CYCLADES

Um jogo de Ludovic Maublanc e Bruno Cathala para 2 a 5 jogadores

No arquipélago das Cíclades, na costa de uma Grécia ainda desunida, as grandes cidades (Esparta, Atenas, Corinto, Tebas e Argos) estão se expandindo e lutando entre si para estabelecer sua supremacia sob o olhar benevolente dos Deuses.

Objetivo do jogo:

Demonstrar a supremacia de sua cidade-estado sendo o primeiro jogador a ter 2 Metrópoles no final de um ciclo.

Preparação:

Cada jogador recebe os itens de sua cor ❶ e os coloca diante de seu escudo ❷ para que todos vejam, além de 5 Moedas ❸, que ficam escondidas atrás de seu escudo.

Arrume os tabuleiros ❹, Exércitos e Frotas de acordo com o número de jogadores, conforme indicado nas ilustrações das páginas 7 e 8 (na parte inferior de cada tabuleiro, existem números correspondentes ao número de jogadores).

Embaralhe as cartas de Criaturas Mitológicas e as coloque voltadas para baixo em uma pilha no local designado ❺. Coloque as 5 miniaturas próximas à pilha de descartes ❻.

Coloque as cartas de Filósofos ❼ e de Sacerdotes ❽ no local designado no tabuleiro.

Cada jogador recebe apenas um de seus marcadores de oferenda. Esses marcadores são misturados e distribuídos aleatoriamente nos espaços iniciais do indicador do turno ❾ (o segundo marcador de oferenda é utilizado apenas em partidas com dois jogadores).

Deixe as 4 fichas de Deuses ❿ próximas ao tabuleiro.

Os marcadores de construção, de Metrópole, de prosperidade, os dois dados especiais e as Moedas de Ouro que não foram distribuídas são colocados de lado até serem usados.



Conteúdo

Tabuleiro modular com três partes

2 dados especiais

100 Moedas de Ouro

16 marcadores de prosperidade

5 miniaturas: Kraken, Minotauro, Medusa, Polifemo, Quíron

17 cartas de Criatura Mitológica

17 cartas de Filósofo

18 cartas de Sacerdote



4 fichas de Deuses

40 construções:

10 Portos

10 Fortalezas

10 Templos

10 Universidades

10 Metrópoles

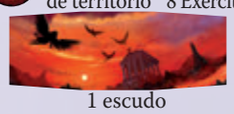
Para cada uma das 5 cores do jogo:

2 marcadores de oferenda

8 Frotas

3 marcadores de território

8 Exércitos



1 escudo

O JOGO:

O jogo transcorre em uma série de ciclos nos quais os jogadores:

- Primeiramente, **recolherão sua receita** em Moedas de Ouro (produção de suas ilhas + comércio marítimo).
- Em seguida, **farão oferendas aos Deuses** (leilão). Às vezes, será necessário gastar muito para obter o favor do Deus que você quer.
- Por fim, dependendo do Deus cujo favor foi obtido, **realizarão as ações** específicas daquele Deus (cada Deus concede uma ação "gratuita", enquanto as demais podem ser realizadas mediante o pagamento de preciosas Moedas de Ouro).

O objetivo de cada jogador é possuir duas Metrópoles ao final de um ciclo (seja por meio de construção ou conquista). A partida termina ao final de um ciclo se pelo menos um dos jogadores conseguiu atingir esse objetivo. Se mais de um jogador atingiu o objetivo no mesmo ciclo, então o mais rico vence (o que tiver mais Moedas).



EXPLICAÇÃO DE UM CICLO:

1/ CRIATURAS MITOLÓGICAS:

Em cada um dos ciclos, algumas Criaturas Mitológicas estarão perambulando pelas ilhas Cíclades.

