The Castles of Burgundy

O único jogo de construção sobre pastagens, bens e dados

Idéia do Jogo

Vale do Loire durante o século 15. Como príncipes influentes, os jogadores dedicaram esforços para cuidadosamente negociar e construir seus estados de forma a levá-los à proeminência.

Dois dados definem as opções de ações, mas no final, os jogadores sempre fazem suas escolhas finais. Seja negociando ou criando gado, construindo cidades ou fazendo pesquisas científicas, muitos e diferentes caminhos levam os jogadores à prosperidade e proeminência.

As muitas maneiras de ganhar pontos de vitória nesse jogo de construção requerem cuidadoso planejamento rodada após rodada sempre planejando à frente. Graças aos diferentes estados, o jogo permanece desafiador para os jogadores por um longo tempo, fazendo com que 2 partidas nunca sejam iguais.

O vencedor é o jogador com mais pontos de vitória no fim do jogo.

Idéia do jogo

Jogadores assumem o papel de príncipas do século 15 na Borgonha

Durante 5 fases, os jogadores buscam pontos de vitória através de negociação, criação de gado, construção de cidades e pesquisas científicas

O jogador com mais pontos de vitória no fim do jogo é o vencedor

Componentes do Jogo

164 tiles hexagonais:
- 7x 8 prédios (bege, 16x com fundo preto)
- 7x 4 animais (verde claro, 8x com fundo preto)
- 26x "conhecimento" (amarelo, 6x com fundo preto)
- 16x castelos (verde escuro, 2x com fundo preto)
- 12x minas (cinza, 2x com fundo preto)
- 26 navios (azul, 6x com fundo preto)

42 tiles de mercadorias (quadradas, 7 de cada uma das 6 cores)

20 "Silverlings" (octogonais)

30 tiles de trabalhador (quadrado)

12 tiles de bônus (quadrado, 1 pequeno e 1 grande de cada uma das 6 cores)

4 tiles de pontos de vitória (com 100/200 pontos em cada uma das 4 cores dos jogadores)

8 marcadores (2 de cada uma das 4 cores)

9 dados (2 de cada uma das 4 cores de jogador + 1 dado branco)

1 tabuleiro principal

6 tabuleiros de jogador (dupla face, 4x nº 1 e 1x de cada dos nº 2 a 9)



Se você está lendo estas regras pela primeira vez, então recomendamos ignorar o texto em negrito na coluna do lado de cada página. Estes textos formam um sumário das regras para ajudar a relembrar o jogo, mesmo após muito tempo sem jogar.

Preparação

(Antes de jogar pela primeira vez, destaque cuidadosamente as peças)

Posicione o **Tabuleiro** no centro da mesa. Ele mostra:

5 espaços de fases (A-E)

5 espaços de rodada

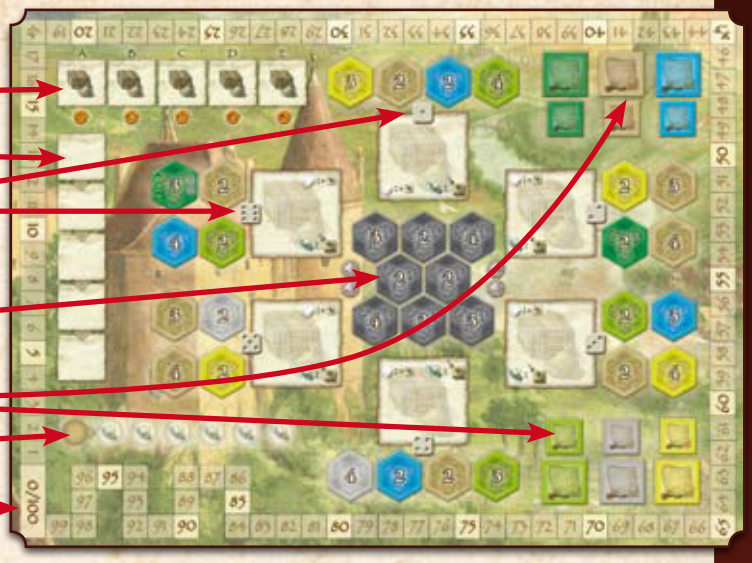
6 depósitos numerados (1-6) cada um com 4 espaços para tiles hexagonais e 1 grande espaço para mercadorias.

1 depósito preto central

12 espaços para os **tiles de bônus**

1 trilha de ordem do turno

1 trilha de pontos de vitória *(0-100)*



Coloque os **20 Silverlings**, os **30 trabalhadores** assim como o **dado branco** próximos ao tabuleiro principal.

