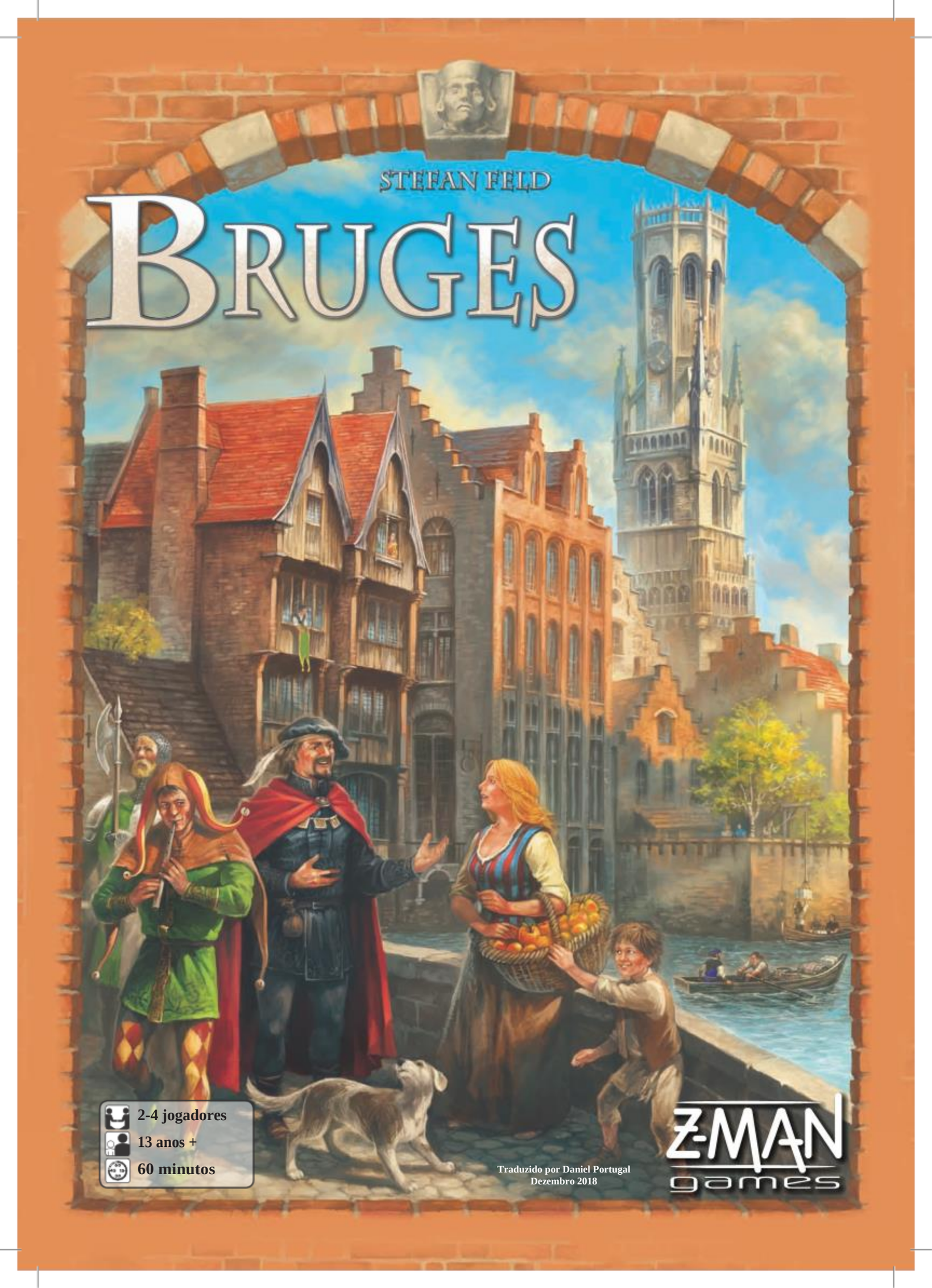
STEFAN FELD

BRUGES



2-4 jogadores

13 anos +

60 minutos

Traduzido por Daniel Portugal
Dezembro 2018

Z-MAN games

Setup do jogo

Componentes

1 tabuleiro
4 fichas de pontos 50/100
6 fichas de Estátua
165 cartas
50 trabalhadores
20 peças de 1 florim
24 peças de 3 florins
45 marcadores de ameaça
40 fichas de Canal
4 Selos grandes de Jogador
4 Selos pequenos de Jogador
8 Peões de jogador
12 Marcadores de maioria
9 cartas de Visão Geral
1 brasão de 1º jogador
5 dados

1. Tabuleiro de Jogo

O tabuleiro é colocado no meio da mesa com fácil acesso a todos os jogadores.

