Juma Al-Joujou

Clans of Caledonia
INDUSTRIA

Componentes do jogo



4 módulos de mapa



1 Mapa de trem



16 peças de marcos



9 peças de clã



39 peças de demanda,



24 peças de bônus de entrega.



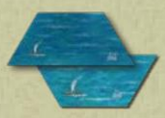
7 peças iniciais



1 peça de sobreposição de bônus de passe



9 peças de bônus do Porto



2 peças de sobreposição de portas



9 peças de pontuação



9 placas de premiação



9 peças de mercado Agricola



1 placa de recarga para contrato de exportação



12 moedas de £20



6 peças de mercadoria

Fichas de madeira

Fichas de mercadorias:



6 Leite



6 Lã



6 Queijos



6 Grãos



6 Pães



6 Uísque

Componentes do clã nas 4 cores dos jogadores:



4 Trens



4 Mini-trens



16 Marcadores de marcos



4 estações de trem

Variado



Bloco de folhas de pontuação



4 auxílios para jogadores



Livro de regras



Componentes Solo Play

(listado no livro de regras do Automa)

1. Componentes do Jogo 1
2. Introdução 2
2
3. Configuração 3
4. Novos Conceitos 3
3
4.1 Espaço em Cascata
4.2 Ter 2 Unidades no mesmo Espaço
4.3 Unidades que Acionam Bônus de Implantação 3
4.4 Movimentação de Unidades no Mapa do Jogo 3
4.5 Ordem dos Bônus 3
4.6 Trabalhadores Deslocados 3
4.7 Retomar Comerciantes 3
5. Módulos 4
5.1 Quadro de Reposição de Contrato de Exportação 4
5.2 Placas de Premiação 4
5.3 Feiras de Produtores 4
Rurais 5.4 Módulo de Trem 5
6. Jogo Solo 7
6.1 Critérios de Premiação 7
6.2 Mapa do Trem 7
7. Variantes 8
8. Apêndice 9
9
8.1 Premiações 9
8.2 Marcos 10
8.3 Bônus de Entrega 11
8.4 Peças de Bônus do Porto 11
8.5 Peças de Pontuação 12
8.6 Clãs

Outras línguas

Vídeo tutorial

KARMA GAMES

Introdução

Clans of Caledonia: Industria se passa em uma época de rápida industrialização e transformação econômica na Escócia do século XIX. Essa era próspera viu a Escócia se transformar de uma sociedade agrícola em uma potência industrial e comercial. Ferrovias cruzavam o país, conectando áreas remotas e facilitando o rápido deslocamento de mercadorias e pessoas. Fábricas surgiam por toda parte, movidas a máquinas a vapor e impulsionadas pela busca incessante por inovação.

Nesta expansão, os jogadores exploram as complexidades do crescimento industrial, aproveitando novas tecnologias para impulsionar a produção e expandir sua influência. Indústrias-chave como a têxtil e a siderúrgica ganham destaque, refletindo a drástica mudança econômica da época. Os clãs históricos precisam se adaptar ao cenário em transformação, aproveitando as oportunidades para industrializar suas operações, enquanto continuam a produzir e comercializar produtos agrícolas tradicionais, incluindo seu renomado uísque.

Clans of Caledonia: Industria é a **primeira expansão** do jogo **Clans of Caledonia.** O **jogo base** é necessário para jogar com Industria.

Todos os novos módulos, variantes e peças expandidas são compatíveis com o jogo base de forma independente. Escolha seus favoritos ou jogue com todos eles para a experiência definitiva de Industria! O módulo Trem adiciona a maior complexidade, enquanto os mercados de agricultores introduzem uma complexidade moderada.

Os módulos restantes adicionam complexidade mínima. Todo o conteúdo de expansão que adiciona variedade ao jogo base, como peças de Clã, peças de Pontuação e peças de Porto, inclui uma marca d'água:

Nova Configuração

Os respectivos módulos e variantes explicam detalhadamente as alterações de configuração. O verso dos guias de expansão serve como um lembrete dos passos gerais de configuração, caso você jogue com todos os módulos. Segue uma breve lista dos passos:



1. par de peças de Clã e fichas Iniciais (Número de Jogadores + 1)
2. 5 Peças de pontuação
3. 4 Azulejos de porto
4. 1 Peça de pontuação final (Módulo de Expansão)
5. Preencha a placa de recarga do contrato de exportação (Módulo de Expansão)
6. Preparar os contratos de exportação
7. Coloque as peças de Porto nos 4 cantos do mapa.
8. Coloque a peça de sobreposição de bônus de passagem para os mercados de agricultores (Módulo de Expansão)
9. Prepare o mapa do trem, incluindo as peças de bônus de entrega e as peças de demanda. Marcos históricos, marcadores de Marcos e estações de trem (Módulo de expansão)
10. Ajustar preços de mercado (Variante de expansão)
11. Distribua 1 Mercado Agrícola para cada jogador e coloque-os em ordem inversa de turno (Módulo de Expansão)
12. Seleção de Clãs
13. trabalhadores iniciais
14. Posicionamento dos Trens (Módulo de Expansão)



Designer de jogos: Juma Al-JouJou
Editora: Karma Games
Ilustrador: Klemens Franz | atelier198
Composição tipográfica: Aleksandr Kähar | Dina Said So Studio

© 2025 Karma Games GmbH

Rosenthalerstr. 72 A
10119 Berlin
Germany
www.karma-games.com

2025-06-10-EN

Novos Conceitos

Muitos dos novos Clãs, peças de Pontuação, peças de Porto e outras peças introduzem bônus completamente novos. Alguns desses novos bônus referem-se a novos conceitos descritos a seguir.

4.1 Espaço da Cachoeira

Alguns espaços nos novos módulos de mapa têm rios que nascem de uma cachoeira em uma montanha, em vez de um lago como no jogo base. O rio tem sua origem na interseção dos contornos dos três espaços.



Exemplo: O espaço A (montanha com cachoeira) é considerado vizinho dos outros dois espaços para todos os efeitos, mas não está localizado às margens do rio. Os espaços B e C estão ambos às margens do rio e são adjacentes (mas não vizinhos) entre si, como de costume. Se um jogador tiver unidades nos 3 espaços, então estes fazem parte do mesmo assentamento.

4.2 Ter 2 unidades no mesmo espaço

Vários efeitos em Industria permitem que você posicione 1 unidade em um espaço que já contenha outra unidade.

Regras gerais:

- Ao posicionar 1 unidade em um espaço com outra unidade, não pague o custo do terreno.
- Um jogador nunca pode ter mais de 2 unidades em um mesmo espaço.
- Duas unidades no mesmo espaço são consideradas vizinhas.
- Cada unidade conta individualmente para suas respectivas pontuações e marcos.
- 1 unidade pode ser removida (via abate, bônus de entrega, etc.) sem remover o outro.
- Caso contrário, trate essas unidades extras da mesma forma que faria no jogo base para fins de bônus de produção e de vizinhança.

4.3 Unidades que ativam bônus de implantação.

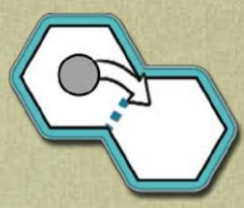
Há muitas novas maneiras de implantar unidades no tabuleiro de jogo nesta expansão.

