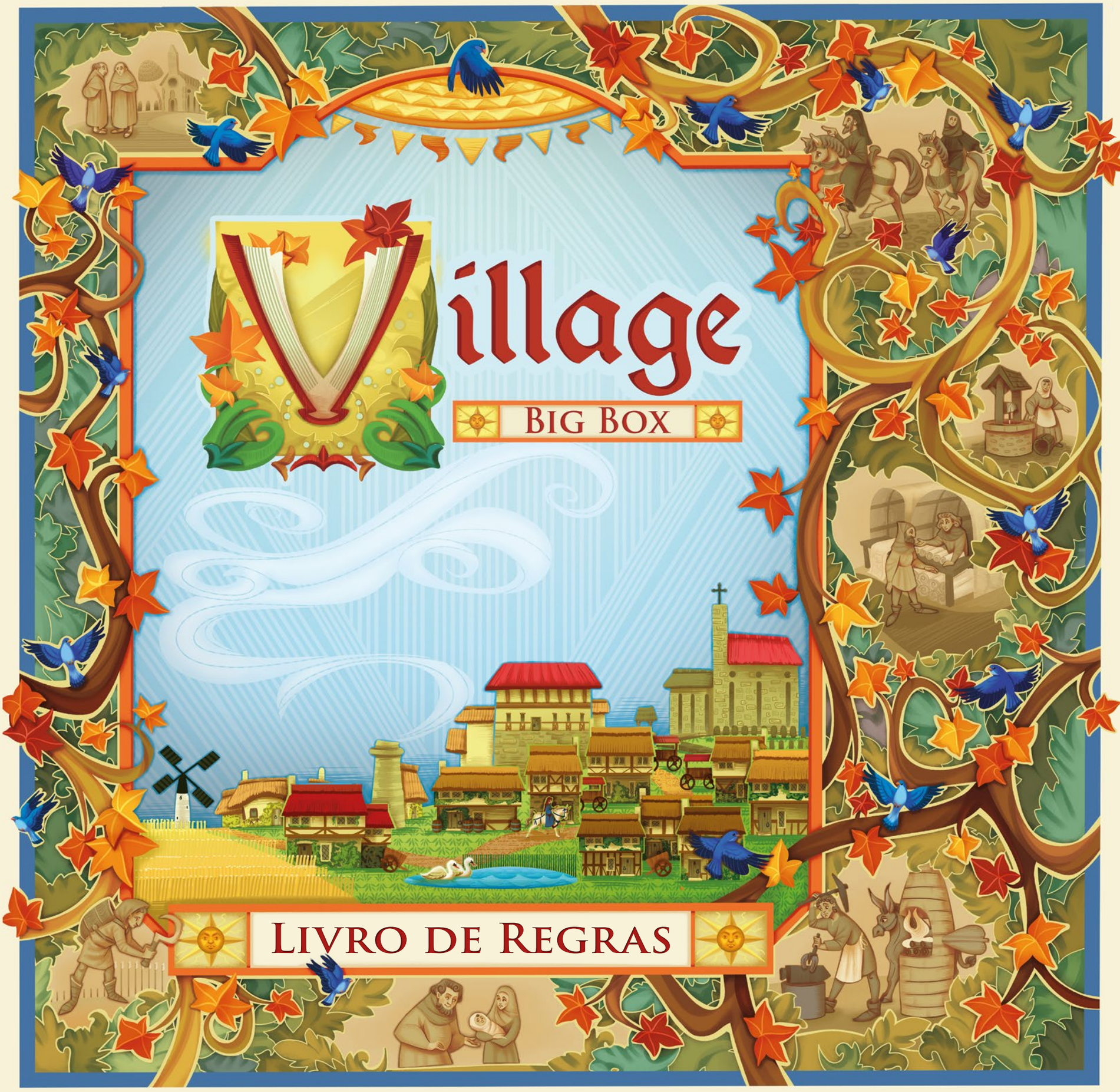

Village
Big Box
Livro de Regras

Objetivo do jogo

A vida nessa vila é dura! Mas, pelo menos, ela oferece a seus habitantes muitas possibilidades de desenvolvimento. Alguns passam suas carreiras na câmara do conselho, ou na igreja, enquanto outros viajam pelo mundo. Cada jogador representa o chefe de uma família que quer se destacar. No entanto, a coisa mais importante a lembrar é: O tempo não pode ser parado. Eventualmente, membros da família falecem. Os jogadores terão de trabalhar duro para aumentar a fama de sua família e assim ganhar pontos de prestígio. Quando o final da partida é ativado, o jogador com a mais pontos de prestígio vence a partida e é imortalizado na crônica da vila.

Nota: Alguns componentes possuem ícones que indicam se eles fazem parte do jogo base, de uma expansão, ou se são itens promocionais. Para Village é um sol, para Inn uma caneca, para Port uma âncora, para Marriage duas alianças e para peças promocionais uma estrela.

Componentes

55 membros da família
(11 vermelhos, 11 amarelos, 11 azuis, 11 brancos, 11 roxos)



4 monges
(pretos)



(o 12º com um número 1 é apenas para a expansão Marriage)

30 discos marcadores
(6 vermelhos, 6 amarelos, 6 azuis, 6 brancos, 6 roxos)



5 fichas da trilha de pontos
(1 vermelha, 1 amarela, 1 azul, 1 branca, 1 roxa)



132 cubos de influência
(33 Marrons, 33 Rosa, 33 Laranja, 33 Verdes)



6 cubos de peste
(pretos)



(o 7º cubo é para a expansão Marriage)

60 peças de mercadoria
(12 pergaminhos, 12 cavalos, 12 arados, 12 bois, 12 carroças)



25 sacas de grãos



(uma adicional para Port)

24 peças de cliente



1 carta de descrição da missa



(o verso é para o modo solo)

5 fichas da trilha de tempo de vida
(1 vermelha, 1 amarela, 1 azul, 1 branca, 1 roxa)



1 marcador de jogador inicial



1 marcador de próximo jogador inicial



25 moedas



5 peças de pontos
(1 vermelha, 1 amarela, 1 azul, 1 branca, 1 roxa)



1 tabuleiro de jogo dupla face

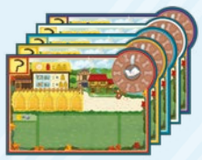


1 crônica da vila



A) mercado
B) ofícios
C) viagem
D) câmara do conselho
E) cemitério
F) igreja
G) família
H) poço
I) colheita de grãos
J) crônica da vila

5 fazendas
(1 vermelha, 1 amarela, 1 azul, 1 branca, 1 roxa)



4 cartas de preparação do jogo base (para 2, 3, 4 e 5 jogadores)



(os versos são para a expansão Marriage)

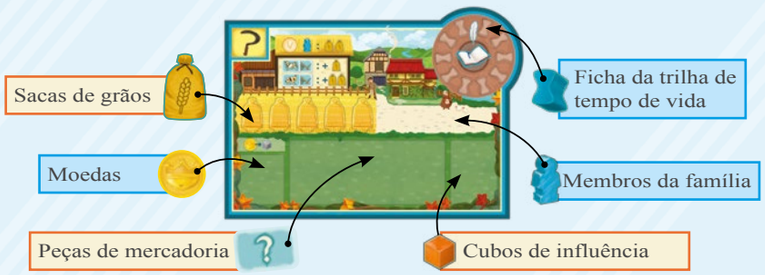
2 bolsas
(1 preta, 1 verde)



Preparação

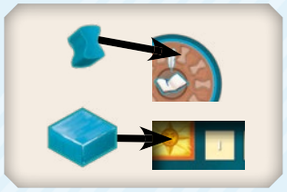
1. Coloque o **tabuleiro de jogo** com os 4 sóis (nos cantos) no centro da mesa. Ele mostra a vila com suas várias áreas e a trilha de prestígio à direita.

2. Cada jogador escolhe uma cor. Pegue a **fazenda** da sua cor e coloque-a na sua frente. Sua fazenda é a morada de seus membros da família, você também pode armazenar quantos cubos de influência, moedas e peças de mercadoria quiser nela. No entanto, cada fazenda pode armazenar no máximo 5 sacas de grãos. Além disso, a trilha de tempo de vida da sua família pode ser encontrada no canto superior direito da sua fazenda.



3. Pegue os **11 membros da família** (4x "1", 3x "2", 2x "3", 2x "4"), os **6 discos marcadores**, a **ficha da trilha de tempo de vida** e a **ficha da trilha de pontos** da cor que você escolheu. Coloque os seus 4 membros da família com um "1" na sua fazenda. Essa é a primeira geração da sua família. Os 7 membros da família restantes são as futuras gerações. Como eles ainda não nasceram, deixe-os separados em uma reserva geral por enquanto.

4. Coloque a sua **ficha da trilha de tempo de vida** na trilha de tempo de vida da sua fazenda, no espaço à direita da pena. Coloque a sua **ficha da trilha de pontos** no **sol** (que é o espaço "0" da trilha de prestígio) no canto inferior direito do tabuleiro de jogo.



5. Entregue a cada jogador **1 moeda** para ser colocada em sua respectiva fazenda. Coloque as moedas restantes em uma reserva geral ao lado do tabuleiro de jogo.