Separe os **164 tiles hexagonais** de acordo com suas cores de fundo e os coloque, *fechados*, em pilhas próximas ao tabuleiro principal.

Embaralhe os **42 tiles de mercadoria** (quadrados) fechados. Separe-os em 5 pilhas fechadas, cada uma composta por **5 tiles**. Coloque cada uma delas nos espaços de fases identificados pelas letras A a E no tabuleiro principal. Os **17 tiles** restantes devem ficar, *por enquanto*, em uma pilha fechada separada.

Coloque os **12 tiles de bônus** (quadrados) nos espaços correspondentes no tabuleiro principal.

Dê a cada jogador:

- 1 tabuleiro de jogador, colocado com a face **Número 1** voltada para cima em sua frente (para tabuleiro com os número de 2 a 9, veja informações adicionais na página 12);

- 1 castelo (hexágono verde escuro), a ser colocado aberto na área verde escura no centro (com o valor de dado 6) do tabuleiro de jogador;

- 3 mercadorias aleatórias - das 17 restantes - que devem ser colocadas abertas nas áreas do armazém do jogador no canto superior esquerdo de seu tabuleiro: mercadorias de mesmo tipo (=cor) são armazenadas juntas e tipos diferentes são armazenadas separadamente;
(quaisquer mercadorias restantes não serão utilizadas no jogo e podem voltar à caixa)

- 2 dados na sua cor;

- 1 marcador na mesma cor, a ser colocado no espaço 0/100 da trilha de pontos de vitória;

- 1 Silverling, a ser colocado no espaço de armazenamento apropriado no canto superior esquerdo do tabuleiro do jogador, visível a todos os jogadores;

- 1 tile de pontos de vitória (com 100/200), a ser colocado próximo ao tabuleiro do jogador.

Preparação

Coloque os 20 Silverlings, os 30 trabalhadores, os 164 hexágonos (de acordo com a cor) e o dado branco próximos ao tabuleiro principal

Coloque 5 pilhas de 5 mercadorias nos espaços das fases A a E

Coloque os 12 tiles de bônus nos espaços correspondentes do tabuleiro principal

Dê a cada jogador:

- 1 tabuleiro de jogador

- 1 "castelo inicial"

- 3 tiles de mercadorias, aleatórios

- 2 dados de mesma cor

- 1 marcador (pontos de vitória)

- 1 marcador (ordem de turno)

- 1 tile de pontos de vitória

- 1 Silverling

Determine o **jogador inicial** por rolagem de dados. O jogador inicial recebe 1 trabalhador que é colocado no espaço apropriado no canto inferior esquerdo de seu tabuleiro, visível a outros jogadores. O próximo jogador, em sentido horário, recebe 2 trabalhadores, o terceiro recebe 3 trabalhadores e o quarto recebe 4.

Cada jogador usa seu segundo marcador para marcar a recém-estabelecida ordem de turno colocando no primeiro espaço da trilha de turno: O marcador do primeiro jogador no topo e o do último jogador, no fim da pilha.
Dê ao jogador inicial o dado branco.

Determine o jogador inicial e dê a cada jogador de 1 a 4 trabalhadores de acordo com a ordem de turno

Defina a ordem de turno na trilha de ordem de turno

Dê ao jogador inicial o dado branco

Os Tabuleiros de Jogador



- Armazenagem de Silverling
- 3 espaços para mercadorias
- Armazenagem de mercadorias vendidas
- Tabela de pontos de vitória
- Resumo dos tiles hexagonais
- Armazenagem de Trabalhadores
- Armazenagem de tiles hexagonais
- Área de dados usados
- Uma cidade de tamanho 3
- Um rio de tamanho 3
- Um pasto de tamanho 1
- Resumo da ação extra (comprar)
- Resumo das 4 ações possíveis

O estado, com um total de 37 espaços divididos em regiões de diferentes cores (como pastos (verde claro), rios (azul), cidades (bege), etc.)

O número do estado (Existem 4 Estado 1 no jogo e de 2 a 9 apenas 1 de cada)

O jogo segue por 5 fases (de A até E). Cada fase consiste em 5 rodadas.

O Jogo

Preparação de cada fase:

No início de *cada* fase, a seguinte preparação é feita:
- Remova todos os tiles hexagonais do tabuleiro e os retorne à caixa (este passo não é necessário na primeira fase).
(Nota: Navio, Mina e Castelo devem ser mantindos como se fossem os mesmos! Quaisquer mercadorias remanescentes permanecem no tabuleiro!)