Sempre que você posicionar uma unidade **do seu tabuleiro de jogador** no mapa de jogo durante o seu turno **na Fase de Ação,** essa unidade poderá ativar um bônus de Vizinhança/Mercado Agrícola e um bônus de construção, independentemente de como ela foi posicionada (ou seja, ação de Expansão, bônus de contrato de Exportação, bônus de Porto, bônus de Entrega, etc.).

Errata: Como alteração permanente ao jogo base, a regra acima permite que a **peça Porto 7** ative um Bônus de Vizinhança/mercado agrícola



4.4 Movimentação de Unidades no Mapa do Jogo



Diversos efeitos em Industria permitem que você mova uma unidade de um espaço para outro no mapa. O terreno do novo espaço deve corresponder ao terreno exigido pela unidade que está sendo movida. Trabalhadores são considerados do mesmo tipo e podem ser movidos para qualquer espaço com florestas ou montanhas (da mesma forma, trabalhadores do Clã MacDonald podem ser movidos de/e para espaços com lagos).

Lembrete: A renda dos trabalhadores é baseada no seu tabuleiro de jogador, independentemente de onde os trabalhadores estejam posicionados no mapa.

Ao mudar de espaço, você não paga o custo do terreno para o novo espaço. Você não ativa o bônus de Vizinhança, o bônus do Mercado de Agricultores e, nem o bônus de Construção. Ao atravessar rios ou lagos, você precisa ter o nível de Transporte Marítimo correspondente.

4.5 Ordem dos Bônus



Os bônus de Vizinhança, Mercado Agrícola e Construção, se trigados juntos, podem ser usados em qualquer ordem durante um turno. No entanto, todos esses bônus só podem ser usados após a ação de Expansão ter sido totalmente concluída. Uma ação de Expansão é totalmente resolvida assim que a unidade for posicionada no mapa e todos os custos de terreno e unidade forem pagos. Se houver algum bônus especial relacionado à ação de Expansão (por exemplo, a melhoria de bônus do Clã Sinclair), esses bônus precisam ser adquiridos/renunciados antes de usar o bônus de Vizinhança, o bônus do Mercado Agrícola e/ou o bônus de Construção.

4.6 Trabalhadores Deslocados



Uma vez que os trabalhadores são deslocados, eles são considerados os mesmos para todos os marcadores de pontuação, marcos, bônus de porto e bônus de entrega.

4.7 Retomar os Comerciantes



Ao obter uma melhoria bônus por qualquer meio, você pode, alternativamente, trazer um de seus Mercadores de volta do Mercado para o seu estoque em vez de contratar um novo. Essa regra já existe no jogo base, e este é um lembrete porque a expansão oferece muitas outras maneiras de obter bônus de melhoria.



Módulos

5.1 Quadro de Recarga para Contrato de Exportação



O tabuleiro de reposição de contratos de exportação permite que os jogadores saibam quais contratos de exportação virão a seguir, ajudando-os a planejar com mais eficiência.

Durante a preparação, coloque o tabuleiro de reposição de contratos de Exportação ao lado do tabuleiro de Exportação e preencha cada espaço com um contrato de Exportação virado para cima, retirado do monte de compra.

Durante a Fase de Preparação, ao reabastecer o tabuleiro de Exportação, retire os contratos de Exportação da esquerda para a direita a partir do tabuleiro de reabastecimento de contratos de Exportação, em vez da pilha de compra de contratos de Exportação.



Se um jogador obtiver o bônus de Construção, ele pega os 3 (ou 6 para o Clã Buchanan) contratos de Exportação mais à esquerda do tabuleiro de reposição de contratos de Exportação em vez de comprar do monte de compra de contratos de Exportação.



Sempre que contratos de exportação forem retirados do tabuleiro de reposição de contratos de exportação, deslize todos os contratos de exportação restantes para a esquerda e preencha as caixas vazias com contratos de exportação da pilha de compra.

5.2 Placas de Premiação



As peças de premiação atribuem objetivos específicos aos jogadores e são pontuadas durante a pontuação final (quando também se realiza a pontuação de Assentamento e Contratos deExportação).

Durante a preparação, compre 1 peça de Prêmio aleatória e coloque-a (com os ícones referentes à sua quantidade de jogadores voltados para cima) abaixo da 5ª peça de Pontuação de rodada.

Ao final da partida, o jogador que melhor atender aos critérios do Prêmio marca 12 PV (8 PV em uma partida para 2 jogadores), e o segundo melhor jogador marca 6 PV (0 PV em uma partida para 2 jogadores). Jogadores empatados dividem os pontos da mesma forma que na pontuação de Exportação.

5.3 Mercado Agrícola



Frente Verso

Os mercados agrícolas alteram o mapa do jogo, bloqueando espaços e oferecendo aos jogadores a oportunidade de vender mercadorias a um preço mais alto. Esse bônus de preço é equivalente ao bônus de vizinhança.

Existem 9 peças de mercado de agricultores: 1 para cada par de produto básico e produto processado. O verso das peças serve como um lembrete de que você pode trocar até 4 produtos para ganhar +£2 / +£3 por produto trocado (veja 5.3.3 Jogabilidade).

5.3.1 Configuração

Durante a fase de preparação, antes de selecionar os Clãs, distribua 1 Mercado Agricultor para cada jogador.

Na ordem inversa de jogador, cada um coloca seu Mercado de Agricultores de acordo com as seguintes restrições:

- Deve ser colocado em um terreno.
- Este espaço deve ter pelo menos 3 terrenos **vizinhos .**
- Deve haver **um espaço mínimo de 2 tiles** entre este e qualquer outro mercado de agricultores.

Observações: Se você usar o **leilão** para Clãs e ordem de turno, coloque o mercado de fazendeiros na ordem inversa do leilão.

Recomendamos não pensar demais nessa decisão nas suas primeiras partidas e simplesmente colocar as peças em áreas acessíveis com muitos espaços vizinhos.



5.3.2 Sobreposição de bônus de passe



Ao jogar com Mercados Agrícolas, coloque a peça de sobreposição de bônus de Passagem (com a contagem de jogadores virada para cima) de forma que cubra a área correspondente no tabuleiro de Exportação. Seus **bônus de Passagem são £4 menores que o normal.**

5.3.3 Jogabilidade

Não **é possível expandir** unidades em espaços que contenham uma feira de produtores.

Sempre que você expandir para um espaço **adjacente** a um Mercado Agrícola, poderá vender imediatamente até **4 Mercadorias** de um **único tipo ,** conforme mostrado no espaço do Mercado Agrícola, que ainda não esteja coberto:

1. Pague todos os custos de terreno e de unidade antes de usar a feira de produtores.
2. Coloque até 4 mercadores no tabuleiro do Mercado para o Produto que você deseja vender.
3. Obtenha o valor de mercado deste produto mais £2 para cada produto básico vendido, ou mais £3 para cada produto processado vendido. Em seguida, mova o marcador de preço normalmente.
4. Coloque um dos produtos vendidos no ícone correspondente no tile do mercado de agricultores utilizado.



5. Quando ambos os ícones de um Mercado Agrícola estiverem cobertos, a peça é imediatamente **removida** e devolvida à caixa (os Produtos usados para cobrir os ícones na peça são descartados). Os jogadores agora podem expandir para este espaço normalmente.