6. Embaralhe as **peças de cliente** viradas para baixo e coloque-as em uma pilha virada para baixo ao lado do mercado. Dependendo do número de jogadores, vire uma certa quantidade de peças para cima e adicione-as ao mercado:

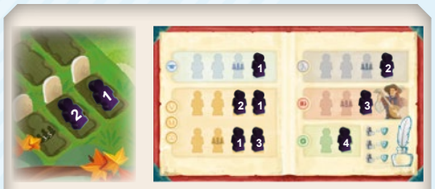
- em uma **partida com 4 ou 5 jogadores**: coloque uma peça em cada um dos 10 espaços
- em uma **partida com 3 jogadores**: o espaço marcado com um "4-5" permanece vazio
- em uma **partida com 2 jogadores**: os espaços marcados com um "3-5" e com um "4-5" permanecem vazios.



Exemplo para uma partida com 3 jogadores

7. Coloque a **crônica da vila** próxima ao cemitério, ao lado do tabuleiro de jogo. Em uma partida com **menos de 5 jogadores**, use membros da família de uma cor **não escolhida** para reduzir o número de espaços disponíveis na **crônica** e no **cemitério**.

- em uma **partida com 4 jogadores**: coloque um membro da família não utilizado em cada espaço e túmulo indicado com um "5"
- em uma **partida com 3 jogadores**: coloque um membro da família não utilizado em cada espaço e túmulo indicado com um "4-5" ou um "5"



Exemplo para uma partida com 3 jogadores

- em uma **partida com 2 jogadores**: coloque um membro da família não utilizado em cada espaço e túmulo indicado com um "3-5", um "4-5" ou um "5"
- além disso, se você não estiver jogando com a expansão Marriage, os dois espaços na crônica com o **ícone de casamento** são sempre cobertos com membros da família de uma cor não escolhida (ou use os dois membros da família rosa da expansão Marriage).

8. Coloque o **marcador de próximo jogador inicial** no espaço designado a ele na câmara do conselho.



9. Coloque as 60 **peças de mercadoria** (cavalos, bois, carroças, arados e pergaminhos) em uma reserva geral ao lado do tabuleiro de jogo.

10. Coloque as 25 **sacas de grãos**, os **cubos de influência** e os 6 **cubos de peste** em uma reserva geral ao lado do tabuleiro de jogo. Além disso, deixe a **bolsa verde** por perto.

11. Coloque os 4 **monges** na **bolsa preta** e deixe-a perto da igreja.

12. Pegue a **carta de preparação** que corresponde ao número de jogadores e deixe-a por perto. Devolva as cartas de preparação restantes para a caixa do jogo. Além disso, coloque a **carta de descrição da missa** perto do tabuleiro de jogo.

13. O jogador mais velho é o jogador inicial e recebe o **marcador de jogador inicial**.

14. As seguintes compensações iniciais são **recomendadas**:

- **1º jogador:** Marcador de jogador inicial
- **2º jogador:** 1 saca de grãos
- **3º jogador:** 1 cubo de influência determinado aleatoriamente (usando um dado, por exemplo)
- **4º jogador:** 1 cubo de influência selecionado da reserva
- **5º jogador:** 1 moeda (adicional)

Como Jogar

Uma partida é jogada ao longo de várias rodadas, durante as quais você controla o destino dos seus membros da família ao alocá-los estrategicamente na vila. Eles podem trazer prestígio, influência, mercadorias ou dinheiro, dependendo da profissão que você escolher para eles.

As diferentes áreas na vila permitem uma variedade de opções. Cada área tem um espaço de ação associado, onde você pode receber diferentes tipos de influência e ativar certas ações.

Além disso, muitas dessas ações custam tempo. E, assim como na vida real, os membros da família mais velhos eventualmente morrem. Quando um membro da família morre, a escolha de carreira dele determina se ele conquista um espaço na crônica da vila ou não.

A partida termina quando a crônica da vila ou o cemitério estiver completamente ocupado. Nesse momento, você recebe pontos por seus membros da família nas diferentes áreas da vila. O jogador com mais pontos de prestígio vence.

Jogando uma rodada

Fase 1 - Abastecendo os espaços de ação
Distribua uma certa quantidade de cubos retirados aleatoriamente da bolsa.

Fase 2 - Pegue um cubo e realize a ação
Começando pelo jogador inicial, os jogadores realizam ações em turnos.
Etapa 1: Pegue um cubo de influência ou de peste de um espaço de ação.
Etapa 2: Você pode realizar a ação do espaço de ação escolhido.

As etapas 1 e 2 são repetidas em turnos no sentido horário até que não haja mais cubos nos espaços de ação.

Fase 3 - Fim de uma rodada
A missa é realizada ao final de cada rodada.

Cubos de influência e cubos de peste

Os cubos de influência são necessários para realizar certas ações na vila. Os seguintes tipos de influência estão disponíveis:

	cor	representa	é necessário para:
	laranja	Habilidade	ofícios, viagem
	verde	Persuasão	mercado, câmara do conselho
	marrom	Fé	igreja, viagem
	rosa	Conhecimento	ofícios, viagem
	preto	Os cubos pretos não são um tipo de influência. Eles são cubos de peste que reduzem a expectativa de vida dos seus membros da família.	

Fase 1 - Abastecendo os espaços de ação

No começo de cada rodada, abasteça os espaços de ação com cubos de influência e cubos de peste. A **carta de preparação** indica quantos cubos de influência diferentes você deve pegar da reserva e adicionar à **bolsa verde** no começo de uma rodada. Além disso, você deve adicionar **todos** os (6) cubos de peste disponíveis à bolsa.

Assim que os cubos estiverem na bolsa, misture-os bem. Em seguida, distribua uma certa quantidade de cubos retirados **aleatoriamente** da bolsa em cada espaço de ação no tabuleiro de jogo. O número de cubos **por** espaço de ação também é indicado na carta de preparação.



Exemplo para uma partida com 3 jogadores

Nota: Você irá adicionar mais cubos à bolsa verde do que irá retirar. Portanto, haverá cubos sobrando na bolsa a cada rodada, que serão misturados com os novos cubos no começo de cada rodada.

- Se houver menos cubos de influência de uma cor disponíveis na reserva do que a quantidade que você deve adicionar à bolsa, adicione apenas os cubos que estão disponíveis.
- Ocasionalmente, você adicionará menos de 6 cubos de peste à bolsa verde, porque alguns deles não foram retirados antes e permaneceram na bolsa.
- Lembre-se de que o 7º cubo de peste só é adicionado à partida quando você joga com a expansão Marriage.

Fase 2 - Pegue um cubo e realize a ação

Começando pelo jogador inicial, os jogadores realizam ações em turnos:

Etapa 1: Pegue um cubo de um espaço de ação.

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

Exceção: Você realiza a ação substituta. (*Veja "Poço", página 10.)*

Se for um **cubo de influência**, coloque-o na sua fazenda. (Você pode armazenar qualquer quantidade de cubos de influência na sua fazenda.)

Se for um **cubo de peste**, devolva-o imediatamente para a reserva e perca 2 de tempo. Isso significa que você deve mover a sua ficha na trilha de tempo de vida 2 espaços para frente em sentido horário. (*Veja "A 'moeda' tempo" abaixo.*)

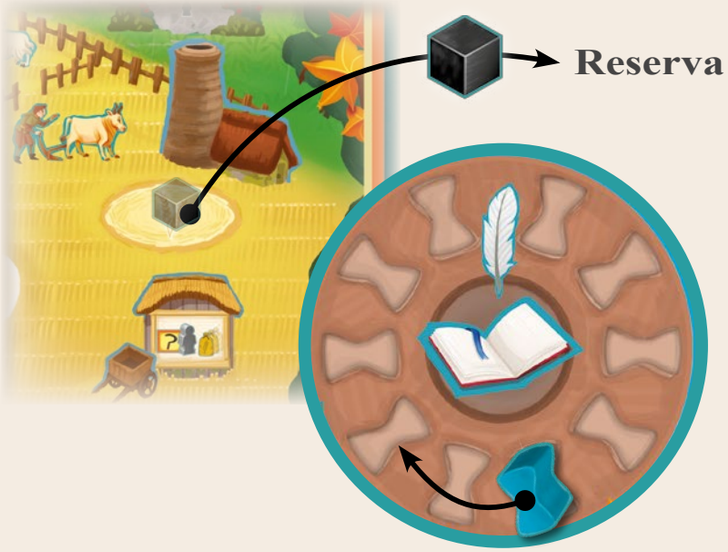
Etapa 2: Realize a ação do espaço de ação

Você pode então realizar a ação do espaço de ação do qual você pegou o cubo de influência ou de peste. É permitido pegar apenas o cubo e não realizar a ação.

Exceção: Se o cubo for retirado do espaço de mercado, um dia de mercado **deve** ser realizado. (*Veja "Mercado", página 8.*)

- Em seguida, repita as etapas 1 e 2 com o próximo jogador em sentido horário até que **não haja mais cubos** nos espaços de ação.

Exemplo:
*Chris pega um cubo de peste do espaço de ação "colheita de grãos". Ele imediatamente devolve o cubo de peste **para a reserva** e move a ficha na trilha de tempo de vida da fazenda dele 2 espaços para frente. Ele pode então realizar a ação "colheita de grãos".*



Fase 3 - Fim de uma rodada

Quando um jogador pega o **último** cubo do tabuleiro de jogo (ou seja, todos os espaços de ação estão vazios), ele pode primeiro realizar sua ação, como de costume.

