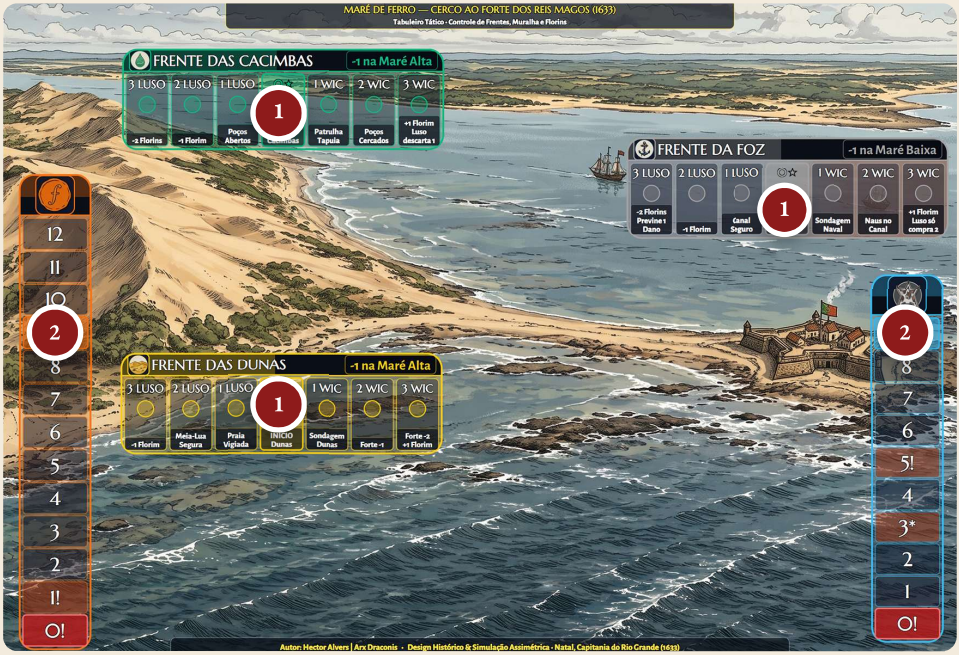
Capitulação Forçada. No fim da cobrança da noite, a Muralha está em **3 ou menos** e a WIC domina **2 frentes em 3 WIC** (ou as 3 frentes em 2 ou 3 WIC).

Luso · o defensor

Resistência Heroica. O forte chega ao fim da noite do **Dia 8** com Muralha em 1 ou mais.

Retirada por Prejuízo. Na noite dos Dias 5 a 8, a WIC fica com **0 ou 1 Florim** e não tem nenhuma frente em 2 ou 3 WIC.

Mesa pronta em 90 segundos



1. **Frentes no centro.** Barco na Foz, Canhão nas Dunas e Barril nas Cacimbas, todos na casa **0 INÍCIO**.

2. **Florins e Muralha.** Bolsa da WIC no **9** (máximo 12). Forte no **9** no Modo Padrão ou no **8** no Modo Histórico.

3. **Relógio e Dias.** Ampulheta na fatia 1. Empilhe as 8 cartas de Dia com o Dia 1 em cima.

4. **Cartas.** Cada jogador embaralha suas 24 cartas e compra **5**. Ninguém pode ter mais de **7** cartas na mão.

> **GWC ou WIC?** As bandeiras das cartas trazem a sigla holandesa da época, GWC (*Geoctroyeerde Westindische Compagnie*). Nas regras usamos a sigla moderna, WIC.

Os ícones do jogo

Aprenda estes 12 símbolos e você lê qualquer carta.