Observações: Os mercados agrícolas só podem ser usados durante o seu turno na Fase de Ação (não, por exemplo, ao posicionar os Trabalhadores iniciais). Posicionamentos de unidades especiais que não ativam bônus de Vizinhança também não ativam os mercados agrícolas.

5.4 Módulo do Trem

Este módulo introduz um novo mapa no qual os jogadores movem seu trem para entregar mercadorias as vilas e cidades, ganhando bônus exclusivos.

Os jogadores também competem para alcançar Marcos que concedem Pontos de Vitória e desbloqueiam novas rotas do trem pelo mapa.

5.4.1 Configuração

Mapa do trem

O mapa contém 12 locais (10 vilas e 2 cidades) e 2 túneis.

Visão geral



1. Área de reabastecimento de tiles de demanda
2. Túneis
3. Peça de marco
4. Cidade
5. Área de reivindicar marco
6. Trem
7. Tile de demanda
8. Vilas
9. peças de bônus de entrega
10. Marcadores de marcos e Estação de trem



Procedimento de configuração (jogo para 3 e 4 jogadores)

A configuração para um jogo de 2 jogadores é explicada posteriormente na seção 5.4.6 Configuração Ajustada para Jogo de 2 Jogadores.

Durante a configuração para 3 ou 4 jogadores, e antes de selecionar os Clãs:

1. Use o lado do mapa que mostra o ícone de 3 e 4 jogadores no canto inferior esquerdo.

2. Embaralhe cada tipo de tile da Exp coloque-as com a face para baixo em pilhas separadas.

a. Compre e coloque 1 **peça de bônus de Entrega** (9) em seu Local designado (1 para cada cidade e 1 para cada Vila).

b. Compre e coloque 1 **peça de Marco** (3) em seu local designado (1 para cada Cidade e 1 para cada Túnel).

c. Compre e coloque 1 **peça de Demanda** (7) em seu local designado (1 para cada Cidade e 1 para cada par de Vilas).

d. Coloque uma pilha de peças de Demanda viradas para baixo ao lado da **área de reabastecimento de peças de Demanda** (1).

e. Compre e coloque 4 (para um jogo de 4 jogadores) ou 3 (para um jogo de 3 jogadores) peças de Demanda viradas para cima na área de reposição de peças de Demanda. (1)

3. Cada jogador coloca seus 4 marcadores de marcos nos primeiros 4 espaços da trilha de entrega e sua estação de trem **no último ponto (da linha na trilha)** (10).

Ao final da fase de preparação, após posicionar os primeiros Trabalhadores, e na ordem inversa Turno **cada jogador coloca seu Trem** em uma **vila** de sua escolha. Você não pode posicionar seu trem na mesma vila que outro jogador durante essa colocação inicial.

Observação: Como você precisa mover seu trem antes de realizar a entrega, não o coloque no local onde pretende fazer sua primeira entrega!

5.4.2 Ação do Trem



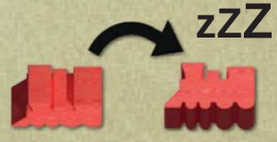
Uma vez por rodada, você pode mover seu trem no mapa de trens e entregar mercadorias para receber um bônus.

Como ação, mova seu Trem **1 ou 2 locais (cidades e/ou vilas).** Seu Trem se move pelos trilhos de um local para um local adjacente. Você não pode passar por trilhos bloqueados, a menos que os tenha desbloqueado ao conquistar o Marco correspondente. Você **não pode** terminar seu movimento no local onde começou.



Se você atravessar ou terminar seu movimento em um local que contenha trens de outros jogadores, você deve pagar a esses jogadores £3. Se você não tiver dinheiro suficiente, não poderá atravessar ou terminar seu movimento nesses locais.

Você **deve entregar as mercadorias** no local onde encerrou sua movimentação. Em outras palavras, você não tem permissão para se deslocar para um local onde não possa entregar as mercadorias.



Após realizar uma entrega, incline seu trem de lado para que fique plano no mapa de trens. Este trem agora está esgotado e não pode ser usado novamente nesta rodada.

Bônus de entrega



Ao **entregar Mercadorias** em um local, pague os custos correspondente a todas as Mercadorias presentes na peça de Demanda desse local. Imediatamente, você ganha ou perder o **bônus de Entrega** desse local. Você pode ganhar todo o bônus, parte dele ou nenhum, como desejar; no entanto, se um bônus apresentar um custo adicional, você deverá pagar esse custo para obter o bônus. Por fim, pegue seu marcador mais à esquerda da trilha de entrega (seja um marcador de Marco ou uma estação de trem) e coloque-o ao lado do seu tabuleiro de jogador por enquanto.

Estação ferroviária

Após concluir sua 5ª entrega no jogo, você deve posicionar imediatamente sua Estação Ferroviária, antes ou depois de resolver a peça de bônus de Entrega. Sua Estação Ferroviária pode ser posicionada em qualquer espaço do mapa do jogo que atenda a todas as seguintes condições:

- Está ao seu alcance.
- Conter pelo menos 1 unidade de outro jogador.
- Ainda não possua uma estação de trem.
- Não é adjacente a outro espaço com estação de trem.

Nota: Na improvável hipótese de nenhum espaço no tabuleiro atender a todas as 4 condições, descarte sua Estação de Trem e devolva-a à caixa.

Construir sua estação de trem não custa nada e não ativa nem o bônus de vizinhança nem o mercado de agricultores.

Se a sua estação de trem estiver localizada no mapa do jogo, ela contará como 1 de suas unidades para todos os efeitos.

Se a unidade do outro jogador for removida do espaço da estação de trem, sua estação de trem permanece onde está e o espaço passa a ser considerado exclusivamente seu.

5.4.3 Ação de Marco

A cada entrega realizada, você desbloqueia um dos seus marcadores de Marco. Se você tiver um marcador de Marco desbloqueado em seu estoque, poderá usar uma ação para **resgatar um Marco.**



Você só pode reivindicar um Marco se cumprir as condições para isso e ainda não o tiver reivindicado anteriormente.



Coloque seu marcador de marco no local de maior pontuação ainda disponível. Este túnel ou cidade agora está **desbloqueado** para você. Ao desbloquear um túnel, você poderá atravessá-lo a partir de agora.
Ao desbloquear uma cidade, você poderá atravessá-la ou finalizar sua jornada por lá a partir de agora.

Túnel



Os túneis conectam duas cidades em lados opostos do mapa do trem. Mover-se de uma cidade para outra através de um túnel conta como mover-se por um único local.

Ao usar um Túnel durante sua ação de Trem, você ganha uma **Ação adicional.**
após concluir sua ação de Trem.

Cidade



Uma vez desbloqueada, uma cidade funciona como uma vila comum: você pode atravessá-la ou parar nela para entregar mercadorias.

Ao entregar em uma cidade, ganhe 2 PV de Glória além do bônus de entrega.

