Village

Deixe sua marca na história



Um jogo de Inka & Markus Brand
para 2 a 4 jogadores de 14+ anos

‡ Introdução ‡

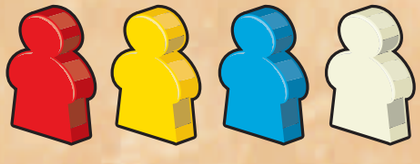
A vida nesta Vila é muito difícil. Mas, ao menos, ela proporciona aos seus moradores oportunidades distintas de crescimento. Por exemplo: alguns moradores fazem sua carreira profissional na Câmara do Conselho, alguns no Mosteiro, enquanto que outros decidem virar viajantes e saem para conhecer o mundo...

No jogo, cada jogador controla o destino de uma família e deseja levar sua família à notoriedade.

Mas nunca se esqueça da coisa mais importante: o tempo nunca para e, eventualmente, os membros da família passam dessa para melhor. Os moradores que deram o seu melhor e trabalharam duro durante a vida podem vir a ser imortalizados na história da Vila e, consequentemente, seus feitos aumentam a fama de sua família.

‡ Componentes ‡

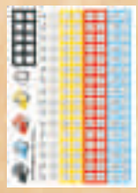
44 membros de família (familiares)
(11 vermelhos, 11 amarelos, 11 azuis, e 11 brancos)



4 monges
(pretos)



1 cartela de adesivos



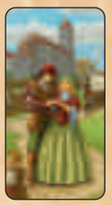
32 marcadores
(8 vermelhos, 8 amarelos, 8 azuis, 8 brancos)



6 cubos de peste



1 marcador de jogador inicial



1 anel de líder da vila
(marcador de próximo jogador inicial)



72 cubos de influência
(18 marrons, 18 rosas, 18 laranjas, 18 verdes)



2 sacos de pano
(1 verde, 1 preto)



40 fichas de mercadorias
(8 pergaminhos, 8 cavalos, 8 arados, 8 touros, 8 carroças)



24 fichas de fregueses
face verso



15 moedas



20 sacas de grãos



3 cartões de preparação de início de rodada



1 cartão de resumo geral das ações da Missa.



4 fazendas



1 tabuleiro



‡ Preparação Inicial ‡

Antes do início da primeira partida, *cada familiar deverá possuir um número colado em sua peça. Assegure-se de colocar o mesmo número em cada lado da peça.*

Existem: 4x  3x  2x  2x  *de cada cor.*

Aplique o adesivo transparente (sem numeração) em cada lado das peças de Monge. (Isto serve para deixá-los indistinguíveis ao tato das outras peças quando forem tiradas do saco de pano preto.) Os adesivos que sobraram são peças de reposição.



1. Posicione o **tabuleiro** no centro da mesa. Ele mostra a Vila e suas distintas áreas.

A) Colheita dos Grãos
B) Família
C) Corporações de Ofício
D) Mercado
E) Jornada
F) Câmara do Conselho
G) Mosteiro
H) Poço dos Desejos
I) Livro de Registro
J) Vala Comum

2. Cada jogador escolhe uma cor. Em seguida, deve-se pegar a **Fazenda** de sua cor e colocá-la a sua frente. A sua Fazenda é o lar dos membros de sua Família e você pode armazenar nela quantos cubos de influência e mercadorias desejar. Entretanto, cada Fazenda só pode armazenar no máximo 5 sacas de grãos. O marcador do tempo de vida de sua família corre ao redor da borda de sua Fazenda (no tabuleiro individual).



3. Pegue **11 membros de sua família** e **8 marcadores** de sua cor. Coloque em sua Fazenda, os 4 membros de sua família que possuem o número "1" na peça. Eles são a primeira geração de sua família. Os familiares restantes representam as futuras gerações e, como eles ainda não nasceram, deixe-os de lado por enquanto.

4. Coloque um de seus marcadores na nuvem que está **ao lado direito da ponte** (no tabuleiro de sua Fazenda). Coloque outro de seus marcadores na **trilha de pontuação** (espaço "0" representado por um **livro** no canto superior esquerdo) ao redor do tabuleiro.



5. Dê **1 moeda** para cada jogador e todos devem colocá-la perto de suas Fazendas. Coloque as moedas restantes em uma reserva geral perto do tabuleiro.

6. Embaralhe as **fichas de fregueses** com a face para cima e coloque-as próximas ao mercado em uma pilha com a face para cima. De acordo com o número de jogadores, vire certo número de fichas com o verso para cima e adicione-as ao Mercado:

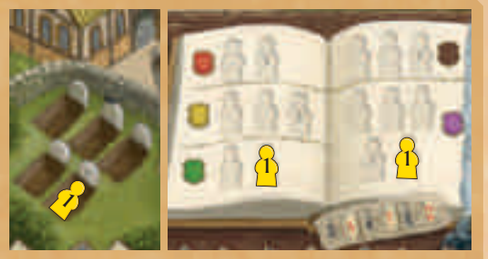
- Em uma **partida com 4 jogadores:** coloque uma ficha em cada um dos 10 espaços.
- Em uma **partida com 3 jogadores:** o espaço de número "4" permanece vazio.
- Em uma **partida com 2 jogadores:** os espaços de número "3" e "4" permanecem vazios.



Exemplo de uma partida com 3 jogadores

7. Se você for jogar uma partida com menos de 4 jogadores, use membros de família de **uma cor que não foi escolhida** para reduzir o número de espaços disponíveis no **Livro de Registro** e na **Vala Comum**.

- Em uma **partida com 3 jogadores:** coloque um membro de uma família não utilizada em cada espaço de número "4" no Livro de Registro e na Vala Comum.
- Em uma **partida com 2 jogadores:** coloque um membro de uma família não utilizada em cada espaço de número "3" e "4" no Livro de Registro e na Vala Comum.



Exemplo de uma partida com 3 jogadores

8. Coloque o **Anel de Líder da Vila** (marcador de próximo jogador inicial) em seu espaço designado na Câmara do Conselho.



9. Coloque as **fichas de mercadorias** (cavalos, touros, carroças, arados, e pergaminhos) próximas ao tabuleiro como uma reserva geral.

10. Coloque as **sacas de grãos**, os **cubos de influência**, e os **cubos de peste** próximos ao tabuleiro como uma reserva geral. Ainda, deixe perto o **saco de pano da cor verde**.