No início de cada ciclo, o primeiro passo é atualizar o indicador de Criaturas Mitológicas (consulte a ilustração) de modo a ter três Criaturas visíveis (uma em cada um dos espaços). As Moedas sob cada espaço indicam o preço a ser pago por quem usar aquela Criatura durante a fase de ações (maiores detalhes mais adiante). O procedimento é o seguinte:

- Descarte a Criatura no espaço com "2 Moedas", caso ela não tenha sido usada no turno anterior.
- Em seguida, mova as demais cartas para a direita, de modo a preencher os espaços vazios.
- Por fim, preencha os espaços vazios restantes com cartas novas.

Quando a pilha de compras estiver esgotada, embaralhe a pilha de descartes para criar uma nova.

Caso especial no início do jogo:

- No primeiro ciclo, compre a primeira Criatura Mitológica e a coloque voltada para cima no espaço mais à esquerda do indicador ("4 Moedas").
- No segundo ciclo, se essa Criatura não foi utilizada, mova-a para a direita e coloque a primeira Criatura da pilha de compras voltada para cima no espaço que agora está vazio. (Se ela foi utilizada, coloque as duas primeiras Criaturas da pilha de compras nos espaços de 4 e 3 Moedas.)



No ciclo anterior, um jogador utilizou a Criatura no espaço de 3 Moedas. O indicador agora deve ser atualizado para o início do novo ciclo:

1. *O Minotauro é descartado (ninguém o quis)*
2. *O Pégaso é movido para o espaço de 2 Moedas*
3. *Os espaços de 3 e 4 Moedas são preenchidos com as primeiras Criaturas da pilha de compras*



2/ OS DEUSES:

A ordem em que os Deuses concedem ações aos jogadores muda no início de cada ciclo.

As 4 fichas de Deuses são embaralhadas e distribuídas aleatoriamente nos 4 espaços vazios acima do espaço de Apolo. Num jogo com 5 jogadores, todas as 4 fichas são colocadas voltadas para cima.

Quando houver 4 jogadores, o último dos 4 Deuses será colocado voltado para baixo. Ele não estará disponível naquele ciclo. No ciclo seguinte, esse Deus será colocado no primeiro espaço, voltado para cima, e os outros 3 serão embaralhados. Novamente, o Deus colocado no quarto espaço estará voltado para baixo e se tornará o primeiro no ciclo seguinte.

Se houver 3 jogadores, os dois primeiros Deuses serão colocados voltados para cima, e os demais, voltados para baixo. No ciclo seguinte, os que estavam voltados para baixo serão utilizados. Após esse segundo ciclo, os 4 Deuses serão embaralhados para criar dois novos pares aleatórios.

As modificações específicas para 2 jogadores são explicadas na página 6.

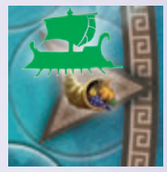
3/ RECEITAS:

Cada cidade recebe Moedas de Ouro de acordo com a prosperidade das suas ilhas e do comércio marítimo.

Cada jogador recebe **1 Moeda para cada marcador de prosperidade** sob seu controle. Os marcadores de prosperidade estão presentes em várias ilhas (impressos no tabuleiro, ou colocados em virtude da ação de Apolo, conforme explicado na página 6) e em alguns espa-



Esta ilha fornece 2 Moedas ao jogador Azul.



Este espaço de comércio concede 1 Moeda ao jogador Verde.

ços marítimos (impressos em setas que indicam comércio marítimo com outras nações).

As Moedas recebidas pelos jogadores devem ser escondidas atrás de seus escudos.

4/ OFERENDAS:

Para obter o apoio dos Deuses e as ações associadas a eles, os jogadores terão de sacrificar parte de suas riquezas (Moedas).

Seguindo a ordem de jogo, cada jogador escolhe um Deus e coloca seu marcador de oferenda no espaço correspondente à oferenda que o jogador deseja fazer a esse Deus.