As fichas de 50/100 pontos são colocadas perto do final da trilha de pontuação no tabuleiro.



As fichas octogonais de Estátua são empilhadas sequencialmente no tabuleiro. Ou seja, a ficha de Estátua de valor 2 fica embaixo, depois a Estátua de valor 3 e assim em diante, com a ficha de Estátua 7 colocada em cima da pilha.





Agora você está pronto para jogar!

8. Primeiro Jogador

O jogador que mais recentemente comeu um chocolate Belga é o 1º jogador.
Ele pega o brasão de jogador inicial e os 5 dados.



7. Setup dos Jogadores

Cada jogador deve se certificar que tenha espaço suficiente a sua frente.
Essa **área de jogo** é onde o jogador colocará suas cartas e outros componentes.

Cada jogador escolhe sua cor. (Nessas regras, o jogador usou as peças vermelhas).

Depois esse jogador coloca o grande selo a sua frente para mostrar com qual cor está jogando.
Ele coloca seu pequeno selo no espaço redondo acima da casa do guarda, o mais perto do seu lugar.

Ele pega os dois peões da sua cor. Ele coloca um deles no **espaço 5** da trilha de pontuação e o outro na prefeitura (*town hall*).

O jogador também pega 3 marcadores de Maioria da sua cor, deixando-os com o lado cinza para cima a sua frente.

Assim que cada jogador tiver pego e colocado suas peças coloridas, cada um deles pega 1 trabalhador de cada uma das 5 cores, bem como 5 florins e mantem tudo isso na sua área de jogo.



Por ultimo, cada jogador pega 2 cartas de Visão Geral (uma explicando a rodada e a outra as ações).
Como lembrete para futuras partidas, os jogadores também encontram uma carta de Visão geral que mostra o setup inicial.

Os jogadores começam o jogo sem nenhuma carta. Eles comprarão suas primeiras cartas durante a primeira rodada.

2. Cartas



Há 165 cartas. O número usado varia de acordo com a quantidade de jogadores.

Primeiro, embaralhe as cartas juntas (independente do seu verso) e divida essas cartas em 5 pilhas, o mais igual possível.

Dessas 5 pilhas, pegue uma pilha por jogador participando da partida. Embaralhe essas pilhas juntas (*por exemplo, com 3 jogadores, 3 dessas 5 pilhas serão embaralhadas juntas*). Por último, essa pilha recém-formada é agora dividia em 2 pilhas aproximadamente iguais. Essas pilhas formam as pilhas de compra que são colocadas perto do tabuleiro, com fácil acesso a todos os jogadores.

As pilhas restantes (por exemplo, com 3 jogadores, haverá 2 pilhas sobrando) agora são empilhadas como uma pilha de compras extra. Essa pilha de compras extra só é necessária no final da partida.





2 pilhas de compra



Pilha de compras extra

3. Trabalhadores



Os 50 trabalhadores são colocados numa reserva geral, acessível a todos os jogadores. *(As cores dos jogadores não estão relacionadas com as cores dos trabalhadores).*



4. Florins

Os florins (20 peças de 1 e 24 peças de 3) formam uma reserva acessível a todos os jogadores. *Os jogadores podem fazer trocas a qualquer momento; toda vez que uma carta ou efeito pedir o uso de uma peça de 3 florins, você pode usar 3 peças de 1 florim.*





6. Fichas de Canal

As 40 fichas de Canal formam uma reserva que está disponível a todos os jogadores.



5. Marcadores de Ameaça

Os 45 marcadores de Ameaça formam uma reserva disponível a todos os jogadores.

Decorrer da partida

Uma partida acontece durante várias rodadas.
A cada rodada, os jogadores seguirão essas 4 fases:

Fase 1: Comprar cartas – Usadas durante a fase 3.

Fase 2: Rolar os dados – Distribua marcadores de Ameaça e avance 1 espaço na reputação.

Fase 3: Jogar cartas e realizar ações.
Aqui é onde está toda a diversão!

Fase 4: Verificar cada uma das 3 maiorias e mudar o jogador inicial

Fase 1: Comprar cartas – Usadas durante a fase 3.

Os jogadores completam sua mão de cartas no começo de cada rodada.

O jogador inicial começa e pode comprar das duas pilhas. Ele coloca a carta na sua mão de cartas sem olhar para ela. Assim continua comprando cartas até que tenha 5 cartas na mão. Ele decide de qual pilha comprar antes de comprar cada carta. Somente quando sua mão de cartas estiver completa, ele pode olhar para as cartas compradas.

No sentido horário, os demais jogadores fazem o mesmo.



Um jogador compra cartas de qualquer uma das duas pilhas até que fique com 5 cartas na mão.

Quando uma das pilhas de compra acabar...