- Aleatoriamente coloque, abertos, os tiles hexagonais coloridos nas cores correspondentes dos espaços hexagonais numerados: Em um jogo de 2 jogadores, só espaços de número 2 (12 espaços), em um de 3 jogadores, os espaços de números 2 e 3 (18 espaços) e em um jogo de 4 jogadores, use todos os espaços numerados.

Nota:Apenas em um jogo de 3 jogadores existe uma exceção quanto ao espaço verde escuro no depósito nº 6: nas fases A, C e E um castelo é colocado no espaço normalmente, nas fases B e D ao invés do castelo é colocada uma mina.

O Jogo

No início de cada fase:
- *Todos* **os tiles hexagonais restantes são removidos** (exceto na primeira fase)
- **Tiles de Produtos no depósito de Mercadorias permanecem**
- **Adicione novos tiles hexagonais da reserva (de acordo com o número de jogadores)**
- **Preencha os espaços de rodada com mais 5 mercadorias da nova fase**

- Aleatoriamente pegue os tiles hexagonais pretos, abertos, e os posicione no depósito preto no centro do tabuleiro (pegue de 2 a 8 tiles, dependendo do número de jogadores).

- Pegue as 5 mercadorias da fase atual e coloque-as, abertas, nos 4 espaços quadrados de rodada abaixo dos espaços de fases.

AS CINCO RODADAS

Após a preparação da fase, 5 rodadas são executadas, todas da mesma maneira:

Primeiramente, todos os jogadores rolam seus dois dados, com o jogador inicial rolando também o dado branco. Então cada jogador posiciona seus dados em sua frente de forma que todos possam ver.
Nota: Rolar os dados simultaneamente permite aos jogadores, que estão no fim da ordem de turno, planejar suas jogadas com antecedência.

O jogador inicial começa. Primeiro ele pega a mercadoria mais ao topo dos espaços de rodada e a coloca no depósito cujo número corresponda ao valor do dado branco.

Dessa forma, o papel do dado branco foi cumprido; ele não pode ser usado pelo jogador inicial em seu urno (e nunca pode ter seu valor alterado pelo uso de trabalhadores).

Após o jogador inicial encerrar seu turno, é a vez do *próximo jogador na ordem de turno* (da direita para a esquerda e de cima para baixo - no caso de empilhamento de marcadores). Uma vez que todos os jogadores tiverem jogado seus turnos, uma nova rodada inicia.

Como 5 mercadorias são adicionadas em cada fase e uma mercadoria é adiciona a um depósito em cada rodada, é simples identificar a rodada atual e estimar o quanto a fase atual (e por consequencia, o jogo) vai durar.

O TURNO DO JOGADOR

… consiste em executar exatamente 2 ações, 1 por dado. Uma vez que o dado foi usado, ele é colocado na área de dados usados no canto superior direito do tabuleiro do jogador.

Trabalhadores: Eles podem ser usados a qualquer momento (depois de usado o trabalhador é retornado à sua reserva) para alterar o valor do dado em +1 ou -1. Mudar o resultado de 1 para 6 ou de 6 para 1 é permitido e também custa apenas 1 trabalhador. Os jogadores podem usar mais de 1 trabalhador para mudar 1 dado várias vezes.

Exemplo: Usando 2 trabalhadores, Anna pode mudar um 2 para um 6 e subsequentemente pegar um tile hexagonal do depósito nº 6.



As cinco rodadas

Todos os jogadores rolam os dados ao mesmo tempo

O jogador inicial posiciona o tile de mercadoria de acordo com o resultado do dado branco



Começando com o primeiro jogador e continuando na ordem de turno, cada jogador usa seus dados para executar duas ações

Cada trabalhador usado pode modificar o resultado do dado em +/-1 (incluindo mudar de 1 para 6 e de 6 para 1)

AS AÇÕES

Um dado é necessário para cada ação. As duas ações podem ser executadas em qualquer combinação ou ordem (incluindo repetir uma mesma ação).



‹ **Ação "Pegar um tile hexagonal do tabuleiro central"**

O jogador pega *1 tile hexagonal* à sua escolha do depósito cujo número corresponda ao valor do dado usado para executar a ação. O tile escolhido é colocado em um *espaço vazio* da área de armazenagem do jogador no canto inferior esquerdo de seu tabuleiro (o tile nunca pode ser diretamente colocado em seu estado). Caso não exista espaço livre o jogador deve primeiro remover um dos tiles de sua área de armazenagem (removendo o tile do jogo) para então alocar o novo tile adquirido no espaço liberado (os jogadores devem tentar evitar remover tiles do jogo).