11. Coloque os **4 Monges** dentro do **saco de pano da cor preta** e deixe-o próximo ao Mosteiro.

12. Pegue o **Cartão de Preparação de Início da Rodada** que corresponde ao número de jogadores da partida e deixe-o perto. Retorne os demais cartões para dentro da caixa. Em seguida, coloque o **Cartão de Resumo Geral das Ações da Missa** próximo ao tabuleiro.

13. O jogador mais velho recebe o **Marcador de Jogador Inicial** e começa a partida.

‡ Jogando Village ‡

Village é jogado ao longo de várias rodadas nas quais você controla o destino dos membros de sua família colocando-os sabiamente nos locais da Vila. Membros da família na sua Fazenda garantem uma boa colheita, no Mosteiro eles geram pontos de prestígio, e na Câmara do Conselho eles lhe proporcionam pontos de prestígio e privilégios. Aqueles que decidem aventurar-se pelo mundo podem ganhar prestígio, influência ou dinheiro dependendo de seu destino. Familiares nas Corporações de Ofício possibilitam a produção de mercadorias. Tanto mercadorias quanto grãos podem ser trocados por pontos de prestígio no Mercado.

As várias áreas da Vila permitem ações diferentes. Cada área possui um espaço de ação associado onde você pode ganhar diferentes tipos de cubos de influência e realizar certas ações. Isso significa que você deverá escolher sabiamente, uma vez que os tipos de influência e as ações específicas raramente se correspondem...

Ainda, muitas dessas ações custam tempo e, assim como a vida real, os membros mais velhos da família, eventualmente, passam dessa para melhor. Quando um membro da família morre, a sua carreira determina se ele ganha um lugar na história da Vila ou não.

O jogo termina quando ou o Livro de Registro ou a Vala Comum estão totalmente cheios. Até esse ponto mais uma vez você ganha pontos pelas diferentes áreas da Vila. O jogador com o maior número de pontos de prestígio ganha o jogo.

‡ Jogando uma Rodada ‡

‡ Em Geral ‡

No início de cada rodada, prepare **os espaços de ação** com **cubos de influência** e **cubos de peste**.

Em seguida, começando com o jogador inicial, os jogadores se revezam realizando ações.

No seu turno, pegue **1 cubo** de um espaço de ação e realize a ação desse espaço.

Quando o último cubo for pego, a rodada atual termina. Comece uma nova rodada preenchendo mais uma vez o saco de pano verde e preparando os espaços de ação.

‡ Cubos de Influência e Cubos de Peste ‡

Os cubos de influência são necessários para a realização de determinadas ações na Vila. Os seguintes tipos de influência estão presentes:

cor:	representa:	é necessário para:
laranja	**habilidade**	Corporações de Ofício, Jornada
verde	**persuasão**	Mercado, Câmara do Conselho
marrom	**fé**	Mosteiro, Jornada
rosa	**conhecimento**	Corporações de Ofício, Jornada

preto — Os cubos pretos não são um tipo de influência. Eles são cubos de peste (peste negra) que reduzem o tempo de vida dos membros de sua família.

‡ Preparando os Espaços de Ação ‡

O **Cartão de Preparação de Início de Rodada** mostra quantos diferentes cubos de influência você deve pegar da reserva e adicionar ao **saco de pano verde** no início de cada rodada. Ainda, você deve obrigatoriamente adicionar ao saco de pano verde **todos** os cubos de peste disponíveis.

Uma vez que os cubos estão no saco de pano verde, misture-os completamente. Em seguida, distribua certo número de cubos retirados **aleatoriamente** em cada espaço de ação no tabuleiro. O número de cubos que serão distribuídos para cada espaço de ação é mostrado no Cartão de Preparação de Início de Rodada.



Exemplo de uma partida com 3 jogadores

A propósito: *Menos cubos serão comprados do saco de pano verde do que adicionados ao mesmo. Logo, haverá cubos remanescentes dentro do saco de pano verde a cada rodada e eles serão misturados junto com os cubos adicionados no início de cada rodada.*

Nota: Se houver disponível na reserva menos cubos de Influência de uma cor do que o número que você deveria adicionar ao saco de pano verde, você deverá adicionar apenas o restante disponível dessa cor. (Uma vez que alguns cubos permanecem dentro do saco de pano verde a cada rodada, você ainda será capaz de preparar os espaços de ação).

Em seguida, o jogador inicial começa a rodada iniciando seu turno.

‡ Realizando seu Turno ‡

No seu turno, você **deve obrigatoriamente** pegar **1** cubo de influência ou **1** cubo de peste de um espaço de ação a sua escolha.

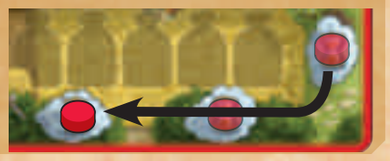
Se for um **cubo de influência**, coloque-o em sua Fazenda. (Você pode armazenar a quantidade que quiser de cubos de influência na sua Fazenda).

Se for um **cubo de peste**, retorne-o imediatamente à reserva e perca 2 de Tempo. Isto significa que você deve mover, em sentido horário, o seu marcador de tempo de vida em 2 espaços adiante.
(*Veja "Avançando o Tempo" ao lado direito)*

Em seguida, você pode realizar a ação pertencente ao espaço de ação do qual você pegou o cubo de influência ou o cubo de peste. Você **não é obrigado** a realizar a ação do espaço, podendo somente pegar o cubo de influência ou de peste.
Exceção: o Dia de Mercado **deve obrigatoriamente** ser realizado.
(Veja "Mercado" na página 7)

Exemplo:
Pedro pega um cubo de peste do espaço de ação da "Colheita dos Grãos".
Ele, imediatamente, retorna o cubo de peste à reserva e move o seu marcador de tempo de vida em 2 espaços adiante, em sua Fazenda.
Em seguida, ele pode realizar a ação do espaço de ação da Colheita dos Grãos.





‡ Avançando o Tempo ‡

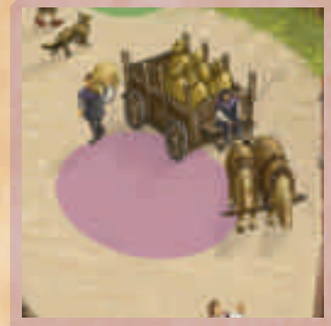


Toda vez que você realizar uma ação que custa Tempo (cada ampulheta representa 1 passagem de tempo), você deve avançar seu marcador de tempo de vida (em sentido horário) o número apropriado de espaços. Além disso, você perde 2 de Tempo (avança seu marcador em 2 espaços) toda vez que pegar um cubo de peste.