Se uma oferenda for superior a 10, o jogador coloca um de seus marcadores de território no espaço 10+ e o marcador de oferenda indicará qual é o valor além de 10 que está sendo oferecido (por exemplo: para oferecer 13, um jogador coloca seu marcador de território no 10+ e seu marcador de oferenda no 3).

Um Deus concede seu favor a apenas um jogador: aquele que fez a maior oferenda. Se um jogador faz uma oferenda a um Deus já escolhido:

- A oferenda deve ser maior do que aquela já realizada.
- O jogador que fez a oferenda anterior deve pegar seu marcador de volta e imediatamente fazer uma nova oferenda a um Deus DIFERENTE.

Assim, é possível que o jogador que teve a oferenda superada dessa maneira faça uma oferenda superior à de outro jogador. Esses efeitos devem ser resolvidos antes que o próximo jogador da sequência faça sua oferenda. Qualquer jogador pode colocar seu marcador de oferendas no espaço de Apolo sem gastar nada, pois apenas Apolo não requer oferendas. É possível que vários jogadores escolham Apolo no mesmo ciclo. O primeiro jogador a escolhê-lo coloca seu marcador no espaço 1, o segundo, no espaço 2, etc.

A fase de oferendas acaba quando cada um dos jogadores colocou seu marcador em um Deus.

Os jogadores então pagam o número de Moedas oferecidas ao seu Deus, considerando possíveis reduções concedidas por cartas de Sacerdote (consulte mais adiante).

Importante: mesmo que o número de Moedas de cada jogador permaneça oculto durante o jogo, é proibido fazer uma oferenda que não pode ser paga! A fúria dos Deuses seria terrível!

5/ REALIZANDO AÇÕES:

Os Deuses são ativados na ordem determinada no início do ciclo.

O jogador que venceu o leilão pelo primeiro Deus pode realizar, na ordem de sua preferência, as ações específicas daquele Deus e usar Criaturas Mitológicas por meio do pagamento dos custos requeridos.

As ações são as seguintes:

- Convocar uma ou mais Criaturas Mitológicas (todos os Deuses, exceto Apolo)
- Recrutar (todos os Deuses, exceto Apolo)
- Construir (todos os Deuses, exceto Apolo)
- Ação especial (todos os Deuses, exceto Atena e Apolo)
- Aumentar a receita (Apolo)

Os 4 Deuses principais funcionam da mesma maneira. Apenas Apolo é diferente.

É possível alternar ações (por exemplo: recrutar, construir e recrutar novamente).

Quando o jogador tiver terminado suas ações, ele coloca seu marcador de oferenda no último espaço vazio do indicador do turno. Em seguida, cabe ao jogador que venceu o leilão pelo próximo Deus fazer suas ações

• CONVOCAR UMA OU MAIS CRIATURAS MITOLÓGICAS

Pagando o custo indicado sob a carta (2, 3 ou 4 Moedas menos reduções concedidas por Templos) o jogador pode pegar a carta de Criatura correspondente e aplicar o efeito indicado. Uma vez que o poder é usado, a carta é colocada voltada para cima na pilha de descartes.

Os poderes das Criaturas devem ser usados imediatamente. Um jogador não pode manter uma Criatura que comprou para usá-la mais tarde.

O poder de cada Criatura e o uso das cinco miniaturas são explicados no folheto de referência contido na caixa do jogo.

É importante observar que novas cartas de Criatura são colocadas no tabuleiro apenas no início de cada ciclo. Assim, é o jogador que fez a melhor oferenda ao primeiro Deus que terá a vantagem de usá-las primeiro. Além disso, como não há nada que o impeça de convocar várias Criaturas, é possível que os últimos jogadores não tenham mais Criaturas disponíveis quando chegar a sua vez.

EXEMPLO: OFERENDAS



O jogador Azul quer ir à guerra e faz uma oferenda a Ares.
Ele coloca seu marcador no 5, pensando que esse valor assustará os demais jogadores.