‹ Pegue um tile hexagonal do tabuleiro

O dado indica o número do depósito de onde pegar o tile; então coloque o tile em um dos espaços de armazenagem do canto inferior esquerdo do tabuleiro do jogador



‹ **Ação "Adicionar um tile hexagonal a seu estado"**

O jogador pega um tile hexagonal de sua área de armazenagem no canto inferior esquerdo de seu tabuleiro e o adiciona a seu estado. O valor do dado usado indica o local de seu estado onde o tile deve ser colocado. Todos os tiles recém-colocados deve *sempre* ser ser colocados diretamente adjacentes a um tile existente. A cor do tile deve *corresponder* à cor da área onde o mesmo será colocado.
O primeiro tile deve obrigatoriamente ser colocado em um dos espaços ao redor do "castelo inicial".

‹ Adicione um tile hexagonal a seu estado

O valor do dado indica em qual local vazio de seu mapa colocar o tile; o tile deve ser adjacente a algum outro previamente colocado e corresponder à cor do espaço

Dependendo do tile colocado em seu estado os eventos a seguir *acontecem imediatamente após* a colocação:

"**Conhecimento**" (amarelo)**:** Existem 26 diferentes tiles amarelos cujas funções são descritas em mais detalhes nas páginas 10 e 11:

"Conhecimento (amarelo): veja páginas 10 e 11



Navio (azul)**:** Assim que um jogador adicionar um tile de navio a seu estado (o que pode ocorrer até 6 vezes) duas coisas acontecem *imediatamente*:

Navio (azul):

1. O jogador pega todas as mercadorias de um depósito a sua escolha e as adiciona a seu armazenamento



1. O jogador pega *todas* as mercadorias de *qualquer depósito* e as adiciona à sua área de armazenagem no canto superior esquerdo de seu tabuleiro.
Importante: qualquer depósito pode ser escolhido e não precisa estar relacionado ao valor do dado que foi usado para colocar o navio.

Cada jogador pode ter até *3 diferentes tipos* de mercadorias (=cores) em seu armazém. Mercadorias da mesma cor são sempre empilhadas *uma sobre a outra* e mercadorias de cores diferentes são colocadas próximas. Por conta dessa restrição um jogador não poderá armazenar todos os tipos de mercadorias presentes no depósito, deixando as que não podem ser armazenadas para trás.

Exemplo: Carla adicionou um navio a seu estado e subsequentemente pegou mercadorias do depósito mostrado: a turquesa (que ela coloca sobre a outra turquesa que já possuía) assim como uma outra (rosa ou marrom) que ela adicionará ao espaço vazio de seu armazém.



2. O jogador move seu marcador na trilha de ordem de turno *1 espaço* para a direita. Se o espaço estiver ocupado, então ele coloca seu marcador *sobre* o(s) outro(s). Isso fará com que ele se torne o primeiro jogador da próxima rodada, fazendo com que também receba o dado branco.

2. O jogador move seu marcador um espaço para a direita na trilha de ordem de turno

Animais *(=regiões verde claras conectadas):* Sempre que um jogador adiciona um tile de animal a seu estado (o que pode ocorrer até 6 vezes), então ele imediatamente recebe pontos de vitória (movendo seu marcador na trilha de pontos de vitória). Cada tile de pasto tem entre 2 e 4 animais e o jogador recebe o número de pontos de acordo com o número de animais no tile.
Se o jogador tiver animais do mesmo tipo (=região de áreas verde claras conectadas) que o tile que está sendo adicionado, então ele pontua, *novamente*, por todos os animais do *mesmo tipo* no pasto *(veja exemplo)*.

Importante: Os tiles de animal devem fazer parte do mesmo pasto, mas não precisam ser adjacentes ao novo tile acrescentado.
Tiles com o mesmo animal, mas em outros pastos, não são pontuados (somente pastos espandidos tem os animais de mesmo tipo novamente pontuados).

Exemplo: Breno adiciona o tile de cima, com 4 vacas, ao seu estado. Ele então recebe 7 pontos de vitória (4 + 3) por isso. Se o jogador adicionar, futuramente, outro tile com 4 vacas em seu pasto, ele receberá 11 pontos de vitória (4 + 4 + 3) pela expansão.



Castelo (verde escuro): Sempre que um jogador adiciona um castelo a seu estado (o que pode ocorrer até 3 vezes), ele *imediatamente* executa uma ação adicional *à sua escolha* como se ele tivesse um dado de qualquer valor à sua disposição.
O jogador pode, por exemplo, adicionar um tile hexagonal ao seu estado, ou...

Mina (cinza): Estes tiles são (com exceção de alguns tiles amarelos) os únicos que não possuem um efeito *imediato* quando colocados em seu estado (o que pode ocorrer até 3 vezes). Ao invés disso, no *fim* de cada *fase* o jogador recebe 1 Silverling da reserva por cada mina que possuir.