Assim que seu marcador **passar pela Ponte**, um dos membros mais velhos da sua família passa dessa para melhor.
(Veja "Um membro da família passou dessa para melhor", página 10)

‡ As Ações ‡



‡ Colheita dos Grãos ‡

Se você tiver **1 ou mais** membros da sua família em sua Fazenda, você pode realizar a Colheita dos Grãos. Imediatamente pegue **2 sacas de grãos** da reserva e coloque-as no local apropriado em sua Fazenda. Se você não tiver nenhum membro da sua família em sua Fazenda, você não pode realizar essa ação!



Pegue **3 sacas de grãos**, se você possuir um cavalo e um arado além de pelo menos um familiar em sua Fazenda.



Pegue **4 sacas de grãos**, se você possuir um touro e um arado além de pelo menos um familiar em sua Fazenda.



(Você nunca pode realizar mais de **1** combinação. Por exemplo: vários membros de sua família, mais de um cavalo, touro ou arado não são de nenhum uso adicional durante a Colheita dos Grãos).

As suas mercadorias não são gastas durante a Colheita dos Grãos. Logo, por exemplo, se você usar um touro e um arado para a Colheita dos Grãos, **você não precisa descartá-los**. Os membros da sua família permanecem em sua Fazenda.

Nota: Cada Fazenda possui uma capacidade máxima de 5 sacas de grãos! Você nunca pode possuir mais de 5 sacas de grãos em sua Fazenda de uma só vez.



‡ Família ‡

Esta ação representa o nascimento do mais novo membro de sua Família. Imediatamente, pegue da reserva um membro da sua família (da sua cor) e coloque-o em sua Fazenda. Você deve obrigatoriamente pegar sempre o membro da sua família que possua **a menor numeração** disponível na reserva.

Exemplo:

João possui um familiar de numeração "2", dois de numeração "3", e dois de numeração "4" sobrando na reserva. Ele deve pegar obrigatoriamente o de numeração "2".



Importante: Ao invés de pegar um familiar da reserva, você pode realizar esta ação para retornar 1 dos membros da sua família já empregado (que está em um espaço de ação e que não esteja falecido) do tabuleiro para a sua Fazenda.

Nota: Os membros da sua família colocados nos espaços de ações no tabuleiro (ou adicionados ao saco de pano preto por meio da ação do Mosteiro) devem **sempre** vir diretamente de sua Fazenda.



‡ Corporações de Ofício ‡

Esta ação lhe permite produzir 1 mercadoria em uma das 5 Corporações de Ofício. (Pegue a **ficha de mercadoria** correspondente e coloque-a próxima a sua Fazenda). No Moinho, você ganha 2 moedas ao invés de uma mercadoria.

Há duas maneiras de produzir uma mercadoria. Em cada Corporação de Ofício (com exceção do Moinho), você pode escolher:

a) Pagar a mercadoria com seu Tempo
(para isso, você deve possuir um membro da sua família na Corporação de Ofício).
OU
b) Pagar a mercadoria com cubos de influência
(ou sacas de grãos dependendo da mercadoria).

‡ a) Adquirindo mercadorias pagando com Tempo ‡

Se você quiser pagar uma mercadoria usando seu Tempo, você primeiro precisa que o membro da sua família aprenda a técnica de produção. Retire da sua Fazenda um membro da sua família e coloque-o na Corporação de Ofício que deseja usar. Isto requer que você pague certo número de Tempo (o número de ampulhetas à esquerda do familiar de cor cinza que está no telhado da Corporação de Ofício escolhida).
Em seguida, você pode imediatamente produzir a mercadoria correspondente pagando a quantidade de Tempo (representado pela ampulheta) indicado dentro do círculo com uma seta que se encontra no telhado da Corporação de Ofício (este círculo está à direita do familiar de cor cinza).

Exemplo:
Pedro deseja construir uma carroça. Ele retira de sua Fazenda um membro de sua família e coloca-o na Marcenaria (que lhe custa dois de Tempo para o aprendizado) e assim produz a carroça (que lhe custa mais dois de Tempo). Em seguida, ele pega uma ficha de carroça da reserva e a coloca perto de sua Fazenda.

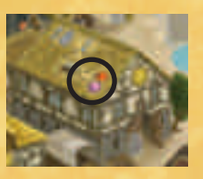


O membro da sua família permanece na Corporação de Ofício (no estabelecimento, e não no espaço de ação normal) até o final do jogo (ao menos que ele passe dessa para melhor ou retorne para sua Fazenda devido à ação do espaço de ação da "Família"). Enquanto o membro da sua família permanecer na Corporação de Ofício, você pode produzir a mercadoria novamente por meio da ação do espaço de ação das Corporações de Ofício. Para fazer isso, você deve pagar somente a quantidade de Tempo indicada no círculo com a seta (que se encontra no telhado e à direita do familiar de cor cinza), uma vez que o membro da sua família já encontra-se treinado.

Nota: Familiares só podem produzir as mercadorias referentes ao tipo de Corporação de Ofício em que eles foram posicionados. (Por exemplo: a Forja somente pode produzir arados, não pergaminhos).
Não há limite para a quantidade de membros de família, independente das cores, que possam ser colocados nos estabelecimentos das Corporações de Ofício. (Por exemplo: em uma partida com 4 jogadores, todos podem colocar membros de sua família na Forja).
(**Exceção:** os jogadores **não** podem colocar familiares no Moinho).

‡ b) Adquirindo mercadorias pagando com Cubos de Influência (ou Sacas de Grãos) ‡

Independente de você possuir ou não um dos membros da sua família em uma Corporação de Ofício, você pode comprar a mercadoria que o estabelecimento produz pagando cubos de influência (ou sacas de grãos nos Estábulos). Retorne os cubos pagos para a reserva.



Você **não precisa** ter um membro da sua família em uma Corporação de Ofício. (No exemplo anterior, Pedro poderia ter comprado uma carroça pagando 1 cubo de influência laranja e 1 cubo de influência rosa – os cubos de influência são retornados para a reserva – sem ter colocado um dos seus familiares no estabelecimento e perdido Tempo).