A rodada atual é então finalizada e uma missa é realizada.
(*Veja "Fim de uma rodada", página 11.*)

A nova rodada começa novamente preenchendo a bolsa verde com cubos e abastecendo os espaços de ação.





A "moeda" tempo

Sempre que você realiza uma ação que custa tempo (cada ampulheta representa uma unidade de tempo), você deve mover a ficha na sua trilha de tempo de vida para frente (em sentido horário) na quantidade apropriada de espaços.



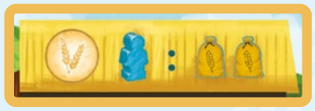
Além disso, você perde 2 de tempo sempre que pega um cubo de peste.

Assim que o seu marcador **atravessa a pena**, um dos seus membros da família mais velhos morre.
(Veja "Um membro da família morre", página 12.)

As ações

Colheita de grãos

Se você tiver **um ou mais** membros da família **na sua fazenda**, então você pode realizar uma ação de colheita.
Pegue imediatamente **2 sacas de grãos** da reserva e coloque-as nos espaços apropriados da sua fazenda.
Se você não tiver nenhum membro da família na sua fazenda, então você **não pode** realizar esta ação!



Pegue **3 sacas de grãos**, se você possuir um cavalo e um arado, além dos seus membros da família fazendeiros.
Pegue **4 sacas de grãos**, se você possuir um boi e um arado, além dos seus membros da família fazendeiros.

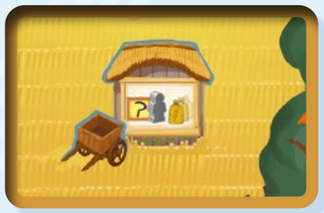




(Você nunca pode usar mais do que **uma** combinação, ou seja, vários membros da família, arados, bois ou cavalos não têm nenhum uso adicional durante uma colheita. Portanto, 4 sacas de grãos é a quantidade máxima que você pode pegar com uma ação de "colheita de grãos".)
Suas mercadorias não são gastas durante a colheita. Por exemplo, ao usar um boi e um arado na colheita, você **não** precisa descartá-los. Seus membros da família também permanecem na sua fazenda.

Nota: Cada fazenda pode armazenar até 5 sacas de grãos! Você nunca pode ter mais do que 5 sacas de grãos ao mesmo tempo. (Exceção: caso especial na expansão Port.)

Família



Esta ação representa o nascimento de um novo membro da família. Pegue imediatamente um membro da família da sua cor da reserva geral e adicione-o à sua fazenda. Você sempre deve pegar o membro da família com o **menor** número disponível da sua reserva.

Exemplo:
Chris tem um membro da família com o número "2", dois com o número "3" e dois com o número "4" disponíveis na reserva. Ele deve pegar o membro da família "2".



Importante: Em vez de pegar um novo membro da família da reserva, você pode usar esta ação para **devolver** um dos seus membros da família (ainda não falecidos) do tabuleiro de jogo para a sua fazenda.

Nota: Os membros da família adicionados ao tabuleiro de jogo **durante uma das ações seguintes** (ou adicionados à bolsa preta por meio da ação "igreja") devem **sempre** vir diretamente da sua fazenda.



Ofícios

Esta ação permite que você produza 1 mercadoria em uma das cinco corporações de ofício. (Pegue a peça de mercadoria correspondente e coloque-a na sua fazenda.)
Exceção: No moinho, você recebe 2 moedas em vez disso.

Há duas maneiras de produzir uma mercadoria. Em cada corporação de ofício (exceto o moinho), você pode escolher:

a) pagar pela mercadoria produzida com tempo (para isso, você também precisa de um membro da família na corporação de ofício);

OU

b) pagar pela mercadoria produzida com cubos de influência (ou sacas de grãos, dependendo da mercadoria).

a) Adquira mercadorias gastando tempo

Se você quiser pagar por uma mercadoria com tempo, primeiro você precisa treinar um membro da família na corporação de ofício apropriada. Aloque um membro da família da sua fazenda abaixo da corporação de ofício que você quer usar. Isso custa uma certa quantidade de tempo: o número de ampulhetas ilustradas na árvore ao lado. Você pode então produzir imediatamente a mercadoria correspondente ao pagar a quantidade de tempo indicada à esquerda de cada corporação de ofício.

Exemplo:
Chris quer construir uma carroça. Ele pega um membro da família de sua fazenda e o aloca abaixo da marcenaria (o que custa a ele 2 de tempo para treiná-lo, como indicado na árvore) e produz a carroça (o que custa a ele mais 2 de tempo). Ele então pega a carroça da reserva e a coloca em sua fazenda.

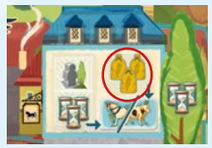


O seu membro da família permanecerá abaixo da mesma corporação de ofício pelo **resto da partida** (a menos que ele morra ou volte para a fazenda por meio da ação "família"). Enquanto ele permanecer abaixo da corporação de ofício, você pode produzir uma mercadoria novamente por meio da ação "ofícios". Ao fazer isso, agora você paga apenas o tempo indicado à esquerda da respectiva corporação de ofício (uma vez que o seu membro da família já está treinado).

Nota: Não há um limite para a quantidade de mercadorias e moedas que um jogador pode ter. Se a reserva geral ficar sem esses itens, marque as posses adicionais de outras maneiras (anotando em um papel, por exemplo).

Nota: Os membros da família só podem produzir as mercadorias das corporações de ofício em que são alocados. (Um ferreiro só pode produzir arados, não pergaminhos).
Não há um limite para a quantidade de membros da família que podem estar abaixo de qualquer corporação, independentemente das cores.
Exceção: Os jogadores não podem alocar membros da família abaixo/dentro do moinho.

b) Adquira mercadorias pagando com cubos de influência (ou sacas de grãos)





Independentemente de você ter um membro da família abaixo de uma corporação de ofício ou não, você pode comprar a mercadoria que a corporação produz ao devolver a quantidade especificada de cubos de influência (ou sacas de grãos nos estábulos) para a reserva. Você **não precisa** ter um membro da família abaixo da corporação de ofício. (No exemplo à esquerda, Chris também poderia ter adquirido a carroça ao devolver 1 cubo de influência laranja e 1 rosa para a reserva sem alocar um membro da família e gastar tempo.)

Visão geral dos custos nas diferentes corporações de ofício:

Marcenaria
a) Gaste 2 de tempo com um membro da família treinado para receber uma carroça:
b) Pague 1 cubo de influência laranja e 1 rosa para receber uma carroça:

Estábulos
a) Gaste 3 de tempo com um membro da família treinado para receber um cavalo **ou** um boi:
b) Pague 3 sacas de grãos para receber um cavalo **ou** um boi:

Escritório
a) Gaste 2 de tempo com um membro da família treinado para receber um pergaminho:
b) Pague 1 cubo de influência rosa para receber um pergaminho:

Forja
a) Gaste 3 de tempo com um membro da família treinado para receber um arado:
b) Pague 1 cubo de influência laranja e 1 rosa para receber um arado:

Moinho
Nenhum membro da família pode ser alocado aqui. Em vez disso, pague 2 de tempo **e** devolva 2 sacas de grãos para a reserva em troca de 2 moedas.

Nota: Lembre-se de que a opção a) também é aplicável a um membro da família que você acabou de treinar no mesmo turno (ou seja, que você acabou de alocar abaixo da corporação de ofício).

Mercado

Esta ação ativa um dia de mercado, em que **todos** os jogadores participam.

Esta ação deve ser realizada. Um dia de mercado deve ser realizado.

Se você ativou a ação, então você é o primeiro jogador a atender um cliente disponível. Os clientes disponíveis são todos os clientes próximos às barracas, ou seja, nos **espaços com bordas azuis**. (Os clientes nos 5 espaços restantes, com bordas marrons, estão aguardando na fila de espera e não podem ser atendidos.)

Cada cliente quer determinadas mercadorias e/ou sacas de grãos. Para atender o cliente que você escolheu, devolva as mercadorias e/ou sacas de grãos requisitadas para a reserva, pegue a peça de cliente correspondente e coloque-a virada para baixo ao lado da sua fazenda. Ao final da partida, esse cliente vale a quantidade de pontos impressa nele. Depois, em sentido horário, os outros jogadores podem atender um cliente. Cada jogador pode escolher **um** dos clientes restantes.
No entanto, **além** de entregar as mercadorias e sacas de grãos requisitadas, os outros jogadores também devem pagar **1 de tempo** e **1 cubo de influência verde**.

Os jogadores que não quiserem, ou não puderem pagar e vender alguma coisa, devem passar e não podem retornar ao atual dia de mercado depois.

Quando todos os jogadores em sentido horário tiverem a chance de atender um cliente, uma nova sequência é iniciada e todos os jogadores que não passaram podem atender um novo cliente. Dessa vez, no entanto, todos devem pagar 1 de tempo e 1 cubo de influência verde. (Apenas a primeira venda do "jogador que ativou o dia de mercado" é gratuita.) O dia de mercado continua por mais sequências até que todos os clientes tenham sido atendidos ou todos os jogadores tenham passado. O dia de mercado então termina.
Dependendo da quantidade de jogadores, preencha os espaços com bordas azuis com clientes da fila de espera. Os clientes que estão aguardando são movidos para frente **em ordem**. Depois, preencha novamente a fila de espera com novos clientes da pilha.
(Se nenhum cliente foi atendido, todas as peças de cliente permanecem no lugar.)