5.4.4 Fase de Preparação do Trem

Durante a Fase de Preparação (exceto na primeira rodada):

1. Descarte as peças de Demanda que foram usadas na rodada anterior (aquelas com um Trem inclinado ao lado).
2. Reabasteça as peças de Demanda. Começando pelas Cidades e depois pelas Vilas, coloque a peça de Demanda mais à esquerda da área de reabastecimento de peças de Demanda no espaço de Demanda vazio com o menor número (os números aumentam da esquerda para a direita).
3. Deslize as peças restantes da área de reposição de peças de Demanda para a esquerda e, em seguida, preencha os espaços vazios da esquerda para a direita, retirando peças da pilha de Demanda.
4. Coloque todos os trens em pé para mostrar que podem ser usados novamente nesta nova rodada.



5.4.5 Pontuação Final

Trilha de entrega

Conte os espaços vazios na sua trilha de Entregas para ver quantas entregas você fez durante o jogo. Marque 2/5/9/14/20 PV por 1/2/3/4/5 entregas.



Conquistas

Marque pontos de vitória para cada marco que você colocou durante o jogo. Obtenha 8/4/2/0 VP por ser o 1º/2º/3º/4º a alcançar um Marco.



5.4.6 Configuração ajustada para jogo de 2 jogadores

Mapa do trem

Use o lado do mapa do trem que mostra o ícone de 2 jogadores no canto inferior esquerdo. Existem apenas 2 locais nas áreas de Marco que concedem 6/2 PV para o 1º/2º lugar.

Mini-trem

Cada jogador utiliza o Mini-trem da sua cor de jogador, além do seu Trem (normal).



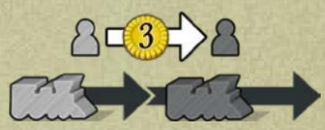
Quando os jogadores posicionam seus trens durante a preparação, o segundo jogador na ordem de turno começa e coloca seu trem ou seu mini-trem em uma vila. Em seguida, o primeiro jogador na ordem de turno coloca seu trem ou seu mini-trem em uma vila. Depois, o segundo jogador pode colocar o trem restante. Finalmente, o primeiro jogador coloca o trem restante.
Nenhum trem pode ser colocado na mesma vila que outro trem.

Ação de trem

Sempre que você realizar uma ação de Trem, você também deve mover seu Mini-trem. Você pode mover seu Trem e seu Mini-trem em qualquer ordem. O Mini-trem não faz entregas, e apenas o Trem maior é inclinado para indicar que foi usado.

Regras de interação ao movimentar seu próprio trem ou minitrem:

- Seu trem e mini-trem podem não terminar o movimento em seu localização de outro trem.
- Você não precisa pagar quando seus próprios trens se cruzam.
- Quando qualquer um dos seus Trens se mover, você deve pagar ao seu oponente £3 por cada um dos Trens dele que o seu Trem encontrar durante o movimento. Você precisa pagar ao seu oponente antes de resolver qualquer entrega. Se você não puder pagar o custo total ao seu oponente, você não poderá se mover por esses locais nem terminar o seu movimento neles.



Jogo solo

Esta seção se refere à variante para um jogador (“Supere sua própria pontuação”) incluída no jogo base. As regras para um jogador incluídas no jogo base foram projetadas para exigir o mínimo de esforço e reduzir o tempo de jogo, tornando-as ideais para aprender o jogo.

Em contraste, o Automa simula um jogador real, criando uma experiência multijogador mais interativa. No entanto, envolve regras adicionais e requer mais gerenciamento de jogadores. Para obter as regras detalhadas do Automa, consulte o livro de regras separado.

6.1 Pontuação de Prêmios



A forma de pontuar os Prêmios no modo solo é alterada. Durante a preparação, você compra uma carta de Prêmio dos componentes do Automa (em vez de uma peça de Prêmio) e a coloca abaixo da 5ª peça de Pontuação.

Os objetivos nas cartas são idênticos aos das fichas de Prêmio do modo multijogador (consulte o Apêndice para esclarecimentos). Em vez de um oponente, você compara o quanto do objetivo você alcançou com o valor da carta para marcar 4 PV, 0 PV ou até mesmo perder 4 PV.

6.2 Mapa do Trem O

mapa do trem pode ser usado na variante solo do jogo base.

Configurar



Use a lateral do mapa do trem para 2 jogadores.
Pegue as 4 cartas de Marco dos componentes do Automa e coloque-as nas áreas de Marco correspondentes no mapa do Trem para cobrir os Pontos de Vitória do Marco ali representados.

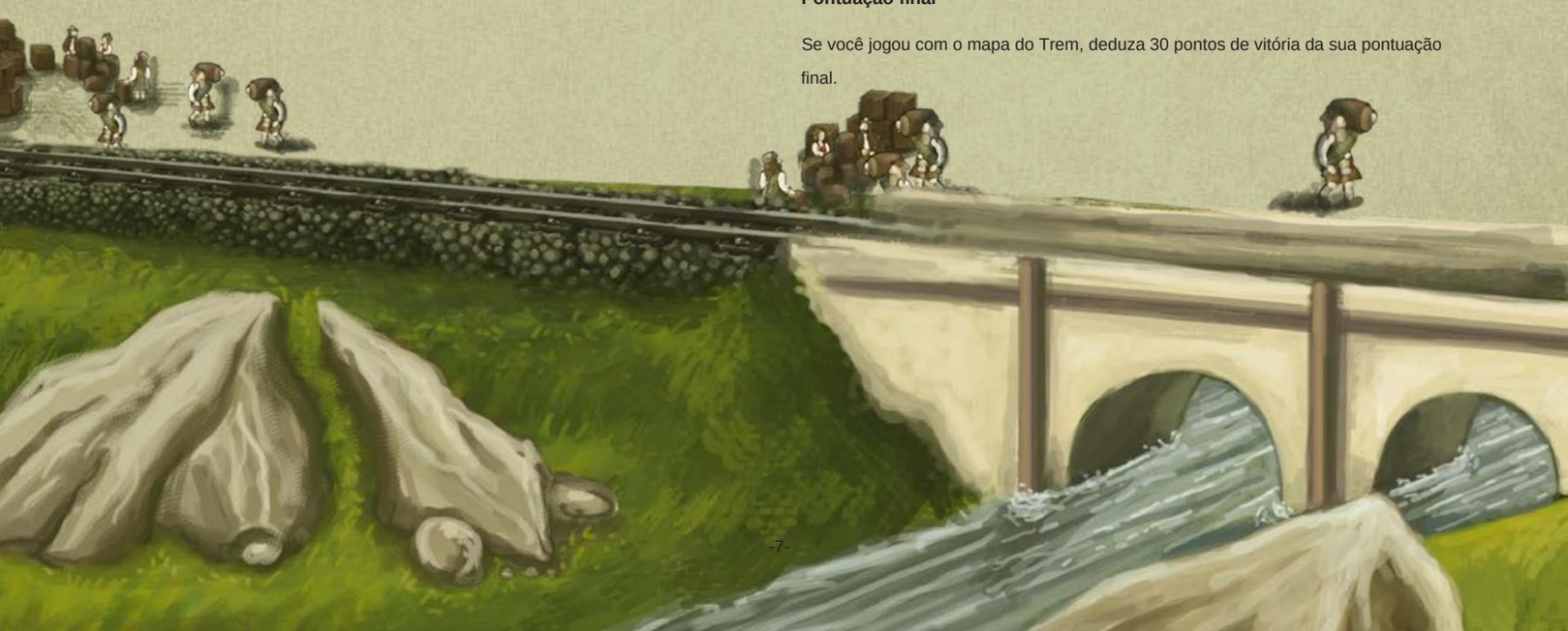
Entrega

Após entregar em um local (e ganhar o bônus de Entrega), descarte a peça de bônus de Entrega correspondente. Portanto, você só pode entregar em cada local uma vez por partida.