Mas o jogador Vermelho faz uma oferenda de 6 para Ares!
O jogador Azul imediatamente faz uma nova escolha. Ele faz uma oferenda de 1 a Poseidon, esperando ser superado para poder fazer uma nova oferenda a Ares.



E é isso o que acontece: o jogador Amarelo faz uma oferenda de 3 a Poseidon, superando o Azul.
O Azul imediatamente faz uma oferenda de 7 a Ares, superando o Vermelho, que agora precisa fazer uma oferenda a outro Deus... O que o Vermelho fará?

E É ISSO O QUE ACONTECE:



Vermelho foi o primeiro: uma vez que ele acaba de realizar suas ações, ele coloca seu marcador de oferenda no espaço 5. O próximo jogador (Verde) colocará seu marcador no espaço 4, e assim por diante. Desse modo, o último jogador será o primeiro a fazer oferendas no próximo ciclo.

• RECRUTAR

Os Deuses principais permitem que os jogadores recrutem, dependendo de sua especialidade, um Exército, uma Frota, um Sacerdote ou um Filósofo de graça, mas também é possível conseguir mais em troca de preciosas Moedas.



Recrutar Frotas

Poseidon oferece uma Frota de graça.

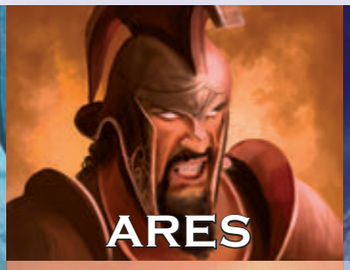
É possível comprar mais Frotas, da seguinte maneira:

- A segunda Frota custa 1 Moeda
- A terceira custa 2 Moedas
- A quarta custa 3 Moedas

Um jogador não pode comprar mais do que 3 Frotas extras num mesmo turno.

Nenhum jogador pode ter mais do que 8 Frotas.

As Frotas devem ser construídas nos espaços marítimos em torno de uma ilha pertencente ao jogador. Esse espaço deve estar vazio ou conter Frotas que pertençam a esse mesmo jogador.



Recrutar Exércitos

Ares oferece um Exército de graça.

É possível comprar mais Exércitos, da seguinte maneira:

- O segundo Exército custa 2 Moedas
- O terceiro custa 3 Moedas
- O quarto custa 4 Moedas

Um jogador não pode comprar mais do que 3 Exércitos extras num mesmo turno.

Nenhum jogador pode ter mais do que 8 Exércitos.

Os Exércitos devem ser colocados em ilhas controladas pelo jogador.



Recrutar Sacerdotes

Zeus oferece um Sacerdote de graça.

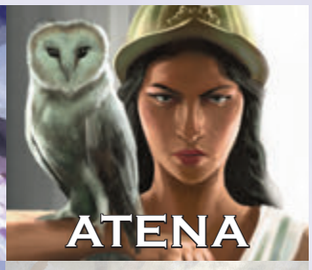
É possível conseguir apenas mais um Sacerdote por 4 Moedas.

Os Sacerdotes devem ser colocados em frente ao escudo, à vista de todos.

Efeito dos Sacerdotes:

Cada Sacerdote reduz a oferenda a ser paga em 1 Moeda no início de cada ciclo.

Não importa quantos Sacerdotes um jogador possui, ele DEVERÁ pagar pelo menos 1 Moeda pela sua oferenda (apenas as oferendas a Apolo são completamente gratuitas).



Recrutar Filósofos

Atena oferece um Filósofo de graça.

É possível conseguir apenas mais um Filósofo por 4 Moedas.

Os Filósofos devem ser colocados em frente ao escudo, à vista de todos.

Efeito dos Filósofos:

Assim que um jogador conseguir um quarto Filósofo, ele deve imediatamente descartar os quatro para criar uma Metrópole (consulte mais adiante).

• CONSTRUIR

Um tipo específico de construção está associado a cada Deus, e cada construção tem um efeito distinto.