Nota: Caso todos os clientes sejam atendidos em um algum momento, os espaços de borda azul perto das barracas permanecerão vazios pelo resto da partida.

Exemplo: Dia de mercado em uma partida com 3 jogadores

*Chris ativa o dia de mercado ao pegar o cubo de influência do espaço de ação "mercado". Ele devolve **1 cavalo** e **1 arado** para a reserva, pega a peça de cliente correspondente e a coloca virada para baixo ao lado de sua fazenda. Isso lhe renderá 6 pontos de prestígio ao final da partida.*

*Agora é a vez de Julie. Ela quer pegar a peça que requer 3 sacas de grãos. Mas, primeiro, ela deve devolver **1 cubo de influência verde** para a reserva e pagar **1 de tempo**. Então ela devolve as **3 sacas de grãos** dela para a reserva e recebe a peça de cliente correspondente. Oliver é o próximo. Ele tem um pergaminho, mas nenhuma saca de grãos e também nenhum cavalo. Ele deve, portanto, passar.*

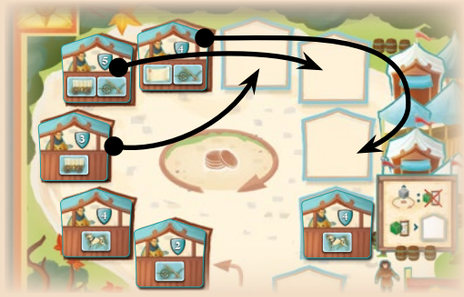
*Agora é a vez de Chris novamente. Diferentemente de Oliver, ele tem um pergaminho e uma saca de grãos. Para pegar a peça de cliente, ele primeiro deve pagar **1 de tempo** e **1 cubo de influência verde**. Ele então devolve o **pergaminho** e a **saca de grãos** para a reserva e recebe a peça.*







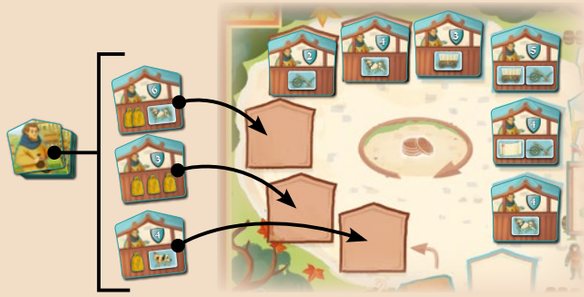
Julie não tem um cavalo e passa. Chris também passa (pois ele também não tem mais um cavalo). Isso finaliza o dia de mercado. Agora os clientes na fila de espera são movidos para frente:



Primeiro, os 3 espaços perto das barracas são preenchidos com as primeiras 3 peças da fila de espera.



Então as peças restantes na fila de espera são movidas para frente.



Por fim, os espaços vazios na fila de espera são preenchidos com novos clientes da pilha.

Câmara do conselho

Esta ação permite que você exerça influência na câmara do conselho.

Você pode usar esta ação de 3 maneiras diferentes:

a) Pegue um membro da família da sua fazenda e aloque-o no 1º estágio da trilha da câmara do conselho. Isso custa 1 de tempo e 2 cubos de influência verdes **OU** 1 de tempo e 1 pergaminho.

Você pode realizar a ação de privilégio desse estágio (tornar-se o próximo jogador inicial) que é indicada abaixo dos custos;

OU

b) Mova um dos seus membros da família que já estejam na trilha da câmara do conselho um estágio para frente (para a direita). Isso também lhe custa 1 pergaminho **OU** 2 cubos de influência verdes e, **adicionalmente**, você deve pagar 2 ou 3 de tempo, dependendo do estágio. Você pode realizar uma ação de privilégio, que é mostrada abaixo dos custos, **seja** do estágio atual **ou** de um estágio anterior do membro da família que acabou de ser movido;

OU

c) Se você já tiver pelo menos um membro da família na trilha da câmara do conselho, você também pode realizar uma ação de privilégio **sem mover** um membro da família para frente. Nesse caso, simplesmente realize a ação de privilégio mostrada abaixo dos custos, **seja** do estágio atual desse membro da família **ou** de um estágio anterior, gratuitamente (não pagando os custos indicados no topo – portanto, isso custa apenas "a ação").



Visão geral dos privilégios



1º estágio: Pegue o **marcador de próximo jogador inicial** (o anel) da câmara do conselho. Se esse marcador já foi tomado por outro jogador, você não recebe nada. Se você pegou esse marcador, você será o jogador inicial na próxima rodada. No começo da próxima rodada, pegue o marcador de jogador inicial e devolva o marcador de próximo jogador inicial para o seu espaço correspondente no telhado da câmara do conselho.



2º estágio: Pegue 2 cubos de influência à sua escolha da reserva e coloque-os na sua fazenda. (Eles não precisam ser da mesma cor.)



3º estágio: Pegue 1 peça de mercadoria à sua escolha da reserva e coloque-a na sua fazenda.



4º estágio: Pague exatamente 1 moeda à reserva em troca de 3 pontos de prestígio na trilha de prestígio.

Não há limite para a quantidade de membros da família permitidos em qualquer estágio.

Ao final da partida, cada membro da família que chegou pelo menos ao 2º estágio na câmara do conselho vale pontos de prestígio.
(*Veja "Pontuação final", página 14.*)



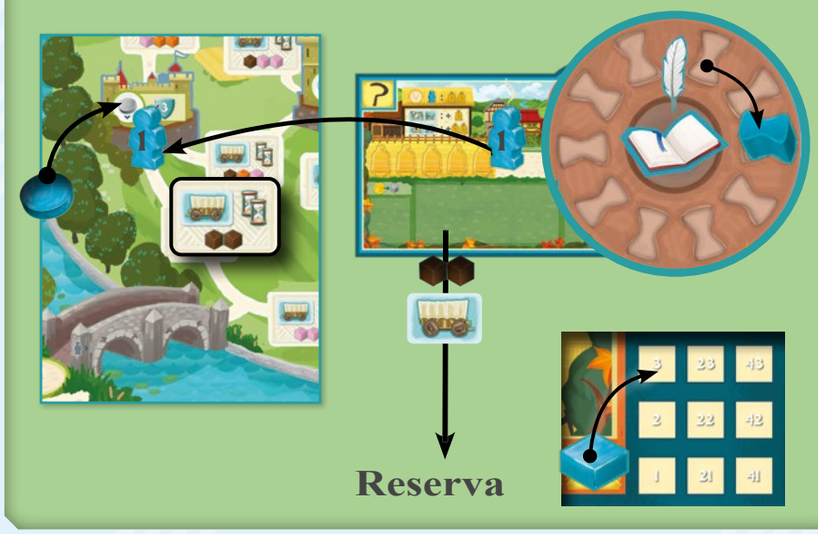
Viagem

Esta ação permite que você envie um membro da família pelo mundo afora. Se você **não tiver nenhum membro da família no mapa de viagem** do tabuleiro de jogo, então pegue um membro da família da sua fazenda e aloque-o em uma das duas cidades vizinhas que podem ser alcançadas a partir da vila.

Você deve pagar o custo da viagem, indicado no caminho. Você certamente terá que pagar **2 de tempo** e devolver **1 carroça** para a reserva. Além disso, dependendo do caminho escolhido, você também terá que devolver uma certa quantidade de cubos de influência para a reserva. Pegue um dos seus marcadores e coloque-o na cidade para onde você viajou (lado esquerdo). Isso lhe garante a recompensa indicada na cidade (lado direito).

Exemplo:

Chris quer enviar um membro da família para a cidade vizinha mais ao norte. Ele pega um membro da família de sua fazenda e o aloca lá. Isso custa a ele 2 de tempo, assim como 1 carroça e 2 cubos de influência marrons, que ele devolve para a reserva. Ele então coloca um de seus marcadores na cidade e recebe a recompensa da cidade (3 pontos de prestígio na trilha de prestígio).



Se você já **tiver pelo menos um membro da família em uma cidade no mapa de viagem**, você pode escolher:

- enviar outro membro da família da sua fazenda para uma das duas cidades vizinhas;

OU

- mover 1 dos seus membros da família que já estejam em uma cidade para uma cidade **adjacente**.

As cidades adjacentes são todas as cidades acessíveis diretamente por uma estrada (sem pular outra cidade). Você também deve pagar o custo dessa viagem e colocar um marcador na cidade que você alcançou.
Você então recebe a recompensa da cidade (3 pontos de prestígio, 2 cubos de influência à sua escolha da reserva ou 1 moeda).

Nota: Você só pode colocar um marcador e, assim, receber a recompensa de uma cidade uma vez por cidade. Caso o seu membro da família viaje para uma cidade onde você já tenha um marcador, então você não pode colocar outro marcador nem receber a recompensa.

Não há um limite para a quantidade de membros da família e marcadores de **diferentes** cores permitidos em qualquer uma das cidades.

Ao final da partida, você receberá pontos de prestígio dependendo do número total de cidades que a sua família visitou durante a partida.