Quando uma das duas pilhas de compra ficar sem cartas, essa pilha é imediatamente substituída pela pilha de compras extra, que foi colocada de lado no início do jogo. Os jogadores continuam completando suas mãos, como descrito acima.

Se a outra pilha acabar, divida a pilha que sobrou no meio, criando duas pilhas mais ou menos iguais. Continue fazendo isso de modo que os jogadores sempre tenham 2 pilhas de compra.

A rodada na qual a pilha de compras extra entra em jogo é a última rodada. Depois de concluir essa rodada, a partida acaba e os jogadores seguem para a **pontuação final.**



Quando uma das duas pilhas acabar, ela é imediatamente substituída pela pilha de compras extra, sinalizando a última rodada.

***Exceção:** Geralmente uma pilha acabará durante a fase 1 de um turno (quando você compra cartas). Mas, algumas cartas permitem que você compre cartas durante a fase 3. **Nesses casos**, a pilha de compras extra entra em jogo imediatamente e a rodada **seguinte** será a última rodada.*

Fase 2: Rolar os dados – Distribuir marcadores de ameaça e avançar 1 espaço.



O **jogador inicial** rola os 5 dados. Depois ele coloca-os no tabuleiro nos espaços apropriados. O ideal é colocar os dados em ordem ascendente para que os jogadores vejam facilmente os valores presentes.

Assim que os dados forem rolados, **as duas etapas a seguir** acontecem na ordem mostrada:

***Exemplo:** O jogador rola os dados e coloca-os em ordem ascendente no tabuleiro.*



1. Distribuir marcadores de Ameaça



Por **cada dado** que mostre um 5 ou 6, **cada jogador** (sem exceção) recebe 1 marcador de Ameaça dessas cores (a cor dos dados mostrando um 5 ou 6).

Os jogadores colocam seus marcadores de Ameaça com a face ara cima a sua frente de modo que sejam visto facilmente por todos os jogadores. Toda vez que um jogador receber um terceiro marcador de Ameaça de uma determinada cor, esse jogador sofre a penalidade correspondente. Há várias penalidades descritas na última página dessas regras.

Exemplo: A atual rolagem mostra um dado vermelho 5 e um dado amarelo 6.

Cada jogador (incluindo o 1º jogador) recebe um marcador de Ameaça vermelho e um amarelo.



2. Avance 1 espaço na reputação



Cada jogador agora tem a oportunidade de avançar **1 espaço na trilha de reputação.** O preço para fazer isso é determinado pelo dados. O preço a ser pago, em florins, é igual a soma de cada dado mostrando um1 ou um 2.

O jogador inicial vai primeiro. Se ele quiser avançar, ele paga a quantidade de florins ao banco, depois disso ele avança seu peão em 1 espaço. Um jogador não pode avançar sem pagar.

***Nota:** A primeira vez que um jogador avança, ele pega seu peão da prefeitura e coloca-o no espaço 1 na trilha de reputação.*

No sentido horário, os demais jogadores fazem o mesmo (se quiserem).

Se um jogador não tiver florins suficientes para avançar, então ele não pode fazer isso. De modo parecido, um jogador que tenha florins suficientes para avançar, mas não quiser pagar, também não se move.

A cada rodada, um jogador **só pode avançar 1 espaço** na trilha de reputação.

Se nenhum dado mostrar um 1 e/ou um 2, então **não é possível avançar** durante essa rodada.

***Exemplo:** a rolagem atual mostra um dado roxo 1 e um dado azul 2.*

Nessa rodada, avançar 1 espaço na trilha de reputação custa 3 florins.



***Exemplo:** O vermelho quer subir 1 espaço em reputação. Ele paga 3 florins e avança seu peão um espaço na frente da prefeitura.*





***Nota:** Os dados mostrando um valor de 3 ou 4 não têm nenhum efeito especial durante essa fase.*

Fase 3: Jogar cartas e realizar ações.

Aqui é onde está toda a diversão!

Regras gerais para essa fase:

- *Cada jogador começa essa fase com 5 cartas na mão.*
- *No seu turno, cada jogador, um depois do outro, joga exatamente 1 carta da sua mão e faz 1 das 6 ações possíveis.*
- *Isso continua até que cada jogador tenha jogado 4 cartas da sua mão e assim realizado 4 ações. Nesse ponto, a fase se encerra. (Cada ação pode ser realizada mais de uma vez se o jogador assim desejar).*
- *Depois disso, a fase se encerra.*

O primeiro jogador começa ao jogar **1 carta da sua mão**.
Com a carta jogador, ele **realiza 1 das 6 possíveis ações:**

I. Pegar 2 trabalhadores
I. Pegar de 1 a 6 florins
III. Descartar 1 marcador de Ameaça
IV. Construir 1 ficha de Canal
V. Construir 1 casa
VI. Recrutar 1 pessoa

Assim que o jogador inicial tiver jogado 1 carta e realizado 1 ação, o próximo jogador, no sentido horário, joga 1 carta e realiza 1 ação. Isso continua até que cada jogador tenha jogado 4 cartas da sua mão e, dessa forma, realizado 4 ações.