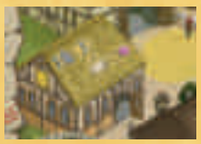
Resumos dos custos nas diferentes Corporações de Ofício:



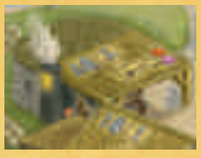
Marcenaria:
a) Para colocar um membro da família:
Para construir uma carroça:
b) Para comprar uma carroça usando cubos de influência:



Estábulos:
a) Para colocar um membro da família:
Para criar um cavalo OU um touro:
b) Para comprar um cavalo OU um touro usando sacas de grãos:



Biblioteca:
a) Para colocar um membro da família:
Para fazer um pergaminho:
b) Para comprar um pergaminho usando cubos de influência:



Forja:
a) Para colocar um membro da família:
Para construir um arado:
b) Para comprar um arado usando cubos de influência:



Moinho:
Familiares não podem ser colocados aqui. Ao invés, pague 2 de Tempo e 2 sacas de grãos (retorne-as para a reserva) em troca de 2 moedas.

Nota: não há limite para a quantidade de mercadorias e de moedas que um jogador possa ter. Se esses itens esgotarem-se na reserva, marque as unidades adicionais de outra forma (você pode anotar em um papel, por exemplo).



‡ Mercado ‡

Esta ação dá início ao Dia de Mercado em que **todos os jogadores** podem participar.
Esta ação deve obrigatoriamente ser realizada. Não é possível optar por somente pegar o cubo de influência ou de peste sem iniciar o Dia de Mercado. Entretanto, mesmo realizando o Dia de Mercado, os jogadores podem optar por não servir a nenhum freguês.

O jogador que acionou a ação será o primeiro jogador a servir a um freguês disponível. Fregueses disponíveis são aqueles que estão dentro dos espaços de borda azul. (Os fregueses que estão nos 5 espaços restantes não podem ser servidos, pois ainda estão na fila de espera).

Cada freguês deseja certas mercadorias e/ou sacas de grãos. Para servir a um freguês, retorne as mercadorias requeridas e/ou a quantidade de sacas de grãos requerida para a reserva. (Você retorna esses produtos para a reserva, pois você os vendeu para o freguês). Em seguida, pegue a **ficha do freguês que comprou de você** e coloque-a com a face virada para baixo perto de sua Fazenda. No final do jogo, este freguês vale a quantidade de pontos de prestígio indicada em sua ficha.

Após o jogador inicial, em sentido horário, os jogadores restantes realizam os seus turnos. Cada jogador deve escolher **1** dos fregueses remanescentes. Entretanto, **em adição** às mercadorias e/ou às sacas de grãos requeridas, os demais jogadores ainda devem pagar **1 cubo de influência da cor verde** e **1 de Tempo**. Os jogadores que não desejarem servir a um freguês ou que não possuírem os produtos para venda (além do cubo de influência de cor verde) são obrigados a passar a vez e não podem reentrar depois nesse mesmo Dia de Mercado. Quando for novamente a vez do jogador que iniciou o Dia de Mercado, ele pode servir a outro freguês disponível. Porém, agora, ele também tem que pagar 1 cubo de influência da cor verde e 1 de Tempo. (Somente a primeira venda do jogador que iniciou o Dia de Mercado é de graça).

O Dia de Mercado continua em sentido horário até que todos os fregueses tenham sido servidos ou até que todos os jogadores tenham passado a vez.
Após, o Dia de Mercado chega ao fim. Dependendo do número de jogadores, preencha os espaços de borda azul com novos fregueses. Isto é realizado movendo, por ordem de chegada, os fregueses que estavam na fila de espera. Em seguida, preencha os espaços da fila de espera com novos fregueses retirados da pilha reserva. (Se, durante o Dia de Mercado, nenhum freguês vier a ser servido, as fichas dos fregueses permanecem no mesmo lugar).

Nota: Pode ocorrer que, em um determinado momento do jogo, todos os fregueses venham a ser servidos. Logo, os espaços (tanto os de borda azul quanto a fila de espera) do Mercado ficarão vazios durante o resto do jogo.

Exemplo: Dia de Mercado em uma partida com 3 jogadores

João inicia o Dia de Mercado pegando o cubo de influência do espaço de ação do Mercado.
*Ele retorna **1 cavalo** e **1 arado** para a reserva e pega a ficha do freguês que ele serviu, colocando-a com a face para baixo perto de sua Fazenda. Esse freguês lhe dará 6 pontos de prestígio ao final do jogo.*



*Agora é a vez do turno da Aline. Ela deseja vender para o freguês que quer 3 sacas de grãos. Mas primeiro, ela deve retornar **1 cubo de influência da cor verde** para a reserva geral e pagar **1 de Tempo** (avançar seu marcador de tempo de vida). Em seguida, ela retorna as **3 sacas de grãos** para a reserva e recebe a ficha do freguês que ela serviu.*



Pedro joga em seguida. Ele possui um pergaminho, mas não possui nenhuma saca de grãos e nem arado. Portanto, ele deve passar a vez.
*Após, novamente é a vez do João. Diferentemente de Pedro, ele possui tanto um pergaminho quanto uma saca de grãos. Para vender para o freguês que quer essas mercadorias, ele deve obrigatoriamente pagar **1 cubo de influência da cor verde** e **1 de Tempo**. Em seguida, ele retorna o **pergaminho** e a **saca de grãos** para a reserva e recebe a ficha do seu freguês satisfeito.*



Aline não possui mais nada que ela possa vender e passa sua vez. João também passa a vez. (Lembrando que Pedro jogaria após a Aline, mas como ele passou a vez dele anteriormente, ele não pode mais participar desse Dia de Mercado).
Após todos os jogadores passarem a vez, os fregueses que estão na fila de espera são realocados (por ordem de chegada) para cima para os espaços de borda azul.



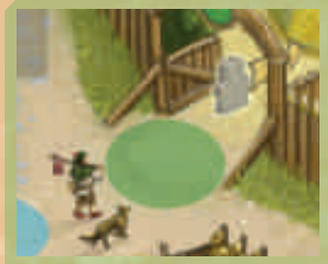
1) Os 3 espaços em frente às barracas são preenchidos com as 3 primeiras fichas dos fregueses que estavam na fila de espera.



2) As demais fichas de fregueses que continuaram na fila de espera são movidas para os espaços adiante (ainda na fila de espera).



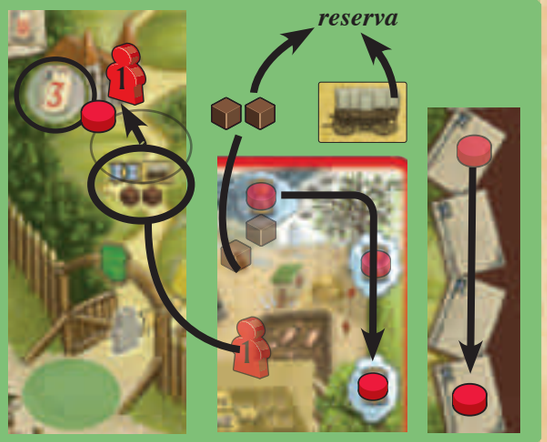
3) Os espaços vazios da fila de espera são preenchidos por novas fichas de fregueses retiradas da pilha de reserva.