(*Veja "Pontuação final", página 14.*)

Igreja

Com esta ação você pode adicionar **um** membro da família da sua fazenda à **bolsa preta**. Para fazer isso, você deve pagar 1 cubo de influência marrom (devolvido para a reserva) **OU** 3 de tempo.

Os membros da família adicionados à bolsa preta podem ser retirados e alocados no 1º estágio da trilha da igreja **durante uma missa**. Uma missa é realizada ao final de cada rodada, assim como ao final da partida. (*Veja "Fim de uma rodada", à direita.)*

Nota: Você pode verificar a qualquer momento quais membros da família estão na bolsa preta, mesmo logo antes da missa começar.

Poço (ação substituta)

Em vez de pegar um cubo de um espaço de ação, você pode devolver **3 cubos de influência da mesma cor da sua fazenda** para a reserva para realizar qualquer **uma** das ações previamente listadas.

Essa é, aliás, a **única** maneira de realizar uma ação específica quando não há **nenhum cubo restante no espaço de ação correspondente**.

Nota: A ação do "poço" só é possível enquanto houver **pelo menos um cubo** disponível em **qualquer um** dos espaços de ação.



Fim de uma rodada

A rodada atual termina quando um jogador pega o **último** cubo do tabuleiro de jogo e realiza a ação dele (ou não) como de costume.

Em seguida, uma missa é realizada (veja também a carta de descrição da missa):

Missa

Cada missa consiste em 3 etapas:

1. **Retire 4 peças da bolsa preta**
2. **Promova membros da família na hierarquia da igreja**
3. **Conceda 2 pontos de prestígio pela maioria na igreja.**

1. Misture bem os membros da família e os monges na bolsa preta. Então retire **exatamente 4 peças** da bolsa, **aleatoriamente ou deliberadamente ao pagar moedas**. Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador pode escolher um ou mais de **seus membros da família** da bolsa ao pagar **1 moeda por** membro da família. (Como há sempre 4 monges na bolsa preta, essa é a única maneira de garantir que seus membros da família sejam retirados.)

Assim que um total de 4 membros da família tenham sido retirados da bolsa, nenhuma outra peça pode ser retirada. Caso tenham sido retirados da bolsa menos do que 4 membros da família, aumente a contagem **total** para **4 peças** ao retirar o restante aleatoriamente.

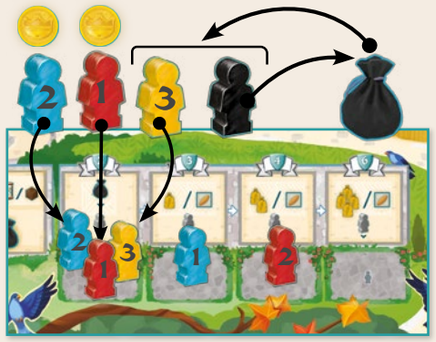
Assim que você retirar 4 peças, se 1 ou mais monges foram retirados, devolva-os para a bolsa preta. Aloque quaisquer membros da família retirados no **1º estágio da trilha da igreja** Os membros da família que ainda estiverem na bolsa permanecerão nela e poderão ser retirados na próxima missa.

2. Após 4 peças terem sido retiradas da bolsa preta (mesmo que tenham sido apenas monges), **cada jogador** pode promover **um ou até vários** de seus membros da família na hierarquia da igreja (ou seja, movendo-os um estágio para a direita na trilha da igreja).

Começando pelo jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador pode fazer isso **uma vez**. Para mover um membro da família para o próximo estágio (para a direita), você deve devolver para a reserva a quantidade de sacas de grãos indicada acima de cada um dos estágios (o pão indicado só pode ser pago ao jogar com a expansão Marriage). Seus membros da família podem até ser promovidos por mais de um estágio, desde que você pague quantidade apropriada de sacas de grãos para cobrir todo o movimento.

3. Ao final da missa, o jogador com **mais** membros da família na trilha da igreja recebe imediatamente **2 pontos de prestígio** na trilha de prestígio. No caso de empate, os pontos de prestígio são concedidos ao jogador cujo membro da família esteja no estágio mais à direita (o mais avançado). Se ainda houver um empate, então cada um dos jogadores empatados recebe 2 pontos de prestígio. (Não importa em quais estágios os outros membros da família estejam localizados. Apenas o mais à direita é decisivo.)

Exemplo para uma missa:



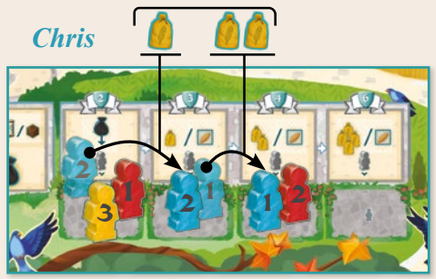
Em uma partida com 3 jogadores, Chris é o jogador inicial atual quando uma missa é realizada. Ele paga 1 moeda e escolhe o membro da família azul "2" dele da bolsa preta.

Oliver também paga 1 moeda e escolhe o membro da família vermelho "1" dele da bolsa preta.

Julie não quer pagar para retirar o membro da família dela da bolsa.

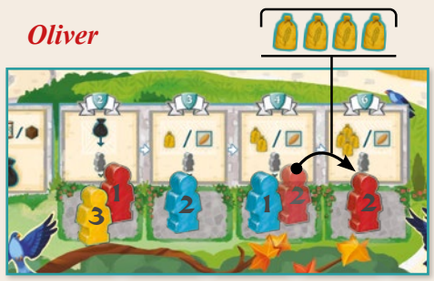
Portanto, Chris agora aumenta o número total de peças para 4 ao retirar aleatoriamente mais 2 peças da bolsa (das quais uma é o membro da família de Julie). Ele então aloca os 3 membros da família coloridos no 1º estágio da trilha da igreja e devolve o monge para a bolsa preta.

Chris



Agora, começando pelo Chris, os jogadores podem promover seus membros da família. Ele devolve 2 sacas de grãos para a reserva e promove o membro da família azul "1" dele (para o 3º estágio). Ele então paga outra saca de grãos e também promove o membro da família "2" dele para o 2º estágio.

Oliver



Oliver paga 4 sacas de grãos e promove o membro da família vermelho "2" dele para o 4º estágio.

Julie não tem grãos e, portanto, não pode promover o membro da família dela.





Agora 2 pontos de prestígio são concedidos. Apesar de Oliver e Chris terem a mesma quantidade de membros da família na igreja, Oliver recebe os 2 pontos de prestígio, pois ele possui o membro da família mais avançado.

Ao final da partida, cada membro da família na trilha da igreja vale pontos de prestígio, dependendo do estágio em que ele estiver. (*Veja "Pontuação final", página 14.*)

Começo de uma nova rodada

Se um jogador adquiriu o **marcador de próximo jogador inicial** durante a rodada anterior, ele agora pega o **marcador de jogador inicial** e devolve o marcador de próximo jogador inicial para o seu espaço correspondente na câmara do conselho. Caso o contrário, o jogador inicial permanece o mesmo.

A nova rodada começa mais uma vez ao preencher a bolsa verde com cubos, como indicado pela carta de preparação, e ao abastecer os espaços de ação.



As moedas

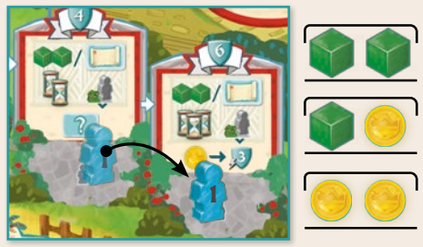
Você recebe **moedas** no moinho ou durante as viagens.

Há 3 maneiras possíveis de usar as moedas:

1. Para comprar pontos de prestígio na **câmara do conselho** (no 4º estágio).
2. Para garantir que seus membros da família sejam escolhidos da bolsa preta durante uma **missa**.
3. **Como um SUBSTITUTO para qualquer cubo de influência.**

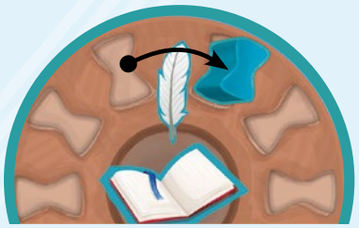
Ao final da partida, cada moeda que você não gastou vale 1 ponto de prestígio. (*Veja "Pontuação final", página 14.*)

Exemplo para 3.:
Se Chris quiser promover o membro da família dele na câmara do conselho e precisar pagar 2 cubos de influência verdes, então ele também pode pagar 1 moeda e 1 cubo de influência verde OU 2 moedas.



Um membro da família morre

Durante a partida, você frequentemente deve pagar por ações com tempo ao mover a ficha na sua trilha de tempo de vida em sentido horário. Assim que você mover a ficha **através da pena**, um dos seus membros da família mais velhos morre. Primeiro, termine a sua ação escolhida e depois, **ao final do seu turno**, decida qual dos seus membros da família mais velhos morre.



Exceção: Qualquer um que mover sua ficha na trilha de tempo de vida através da pena durante um **dia de mercado** deve escolher **imediatamente** qual membro da família dele morre.

Entre os seus membros da família, é **sempre** aquele com o **menor** número que deve morrer. Se você tiver vários membros da família com o menor número, você pode escolher um deles.

Um membro da família morrendo deve estar **visível** no momento de sua morte. Isso significa que ele deve estar no tabuleiro de jogo ou na sua fazenda, caso contrário, você não perde um membro da família. Os membros da família que ainda estão na bolsa preta não podem morrer, assim como os que ainda não entraram em jogo (da reserva).