Depois, essa fase se encerra. Geralmente, nesse ponto, cada jogador ficará com 1 carta sobrando na mão.

***Nota:** Qualquer uma das 6 ações pode ser realizada com qualquer carta. Já que não há cartas que permitam você realizar uma ação específica.*

Vamos olhar uma carta mais de perto:

Anatomia de uma carta

Cor da carta
Há **cartas de 5 cores diferentes** (azul, marrom, vermelha, roxa e amarela). A frente e o verso de cada carta mostra sua cor.

Ações
As **primeiras 5 ações** estão descritas na bandeira (banner) encontrado do lado direito de cada carta. Com exceção da cor, essas 5 ações são sempre as mesmas.

Pessoa
A **seção de pessoa** da cada carta mostra um personagem diferente. Cada pessoa tem um preço diferente, efeito especial e grupo. Você encontra mais informações na seção de pessoas, na página 8.



As ações são:

I. *Pegar 2 trabalhadores*



Jogar 1 carta na pilha de descarte para pegar **2 trabalhadores da cor jogada**. Coloque esses trabalhadores visíveis na sua área de jogo.

Os trabalhadores não estão limitados pelos componentes. Se uma cor de trabalhador acabar, use peças para substituí-los de modo adequado.



***Exemplo:** O jogador joga uma carta vermelha e pega 2 trabalhadores vermelhos.*



II. *Pegar de 1 a 6 florins*



Jogue 1 carta na pilha de descarte e pegue **uma quantidade de** florins do banco **igual ao valor mostrado no dado da cor da carta jogada.** Coloque seus florins na sua área de jogo

Os florins não estão limitados pelos componentes. Os jogadores podem fazer trocas a qualquer momento.



***Exemplo:** O jogador joga uma carta amarela e pega 6 florins, que corresponde ao número mostrado no dado amarelo.*



III. Descartar 1 marcador de Ameaça e ganhar 1 ponto



Jogue 1 carta na pilha de descarte para **descartar 1 marcador de Ameaça da cor da carta jogada** de volta à reserva. Para cada marcador de Ameaça descartado assim, receba 1 ponto; avance seu peão 1 espaço na trilha de pontuação.

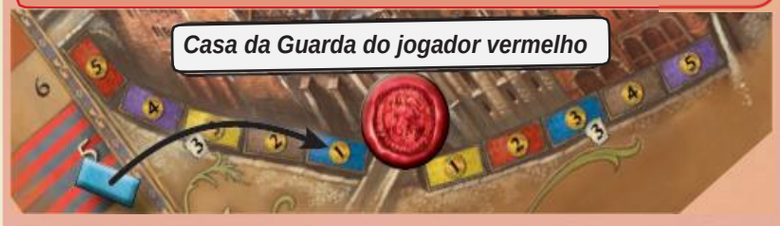
Nota: *Toda vez que um jogador* ***descarta 1 marcador de Ameaça,*** *ele ganha 1 ponto. Isso também vale quando descartar marcadores com a ajuda de uma pessoa. (Veja o Carcereiro/ Jailer, na página 1 do Suplemento).*



Exemplo: *O jogador joga 1 carta marrom no descarte. Ele devolve 1 marcador de Ameaça marrom e marca 1 ponto.*



IV. Construir uma ficha de Canal



Exemplo: *O jogador joga 1 carta azul e paga 1 florim para colocar 1 ficha de Canal no espaço azul adjacente ao seu selo.*



Cada jogador tem uma Casa de Guarda que comporta seu pequeno selo. Dessas casas de guarda, um canal está indo para a esquerda e outro para a direita. Cada seção de canal é dividido em 5 espaços de canal. Isso significa que cada jogador tem 2 seções de canal, cada um com 5 espaços, para um total de 10 espaços de canal. Esses canais só podem ser construídos pelo dono (aquele cujo selo está na cada de guarda).

A primeira construção de canal de um jogador será sempre uma das duas seções perto do seu selo. Em futuras ações de construção de canal, o jogador pode continuar na direção que começou, ou não. Um jogador sempre terá 2 opções quando construir um canal, a menos que uma seção esteja completa.

Para construir um canal, você primeiro deve jogar 1 carta **combinando com a cor do espaço de canal onde você deseja construir**. Além disso, **você deve pagar a quantidade de florins mostrada nesse espaço**. Depois disso, você coloca 1 ficha de Canal nesse espaço.