Prédios (bege): Sempre que um jogador adiciona um prédio ao seu estado (o que pode ocorrer até 12 vezes), então ele *imediatamente* executa a ação daquele prédio.

Importante: Em cada cidade (=áreas bege conectadas) só pode existir 1 dos 8 tipos de prédios. Dependendo do estado, podem existir de 2 a 6 cidades de diferentes tamanhos (de 1 a 8 espaços).



O estado nº 1, por exemplo, tem 4 cidades: 1 de tamanho 1, 1 de tamanho 5 e 2 de tamanho 3.

Cada prédio provê uma ação a ser *executada imediatamente* após construído. Existe uma tabela simbólica apresentando as ações de cada prédio no lado esquerdo do tabuleiro de jogador.

Animais (verde claro):

Provê pontos de vitória dependendo de quantos animais são mostrados no tile



Quando um pasto existente é expandido, os animais deste pasto são pontuados novamente.

Castelos (verde escuro):

Permite uma ação adicional imediata



Minas (cinza):

Provê 1 Silverling de renda no fim de cada fase



Prédios (bege):

Tem vários usos dependendo do tipo de prédio



Não Esqueça

Não são permitidos 2 prédios iguais em uma mesma cidade



Os prédios

Armazém (Wharehouse)
Quando um jogador acrescenta um Armazém ao seu estado, ele pode pegar imediatamente (sem precisar usar um dado!) vende *1 tipo* de mercadoria, à sua escolha, de seu armazém pessoal como se ele estivesse usando a ação "Vender Mercadorias" (veja página 9).

Carpintaria (Carpenter's Workshop)
Quando um jogador acrescenta uma Carpintaria a seu estado, ele pode pegar *imediatamente* um *tile hexagonal bege*, à sua escolha, de qualquer depósito numerado *(não do depósito preto!)* e colocá-lo em qualquer espaço vazio de sua armazenagem de tiles hexagonais no canto inferior esquerdo de seu tabuleiro de jogador.

Igreja (Church)
Quando um jogador acrescenta uma Igreja a seu estado, ele pode pegar *1 tile* de Mina (cinza), "Conhecimento" (amarelo) *ou* Castelo (verde escuro), à sua escolha, de qualquer depósito numerado *(não do depósito preto!)* e colocá-lo em qualquer espaço vazio de sua armazenagem de tiles hexagonais no canto inferior esquerdo de seu tabuleiro de jogador.

Mercado (Market)
Quando um jogador acrescenta um Mercado a seu estado, ele pode pegar *1 tile* de Navio (azul) ou Animal (verde claro), à sua escolha, de qualquer depósito numerado *(não do depósito preto!)* e colocá-lo em qualquer espaço vazio de sua armazenagem de tiles hexagonais no canto inferior esquerdo de seu tabuleiro de jogador.

Hospedaria (Boarding House)
Quando um jogador acrescenta uma Hospedaria a seu estado, ele *imediatamente* pega 4 trabalhadores da reserva geral e os adiciona à sua reserva.

Banco (Bank)
Quando o jogador acrescenta um Banco ao seu estado, ele *imediatamente* pega 2 Silverlings da reserva geral e adiciona à sua reserva.

Prefeitura (City Hall)
Quando um jogador acrescenta uma Prefeitura ao seu estado, ele pode imediatamente acrescentar ao seu estado 1 tile hexagonal, *à sua escolha*, de um dos 3 espaços de armazenagem de seu tabuleiro individual, independente de sua cor e executando todos os seus efeitos/ações.

Torre de Vigia (Watchtower)
Quando um jogador acrescenta uma Torre de Vigia ao seu estado, ele *imediatamente* recebe 4 pontos de vitória, movendo seu marcador 4 espaços adiante na trilha de pontos de vitória.

Armazém
O jogador vende 1 tipo de mercadoria à sua escolha



Carpintaria
O jogador pega um tile de prédio, à sua escolha, do tabuleiro principal



Igreja
O jogador pega um tile de mina, "conhecimento" ou castelo, à sua escolha, do tabuleiro principal.



Mercado
O jogador pega um tile de animal ou navio, à sua escolha, do tabuleiro principal



Hospedaria
O jogador pega 4 trabalhadores da reserva



Banco
O jogador pega 2 Silverlings da reserva



Prefeitura
O jogador acrescenta um tile hexagonal, à sua escolha, ao seu estado



Torre de Vigia
O jogador recebe 4 pontos de vitória



Fundamentalmente, quando *qualquer* tile de Prédio for colocado:

• A(s) ação(ões) de um Prédio são disparadas pela colocação em algum estado, e não pelo resultado de um dado (=ação).