Você ganha 10/8/6/4/2 PV por conquistar um Marco nas rodadas 1/2/3/4/5. Dessa forma, você é recompensado por conquistar um Marco nas rodadas anteriores sem precisar competir com ninguém pelos Marcos.

Pontuação final

Se você jogou com o mapa do Trem, deduza 30 pontos de vitória da sua pontuação final.



Variantes

7.1 Preços de Mercado Iniciais Variáveis

Esta variante faz com que os preços de mercado de importação/exportação comecem com valores variáveis.

Durante a preparação, após colocar os marcadores de preço no tabuleiro do Mercado, role o dado de preço para cada tipo de Mercadoria. Com base no resultado da rolagem:

- +1 ou –1, deixe o marcador de preço em sua posição usual.
- +2 ou +3, move o marcador de preço uma posição para cima
- –2 ou –3, move o marcador de preço uma posição para baixo



7.2 Pontuação Alternativa de Exportação e Assentamentos em um Jogo para 2 Jogadores

Os dois métodos de pontuação a seguir incentivam a competição, permitindo que os jogadores se mantenham competitivos na pontuação de Exportação e Liquidação, mesmo que um jogador tenha uma vantagem significativa.

7.2.1 Pontuação de Exportação

O jogador que cumpriu o maior número de contratos de exportação ganha 8 PV normalmente.

O segundo jogador ganha **4 PV** se tiver cumprido exatamente **um contrato de exportação a menos,** e 0 PV caso contrário. Em caso de empate, ambos os jogadores ganham 4 PV normalmente.

7.2.2 Pontuação de Assentamentos

O jogador com o maior número de assentamentos conectados ganha 12 PV normalmente.

O segundo jogador ganha **6 PV** se tiver **1 ou 2** assentamentos conectados a menos, e 0 PV caso contrário. Em caso de empate, ambos os jogadores recebem 6 PV normalmente.

7.3 Utilizando Marcos sem a expansão do trem

Essas variantes permitem que os jogadores adicionem competição pela pontuação de Marcos sem a complexidade total da expansão do trem.

Como de costume, coloque 4 peças de Marco no tabuleiro do Trem durante a preparação e pontue-as no final do jogo (veja 5.4.5 Pontuação Final).

Em ambas as variantes a seguir, as peças de bônus de Entrega, os Trens e as Estações de Trem são removidos do jogo.

7.3.1 Utilizando Marcos sem a expansão do trem

- Cada jogador coloca seus 4 marcadores de marcos ao lado de seu tabuleiro individual.
- Os jogadores podem optar por pagar £5 para reivindicar um Marco.

7.3.2 Utilizando Marcos com a expansão do trem de forma simplificada

- Cada jogador coloca 1 de seus marcadores de Marco ao lado das Fichas de pontuação para as rodadas 1 a 4.
- Use o lado do mapa do Trem correspondente a 3/4 jogadores.
- Coloque 1 peça de Demanda ao lado de cada Marco durante a preparação e coloque 4 peças de Demanda viradas para cima na trilha de reabastecimento de peças de Demanda.
- Para reivindicar um Marco, você precisa entregar as Mercadorias representadas na peça de Demanda ao lado. Você então ganha £15, pega seu marcador de Marco e o coloca na peça de Pontuação da rodada atual (ou de uma rodada anterior).
- Durante a Fase de Preparação (exceto na primeira rodada), Substitua todas as peças de Demanda por peças da trilha de reposição de peças de Demanda e reabasteça a trilha de reposição normalmente.

7.4 Variantes de Leilão de Clãs

Além do leilão de clãs presente no jogo base, você pode explorar variantes adicionais em: **karma-games.com/clans-variants**



Apêndice

8.1 Prêmios



1. **2.** **3.** **4.** **5.** **6.** **7.** **8.** **9.**

1. A maioria das unidades no tabuleiro de jogo

2. A maioria das mercadorias importadas e de um único tipo.

> **Exemplo:** Em um jogo de 2 jogadores, o jogador Azul tem 9 algodões e o jogador Vermelho tem 11 canas-de-açúcar. O jogador Vermelho ganha 8 pontos de vitória e o jogador Azul 0 pontos de vitória.

3. A Maior quantidade de PV de Glória adquirida no decorrer do jogo

4. A maior quantidade de dinheiro no estoque

5. Maioria das unidades em um único assentamento

6. Produtos básicos em estoque

7. A maioria dos produtos processados em estoque

8. A maioria das unidades ao longo dos rios

9. Maioria das unidades próximas a lagos (unidades em espaços à beira de lagos também contam para este objetivo)

8.2 Marcos importantes

> **Nota:** Todas as condições mencionadas são condições mínimas.



1. 6 mercadorias importadas de um mesmo tipo, referentes a contratos de exportação cumpridos.

2. 3 Azulejos do porto reivindicados

3. Qualquer combinação de 5 fábricas implantadas (Laticínios, Padarias e/ou Destilarias)

4.7 Produtos básicos em estoque

5. Todos os trabalhadores foram alocados.

6. 7 Atualizações

> **Lembrete:** Atualizações tecnológicas contam como 1 cada.

7. 2 triângulos de 3 espaços com suas unidades em 2 locais diferentes de assentamentos.

8. 2 tipos de unidades não operárias, das quais tenha o minímo de 03 de cada tipo no tabuleiro

9. Uma unidade de cada tipo implantada (todos os Trabalhadores implantados são considerados de um único tipo, veja 4.6)

10. 15 unidades mobilizadas

11. Um assentamento com 6 unidades

12. 8 unidades ao longo dos rios

13. 5 espaços com suas unidades em linha reta

14. Dois contratos de exportação cumpridos, com pelo menos três lúpulos cada.

15. 5 tipos de mercadorias e/ou carnes exportadas em exportações concluídas

contratos

16. 2 contratos de exportação cumpridos sem bônus de exportação direta

8.3 Bônus de Entrega

Se houver vários bônus em uma peça, você pode pegá-los em qualquer ordem. Se houver um custo, você deve pagá-lo antes de obter o benefício.



1. Ganhe £10 e até 2 expansões em espaços adjacentes sem o custo do terreno. (pague o custo unitário)

2. Expanda adicionando 1 Campo sem pagar o custo unitário (pague apenas o custo do terreno).

3. Ganhe £15, uma ação bônus e coloque uma peça de cidade em um espaço vazio ao seu alcance, que agora está bloqueado para o jogo.
Utilize o verso de uma peça de Porto não utilizada como peça da cidade.

4. Pule 2 espaços quaisquer para expandir, colocando uma unidade que não seja de Campo sem pagar o custo dela (pague apenas o custo do terreno). Obtenha uma Melhoria. Isso não pode ser combinado com nenhum alcance de transporte marítimo.