Se um jogador chegar no espaço 3 de uma seção, esse jogador marca 3 pontos no final da partida. Quando um jogador completa uma das suas duas seções de canal, ele pega a ficha de Estátua mais acima e pontuará os pontos impressos no final da partida. Cada jogador pode ganhar um máximo de 2 fichas de estátua.



O jogador receberá 3 pontos de vitória no final da partida.



O jogador pega a ficha de Estátua de cima e pontuará esses pontos no final da partida.

V. Construir uma casa



Jogue **1 carta com a face para baixo a sua frente** para mostrar que construiu uma casa. Para construir uma casa, você deve **pagar 1 trabalhador da mesma cor da casa que você quer construir**. Devolva o trabalhador pago para a reserva. Cada casa vale para seu dono 1 ponto no final da partida e pode acomodar uma pessoa (veja a próxima ação).

Exemplo: *O jogador joga 1 carta roxa com a face para baixo a sua frente. Ele devolve 1 trabalhador roxo para ser possível construir a casa.*



VI. Recrutar 1 pessoa

Jogue **1 carta em uma de suas casas vazias;** coloque a carta de tal maneira que a cor da casa permaneça visível. Você deve pagar o preço da carta, **mostrado no canto superior à esquerda.** Os florins pagos voltam ao banco.

Cada casa pode acomodar **exatamente 1 pessoa.**
A pessoa **pode ser de cor diferente** da cor da casa.



Exemplo: *O jogador já tinha uma casa a sua frente. Ele decide jogar o Príncipe (Prince). Para isso, ele deve pagar 9 florins ao banco.*

Você pode ativar suas pessoas para fazer uso de várias vantagens.
Antes de ver como uma carta de Pessoa é ativada, vamos olhar melhor a seção de pessoa de uma carta.

Seção de pessoa de uma carta

Preço: A parte de cima da carta mostra o preço, em florins, a ser pago para recrutar essa pessoa.



Pontos: O número pequeno abaixo do preço indica o número de pontos que essa pessoa vale no final da partida, se estiver na área de jogo do jogador. (Os pontos são sempre 1/3 do preço)

Ícone de ativação: Esse ícone, localizado à esquerda do retrato da pessoa, indica quando e como essa pessoa é ativada. Você achará mais informações a seguir e na próxima página.



Nome e benefício: Abaixo do ícone de ativação, você encontrará o nome da pessoa e o benefício que receberá quando ativar essa pessoa



Grupo: Cada pessoa pertence a um dos 11 tipos diferentes de pessoas. Algumas cartas se referem ao grupo. Quando esse for o caso, só essas cartas que pertencem a esse grupo são consideradas.





*Recrutar o Príncipe custa **9 florins**.*

*O Príncipe vale **3 pontos no final**.*

***Um trabalhador amarelo** deve ser pago para ativar o benefício do Príncipe.*

*Quando ativado, o jogador se beneficia do **efeito do texto**.*

*O Príncipe faz parte do grupo **Nobre**.*
Os 11 diferentes grupos de pessoas são:

- ***Artista***
- ***Burocrata***
- ***Castelo***
- ***Artesão***
- ***Igreja***
- ***Músico** (Entertainer)*
- ***Comerciante***
- ***Nobre***
- ***Protetor***
- ***Estudioso***
- ***Submundo***

Ativando uma pessoa

No seu turno, você pode ativar uma ou mais pessoas suas.

Pessoas com um ícone"seta"  são ativadas imediatamente depois de jogadas

Pessoas com um dos 5 "trabalhadores"  ou ícone "loop infinito" 

podem cada uma ser ativada durante o seu turno.

E pessoas com o ícone de "louro"  só são ativados durante a pontuação final

Ativar uma pessoa permite que você se beneficie do texto escrito na carta.



Aqui estão os 4 símbolos descritos mais detalhadamente:



A pessoa com um ícone de "seta" tem um efeito de **uso único** que é ativado imediatamente depois de ser jogada. Essas pessoas não podem ser ativadas durante a partida, a menos que voltem para a mão do jogador e sejam jogadas de novo.

***Exemplo:** O jogador joga o Alquimista e imediatamente pega 6 florins do banco.*





A pessoa com o ícone "trabalhador" pode ser ativada **uma vez por rodada** (ou seja, uma vez na Fase 3). Você deve pagar um trabalhador da cor descrita (que não é necessariamente a cor da pessoa). Esse trabalhador é devolvido à reserva. Depois, você se beneficia do texto mostrado na carta.

Para mostrar que essa pessoa foi ativada durante uma rodada, gire essa pessoa em 90°.