• Se o jogador não tem como usar a ação de um Prédio *(por causa de, por exemplo, não existir mais nenhum tile azul ou verde claro disponível nos depósitos numerados depois da colocação de um Mercado)*, então o Prédio em questão ainda é colocado no estado *(mas suas ações são perdidas nesse caso)*.

• Os suprimentos de trabalhadores e Silverlings não tem limites. No raro caso do suprimento exaurir, por favor substitua o item em questão por outros.

As ações de Prédios nunca precisam de um resultado de dado para sua ativação

Regra adicional para colocação de tiles hexagonais:

• Sempre que um jogador pegar um tile hexagonal do tabuleiro principal ele *sempre* deve ser colocado na armazenagem de tiles no canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogador.
Ainda assim o jogador pode usar sua segunda ação para já adicionar este tile ao seu estado.

Nunca adicione tiles hexagonais diretamente em seu estado após retirar do tabuleiro principal

• Tiles hexagonais, após colocados no estado, não podem ser movidos ou removidos.

Tiles adicionados a um estado permanecem nele até o fim do jogo

• Assim que uma região colorida – de qualquer tamanho – é *completamente* coberta, então ela é considerada completa e marca pontos de vitória de duas diferentes formas:



Assim que um distrito é completamente coberto por tiles, ele pontua de duas diferentes formas:

1. Dependendo do tamanho (de 1 a 8 espaços), a região completa marca entre 1 e 36 pontos de vitória que são imediatamente registrados na trilha de prontos de vitória.

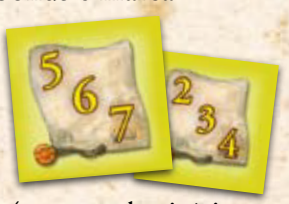
1. Dependendo de seu tamanho (1 a 8 espaços): 1 a 36 pontos de vitória

2. Adicionalmente, a região – dependendo da fase – marca entre 10 e 2 pontos de vitória: O espaço de fase vazio (de A a E, no canto superior direito do tabuleiro principal) para a fase atual indica quantos pontos de vitória adicionais cada região completa (independente do tamanho) vale: entre 10 na primeira fase (A) e 2 na última fase (E).



2. Dependendo da fase (A a E): 10 a 2 pontos de vitória

• O primeiro jogador que conseguir cobrir todas as regiões de uma mesma cor em todo o seu estado *(colocando, por exemplo, sua terceira mina ou seu sexto tile de animal)* ele pega o maior tile de bônus e marca imediatamente pontos de vitória de acordo com o número de jogadores (5 com 2 jogadores, 6 com 3 ou 7 pontos de vitória com 4 jogadores).



O primeiro jogador a cobrir todos os espaços de uma região de seu estado recebe o maior tile debônus e os pontos de vitória associados
(2 a 4 jogadores: 5 a 7 PV)

O segundo jogador a conseguir cobrir as regiões da mesma cor pega o *menor tile de bônus*, e marca de 2 a 4 pontos de vitória. Terceiro e quarto lugares não recebem nada.

O segundo jogador a cobrir todos os espaços de uma região recebe o menor tile de bônus e os pontos de vitória associados
(2 a 4 jogadores: 2 a 4 PV)

Nota: Assim que um jogador alcançar 100 pontos na trilha de pontos de vitória, ele então coloca em seu tabuleiro de jogador o tile 100/200 com o lado 100 aberto. O tile deve ser colocado no canto superior direito, próximo a área de armazenagem de dados usados. Quando o jogador alcançar 200 pontos o tile então é virado para a outra face





➲Ação "Vender Mercadorias"

Um jogador pode vender todos os seus bens de um tipo que estejam em seu armazém. O dado escolhido para executar esta ação determinará o tipo da mercadoria a ser vendida. Todas as mercadorias relativas à venda são empilhadas, fechadas, no espaço de armazenagem respectivo no tabuleiro do jogador. Por fazer isso o jogador recebe:
- exatamente 1 Silverling da reserva, independente da quantidade de itens vendidos (tiles colocados fechados), assim como
- 2, 3 ou 4 pontos de vitória por tile de mercadoria (dependendo do número de jogadores).

Nota: Um jogador deve sempre vender todas as mercadorias de um tipo executar a ação "Vender Mercadorias" mesmo que queira manter algumas na reserva.



➲Ação "Pegar Trabalhadores"

Finalmente, o jogador pode utilizar qualquer dado para pegar 2 trabalhadores da reserva. Neste caso, o resultado do dado é indiferente.