Foz (Barco)
canal naval, borda cinza. Perde 1 casa na Maré Baixa



Dunas (Canhão)
morros ao sul, borda amarela. Perde 1 casa na Maré Alta



Cacimbas (Barril)
poços de água do forte, borda verde. Perde 1 casa na Maré Alta



Qualquer frente
rosa dos ventos: avance na Foz, nas Dunas ou nas Cacimbas



Maré Alta
preamar alaga mangues e dunas: −1 casa nos avanços em Dunas e Cacimbas



Maré Baixa
baixa-mar expõe os arrecifes: −1 casa nos avanços navais na Foz



Ignora Maré
os avanços desta Manobra não sofrem o −1 da maré ativa



Ordem Suprema
se usada pela Manobra (texto), a carta é exilada na caixa



Florim e Impulso WIC
moeda da WIC. Pague 1 Florim para somar +1 a qualquer Avanço Tático



Muralha
integridade do forte: começa em 9 (Padrão) ou 8 (Histórico)



Leão
no sorteio do Amanhecer, a carta de Dia fica no Lado A



Cruz
no sorteio do Amanhecer, a carta de Dia vira para o Lado B

A carta de exército



1. **Número (AT).** A força do avanço, de 1 a 3.
2. **+1 da WIC.** Pague 1 Florim para avançar uma casa a mais.
3. **Frentes do AT.** Onde o número pode ser usado.
4. **Nome e tags:** Tropa, Intendência, Indígena, Naval.
5. **Ordem Suprema.** Usada pelo texto, sai do jogo.
6. **Manobra.** O efeito especial da carta.

A regra mais importante do jogo

Cada carta é usada de **um** jeito só: **pelo número** para avançar, **ou pelo texto** para fazer a Manobra. Nunca as duas coisas.

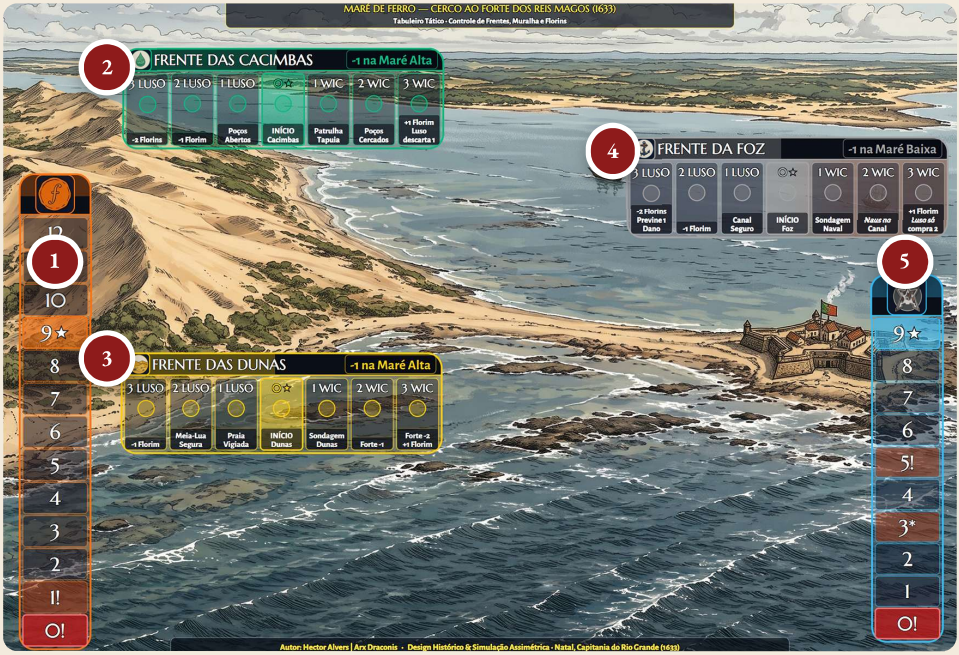
A carta de Dia

Abra uma no começo de cada dia. Ela mostra o que aconteceu naquele dia de 1633.



1. **Data e moeda.** Lance a Moeda da Fortuna: Leão fica no lado A, Cruz vira para o lado B.
2. **Nome do evento** real daquele dia.
3. **1º jogador:** quem age primeiro hoje.
4. **Maré inicial** do dia.
5. **Regra especial:** efeito no Amanhecer, durante o dia ou na Noite.