‡ Jornada ‡

A ação da Jornada lhe permite enviar um dos membros da sua família para conhecer o mundo. **Se você não possui nenhum membro da sua família fora da Vila (no mapa da Jornada)**, você pega um familiar que está em sua Fazenda e coloca-o em 1 das duas primeiras cidades vizinhas à Vila (as cidades mais perto do portão da Vila). Você deve obrigatoriamente pagar os custos da viagem que são mostrados no caminho. Certamente, você deverá pagar **2 de Tempo** e retornar **1 carroça** para a reserva. Adicionalmente, dependendo do curso de sua jornada, você ainda terá que retornar para a reserva 2 cubos de influência da cor marrom ou 2 cubos de influência da cor rosa. Em seguida, pegue 1 de seus marcadores e coloque-o na cidade para qual viajou. Assim, você ganha o bônus indicado dentro do círculo da cidade em que parou (as duas primeiras cidades vizinhas dão 3 pontos de prestígio cada, que são contados imediatamente).

Exemplo: *Pedro deseja enviar um familiar para a primeira cidade vizinha mais ao norte. Ele retira um membro da sua família de sua Fazenda e coloca-o na cidade escolhida. Esta viagem lhe custa 2 de Tempo, assim como 1 carroça e 2 cubos de influência da cor marrom, que ele retorna para a reserva. Em seguida, Pedro coloca um de seus marcadores na cidade e recebe o bônus da cidade (3 pontos de prestígio na trilha de pontuação, ao redor das bordas do tabuleiro).*

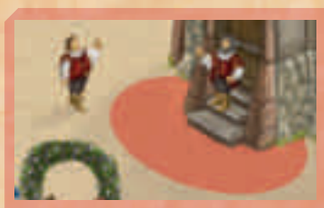


Se você já possui um dos membros da sua família fora da Vila (no mapa da Jornada), você pode escolher:

1) Enviar um membro da sua família que está na sua Fazenda para uma das duas primeiras cidades vizinhas à Vila.
OU
2) Mover um dos membros da sua família que já está em jornada para uma cidade **adjacente** à cidade que ele se encontra. Cidades adjacentes são todas as cidades que possuem acesso direto com uma estrada (sem passar por outra cidade). Você deve pagar novamente pelo custo da viagem e colocar outro marcador na cidade que alcançou. Após, você recebe o bônus da cidade (2 cubos de influência de sua escolha retirados da reserva, 1 moeda, ou 3 pontos de prestígio).

Nota: Você somente pode colocar um marcador por cidade. Logo, **só pode receber os bônus de cada cidade apenas 1 vez**. Se outro membro da sua família viajar para uma cidade já conhecida por um de seus familiares, você não pode colocar outro marcador e nem receber os bônus dessa cidade.

Não há limites para a quantidade de familiares e marcadores de cores diferentes permitidos em cada cidade. Por exemplo, uma cidade pode vir a ter 4 marcadores de cores distintas.
No final do jogo, você ainda receberá pontos de prestígio dependendo da quantidade de cidades que os membros da sua família visitaram durante o jogo. *(Veja "Pontuação de Final de Jogo", página 12)*



‡ Câmara do Conselho ‡

A ação da Câmara de Conselho lhe permite exercer influência na Câmara.
Você pode usar esta ação de **3 maneiras diferentes:**

a) Pegue um membro da sua família que está na sua Fazenda e coloque-o na **1ª sala** da Câmara do Conselho. Isto lhe custa 1 de Tempo e 2 cubos de influência da cor verde OU 1 de Tempo e 1 pergaminho.
Em seguida, você pode realizar a ação de privilégio dessa sala: tornar-se o jogador inicial na próxima rodada.

OU

b) Mova um dos membros da sua família que já se encontra na Câmara do Conselho 1 sala adiante. Novamente esta ação lhe custa 1 pergaminho OU 2 cubos de influência da cor verde. Ademais, você deve obrigatoriamente pagar 2 ou 3 de Tempo, dependendo da sala. Você pode realizar a ação de privilégio tanto da sala em que seu familiar se encontra atualmente quanto de uma das salas anteriores.

OU

c) Se você já possui um membro da sua família na Câmara do Conselho, você pode realizar a ação de privilégio sem precisar mover seu familiar. Neste caso, simplesmente realize a ação de privilégio da sala em que o membro da sua família se encontra atualmente ou realize a ação de uma das salas anteriores à atual. Você não precisa pagar novamente os custos mostrados acima do familiar de cor cinza.

Resumos dos Privilégios:

1ª sala: Pegue o **Anel de Líder da Vila** (marcador de próximo jogador inicial) da Câmara do Conselho. Se o Anel já tiver sido pego por outro jogador, você não receberá nada. Se você pegar o Anel, você será o jogador inicial na próxima rodada. No início da próxima rodada, você deve pegar o Marcador de Jogador Inicial e retornar o Anel de Líder da Vila para a sua sala na Câmara do Conselho.

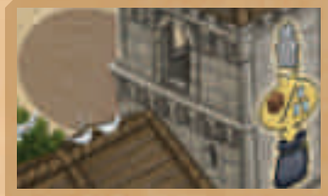
2ª sala: Pegue da reserva 2 cubos de influência a sua escolha.

3ª sala: Pegue da reserva 1 ficha de mercadoria (pergaminho, cavalo, arado, touro ou carroça) a sua escolha e coloque-a perto de sua Fazenda.

4ª sala: Pague 1 moeda (retorne-a para a reserva) e ganhe em troca 3 pontos de prestígio (que devem já ser pontuados na trilha de pontuação).



Não há limites para a quantidade de membros de família permitidos em cada sala (todos os jogadores podem ter familiares na 1ª sala, por exemplo). Você ainda pode ter mais de 1 familiar na mesma sala, mas não é possível ganhar o bônus pelos 2 (ou mais) ao mesmo tempo. No final do jogo, todo membro de família que tiver alcançado pelo menos a 2ª sala vale pontos de prestígio. *(Veja "Pontuação de Final de Jogo", página 12)*



‡ Mosteiro ‡

Esta ação lhe permite colocar **1** membro da sua família que está em sua Fazenda **dentro do saco de pano preto**. Para fazer isso, você deve obrigatoriamente pagar 1 cubo de influência da cor marrom (retorne-o para a reserva) OU 3 de Tempo.