O depósito preto central

Além de suas 2 ações de dado, cada jogador pode, *uma* vez por turno, escolher *comprar 1* hexágono do depósito preto central. Ele pode fazer isso em *qualquer momento* de seu turno: antes, durante ou depois das ações de dado.



Para fazer isso acontecer, o jogador deve pagar 2 Silverlings para a reserva geral e subsequentemente colocar o recém-adquirido tile hexagonal em um dos espaços vazios da armazenagem no canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogador.

Fim de uma fase

Uma fase encerrar depois de 5 rodadas. Jogadores que possuam Minas, agora recebem um valor em Silverlings correspondente à quantidade de Minas que possuem. Alguns tiles de "Conhecimento" (amarelos) também podem ter algum efeito. Então a próxima fase inicia.

Fim do jogo

O jogo termina após o término da quinta fase. A pontuação final se dá e os jogadores recebem pontos de acordo com o seguinte:

- cada mercadoria não vendida: 1 ponto de vitória
- cada Silverling restante: 1 ponto de vitória
- cada 2 trabalhadores: 1 ponto de vitória
- cada PV presente nos tiles amarelos (ver páginas 10 e 11).

(Nota: tiles hexagonais restantes na reserva do jogador não são pontuados!)

O jogador mais adiante na trilha de pontos de vitória é o vencedor. No caso de um empate, o vencedor é o jogador empatado que possuir menos espaços vazios em seu estado. Se o empate persistir, então o vencedor é o jogador empatado que jogou por último na ordem de turno.

➲ Vender Mercadorias

O resultado do dado indica o tipo da mercadoria: todas as mercadorias do tipo devem ser vendidas (=viradas):

- **+ 1 Silverling por venda**
- **+ 2 a 4 PV por tile de mercadoria** (com 2 a 4 jogadores)

➲ Pegar Trabalhadores

Independente do resultado do dado o jogador pega 2 trabalhadores da reserva geral

Uma vez por turno um jogador pode pagar 2 Silverlings para comprar um tile do depósito preto central

Uma fase termina após 5 rodadas: Todos os jogadores com Minas recebem Silverlings de acordo com a quantidade de Minas (e verifique seus tiles de "Conhecimento"!)

FIM DO JOGO

O jogo termina após o fim da 5ª fase (=25 rodadas/50 ações de dados)

Os itens abaixo são pontuados:
- **mercadorias restantes: 1 PV**
- **cada Silverling: 1 PV**
- **cada 2 trabalhadores: 1 PV**
- **tiles amarelos: X PV**

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor

Os tiles amarelos ("Conhecimento")

O jogo possui 26 diferentes tiles amarelos. Muitos tem efeitos que são executados imediatamente após a colocação, o que leva a algumas mudanças de regras. Outros só são executados na pontuação final.

1) O jogador que adicionar este tile ao seu estado pode ignorar a regra de somente 1 tipo de prédio por cidade. Ele poderá adicionar quantos Prédios ele desejar, *sem restrições*, à suas cidades.

2) O jogador que adicionar este tile ao seu estado recebe 1 trabalhador da reserva além do Silverling de direito para cada uma de suas Minas no fim de cada fase.

3) O jogador que adicionar este tile ao seu estado recebe 2 Silverlings da reserva ao invés de 1 cada vez que vender mercadorias (tanto via ação de dados ou por adicionar um Armazém ao seu estado).

4) O jogador que adicionar este tile ao seu estado recebe um Trabalhador da reserva além do Silverling de direito cada vez que vender mercadorias (tanto via ação de dado ou por adicionar um Armazém a seu estado).

5) O jogador que adicionar este tile ao seu estado, quando colocar um navio, pode pegar Mercadorias não somente de 1, mas de 2 espaços *vizinhos* que contenham Mercadorias e adicioná-las ao seu armazém.

6) O jogador que adicionar este tile ao seu estado, pode comprar não somente do depósito preto central, mas de todos os *outros 6* depósitos (no caso, dos 7). Este jogador continua podendo fazer somente 1 compra por turno.

7) O jogador que adicionar este tile ao seu estado recebe 1 ponto de vitória adicional por *cada tile* de animal (não por cada *animal* individualmente) que pontue quando um novo tile de animal for adicionado.

Exemplo: Breno adiciona um tile com 3 ovelhas a um pasto que já possui um tile com 4 ovelhas. Ele marca 9 pontos de vitória (3 + 1) + (4 + 1). Se posteriormente ele adicionar um tile com 2 porcos ao seu pasto, ele ganharia 3 pontos de vitória.