Para um membro da família morrendo, há sempre uma de duas possibilidades:

a) Ainda há um espaço disponível na crônica da vila

A crônica da vila registra as histórias dos grandes residentes e seus feitos. Ela tem alguns espaços abertos para cada categoria profissional.

Dependendo de onde o membro da família "trabalhava" no momento de sua morte, ele é adicionado a um dos seguintes espaços vazios:



Ao final da partida, você recebe pontos de prestígio dependendo da quantidade de membros da sua família que foram imortalizados na crônica da vila. (*Veja "Pontuação final", página 14.*)

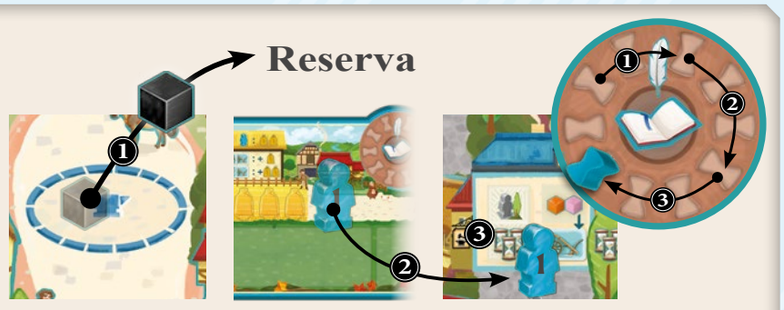
b) Não há mais um espaço adequado disponível na crônica da vila

Nesse caso, o membro da família é alocado em um dos túmulos ao lado da igreja. Aqui ele pode descansar em paz, mas não vale nenhum ponto de prestígio.

Exemplo:

Chris escolhe a ação "ofícios" ao pegar um cubo de peste do espaço de ação correspondente. Ele perde 2 de tempo ao fazer isso, movendo sua ficha na trilha de tempo de vida através da pena. Antes que um dos membros da família dele morra, ele ainda pode realizar a ação "ofícios".

Ele aloca um membro da família "1" da fazenda dele abaixo da forja (o que custa a ele 3 de tempo) e produz um arado (o que custa a ele mais 3 de tempo). Agora que a ação dele terminou, um dos membros da família dele com o menor número deve morrer. Ele tem dois membros da família "1" no tabuleiro de jogo e decide deixar morrer o artesão que ele acabou de alocar abaixo da forja.



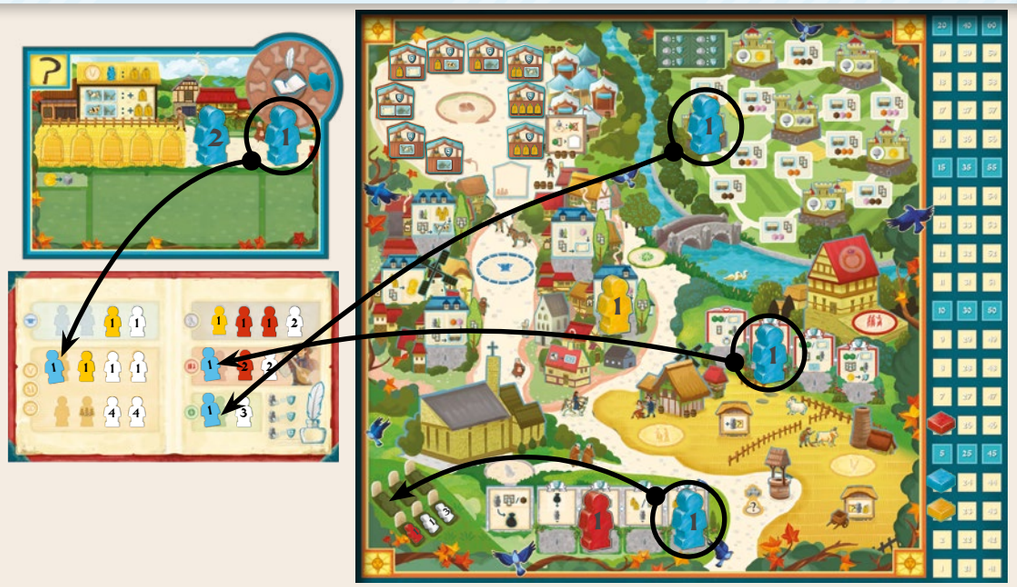
Exemplo:

Durante a ação dele, Chris moveu a ficha da trilha de tempo de vida dele através da pena.

Ao final da ação dele, um dos membros da família azul "1" dele deve morrer.

Se ele escolhesse o membro da família "1" no 4º estágio da trilha da igreja, então ele deveria alocá-lo no cemitério (pois todos os espaços de igreja na crônica da vila já estão ocupados).

Em vez disso, se ele escolhesse qualquer outro membro da família "1" dele, então ele poderia alocar esse membro na área correspondente da crônica da vila.



Nota: Os membros da família que morreram devem sempre ficar deitados para que você possa diferenciá-los facilmente dos membros da família de pé que ainda estão vivos.

Dica 1: Adicionar membros da família à crônica da vila rapidamente é uma estratégia eficaz. Então, não tenha medo de pagar por ações com tempo.

Dica 2: A quantidade de cubos de influência e de peste distribuídos no começo de uma rodada é sempre divisível pelo número de jogadores, de forma que todos tenham a mesma quantidade de turnos (a menos que alguém use a ação "poço").

Dica 3: Se você estiver alocando um membro da família da sua fazenda no tabuleiro de jogo, leve sempre em consideração o número do membro da família.

Os membros da família "1" provavelmente morrerão durante a partida. Se você quiser pontuar pela igreja ou câmara do conselho ao final da partida, alocar membros da família com números mais altos é geralmente a melhor escolha.

Fim da partida

O fim da partida é ativado quando um membro da família é alocado no:

a) último espaço vazio na **crônica da vila**



OU

b) último espaço vazio no **cemitério** ao lado da igreja



O jogador que alocou o membro da família dele no último espaço vazio na crônica da vila ou no cemitério **não** joga outro turno.

Todos os outros jogadores podem realizar **uma** última ação em sentido horário. Como sempre, você deve pegar um cubo de influência ou de peste de um espaço de ação ou pagar 3 cubos de uma mesma cor para realizar essa última ação.

No caso do último cubo ser retirado do tabuleiro de jogo (mesmo que ainda haja jogadores para agir), os espaços de ação **não** são abastecidos novamente. Em vez disso, os jogadores restantes podem realizar qualquer ação sem precisar devolver 3 cubos de uma mesma cor para a reserva.

Nota: Nesse caso, a habitual missa ao final de uma rodada é pulada/adiada. A última missa não é realizada **até que** todos os jogadores tenham realizado suas últimas ações.

Nota: Se membros da família morrerem durante as ações finais e não houver mais espaços adequados disponíveis na crônica da vila ou no cemitério, eles são simplesmente removidos da partida.

Caso especial: Se o fim da partida for ativado durante um **dia de mercado**, termine o dia de mercado completamente. Em seguida, determine quem ativou o fim da partida ao ocupar o último espaço na crônica ou no cemitério.

Se for o mesmo jogador que também ativou o dia de mercado, então ele realizou o último turno dele e todos os outros têm uma ação restante.

Se foi ativado por um jogador diferente, então **todos** os jogadores, em sentido horário, podem realizar uma ação final.

Após cada jogador realizar sua última ação, a **missa final** é realizada. Então a pontuação final acontece. (*Veja "Pontuação final", na próxima página.*)

Pontuação final

Viagem

Conte a quantidade de cidades que a sua família visitou no mapa de viagem (ou seja, a quantidade de marcadores da sua cor) e receba 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**

Igreja

Cada membro da família no:

- **1º estágio** vale 2 **pontos**.
- **2º estágio** vale 3 **pontos**.
- **3º estágio** vale 4 **pontos**.
- **4º estágio** vale 6 **pontos**.

Peças de cliente

Ao final da partida, cada jogador revela suas peças de cliente escondidas e recebe os pontos de prestígio indicados nelas.

Crônica da vila

Você recebe pontos de prestígio dependendo da quantidade de membros da sua família que foram imortalizados na crônica da vila:

1 ou **2** não valem **nenhum ponto**.
3 membros da família valem 4 **pontos**.
4 membros da família valem 7 **pontos**.
5 ou mais **membros da família** valem 12 **pontos**.

Câmara do conselho

Cada membro da família no:

- **1º estágio** não vale **nenhum ponto**.
- **2º estágio** vale 2 **pontos**.
- **3º estágio** vale 4 **pontos**.
- **4º estágio** vale 6 **pontos**.

Moedas

Cada **moeda** restante na sua fazenda vale 1 **ponto**.

Exemplo: *Pontuação final*



Cada vez que você receber pontos de prestígio, marque-os movendo o seu marcador para frente na **trilha de prestígio**. Aquele que recebeu **mais pontos de prestígio** vence a partida.

Em caso de empate, o jogador empatado que tem mais sacas de grãos restantes em sua fazenda vence. Se ainda houver um empate, o jogador empatado com a maior quantidade de membros da família ainda vivos vence.





Modo solo

A vida se torna ainda mais complexa na vila...

Sua maior rival dos tempos da infância, “Carla” e a família dela têm apenas um objetivo: Tornar-se a família de maior prestígio na vila!