Familiares que foram colocados dentro do saco de pano preto podem ser retirados e posicionados no Mosteiro durante a Missa. A Missa inicia-se no final de cada rodada assim como no final do jogo. *(Veja "Final da Rodada", logo abaixo)*



‡ Poço dos Desejos ‡ (ação de substituição)

Ao invés de pegar um cubo de um espaço de ação, você pode retornar **3 cubos de influência da mesma cor** da sua Fazenda para a reserva (não pode usar cubos de peste). Com isso, você pode realizar a ação **(apenas 1)** de qualquer espaço de ação do tabuleiro.

Nota: a ação do Poço dos Desejos só é possível **se tiver ao menos 1 cubo** (de influência ou de peste) sobrando em qualquer um dos espaço de ação do tabuleiro.

A propósito: *Esta é a única maneira de realizar a ação de um dos espaços de ação onde não há mais cubos (de influência ou de peste) disponíveis.*

‡ Fim da Rodada ‡

Quando um jogador pega **o último cubo** (de influência ou de peste) do tabuleiro (**ficando todos os espaços de ação vazios**), ele deve realizar a ação normalmente.
Após a ação desse jogador, a rodada atual termina e a Missa inicia-se.

‡ Missa ‡

Cada Missa consiste em 3 Ritos:

1. **Pegue 4 peças de dentro do saco de pano preto**
2. **Mova membros da família adiante na hierarquia do Mosteiro**
3. **Ganhe 2 pontos de prestígio por ter a maioria no Mosteiro**

1. Misture bem (sem ver) os membros de família e os Monges que estão dentro do saco de pano preto. Em seguida, retire **exatamente 4 peças** do saco de pano preto podendo ser t**anto por sorteio quanto por escolha no caso de pagamento de moeda.** Começando pelo jogador inicial e rodando em sentido horário, cada jogador pode pegar 1 ou mais **membros da sua família** de dentro do saco de pano preto **pagando 1 moeda** por cada familiar. (O jogador inicial, se quiser, pode pagar para retirar 4 membros da sua família). Como sempre vai ter 4 Monges dentro do saco de pano, esta é a única maneira de ter certeza de que seus familiares serão retirados).
Assim que 4 membros de família forem retirados de dentro do saco, nenhuma peça a mais pode ser retirada. Se menos de 4 membros de família forem retirados (no caso de nem todos os jogadores pagarem para retirar), **retire sem olhar o restante até completar 4 peças retiradas.**
Uma vez que tenha retirado 4 peças, retorne todos os Monges que foram retirados para dentro do saco de pano preto novamente.
Coloque todos os membros de família retirados no **primeiro cômodo** (a janela mais a direita e que possui 2 pontos de prestígio acima do familiar de cor cinza) do Mosteiro. Familiares que ficaram dentro do saco de pano preto permanecem no mesmo e têm chances de serem retirados durante a próxima Missa.

2. Assim que 4 peças forem retiradas do saco de pano preto (mesmo que todas sejam Monges), **cada jogador** pode mover 1 ou mais membros da sua família (que já estão no Mosteiro) adiante na hierarquia do Mosteiro (mova-os sempre para a janela à esquerda do familiar em questão). Começando pelo jogador inicial e prosseguindo em sentido horário, cada jogador somente poderá realizar seu turno **uma vez**. Logo, o jogador não pode passar a vez (ou mover apenas 1 familiar) e depois querer fazer sua ação novamente, como mover um familiar que não moveu anteriormente. (Lembrando que durante o turno de um jogador na Missa, ele pode mover quantos membros da sua família desejar). Para mover um familiar para o próximo cômodo à esquerda, você deve retornar para a reserva a quantidade de sacas de grãos indicada entre dois cômodos. Um membro da sua família pode ainda mover-se mais de 1 cômodo do Mosteiro, mas, para isso, você deve possuir sacas de grãos suficientes para pagar por todos os movimentos. (Por exemplo: um jogador que possui um familiar no primeiro cômodo do Mosteiro pode pagar de uma só vez 3 sacas de grãos para subir de hierarquia e chegar ao terceiro cômodo).

3. No final da Missa, o jogador que possui a **maior quantidade** de familiares dentro do Mosteiro, ganha, imediatamente, **2 pontos de prestígio** na trilha de pontuação. Em caso de empate, o jogador que possui o familiar no cômodo mais distante (maior hierarquia), ganha os pontos de prestígio. Se mesmo assim houver empate, todos os jogadores empatados ganham 2 pontos de prestígio cada. (Não importa onde os outros familiares estão posicionados. Somente o que está no local mais avançado é decisivo).

Exemplo de Missa:

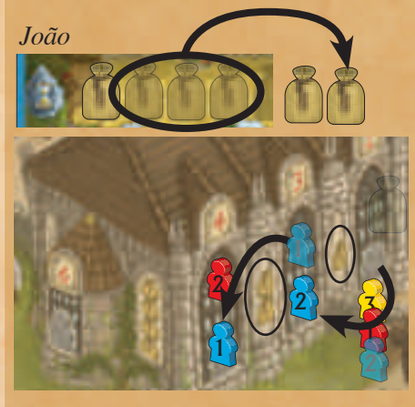


Em uma partida com 3 jogadores, João é o jogador inicial quando a Missa começa. Ele paga 1 moeda e retira o membro de sua família de numero "2" do saco de pano preto.

Aline não quer pagar nada. Pedro também paga 1 moeda e retira o membro de sua família de número "1" do saco de pano preto.

Em seguida, de modo aleatório e sem ver, João retira mais 2 peças de dentro do saco preto completando, assim, o total de 4 peças retiradas. Ele coloca todos os membros de família retirados do saco de pano preto no primeiro cômodo do Mosteiro e retorna o Monge para dentro do saco de pano preto.

João



Agora, começando com João, os jogadores poderão mover seus familiares. João retorna 2 sacas de grãos para a reserva e move o seu familiar de número "1" para o próximo cômodo a sua esquerda. Em seguida, ele novamente paga mais 1 saca de grão para mover o seu familiar de número "2" um cômodo adiante.

Aline não possui sacas de grãos e, portanto, não pode mover os membros de sua família.

Pedro



Pedro paga 4 sacas de grãos e move o membro de sua família de número "2" para o último cômodo do Mosteiro (janela mais à esquerda do Mosteiro).





Após as ações dos jogadores, os pontos de prestígio são ganhos. Ainda que João e Pedro possuam a mesma quantidade de familiares no Mosteiro, Pedro ganha os 2 pontos de prestígio porque o membro de sua família está no local mais avançado.