5. Devolva 3 melhorias para obter 2 produtos processados e 2 produtos básicos. mercadores (você não pode devolver um Comerciante do Mercado). Revender uma melhoria tecnológica conta como 1 devolução, mas não gera dinheiro.

6. Mova 2 marcadores de preço diferentes uma casa cada e ganhe £15.

7. Devolva uma Destilaria ao seu tabuleiro de jogador e pague £5 para obter um de cada tipo de mercadoria.

8. Descarte o contrato de Exportação do topo da sua caixa de Exportação para pegar um do tabuleiro de Exportação sem pagar/ganhar dinheiro.
Ganhe 1 produto processado e 1 produto básico.

9. Devolva uma Fábrica de Queijo, Padaria ou Destilaria ao seu tabuleiro de jogador para ganhar 2 de cada produto básico.

10. Processar imediatamente até 4 produtos básicos (sem necessidade de fábricas).
* O Clã Fraser pode processar lã para produzir kilts se houver espaço disponível em seu terreno.

11. Receba 1 Produto Processado e uma ação bônus. Durante essa ação, você pode colocar um de seus marcadores de Porto não utilizados ao lado de qualquer peça de Porto que você ainda não tenha reivindicado (mesmo fora de alcance) e receber o bônus correspondente.

12. Devolva 1 animal ao seu tabuleiro de jogador e ganhe £25.

13. Descarte 2 uísques para ganhar £40.

14. Ganhe £10 e mova qualquer uma de suas unidades para um espaço adjacente duas vezes (unidades iguais ou diferentes). Veja 4.4 Movendo Unidades no Mapa do Jogo.

15. Ganhe 1 produto processado, 1 espaço livre e uma ação bônus.

16. Ganhe £15 e poderá aceitar um contrato de exportação (a preços normais).
Se você já tiver um contrato de exportação ou mais de um, coloque o novo contrato de exportação em cima dele. Você deve cumprir o contrato de exportação de cima primeiro.
O Clã Buchanan pode colocar 1 contrato de exportação em cada uma de suas 2 caixas de exportação usando este bônus.

17. Ganhe £15 e um bônus de construção.

18. Ganhe £5 e 2 melhorias.

19. Ganhe £15, coloque um Mercador disponível em qualquer espaço vazio (mesmo fora de alcance) e pague o custo do terreno para reservá-lo. O Mercador não é uma unidade e você não possui o espaço para pontuação de Rodada, Marcos ou Expansão. Quando você posicionar uma unidade lá posteriormente (que deve estar ao seu alcance), o custo do terreno será gratuito e você recuperará o Mercador para o seu estoque.

Os bônus de entrega 20, 21 e 22 contam como ações comerciais normais. Os clãs Stewart e Douglas recebem seus benefícios habituais, e o bônus do porto 6 é aplicado.

20. Realize uma ação comercial para vender até 4 unidades de um determinado tipo de produto e ganhe £6 extras por unidade vendida.

21. Coloque 3 Comerciantes em uma única área de compra ou venda no tabuleiro do Mercado sem comprar ou vender Mercadorias para ganhar £20. Mova os marcadores de Preço de acordo.

22. Coloque Mercadores no tabuleiro do Mercado para "comprar" até 2 Mercadorias gratuitamente (podem ser iguais ou diferentes) que você usará imediatamente para cumprir seu contrato de Exportação. Mova os marcadores de Preço de acordo. Lembrete: O Clã Stewart ganha £1 para cada tipo de mercadoria negociada.

Os bônus de entrega 22, 23 e 24 contam como ações de Cumprimento de Contrato de Exportação. O Clã Buchanan pode cumprir 2 contratos de exportação normalmente, mas só pode aplicar o bônus de entrega a 1 deles.

23. Cumprir um contrato de exportação (pagando as mercadorias normalmente) e
Ganhe £6 por cada unidade de algodão, tabaco ou cana-de-açúcar nesse contrato de exportação.

24. Devolva 1 Campo ao seu tabuleiro de jogador para cumprir um contrato de Exportação na sua caixa de Exportação sem pagar nenhuma das Mercadorias ou Carne necessárias.

8.4 Peças de Bônus do Porto



10. Ignore 1 item processado obrigatório ao cumprir uma exigência de exportação. contrato.

11. Coloque um animal gratuitamente no mesmo espaço que outro de seus animais.

12. Troque 1 de suas fábricas de queijo, padarias ou destilarias no mapa por 1 de seus campos do seu tabuleiro de jogador gratuitamente.

13. Ou pague £10 para obter 2 melhorias tecnológicas, ou ganhe 4 pontos de Glória.

14. Descarte 4 produtos processados para ganhar £50.

15. Se você tiver pelo menos 1 contrato de exportação concluído, ganhe 3 mercadores. (Assimcomo na melhoria de bônus, você pode resgatar um comerciante do mercado em vez de contratar um novo).

Observação: As peças bônus do Porto 16 e 17 oferecem opções alternativas para jogar com ou sem o módulo de Trem. Use o bônus de baixo ao jogar com o módulo de Trem; caso contrário, use o de cima. Use uma peça de sobreposição do Porto para cobrir a metade que não está disponível para o seu jogo específico.

16. Sem Trem: 2x: Mova qualquer uma de suas unidades para um espaço adjacente (unidades iguais ou diferentes). Veja 4.4 Movendo Unidades no Mapa do Jogo.

Com trem: pague 1 unidade a menos por produto processado ou 2 unidades a menos por produto básico ao realizar uma entrega por trem.

17. Sem trem: Implante uma fábrica de queijo, padaria ou destilaria gratuitamente (pague apenas o custo do terreno).

Com o trem: Pegue o marcador mais à esquerda da linha de entrega. Se esta for a sua estação de trem, você deve colocá-la imediatamente (veja Estação de Trem na página 6).

18. Pagar £25 para cumprir um contrato de exportação sem pagar nenhuma mercadoria. ou carne.

8.5 Peças de Pontuação



10. Ganhe 4 de Glória para cada par de seus animais em espaços vizinhos (ou no mesmo espaço). Os animais podem ser de tipos diferentes.

11. Ganhe 2 de Glória para cada um dos seus Mercadores no tabuleiro do Mercado.

12. Ganhe 3 de Glória para cada tipo diferente de mercadoria que você tiver em estoque.

13. Ganhe 3 de Glória para cada par de suas unidades vizinhas que formam um cadeia de produção (ex.: Vaca + Queijaria, Campo + Padaria, Campo + Destilaria ou Ovelha + Fabricante de Kilt). 1 Campo produz 2 Grãos, então pode ser usado para 2 pares (ou até 3 pares para o Clã Gordon).

14. Ganhe 3 de Glória para cada 2 de suas unidades em espaços no lago central ou adjacentes a ele. As unidades em si não precisam ser adjacentes umas às outras.

15. Ganhe 2 de Glória para cada uma de suas unidades em um terreno que não seja adjacente a nenhum lago.

16. Ganhe 3 de Glória para cada tipo diferente de unidade que você tiver em um único Assentamento.

17. Ganhe 4 de Glória para cada par de suas unidades adjacentes do mesmo tipo. em espaços separados por um rio

18. Ganhe 3 de Glória para cada Assentamento de exatamente 2 unidades.



8.6 Clãs



Como um dos clãs medievais mais poderosos da Escócia, o Clã Douglas estava profundamente envolvido no comércio e na distribuição de mercadorias. Você se especializa em comércio em grande escala.