Mas nem mesmo Carla e os membros da família dela podem parar o tempo, eventualmente reivindicando seus próprios espaços na crônica.

Componentes para o Modo Solo

1 tabuleiro da Carla



1 carta de descrição da missa solo
(verso da carta de descrição da missa)



3 discos de madeira



6 peças de destino
(dois conjuntos de 3)



1 carta de descrição do casamento solo
(verso da carta de descrição do casamento)



1 membro da família rosa



(para ser usado com a expansão Marriage)

Todas as regras do jogo base se aplicam. A preparação, assim como a jogabilidade, são similares à de uma partida com 2 jogadores, com algumas modificações.

Contudo, em geral, você pode seguir os mesmos caminhos estratégicos que você seguiria em uma partida com 2 jogadores, ou talvez você tente alguns caminhos diferentes. Seja qual for a sua escolha, é uma corrida contra o tempo.

Além disso, embora você possa acompanhar os turnos e as reações de Carla, você não poderá intimidá-la. Diferentemente de você, ela não coleta nenhuma mercadoria, moeda ou saca de grãos. Ela também não recebe pontos de prestígio.

Todos os cubos de influência e de peste que ela “coleta” em uma rodada (o que você faz por ela) são colocados no tabuleiro dela. Aliás, toda vez que as regras a seguir falarem sobre Carla “pegando” alguma coisa, isso sempre significa, claro, que você está fazendo isso para ela também.

Preparação

O jogo é preparado como em uma partida com **2 jogadores**. Siga a descrição da preparação na página 3 deste livro de regras com os seguintes ajustes aos respectivos números listados abaixo:

2. Coloque o **tabuleiro da Carla** ao lado do seu. Dependendo se você estiver jogando apenas o jogo base ou com as expansões, cubra os espaços de ação indisponíveis de acordo com o tabuleiro da Carla com os **discos de madeira**.

3. Carla recebe 11 **membros da família** (12 se você jogar com a expansão Marriage) de uma cor à sua escolha, mas apenas 1 **disco marcador** da cor escolhida. Devolva os 5 marcadores restantes e as fichas das trilhas de tempo de vida e de pontos da cor escolhida para a caixa do jogo. Todos os membros da família com os números "1" e "2" são colocados ao lado do tabuleiro dela. Enquanto os 4 membros da família dela com os números "3" e "4" são colocados na igreja.

5. Carla não recebe uma moeda.

6. O disco marcador da Carla é colocado (apenas como um lembrete) ao lado do **primeiro** cliente no mercado. Em seguida, separe as **peças de destino** em **dois conjuntos** de 3 peças, embaralhe-as bem viradas para baixo e coloque-as nos espaços correspondentes do tabuleiro da Carla (3 nos espaços de cima e 3 nos espaços de baixo).

Importante: Cada conjunto contém **exatamente** 1 peça com uma pena na frente.

12. Use a **carta de preparação** para 2 jogadores (se você jogar com expansões, use a carta correspondente para 2 jogadores). Além disso, use o verso da **carta de descrição da missa**. (Os versos das duas cartas de descrição são ajustados para o modo solo.)

13. Você é sempre o jogador inicial (durante a partida inteira).

Nota: No modo solo, o **marcador de próximo jogador inicial** pode ser usado exatamente como uma moeda depois que você o recebeu (e será então devolvido para a reserva se você usá-lo). Contudo, ele só é válido como uma moeda até que você prossiga com o "Começo de uma nova rodada". Portanto, antes que a bolsa verde seja reabastecida, o marcador de "próximo jogador inicial" é devolvido para o seu local designado na câmara do conselho como de costume (se você o pegou, mas não o usou).





Jogando uma rodada

- **Cada vez** que você pegar um cubo de influência ou de peste (independentemente de você realizar a ação ou não), Carla pega um cubo da **mesma cor** do **mesmo espaço de ação**, se possível (ou seja, de onde você pegou um cubo).
- Se não houver um cubo da mesma cor nesse espaço de ação, Carla pega um cubo da **mesma cor** do **próximo espaço de ação em sentido horário que tenha um**. (A ordem em sentido horário dos espaços de ação a ser seguida está indicada no tabuleiro da Carla.)

Caso não haja nenhum cubo da cor que você está procurando no tabuleiro, ela pega um cubo à **sua escolha** do **mesmo espaço de ação** de onde você acabou de pegar um cubo (pode ser um cubo de influência ou de peste).

Se também não houver mais cubos no mesmo espaço de ação, então ela pega um cubo à **sua escolha** do **próximo espaço de ação em sentido horário que tenha um**.

Dica: Coloque seus cubos de influência na sua fazenda na ordem que você os pegou para monitorar melhor qual cubo você pegou por último. Além disso, como lembrete, você pode colocar 1 dos marcadores não utilizados pela Carla embaixo do cubo que ela "pegará" a seguir.

Regra alternativa para pegar os cubos da Carla: Em vez da regra descrita acima, role o dado de quatro faces com as 4 cores de influência (da expansão Marriage) para determinar qual cubo ela pegará (depois de você ter pegado um cubo de influência ou de peste).

Carla pega a **cor resultante** do **mesmo espaço de ação** de onde você acabou de pegar um cubo. Se essa cor **não estiver lá**, ela pega um cubo da **cor resultante** do **próximo espaço de ação em sentido horário que tenha um**.

Caso não haja mais cubos da cor que você está procurando (ou seja, da cor resultante) no tabuleiro de jogo, role o dado novamente (até que você role uma cor que esteja disponível) e siga as regras descritas acima para a cor resultante.

No entanto, assim que houver apenas **1 cor de cubos de influência restante** (e normalmente alguns cubos de peste), você não rola mais o dado. Carla então sempre pega um cubo de qualquer cor do **mesmo espaço de ação** ou (se você acabou de esvaziar esse espaço de ação) do **próximo espaço de ação em sentido horário** que tenha um cubo de qualquer cor. Se houver vários cubos, você escolhe qual cubo ela pega de lá.

Os cubos que você pega para Carla são colocados no tabuleiro dela. O **primeiro cubo** é sempre colocado no espaço **ao lado do ícone da câmara do conselho**. O **próximo cubo** é colocado no **próximo espaço seguindo a direção da seta**. Continue seguindo essa direção pelo resto da partida, sempre que Carla coletar um cubo. (Pode haver mais do que 1 cubo por espaço ao jogar com expansões.)

IMPORTANTE: Sempre que você colocar um cubo de influência ou de peste após uma peça de destino no tabuleiro da Carla, vire-a **imediatamente**. Se a peça virada estiver vazia, nada acontece.

Se houver uma **pena na peça virada**, um dos membros da família "mais velhos" dela morre. Esse membro é alocado na crônica da vila, na categoria profissional **do espaço de ação de onde** Carla acabou de pegar **o cubo colocado** na trilha de "tempo de vida" do tabuleiro dela (de acordo com a cor e o ícone correspondentes). Os espaços de ação "colheita de grãos" e "família" contam para a categoria profissional "fazenda".

Caso não haja **nenhum espaço adequado disponível na crônica da vila** ou o último cubo retirado por ela (ativador) tenha vindo do espaço de ação "**mercado**", o mais velho dos membros da família da Carla é alocado no **cemitério**.

Exemplo:
Chris pegou o cubo verde do espaço de ação "mercado" e atendeu o primeiro cliente. Ele então coloca a antiga segunda peça de cliente ao lado do tabuleiro da Carla (veja"(Re)ações de Carla" na próxima página). Agora, Chris poderia pagar 1 de tempo e 1 cubo verde para atender o terceiro cliente disponível, mas opta por não fazer isso. O dia de mercado, portanto, acabou (Carla nunca atende mais do que 1 cliente por dia de mercado), e os espaços com bordas azuis são preenchidos com novos clientes, assim como a fila de espera é reabastecida pela pilha virada para baixo.



Agora é o "turno" da Carla: Como há sempre apenas 1 único cubo no espaço de ação "mercado", ela agora "procura" um cubo de influência verde nos próximos espaços de ação em sentido horário. Como ela não encontra um cubo verde (ou seja, não sobrou nenhum cubo de influência verde no tabuleiro de jogo) e porque não há nenhum outro cubo sobrando no espaço de ação "mercado" (como de costume, havia apenas 1), Carla pega um cubo do espaço de ação "câmara do conselho" (pois também não há mais cubos disponíveis no espaço de ação "viagem"). Enquanto aqui há um cubo marrom e um preto, Chris escolhe o cubo de peste para ela e o coloca no próximo espaço em sentido horário no tabuleiro da Carla.



Ao pegar e colocar esse cubo de peste (do espaço de ação "câmara do conselho") no tabuleiro da Carla, a peça de destino atravessada é revelada. Nela, uma pena está visível agora. Logo, um dos membros da família da Carla com o menor número morre e é alocado em um espaço disponível da categoria profissional "câmara do conselho" na crônica da vila, pois o cubo de peste foi retirado do espaço de ação "câmara do conselho".



No raro caso de todos os membros da família com números “1” e “2” que estavam ao lado do tabuleiro da Carla (no começo da partida) **já terem morrido** e agora mais tenham que morrer, os que **ainda estão na igreja** seguem (primeiro os membros da família com o número “3” depois “4”). Por fim, um depois do outro entre os que estão na trilha da igreja – da esquerda para a direita.