***Exemplo:** O jogador ativa o Servo (Servant) pagando um trabalhador vermelho.*
O Servo permite que o jogador compre 1 carta de pilha.



Há **3 tipos** de pessoas com o ícone "loop infinito".

O **primeiro tipo** pode ser ativado **uma vez por rodada**, parecido com as cartas com "ícone" de trabalhador. O texto dessas cartas geralmente diz "uma vez por rodada" na sua descrição.

Ativar essas pessoas não custa nada.
Para mostrar que tal pessoa foi ativada, gire essa pessoa em 90°, deixando-a deitada.

O **segundo tipo** melhora uma ação para esse jogador.
As pessoas desse tipo são usadas automaticamente **toda vez** (até mais do que uma vez numa mesma rodada) que a ação correspondente é realizada. Essas ações não têm custo.

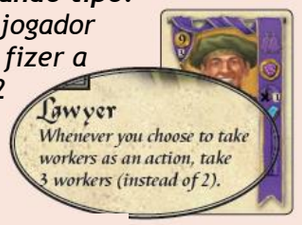
O **terceiro tipo** é muito parecido com o segundo tipo: essas pessoas dão aos jogadores uma vantagem quando diferentes situações ocorrem (por exemplo, quando "comprar cartas" ou "avançar").

As pessoas desse tipo são ativadas automaticamente **a qualquer momento** que a situação correspondente ocorrer na partida. (De modo que se a situação ocorrer mais do que uma vez numa mesma rodada, essa pessoa será ativada mais de uma vez também).

Exemplo do primeiro tipo: *Ativar o Contador permite que o jogador pegue 2 florins.*



Exemplo do segundo tipo: *Toda vez que o jogador com o Advogado fizer a ação de "pegar 2 trabalhadores", ele pega 3 em vez de 2.*



Exemplo do terceiro tipo: *O jogador com o Inventor compra até 6 cartas durante a Fase 1. Então ele fica com 1 carta extra na mão (total de 6).*



As pessoas com o ícone de "louro" são usadas durante a **pontuação final**. SOMENTE na pontuação final que essas pessoas são ativadas automaticamente. O jogador recebe a **quantidade de pontos indicados na carta.**

Exemplo: *O Bispo é automaticamente usado durante a pontuação final. Para cada 2 trabalhadores na sua área de jogo, o jogador recebe 1 ponto.*



Informação geral:

- Cartas que precisam ser ativadas (ícone de "trabalhador" ou ícone "loop infinito") **podem ser usadas antes ou depois de jogar uma carta**. O jogador pode ativar algumas cartas antes e algumas depois. É possível ativar uma pessoa que acabou de ser recrutada (ícone de "trabalhador" ou com ícone de "loop infinito") imediatamente depois de colocar essa carta em jogo.
- Ativar uma pessoa pode alterar as regras normais do jogo.

Exemplo da ativação de uma pessoa que altera as regras normais:
O jogador ativa o Cocheiro ao devolver um trabalhador amarelo à reserva.

*O Cocheiro permite que o jogador imediatamente jogue outra carta da sua mão, **realizando outra ação durante o mesmo turno** (isso vai contra as regras normais do jogo).*

*Isso significa que o trabalhador tem uma carta a menos na mão. Ele terminará a rodada **sem nenhuma carta** na mão (enquanto os demais jogadores terminam seus turnos com 1 carta na mão). No começo da próxima rodada, ele completará sua mão com 5 cartas como de costume.*



Nota: *A maioria das cartas são autoexplicativas. Mas, há algumas cartas e combinações que podem exigir explicações adicionais. Essas explicações estão no Suplemento.*

Fase 4: Verificar as 3 maiorias e mudar o jogador inicial

A essa altura da rodada, os jogadores verificam se um deles tem ou não a maioria e então pode virar seu correspondente marcador de Maioria mostrando o lado colorido. Os elementos a seguir são verificados seguindo a ordem:

Reputação

Se um **único jogador** ocupar a posição mais à frente na trilha da reputação (num número maior do que qualquer outro jogador), esse jogador pode virar seu **marcador de Maioria na Reputação** mostrando o lado colorido.

Pessoas

Se um jogador tiver mais pessoas na sua área de jogo do que qualquer outro jogador, ele pode virar seu **marcador de Maioria de Pessoas**, mostrando o lado colorido. O número de pessoas é comparado com os outros jogadores individualmente. Então, um jogador **não precisa** ter mais pessoas do que os outros jogadores juntos.

Canal

Se um jogador, contando suas duas seções de canais, tiver construído mais fichas de Canal do que qualquer outro jogador, ele pode virar seu **marcador de Maioria de Canal**, mostrando o lado colorido.