No início do jogo, devolva 1 dos seus Mercadores iniciais à caixa.

Negociação em Massa: Cada um dos seus Mercadores pode negociar até 2 Mercadorias do mesmo tipo em uma única transação. Ao posicionar um Comerciante, ajuste o marcador de Preço com base no número de Comerciantes posicionados, não no número de Mercadorias negociadas. Sempre que você comprar ou vender um tipo de Mercadoria, ganhe £2 por par de Mercadorias negociadas (ao comprar, você recebe o dinheiro após pagar pelas Mercadorias).

Exemplo: Você quer comprar 3 unidades de uísque ao preço de £10. Você coloca 2 Mercadores no tabuleiro do Mercado. Então, você paga £30 pelas 3 unidades normalmente, mas aumenta o marcador de preço apenas 2 casas (uma para cada Mercador usado). Agora você ganha £2 por cada par de uísque que comprou.

Bônus de Vizinhança: Você pode comprar até 4 Produtos através do bônus de Vizinhança, independentemente do número de jogadores.

Estratégia: Aproveite ao máximo o bônus de bairro e as feiras de produtores locais para maximizar seus lucros.



Os territórios do Clã Fraser proporcionavam acesso à lã e às vias navegáveis, apoiando a produção têxtil e a atividade econômica no nordeste da Escócia. Com o avanço da produção têxtil mecanizada, o algodão importado começou a substituir a lã e o linho tradicionais na produção de tecidos, resultando em um excesso de lã.

Fabricantes de Kilt: Trate até 2 de seus Trabalhadores (cada um vizinho de uma Ovelha diferente) como Fabricantes de Kilt.

Fase de Produção: Cada fabricante de kilts pode processar 1 lã para produzir 1 kilt, além de gerar dinheiro normalmente. Para representar isso, coloque uma lã do seu estoque no seu espaço de clã — ela agora conta como um kilt e não é mais considerada lã. Você pode ter no máximo 2 kilts por vez.

Produtos Processados Versáteis: Durante a Fase de Ação, você pode usar um Kilt como se fosse qualquer tipo de produto processado (por exemplo, queijo, uísque ou pão). Ao descartar um Kilt, devolva a lã do seu espaço de Clã para o estoque comum (não para o seu estoque pessoal).

Benefícios de Pontuação: Os kilts contam como um produto processado único para todos os fins de pontuação (peças de pontuação, marcos, prêmios, etc.). Um fabricante de kilts e sua ovelha vizinha formam uma cadeia de produção, tornando-os elegíveis para a peça de pontuação 13. Os fabricantes de kilts ainda contam como trabalhadores, não como fábricas, para todos os efeitos do jogo.

Bônus de Importação de Algodão: Sempre que o total de algodão importado atingir ou ultrapassar um múltiplo de 4, ganhe 2 de lã.



Estratégia: Priorizar desde o início contratos de exportação envolvendo Algodão para Ativa os bônus de lã.











As terras ancestrais do Clã Gordon em Aberdeenshire foram um centro de avanços agrícolas durante a Revolução Industrial. Inovações como a debulhadora e a ceifadeira/debulhadora combinada de James F. Gordon revolucionaram a produção de grãos, aumentando a eficiência e a produtividade.

Seus campos custam £15 em vez de £18 e produzem 1 grão extra durante a fase de produção.

Silos: No seu tabuleiro de Clã, você tem 3 espaços para Grãos, chamados Silos. Cada silo pode armazenar até 1 Grão. Durante a Fase de Produção, você pode colocar o Grão que acabou de produzir em qualquer um dos seus silos vazios. Como uma Ação, você pode descartar 1 Grão de um dos seus silos para obter os seguintes bônus:

- Silo 1: ganhar um espaço livre.
- Silo 2: ganhe uma melhoria bônus.
- Silo 3: ganhe 1 Lã ou 1 Leite.

Os grãos armazenados nos seus silos contam como parte do seu estoque. Você pode remover grãos do silo a qualquer momento e devolvê-los ao seu estoque regular como uma ação gratuita.

Estratégia: Priorizar a produção de grãos, abastecer seus silos e investir em fábricas.





As terras do Clã MacFarlane perto de Loch Lomond estavam ligadas ao Canal Forth e Clyde, facilitando o comércio e a indústria nas Terras Altas Ocidentais.

Você começa com a travessia do rio e 2 melhorias de mercadores.

Canais (um tipo especial de alcance): Todos os espaços ao longo de um rio aos quais você possui uma unidade adjacente são considerados dentro do seu alcance (para expandir e conectar assentamentos).

Ao posicionar uma unidade ao longo de um rio, você pode ativar o bônus de Vizinhança e/ou o Mercado de Agricultores para cada unidade/quadrado de jogador correspondente ao longo do mesmo rio. Seu alcance especial ao longo de rios não se estende a espaços com cachoeiras (onde o rio nasce em uma montanha).

Nota: O seu trecho de canal não se combina com o seu trecho de navegação através de lagos.

Suas habilidades de Canal exigem que seu Transporte Marítimo seja, no mínimo, de travessia de rio ou superior (o bônus de entrega na peça 5 pode reduzir seu número de Melhorias).

Exemplo: Você tem uma Vaca (A) ao longo do rio. Você pode construir uma Padaria (B) devido ao seu alcance do Canal. Além disso, construir a Padaria ativa um bônus de Vizinhança com o Laticínio de Queijo (C) e o Mercado de Agricultores (D) do seu oponente, já que ambos também estão ao longo do mesmo rio. Você pode aproveitar as duas trocas de bônus na ordem que preferir!



Estratégia: Distribua seus trabalhadores iniciais ao longo dos rios mais extensos e aproveite os bônus de vizinhança e as feiras de produtores rurais sempre que possível.

Machine Translated by Google





Com uma forte presença histórica em regiões de pastoreio, o Clã MacGregor dependia da agricultura e da pecuária nas Terras Altas da Escócia.

Você começa com nivel de atravessar rio.

Rebanhos: Um rebanho consiste em 2 ou mais ovelhas em espaços adjacentes. No entanto, 2 ovelhas no mesmo espaço não formam um rebanho.

Ação de Pastoreio (um tipo especial de ação de Expansão):

1. **Colocar uma unidade:** Coloque qualquer unidade que não seja animal no mesmo espaço que uma Ovelha que faça parte de um rebanho. Você não paga o custo do terreno. Você não pode colocar uma unidade em um espaço de Ovelha se esse espaço já tiver 2 unidades.
2. **Mova a ovelha:** Mova esta ovelha para qualquer espaço de pastagem desocupado adjacente a Outra ovelha no mesmo rebanho. Você não paga o custo de terreno para este movimento. Você pode atravessar rios se seu nível de Transporte for pelo menos o de travessia de rios (o bônus de entrega 5 pode reduzir seu número de melhorias).

Nota: Bônus **de vizinhança e do mercado de agricultores** é acionado apenas pela colocação da unidade, e não pela movimentação das unidades.

Restrição: Se você não conseguir mover as ovelhas para um espaço válido na etapa 2, não poderá realizar a ação de pastoreio.