Nota: Assim que **todas** as 3 peças de destino na parte de cima ou de baixo do tabuleiro da Carla forem **reveladas**, embaralhe todas as 3 peças desse conjunto viradas para baixo e coloque-as de volta (viradas para baixo) nos espaços correspondentes do tabuleiro dela. Repita isso **cada vez** que um dos dois conjuntos tenha sido **completamente revelado** (até que a partida acabe, como de costume).

(Re)ações da Carla

Carla **não realiza nenhuma ação após pegar um cubo**.
No entanto, se ela acabou de pegar um cubo de influência ou de peste do mercado ou da igreja, ela “reage”:

Mercado: Carla sempre “atende” o **primeiro cliente** dos espaços com borda azul próximos às barracas do mercado.

- Caso você tenha ativado o dia de mercado e já tenha atendido o primeiro cliente, Carla atenderá o antigo segundo cliente, respectivamente.
- Caso você tenha ativado o dia de mercado e atendido qualquer outro cliente além do primeiro, ou Carla tenha ativado o dia de mercado, ela sempre atende o primeiro cliente.

Igreja: Carla coloca na bolsa preta um dos membros da família que foi alocado na igreja durante a preparação com o menor número (ou seja, primeiro um com um “3”).

- Ela **não** paga 3 de tempo nem um cubo de influência marrom para isso.
- Se não houver mais membros da família rival na igreja, ela abdica dessa reação pelo resto da partida (quando ela pega um cubo de lá).

Caso especial para o poço: Se você realizar a ação “poço” (substituta), **seu turno prossegue imediatamente.** Carla não pega um cubo do tabuleiro de jogo (ou “reage”) logo **após** você realizar uma ação “poço”!

Missa

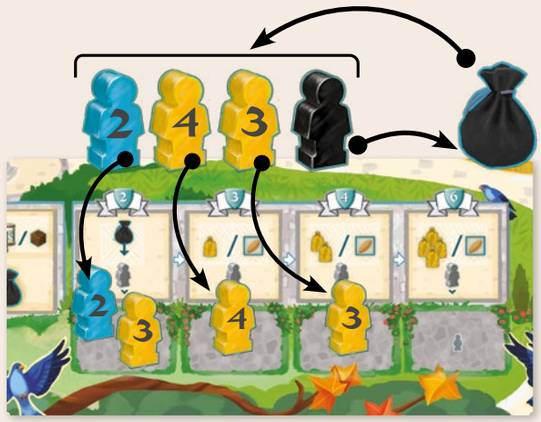
A missa ao final de uma rodada segue as regras habituais, com as seguintes modificações:

Apenas **um** dos membros da família da Carla pode estar em cada estágio da hierarquia da igreja por vez. Portanto, ela pode ter um máximo de 4 membros da família nessa trilha.

Se um dos membros da família da Carla for retirado da bolsa preta, esse membro da família pula da esquerda para a direita pelos estágios da hierarquia da igreja até alcançar um (estágio) no qual nenhum dos membros da família da Carla (portanto, da mesma cor) esteja e é alocado lá.

Exemplo:

Na fase 1 da missa, Chris recusa a possibilidade de pegar um ou mais membros da família dele da bolsa ao pagar uma moeda. Logo, um total de 4 peças são aleatoriamente retiradas da bolsa, uma após a outra. Como um dos membros da família da Carla (com um número “3”) já está no estágio mais à esquerda da hierarquia da igreja, o primeiro membro da família dela retirado (com um número “4”) é imediatamente alocado no 2º estágio, e o último membro da família dela retirado (também com o número “3”) é alocado no 3º estágio. Apenas um dos membros da família do Chris foi retirado da bolsa, e é alocado no 1º estágio (à esquerda) como de costume. O monge retirado em quarto é jogado de volta na bolsa preta em seguida. Mesmo que Chris promovesse o membro da família dele retirado para o estágio mais alto, com um total de, por exemplo, 3 sacas de grãos e 1 pão, Carla tem mais membros da família e Chris não receberia 2 pontos de prestígio.



Começo de uma nova rodada:

Antes de uma nova rodada começar, **todos, <u>exceto</u> o último cubo** colocado no tabuleiro da Carla (ou seja, a trilha de tempo de vida), são devolvidos para a reserva.

Depois disso, você preenche a bolsa verde com cubos e abastece os espaços de ação.

O próximo cubo que você pegará para Carla será colocado em sentido horário logo após o **último cubo colocado** durante a rodada anterior.

A partida termina como de costume.



Reserva

Pontos de prestígio alcançados:

0 – 39 : Aprendiz	60 – 69 : Grão-mestre
40 – 49 : Artífice	70 – 79 : Gênio
50 – 59 : Mestre	80 – ∞ : Polímata

O modo solo pode ser jogado com todas as expansões

Todas as regras das expansões correspondentes usadas ainda se aplicam, com os seguintes ajustes para cada:

Expansão Inn: Se o cubo obtido por Carla mais recentemente que **revela** uma pena for do espaço de ação "estalagem", o membro da família mais velho dela é alocado no **cemitério** (semelhante ao mercado). Carla nunca pega cartas de aldeão.

Expansão Port: Se o cubo obtido por Carla mais recentemente que **revela** uma pena for do espaço de ação "viagem" (por mar), você segue o procedimento como descrito em "Um membro da família morre no mar" nas regras da expansão Port: Dessa forma, se a seção de viagem da crônica da vila não tiver mais espaços disponíveis, o membro da família mais velho da Carla é alocado em um espaço de sepultamento vazio no mar em vez disso. Isso também pode ativar o fim da partida, caso o **último** espaço de sepultamento no mar vazio tenha sido ocupado por ela.

Expansão Marriage:

- Durante a preparação, o **membro da família rosa** adicional é colocado na reserva. Coloque também a **carta de descrição do casamento** por perto (com o seu verso para cima).
- Como o espaço de ação "casamento" é amarelo, o procedimento seguido é o mesmo dos espaços de ação "colheita de grãos" e "família", que, dessa forma, todos "pertencem" à categoria profissional "fazenda".
  Portanto, se o cubo obtido por Carla mais recentemente que **revela** uma pena for do espaço de ação "casamento", um dos membros da família dela com o menor número é alocado na categoria profissional "fazenda" na crônica da vila (se houver um espaço disponível).
  No entanto, se um dos membros da família mais velhos da Carla morrer após ela pegar um cubo do espaço de ação "contrabandista", esse membro da família é alocado no cemitério (assim como no espaço de mercado).
- Durante o "casamento", role o dado de quatro faces **uma segunda vez** e prossiga da mesma forma **com outro** membro da família rosa (assim como com o primeiro).
  Se **pelo resultado** da segunda rolagem do dado não houver mais um membro da família rosa disponível ao lado do tabuleiro de casamento, pegue o membro da família rosa da área da casa da família, como de costume, e aloque-o na área de cerimônias.

Ajustes para os intervalos de pontos indicados à esquerda:

- Se você jogar o modo solo com a expansão Inn, os intervalos de pontos na tabela à esquerda são aumentadas em 10 cada.
- Se você jogar o modo solo com a expansão Port, os intervalos de pontos na tabela à esquerda são aumentadas em 5 cada.
- Se você jogar o modo solo com a expansão Marriage, os intervalos de pontos na tabela à esquerda são aumentadas em 15 cada. Portanto, para o nível "Polímata", você precisaria alcançar pelo menos 95 pontos.

  Por exemplo: O intervalo de pontos para "Gênio" em uma partida com **todas** as três expansões é entre 100-109 pontos.

Exemplo:

Chris tem 1 membro da família na área de cerimônias e rola o dado de quatro faces duas vezes na etapa 1. De acordo com o resultado da primeira rolagem, ele aloca um membro da família rosa no nível 3. Na segunda rolagem do dado, não há mais nenhum membro da família rosa disponível na reserva. Contudo, Chris não tira o membro da família rosa da área da casa da família, porque ele rolou a cor do nível 3 novamente e esse nível já está ocupado. Ele então segue para as etapas 2 e 3 do casamento.

Primeira rolagem:





Segunda rolagem:





Se dois membros da família rosa se casarem, eles simplesmente são devolvidos para a reserva.



Créditos

Designers: Inka e Markus Brand
Ilustrações: Jacqui Davis e Chris Quilliams
Direção de Arte e Produtora: Sophie Gravel
Design Gráfico: Tarek Saoudi, Émeline D'Aoust, Nina Allen, Martin Roy, Dan Gerlach
Modelagem 3D: Tarek Saoudi, Dan Gerlach e Émeline D'Aoust
Editorial e Desenvolvimento: André Bierth

Gostaríamos de agradece a todos os playtesters, especialmente: Armin Weyer, Birgit Vallendar, Konstanze Dalski, Oliver Gumbrich e Rainer Reinhardt

Galápagos

Tradução: Eduardo Bicalho
Revisão: Luis Perdomo
Diagramação BR: Robson Minghini

www.mundogalapagos.com.br

Desenvolvimento por:

EGGERT SPIELE

www.planbgames.com
info@planbgames.com

©2023 Plan B Games Europe GmbH

Am Römerkastell 10 - 70376 Stuttgart - Alemanha

Eggertspiele é uma marca de Plan B Games Europe GmbH.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica.

Guarde estas informações para seus registros.

Fabricado na China.