8) O jogador que adicionar este tile ao seu estado poderá modificar o resultado do dado em atéto +/-2 por Trabalhador.

Exemplo: Para fazer um resultado 3 virar 6, Carla precisaria somente de 2 Trabalhadores.

9) O jogador que adicionar este tile ao seu estado pode ajustar *todos* os resultados dos dados para +/-1 se forem usados para a colocação de Prédios (tiles bege), como se ele estivesse usando um Trabalhador.

10) O jogador que adicionar este tile ao seu estado pode ajustar *todos* os resultados dos dados para +/-1 se forem usados para a colocação de tiles de navio ou animal (tiles azuis e verdes-claro), como se ele estivesse usando um Trabalhador.

Os Tiles Amarelos



11) O jogador que adicionar este tile ao seu estado pode ajustar *todos* os resultados dos dados para +/-1 se forem usados para a colocação de tiles de castelo, minas ou "conhecimento" (tiles verde escuros, cinzas e amarelos), como se ele estivesse usando um Trabalhador.



12) O jogador que adicionar este tile ao seu estado pode ajustar *todos* os resultados dos dados para +/-1 se forem usados para a colocação de novos tiles hexagonais como se ele estivesse usando um Trabalhador.



13) O jogador que adicionar este tile ao seu estado recebe 1 Silverling adicional além dos 2 Trabalhadores toda vez que ele escolher a ação do dado "Pegar Trabalhadores".
Nota: Este tile não possui nenhum efeito quando adicionada uma Hospedaria.



14) O jogador que adicionar este tile ao seu estado recebe 4 (ao invés de 2) Trabalhadores cada vez que escolher a ação do dado "Pegar Trabalhadores".



15) O jogador que adicionar este tile ao seu estado recebe 3 pontos de vitória no fim do jogo por cada *tipo* de Mercadoria que tenha *pelo menos uma* uma unidade vendida. Mercadorias não vendidas são ignoradas. *Nota: os jogadores podem olhar suas Mercadorias vendidas a qualquer momento.*

Exemplo: Dario vendeu as seguintes Mercadorias: 4 vermelhas, 3 violetas, 3 rosas e 1 laranja. Ele recebeu 12 PV (4 tipos x 3 PV por cada tipo).



16 a 23) Os jogadores que adicionarem estes tiles (nº 16 a 23) em seus estados receberão 4 PV no fim do jogo por *cada* Prédio *correspondente* que tenha sido adicionado em seus estados.

Exemplo: Breno tem os tiles amarelos 17 (torre de vigia) e 22 (banco) em seu estado e no fim do jogo terminou com 2 torres de vigia e 4 bancos. Ele recebeu 24 PV por eles (2 x 4) + (4 x 4).



24) O jogador que adicionar este tile em seu estado recebe 4 pontos de vitória no fim do jogo por cada *tipo* de animal que tenha sido adicionado ao seu estado.

Exemplo: Anna tem 1 tile de vaca, 1 de galinha e 1 tile de 3 ovelhas no fim do jogo. Ela recebe 12 PV (3 tipos x 4 PV).



25) O jogador que adicionar este tile ao seu estado recebe 1 ponto de vitória no fim do jogo por cada Mercadoria *vendida*. Mercadorias não vendidas são ignoradas.

Se Dario tivesse esse tile, então ele teria recebido 11 PV (veja o exemplo do item 15 acima).



26) O jogador que adicionar este tile ao seu estado recebe 2 pontos de vitória no fim do jogo para cada tile de bônus recebido, sendo grande ou pequeno.





Para os que conhecem bem o jogo

… podem fazer as seguintes alterações durante a **Preparação**: Após terminar a preparação e a ordem de turno ter sido definida, cada jogador recebe um tabuleiro de jogador aleatório e ficam livres para escolher qual face usar (frente ou verso), assim como em que espaço (verde escuro) colocar o castelo inicial.
Os jogadores devem definir previamente se essa abordagem será feita *abertamente* (um jogador após o outro, na ordem de turno) ou *secretamente* (todos fazem ao mesmo tempo).

O autor e editora agradecem os muitos playtesters por seu engajamento e sugestões, especialmente a:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann as well as game groups in Bacharach Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte and Siegsdorf

Translations by Patrick Korner
Tradução: Leonardo Ayres

Should you have criticisms, questions or suggestions about this game, please contact us:

alea
Postfach 1150
83233 Bernau am Chiemsee
Fon: 08051 - 970720
Fax: 08051 - 970722
E-Mail: info@aleaspiele.de

Please visit also our website:
www.aleaspiele.de

© 2010 Stefan Feld
© 2011 Ravensburger Spieleverlag

228846