Bônus de Venda de Ovelhas: Ao final da Fase de Produção (após produzir Lã), você pode retornar 1 Ovelha ao seu tabuleiro de jogador para ganhar £15.

Estratégia: Seu rebanho precisa de espaço, então priorize áreas com poucos ou nenhum lago.





Charles Macintosh, do Clã Mackintosh, foi parceiro no desenvolvimento do alto-forno, um importante avanço na indústria do ferro.

Altos-fornos: Cada um dos seus trabalhadores também opera um alto-forno temático. À medida que novas fábricas surgem nas proximidades, elas criam demanda por materiais processados, aumentando seus lucros.

Sempre que você ou outro jogador posicionar um Trabalhador ou uma fábrica (Laticínio, Padaria ou Destilaria), você ganha £3 se pelo menos um dos seus Trabalhadores estiver adjacente àquela unidade. Isso também se aplica aos seus Trabalhadores iniciais. Você recebe esse bônus **depois que** a unidade posicionada e o espaço ocupado forem pagos.

Estratégia: Priorize a alocação de trabalhadores.





Com sede nas Ilhas Ocidentais, o Clã MacLeod tinha fortes laços com o comércio marítimo e a construção naval, indústrias essenciais para seus territórios costeiros.

Você começa com nivel de atravessar rio.

Estaleiros Privados: Durante a preparação, além da sua peça inicial de clã, você recebe quatro peças de Porto aleatórias e não utilizadas, viradas para cima. Essas peças representam seus Estaleiros Privados. No seu turno, você pode ativar um Estaleiro Privado como uma ação livre. Ao fazer isso, ganhe o bônus de Porto correspondente e vire a peça para baixo, indicando que o Estaleiro Privado não pode mais ser usado. Por fim, ganhe um bônus de Construção.

Seus estaleiros privados não são considerados espaços de bônus portuário para quaisquer efeitos (ex.: Marco 2).

Limite de utilização: O número de estaleiros privados utilizados não pode exceder o número de espaços de bônus de porto utilizados (ou seja, marcadores de porto colocados).

Porto 9: Se você ativar **o Porto 9** (do jogo base) como um de seus Estaleiros Privados, poderá obter o bônus de **qualquer outro Estaleiro Privado que possua,** mesmo que já o tenha utilizado.



Estratégia: Garanta rapidamente os valiosos Portos no início do jogo para desbloquear seus Estaleiros Privados o mais breve possível.





Conhecido por sua experiência em criação de animais, o Clã MacPherson desempenhou um papel fundamental na criação de gado das Terras Altas e outros animais nas Terras Altas da Escócia.

Reprodução: Após a produção de mercadorias ao final da Fase de Produção, seus animais podem se reproduzir.

Para cada tipo de animal (vacas e ovelhas), se você tiver 2 ou mais animais do mesmo tipo em espaços vizinhos, você pode pegar um animal adicional desse tipo (se disponível no seu tabuleiro de jogador) e colocá-lo gratuitamente no espaço de um dos animais pais.

Este novo animal não produz mercadorias nesta rodada, pois ainda é um bezerro ou cordeiro, mas produzirá em rodadas futuras.

Estratégia: Priorize os contratos de Exportação de Carne logo no início para que você possa retornar os animais ao seu tabuleiro de jogador, garantindo que você possa continuar usando sua habilidade de reprodução a cada rodada.





Os territórios históricos do Clã Sinclair cruzavam as linhas ferroviárias do século XIX, e figuras como Robert Sinclair contribuíram para o desenvolvimento ferroviário. Você se destaca na expansão baseada em ferrovias, permitindo que você se mova com eficiência pelo território.

Você começa1 nível de navegação, mas **não pode melhorar** (ou reduzir) seu transporte marítimo.

Alcance Ferroviário: Ao expandir, você pode pular espaços que estejam vazios ou ocupados por unidades de outros jogadores:

1. Ignorando Espaços Terrestres

- Pague £2 para pular exatamente um espaço de terra (não precisa ser em linha reta). Você pode atravessar um rio ao fazer isso. • Após pular, ganhe uma melhoria bônus.
- Essa habilidade não pode ser usada para expandir para um espaço que já esteja ao seu alcance normal.

2. Pulando Espaços do Lago

- Pule qualquer número de espaços no lago, pagando £2 por espaço pulado.
- Você também pode usar essa habilidade para reivindicar um Porto (como uma ação gratuita, como de costume).



Exemplo: O Clã Sinclair (vermelho) pode usar seu alcance ferroviário para pular 1 espaço terrestre e posicionar uma unidade em A1 ou A2, gastando £2, e então obter sua melhoria bônus. Alternativamente, ele pode gastar £4 para pular dois espaços de lago e posicionar uma unidade em A3.

Restrições: Você não pode combinar ambas as habilidades (pular terra e lagos) para aumentar seu alcance nem para posicionar uma unidade.

Pontuação de assentamento: Todas as suas unidades que estiverem a 2 espaços de distância umas das outras (não necessariamente em linha reta) contam como conectadas para fins de pontuação.

Lembrete sobre a Melhoria Bônus: As melhorias bônus podem ser usadas para obter um mercador do Mercado em vez de contratar um novo. A melhoria bônus deste Clã, obtida por expansão, faz parte da ação de Expandir — você deve escolher ou abrir mão da melhoria bônus antes de usar o bônus de Vizinhança, o Mercado de Fazendeiros ou o bônus de Edifício.

Estratégia: Surpreenda seus oponentes no mapa do jogo e tire proveito do bônus de Vizinhança e do Mercado de Agricultores.

Iconografia

Unidades



Unidade própria / Qualquer unidade / Unidade oponente



Unidade própria gratuita



Você / Oponente



Mesma unidade no mapa



Unidade diferente no mapa

Desdobramento de Unidades



Unidade móvel



Coloque a Unidade



Remova a unidade - Coloque a unidade de volta no seu tabuleiro de jogador.



Pular espaço - Ignore espaços que estejam vazios ou ocupados (não necessariamente em linha reta).

Ícones genéricos



Ação



Produção



Processamento de mercadorias



Atualizar



Navegação



Atualização do comerciante



Comerciante



Mercado



Manipular o preço de mercado



Peça bônus do Porto não reclamado



Reivindicado bloco de bônus do Porto



Bônus de construção



Contrato de exportação cumprido



Trancado / Destrancado



Voltar à caixa



Não/ignorar

-A 〉B **Descarte A para obter B**

Ícones do mapa



Espaço não elegível



Espaço do lago



lago central



Rio



Espaço livre - O jogador pode realizar uma ação de Expansão sem pagar o custo do terreno.



Adjacentes - Os espaços são adjacentes e podem ter rios entre eles.



Vizinhos - Os espaços são adjacentes e pode não haver rios entre eles.



Um ou mais espaços



Um assentamento



Formato específico - Os espaços devem ter o formato indicado pela linha.

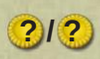


Alcance de envio - As unidades do jogador podem ser alcançadas através de seu nível de envio.



Bônus de vizinhança / mercado de agricultores

Ícones numéricos



Valor a pagar/receber



valor exato

Mapa do trem



Preparar o trem

Trem Exausto

ZZZ **Exausto**

Pontuação

Glória

Pontuação final

Pontuação de marcos e entregas