O MAPA DO CERCO



1. **Florins da WIC** (0 a 12). Começa no 9. As casas 1 e 0 avisam do risco de Prejuízo.
2. **Cacimbas.** Em 2 ou 3 Luso tira Florins. Em 3 WIC o Luso descarta 1 carta.
3. **Dunas.** Em 2 WIC causa 1 de dano. Em 3 WIC causa 2 de dano e dá +1 Florim.
4. **Foz.** Em 3 Luso tira 2 Florins e protege o forte de 1 dano.
5. **Muralha** (9 a 0). Em 5 libera a Trombeta. Em 3 ou menos há risco de Capitulação. Em 0, Brecha.

> **Como andar.** Avançar puxa o marcador para o **seu** lado, até 3. Recuar move 1 casa para o lado do inimigo. A casa 0 conta como 1 passo.

Um dia, do amanhecer à noite



O Relógio do Cerco: a Ampulheta anda uma fatia por jogada.

Amanhecer	Abra a carta de Dia, lance a moeda e ajuste a maré.
Manhã	Fatia 1: o 1º jogador joga. Fatia 2: o 2º jogador joga.
Vire a Moeda de Maré	
Tarde	Fatias 3 e 4: cada um joga mais uma vez.
Vire a Moeda de Maré	
Crepúsculo	Fatias 5 e 6: última jogada do dia. Não vire a maré.
Noite	Fatias 7 e 8: recuo opcional, cobrança das frentes e compra de cartas.

Cada jogador joga **3 cartas por dia**, uma em cada turno. O jogo dura no máximo **8 dias**.

A maré muda tudo

A maré tira **1 casa** de todo avanço na frente que ela atrapalha. Vale para o número e para o texto das cartas.



Maré Alta

A água sobe e alaga mangues e dunas.



Dunas e Cacimbas −1



Maré Baixa

A água desce e expõe os arrecifes da barra.



Foz −1



Exceção: a Manobra com o selo **Ignora Maré** não perde a casa.

Exemplo. Na Maré Alta, uma carta de número 2 jogada nas Dunas anda só 1 casa. Na Foz, anda as 2.

Avanço zerado. Se a maré reduzir o avanço a 0, a jogada ainda vale e a carta vai para o descarte.

Jogue 1 carta: A ou B



A **Avanço Tático**

Use só o **número**. Escolha uma frente que aparece na carta e avance esse valor, menos 1 se a maré atrapalhar. A carta vai para o descarte.

B **Manobra**

Use só o **texto**, na ordem escrita. Se for Ordem Suprema, ela sai do jogo. Se for comum, vai para o descarte.

Impulso da WIC. Em qualquer carta da WIC usada pelo número, pague 1 Florim para avançar +1 casa.

Ação livre: Recuo Logístico

Uma vez no seu turno (antes ou depois da carta) e uma vez na noite, ceda 1 casa sem gastar carta e sem sofrer maré:

Luso: recua 1 casa e compra **2 cartas**. Não vale numa frente em 3 WIC.

WIC: recua 1 casa, ganha **1 Florim** e compra **1 carta**. Não vale numa frente em 3 Luso.

Sem cartas? Se começar a vez sem cartas, faça um Recuo Logístico antes ou passe a vez.

Bijma nas Dunas

É Maré Alta e a WIC tem na mão o Tenente-Coronel Baltazar Bijma (número 3, frente Dunas). Há dois caminhos:



A Pelo número

3 nas Dunas, menos 1 da Maré Alta: **avança 2**.

Pagando 1 Florim, volta a **avançar 3**.

Bijma vai para o descarte e pode voltar mais tarde.

B Pela Manobra

Paga 1 Florim e **avança 3** nas Dunas, porque o texto ignora a maré.

O forte sofre **1 de dano** na Muralha.

Bijma sai do jogo: é Ordem Suprema.