Essas regras se aplicam a todas as 3 maiorias:

- Um jogador precisa ter realmente a maioria para poder virar seu marcador para o lado colorido.
- Uma vez virado, o marcador ficará mostrando seu lado colorido pelo resto da partida. Ou seja, um marcador virado indica que aquele jogador teve uma vez, em algum momento da partida, a maioria naquela área.
- Se um outro jogador passar a ter a maioria, então esse jogador também deverá virar seu marcador de Maioria correspondente no final da rodada. Isso significa que no final da partida, mais do que um jogador podem pontuar pelo marcador de Maioria de uma determinada seção.

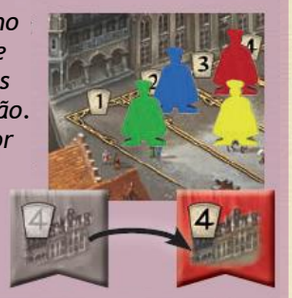
Mudar o jogador inicial

Depois de verificar as 3 maiorias, os jogadores endireitam as cartas que tinham girado (se houver alguma) e o brasão de jogador Inicial é passado para o próximo jogador no sentido horário. Então uma nova rodada começa.



Reputação *Pessoas* *Canal*

Exemplo: *O Vermelho está sozinho à frente dos demais jogadores na trilha de reputação. Ele vira seu marcador de Maioria na Reputação para o lado colorido.*



Exemplo: *O Azul tem 6 pessoas na sua área de jogo, o Amarelo tem 5, e o Vermelho e o Verde têm 4 pessoas cada. O Azul vira seu marcador de Maioria de Pessoas para o lado colorido.*



Exemplo: *O Verde construiu um total de 7 fichas de Canal, o Vermelho 6, o Amarelo 2 e o Azul não construiu nenhum canal. O Verde vira seu marcador de Maioria de Canal para o lado colorido.*



Exemplo: *O Vermelho e o Amarelo compartilham da primeira posição na trilha de reputação. Nenhum jogador tem permissão para virar seu marcador de Maioria na Reputação nesse turno.*





Fim de partida e pontuação final

A partida termina no final da rodada na qual uma das pilhas ficar sem cartas. (**Exceção:** veja a página 4)

Agora cada jogador pontua:

Pessoas

O jogador recebe pontos por cada pessoa na sua área de jogo.



*O Príncipe dá ao seu dono **3 pontos**.*

Casas

Por cada casa que o jogador tenha construído, ele recebe 1 ponto. Se a casa está ou não ocupada, não faz diferença.



Cada casa **vale 1 ponto.**

Benefícios (das pessoas)

Por cada pessoa com o ícone de "louro", seu dono recebe os pontos indicados nessa carta.



O Bispo vale 1 ponto por cada 2 trabalhadores na área de jogo do seu dono.

Marcadores de Maioria

Cada marcador de Maioria que o jogador tenha mostrando o lado colorido vale 4 pontos.



= 4 pontos

Canal

Cada 3º canal (espaço 3 de uma seção) que o jogador construiu nas suas seções, vale 3 pontos. Cada Estátua coletada também vale para seu dono os pontos mostrados.



O jogador marca **3 pontos** por sua ficha de Canal construída no 3º espaço e **7 pontos** pela estátua.



Reputação

Por ultimo, os jogadores marcam os pontos indicados no espaço que alcançaram na trilha de reputação.



O Verde ganha **7 pontos** por alcançar esse espaço na trilha de reputação.

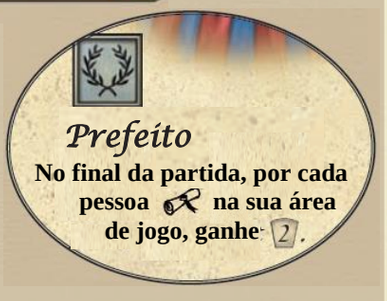
Os jogadores movem seus peões na trilha de pontuação para registrar sua pontuação. Quando um jogador tiver mais de 50 pontos, ele pega a ficha de 50/100 pontos e continua movendo seu peão a trilha. Se um jogador chegar a mais de 100 pontos, ele vira sua ficha para indicar sua pontuação. **O jogador com mais pontos é o vencedor.** No caso de um empate, vence aquele com mais florins. Se o empate persistir, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Exemplo de uma pontuação final: O jogador tem as cartas a seguir na sua área de jogo.