No final do jogo, cada familiar no Mosteiro vale pontos de prestígio, dependendo de quão longe ele chegou. *(Veja "Pontuação de Final de Jogo", página 12)*

Nota: Você pode conferir a qualquer momento quais familiares estão dentro do saco de pano preto.

‡ Começando uma nova rodada ‡

Se um jogador pegou o Anel de Líder da Vila (marcador de próximo jogador inicial) durante a rodada passada, agora ele deve pegar o Marcador de Jogador Inicial e retornar o Anel para a sala designada na Câmara do Conselho. Caso nenhum jogador tenha pegado o Anel, o jogador inicial continua sendo o mesmo. A nova rodada inicia-se preenchendo o saco de pano verde com os cubos e preparando os espaços de ação com os cubos retirados.

‡ As Moedas ‡



Você ganha **moedas** no Moinho ou em Jornadas.
Há 3 maneiras possíveis de usar moedas:

1. Para comprar pontos de prestígio na **Câmara do Conselho** (na última sala).
2. Para garantir que os membros de sua família serão retirados do saco de pano preto durante a **Missa.**
3. Como CORINGA para representar 1 cubo de influência de qualquer cor.

Exemplo:
Se você deseja avançar na Câmara do Conselho e precisa pagar 2 cubos de influência da cor verde, você tem a opção de pagar 1 moeda e 1 cubo de influência da cor verde OU 2 moedas.



No final do jogo, cada moeda que você não gastou vale 1 ponto de prestígio. *(Veja "Pontuação de Final de Jogo", página 12)*

‡ Um Membro da Família Passou Dessa para Melhor ‡



Durante o jogo, você frequentemente vai pagar por ações usando Tempo e vai mover o seu marcador de tempo de vida adiante, em sentido horário. Assim que seu marcador **passar pela ponte**, um dos membros mais velhos da sua família passa dessa para melhor. Você deve primeiro finalizar totalmente a sua ação escolhida e só deve decidir qual dos membros mais velhos da sua família passou dessa para melhor **no final do seu turno**.
Exceção: Todos os jogadores que passaram com seus marcadores de tempo de vida pela ponte **durante o Dia de Mercado** devem, **imediatamente**, escolher qual membro da família passou dessa para melhor.

De todos os seus familiares, o que possui a **menor numeração** sempre vai ser o que passará dessa para melhor. Se você possui mais de 1 familiar com o menor número, você pode escolher qual deles vai passar dessa para melhor. Um membro da família deve sempre estar **visível** na hora em que ele falece. Isto significa que ele tem que estar ou no tabuleiro ou na sua Fazenda. (Membros de família que estão dentro do saco de pano preto não podem passar dessa para melhor. Familiares que ainda estão na reserva também não podem).

Exemplo:
João escolhe realizar a ação do espaço de ação das Corporações de Ofício e pega o cubo de peste do espaço correspondente. Ele perde 2 de Tempo e quando ele move o seu marcador de tempo de vida, ele passa a ponte. Antes de um de seus familiares passar dessa para melhor, ele ainda pode realizar a ação das Corporações de Ofício. Ele retira um familiar que estava em sua Fazenda e coloca-o na Forja (que lhe custa 3 de Tempo) e produz um arado (que lhe custa mais 3 de Tempo). Agora que sua ação chegou ao fim, um dos mais velhos membros de sua família deve passar dessa para melhor. Como ele possui dois familiares de numeração "1" no tabuleiro, ele decide por escolher o familiar que acabou de colocar na Forja.

Para um membro da família que passou dessa para melhor, há 2 possibilidades:

a) Quando ainda há espaço no Livro de Registro da Vila

O Livro de Registro da Vila guarda a história e os feitos dos mais notáveis moradores da Vila.
O Livro de Registro possui pouco espaço em aberto para cada categoria profissional e dependendo do local em que o familiar trabalhou quando passou dessa para melhor, ele é posicionado em um dos seguintes espaços vazios:

Câmara do Conselho | **Corporações de Ofício** | **Jornada** | **Mosteiro** | **Fazenda**



No final do jogo, você ganha pontos de prestígio dependendo de quantos membros de sua família foram imortalizados no Livro de Registro da Vila. *(Veja "Pontuação de Final de Jogo", página 12)*

b) Quando não há mais espaço no Livro de Registro da Vila

Neste caso, seu familiar é colocado em uma **Vala Comum** (perto do Mosteiro). Aqui ele descansará em paz, mas **não valerá** nenhum ponto de prestígio.

Exemplo:
Durante o seu turno, João moveu seu marcador de tempo de vida pela ponte. Ao final do seu turno, um dos membros de sua família de numero "1" deve obrigatoriamente passar dessa para melhor.
Se ele escolher seu familiar de número "1" que se encontra no Mosteiro, ele deverá colocá-lo na Vala Comum (uma vez que todos os espaços designados para o Mosteiro já estão ocupados no Livro de Registro).
Se, ao invés, ele escolher qualquer outro familiar de número "1", ele conseguirá colocá-lo no Livro de Registro.



Nota: Membros de família que passaram dessa para melhor sempre devem ser posicionados deitados, assim você pode diferenciá-los facilmente dos familiares vivos que estão posicionados em pé.

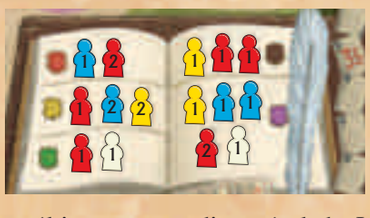
Palpite 1: Posicionar rapidamente familiares no Livro de Registro é uma estratégia bem efetiva. Portanto, não tenha medo de pagar por ações com seu Tempo.

Palpite 2: Se você for colocar no tabuleiro um membro da sua família que está em sua Fazenda, você sempre deve considerar o número desse seu familiar. Familiares de número "1" são mais prováveis de falecer durante o jogo. Portanto, se você deseja ganhar pontos no Mosteiro ou na Câmara do Conselho no final do jogo, geralmente a melhor escolha é posicionar familiares de maior numeração nestes locais.

‡ Fim de Jogo ‡

O fim do jogo é desencadeado quando um membro de família é colocado tanto:

a) No último espaço disponível do Livro de Registro da Vila.



OU



b) No último espaço disponível da Vala Comum (situada perto do Mosteiro).

O jogador que colocar seu familiar no último espaço disponível do Livro de Registro ou da Vala Comum **não ganha** um novo turno.