A Manobra é mais forte agora, mas gasta a carta para sempre. Guardar uma Ordem Suprema para o momento certo é a decisão que mais pesa no jogo.

A noite cobra a conta

1. **Recuo noturno.** O 1º e depois o 2º jogador podem fazer 1 Recuo Logístico.
2. **Cobrança.** As 3 frentes cobram ao mesmo tempo. Depois, confira se alguém venceu.
3. **Reabastecer.** Cada um compra 3 cartas (máximo 7 na mão). Tire as fichas que duram "até a noite" e abra o próximo Dia.

Frente	Lado Luso	Lado WIC
Foz	2 Luso: WIC −1 Florim 3 Luso: WIC −2 Florins e previne 1 de dano	3 WIC: WIC +1 Florim e o Luso compra só 2 cartas
Dunas	3 Luso: WIC −1 Florim	2 WIC: Muralha −1 3 WIC: Muralha −2 e WIC +1 Florim
Cacimbas	2 Luso: WIC −1 Florim 3 Luso: WIC −2 Florins	3 WIC: WIC +1 Florim e o Luso descarta 1 carta



Os mesmos efeitos estão impressos em cada casa do tabuleiro.

Fichas e casos especiais

Bloqueios que a WIC remove descartando

A **Estrela de Pedra e Cal** (Frias da Mesquita) impede a WIC de avançar nas Dunas. A **Bateria da Foz** (Colubrina e Meio-Canhão) proíbe cartas Naval da WIC. A WIC remove cada bloqueio descartando 1 carta no turno dela, como ação livre.

Bloqueios no próximo turno do Luso

Vingança Potiguara (Pedro Poti) proíbe Manobras do Luso. **Sapas e Gabiões** proíbe o Luso de avançar nas Dunas. Valem no próximo turno do Luso, mesmo que o dia mude.

Fichas que duram até a noite

Água Represada e **Fundo Chato** (Sloepen) valem até o fim do dia e saem no passo 3 da noite.

Chuva de Verão

No Dia "Pranchões nas Dunas", o Luso não usa o texto de Colubrina e Meio-Canhão nem de Mosqueteiros de Forquilha. Pelo número, elas podem ser jogadas normalmente.

Fim do baralho

Se sua pilha de compra acabar, embaralhe seu descarte e forme um novo baralho.

O forte e os padrastos das dunas

Frias da Mesquita traçou o forte em forma de estrela em 1614, sobre os arrecifes da barra do Potengi. O ponto fraco eram os **padrastos**, os morros de areia ao sul. Em dezembro de 1633, Bijma e seus sapadores puseram pranchões na areia e arrastaram canhões de 24 libras até o alto das dunas. Dali atiraram para dentro do forte até ferir o Capitão-Mor Pero Mendes de Gouveia.

Palavras da época

Condestável	oficial da pólvora e da pontaria dos canhões
Alferes	oficial que erguia a bandeira real na muralha
Sargento-Mor	comandante que organizava piqueiros e mosqueteiros
Colubrina	canhão longo de grande alcance
Sapas e gabiões	trincheiras e cestos de areia dos sapadores
Sloepen	chalupas de fundo chato para o desembarque

Variante Joannes de Laet. Para seguir a crônica oficial da WIC (*Iaerlyck Verhael*, 1644), não lance a Moeda da Fortuna: jogue os 8 Dias no lado A.

Portal Oficial & Livro · www.arxdraconis.com.br
Escaneie para conhecer o livro oficial de **Hector Alver** e os apêndices históricos completos das 48 cartas.

© 2026 Arx Draconis® · Autor: **Hector Alver**. Obra registrada nos termos da Lei nº 9.610/1998 na Câmara Brasileira do Livro em 03/11/2026. Todos os direitos reservados. SHA-256:8466e289ed0468bc4401e58382ee809e9cd8b584efd24465b8d9b4d1f2733c02 · Blockchain: 0xcfdebeba3b0a795b4b62a36c81d2743e351ed36ae37b22a9eeb4385974635a59