- *Por suas pessoas, ele pontua 3 + 1 + 2 + 0 + 2 =* ***8 pontos****.*
- *Ele marca 1 ponto por cada uma das 6 casas que construiu =* ***6 pontos****.*
- *O Prefeito mostra um ícone de "louro", permitindo que o jogador marque 2 pontos por cada Burocrata na sua área de jogo. Ele tem as seguintes pessoas no seu grupo de Burocratas: o Prefeito (Mayor) e o Conselheiro (Councilman), obtendo 2 x 2 =* ***4 pontos****.*
- *Ele marca 4 pontos por cada marcador de Maioria mostrando o lado colorido. Ele obteve maioria em pessoas e reputação durante o jogo (2 x 4 points) =* ***8 pontos****.*
- *Ele construiu uma ficha de Canal num 3º espaço =* ***3 pontos****.*
- *Seu peão está no 6º espaço na trilha de reputação =* ***7 pontos***

A pontuação final do jogador é de ***36 pontos****.*





Eventos de Ameaça – O que acontece quando um círculo está completo...

Toda vez que um jogador recebe um **3º marcador de Ameaça de uma única cor** na sua área de jogo, ele fica com um círculo completo e esse jogador sofre um dano (penalidade). Cada cor tem sua própria penalidade:





Inundação:
Você **deve** devolver **todos seus trabalhadores** à reserva.



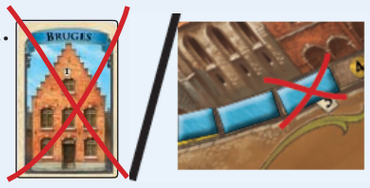
Praga:
Você **deve descartar uma pessoa** a sua escolha da sua área de jogo (não da sua mão).



Saque (Raid):
Você **deve** devolver **todos os seus florins** ao banco.



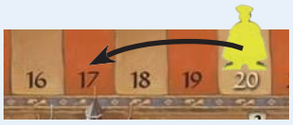
Incêndio:
OU descartar uma das suas **casas** construídas, **OU** descartar uma das suas **fichas de Canal** construída.
Se você não tiver nenhuma das duas, então você não perde nada.



Nota: *Se você descartar uma casa que tenha uma pessoa nela, pegue essa pessoa de volta para sua mão.*
Nota: *Se você devolver a última ficha de Canal de uma seção completa,* ***você não devolve a estátua****. Mas, você não receberá outra estátua se completar essa seção de canal de novo.*
Note: *Não podem existir lacunas (espaços vazios) numa seção de canal.*



Intriga:
Você perde 3 pontos.
A pontuação de um jogador não fica abaixo de 0.



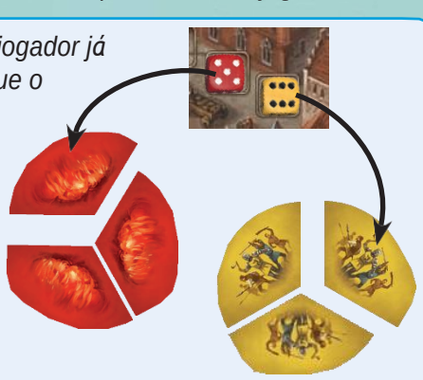
Depois de resolver o dano, devolva todos os 3 marcadores de Ameaça da cor correspondente para a reserva. Isso significa que o próximo marcador que você receber dessa cor será o seu "primeiro".

Importante: *Os jogadores* ***não*** *marcam pontos quando devolvem os marcadores de Ameaça depois de sofrerem dano.*

Nota: *É possível que um jogador sofra várias penalidades no mesmo turno. No caso desse turno azarado, o jogador decide em qual ordem as penalidades serão aplicadas.*

Nota: *Se não houver marcadores de Ameaça suficientes na reserva, distribua os marcadores na ordem do turno e imediatamente aplique a penalidade. Dessa forma, a reserva volta a ter marcadores para todos os jogadores.*

Exemplo: *Depois de rolar os dados, há um vermelho 5 e um amarelo 6. O jogador já tem dois marcadores de Ameaça dessas cores a sua frente. Isso significa que o terceiro marcador de cada cor causará danos.*



O ***incêndio (vermelho)*** *significa que o jogador deve descartar uma de suas casas construídas ou fichas de Canal. Já que ele não construiu nenhuma ficha de Canal, ele* ***descarta 1 casa****.*

O ***ataque (amarelo)*** *significa que o jogador deve* ***perder todos seus florins****. Ele devolve todos os florins que possui ao banco.*

Por ultimo, ele devolve todos os seus marcadores de Ameaça amarelos e vermelhos à reserva. Ele está a salvo dessas ameaças por enquanto...

© 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH
Versão em inglês por:
© 2013 Z-Man Games, Inc.
31, rue des Coopératives, Rigaud
Québec, Canada, J0P 1P0
Dúvidas, comentários e pedidos:
www.zmangames.com info@zmangames.com

Designer: Stefan Feld
Ilustração: Michael Menzel

Agradecimento: Os participantes do The Gathering of Friends2013. Obrigado a todos pelos comentários e sugestões!