Todos os demais jogadores, em sentido horário, podem realizar **uma** última ação. Como sempre, você deve ou pegar 1 cubo de influência ou 1 cubo de peste de um espaço de ação ou pagar 3 cubos de influência da mesma cor (ação do Poço dos Desejos) para realizar uma ação de um outro espaço de ação. Se o último cubo for pego do tabuleiro (mesmo que ainda houver jogadores para realizar suas ações), os espaços de ação **não são mais preparados**. Em vez disso, os jogadores restantes podem realizar qualquer ação sem ter que pagar 3 cubos de influência da mesma cor para a reserva.

Nota: Neste caso, o Missa de final de rodada não acontece. A Missa de final de jogo (a Última Missa) não se inicia até que todos os jogadores tenham realizado suas últimas ações.

Nota: Se membros de família passam dessa para melhor durante as últimas ações e não tiver mais espaços disponíveis no Livro de Registro ou na Vala Comum, eles são simplesmente removidos do jogo.

Caso especial: Se o final do jogo for desencadeado durante o **Dia de Mercado**, termine completamente o Dia de Mercado primeiro. O jogador que ocupou o último espaço disponível no Livro de Registro ou na Vala Comum foi o que desencadeou o final do jogo. Se este jogador for o mesmo que desencadeou o Dia de Mercado, ele não possui mais turno. Mas, os demais jogadores ainda possuem uma ação sobrando.
Se o Dia de Mercado foi desencadeado por outro jogador (não o que iniciou o final do jogo), **todos** os jogadores, em sentido horário, podem realizar mais uma ação. (O turno final do jogo é iniciado pelo jogador que desencadeou o Dia de Mercado).

Após todos os jogadores realizarem sua última ação, a **Missa de final de jogo** (**Última Missa**) inicia-se. Em seguida, a pontuação de final de jogo acontece.

‡ Pontuação de Final de Jogo ‡

Jornada
Conte o número de cidades que seus familiares visitaram no mapa da Jornada (= número de marcadores da sua cor) e ganhe pontos de prestígio de acordo:
1 cidade = 1 ponto
2 cidades = 3 pontos
3 cidades = 6 pontos
4 cidades = 10 pontos
5 cidades = 14 pontos
6 cidades = 18 pontos

Câmara do Conselho
Cada familiar localizado na **4ª sala** vale **6 pontos**.
Cada familiar localizado na **3ª sala** vale **4 pontos.**
Cada familiar localizado na **2ª sala** vale **2 pontos.**
Na **1ª sala**, **ninguém ganha pontos.**

Mosteiro
Cada familiar localizado no **1° cômodo** (mais a direita) vale **2 pontos.**
Cada familiar localizado no **2° cômodo** vale **3 pontos.**
Cada familiar localizado no **3° cômodo** vale **4 pontos.**
Cada familiar localizado no **4° cômodo** (mais a esquerda) vale **6 pontos.**

Familiares localizados dentro do saco de pano preto não valem nenhum ponto.

Livro de Registro
Você ganha pontos de prestígio dependendo da quantidade de membros da sua família que foram imortalizados no Livro de Registro da Vila.
1 ou **2** não valem **nenhum ponto.**
3 familiares valem **4 pontos de prestígio.**
4 familiares valem **7 pontos de prestígio.**
5 ou mais familiares valem **12 pontos de prestígio.**

Fichas de Fregueses
No final do jogo, cada jogador revela as suas fichas de fregueses e recebe os pontos de prestígio indicados nelas.

Moedas
Cada **moeda** não usada vale **1 ponto de prestígio.**

Cada vez que você recebe pontos de prestígio, você deve marcá-los movendo o seu marcador na **trilha de pontuação**, ao redor do tabuleiro.

O jogador que possuir o **maior número de pontos de prestígio** ganha o jogo.

Em caso de empate, o jogador que serviu a maior quantidade de fregueses ganha o jogo.
Se mesmo assim houver empate, o jogador com o maior número de familiares "vivos" ganha o jogo.

***Exemplo:** Pontuação Final*



Pontos de prestígio no final da partida = 39

‡ FAQ ‡

Pergunta: *Se eu adquirir uma mercadoria pagando cubos de influência, eu tenho que ter um membro da minha família na Corporação de Ofício correspondente?*

Resposta: *Não! Você somente precisa ter um membro da sua família na Corporação de Ofício correspondente quando você for produzir a mercadoria e pagar com Tempo.*

Pergunta: *Quando eu colocar um familiar da minha Fazenda no tabuleiro (ou colocá-lo dentro do saco de pano preto através da ação do Mosteiro), eu tenho que escolher o membro da minha família com a menor numeração?*

Resposta: *Não! Os números só são relevantes quando familiares nascem ou passam dessa para melhor.*

Pergunta: *Eu tenho que pegar um cubo na minha vez?*

Resposta: *Sim! Porém, se você for realizar a ação do Poço dos Desejos em que você deve pagar 3 cubos de influência da mesma cor, você não pode pegar nenhum cubo.*

Pergunta: *O que acontece quando eu pego um cubo de peste?*

Resposta: *O seu marcador de tempo de vida avança em 2 espaços. O cubo de peste retorna para a reserva. Em seguida, você pode realizar a ação do espaço de ação em que pegou o cubo de peste.*

Pergunta: *Eu tenho que realizar uma ação depois que eu pegar um cubo?*

Resposta: *Não! Realizar ações é opcional. Entretanto, o Dia de Mercado inicia-se mesmo se você não quiser participar dele.*

Pergunta: *Meus familiares têm que permanecer nos locais do tabuleiro onde eu os posicionei?*

Resposta: *Basicamente sim! Entretanto, um familiar pode mudar de profissão quando ele é retornado à sua Fazenda por meio da ação de "Família". Ainda, membros da sua família podem passar dessa para melhor e serem colocados tanto no Livro de Registro quanto na Vala Comum.*

Créditos

Autores: Inka & Markus Brand ‡ **Ilustrações:** Dennis Lohausen ‡ **Livro de Regra:** Viktor Kobilke

Créditos da Versão Brasileira

Tradução: João Barcelos ‡ **Edição:** Aline Borges
Revisão: João Barcelos, Aline Borges & Yure Moraes
Agradecimento a: Leonam Bernabé

eggertspiele
www.eggertspiele.de

FIRE ON BOARD jogos
www.fireonboardjogos.com.br

© 2016 Eggertspiele GmbH & Co. Village é uma marca registrada de Eggertspiele GmbH & Co. e licenciada para Fire on Board Jogos LTDA. Todos os direitos reservados.