Durante seu turno, um jogador pode construir o mesmo tipo de construção várias vezes, podendo ser na mesma ilha, desde que possa pagar pelo custo de 2 Moedas.

Assim que um jogador possuir 4 construções diferentes, seja em uma ou mais ilhas, ele automaticamente cria uma Metrópole (consulte mais adiante).



As construções são colocadas nos quadrados brancos de cada ilha.

POSEIDON



PORTO

Efeito: o Porto oferece um bônus defensivo em batalhas navais que ocorram em espaços adjacentes à ilha (consulte mais adiante).

ARES



FORTALEZA

Efeito: durante as batalhas, a Fortaleza fornece um bônus defensivo para os Exércitos presentes na ilha (consulte mais adiante).

ZEUS



TEMPLO

Efeito: cada Templo reduz em 1 Moeda o custo de usar uma Criatura Mitológica. A redução de cada Templo pode ser usada apenas uma vez por ciclo. Não importa quantos Templos um jogador possui, ele precisa pagar pelo menos 1 Moeda para usar cada Criatura.

ATENA



UNIVERSIDADE

Efeito: a Universidade não tem um efeito especial... mas é uma das quatro construções necessárias para se criar uma Metrópole.

• AÇÃO ESPECIAL

Alguns Deuses concedem ações especiais.

Durante seu turno, um jogador pode realizar essas ações várias vezes, desde que tenha Moedas suficientes para pagar por elas.

POSEIDON

Mover Frotas

Por 1 Moeda, o jogador pode mover Frotas que estejam no mesmo espaço até 3 espaços. Ele pode adicionar ou abandonar Frotas durante essa movimentação.

Se as Frotas entrarem em um espaço ocupado por Frotas inimigas, seu movimento acaba e uma batalha naval se inicia imediatamente.

ARES

Mover Exércitos

Por 1 Moeda, o jogador pode mover alguns ou todos os Exércitos de uma ilha para outra ilha conectada por uma sequência de Frotas de sua cor.

- Se os Exércitos desembarcarem em uma ilha com Exércitos inimigos, uma batalha se inicia imediatamente.
- Se os Exércitos desembarcarem em uma ilha onde não há Exércitos, a ilha é conquistada sem batalha, mesmo que nela haja uma Fortaleza.
- Se os Exércitos abandonarem uma ilha, deixando-a vazia, o jogador deve deixar um marcador de território nela. Essa ilha ainda pertence ao jogador até que algum oponente a conquiste. (Assim, uma ilha possuída por um jogador nunca poderá voltar a ser neutra.)

Última ilha: um jogador NÃO pode atacar a última ilha de outro jogador a não ser que possa comprovar que o ataque bem-sucedido lhe dará a vitória naquele ciclo.

Se, por exemplo, o jogador que escolheu Ares já possui uma Metrópole, ele tem o direito de atacar a última ilha possuída por outro jogador se aquela ilha contiver uma Metrópole, pois, se a invasão for bem-sucedida, ele ganhará o jogo.

ZEUS

Mudar as Criaturas

Por 1 Moeda, o jogador pode descartar uma carta de Criatura disponível e substituí-la com a primeira carta da pilha de compras.

Esta ação pode ser usada para se livrar de uma Criatura perigosa por um baixo custo ou para «procurar» por uma Criatura específica que o jogador deseje.



Exemplo de movimento de Frota
Situação inicial.



Primeiro movimento:
O grupo de 3 Frotas se junta à Frota adjacente.



Segundo movimento:
As quatro Frotas se deslocam em conjunto 1 espaço.



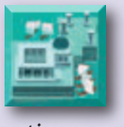
Terceiro movimento:
2 Frotas são deixadas para trás, enquanto as outras 2 fazem um último movimento.

EXPLICAÇÃO DE UMA BATALHA:

1) Cada jogador que participa de uma batalha joga 1 dado e soma o resultado ao número de Exércitos/Frotas presentes na área de combate.



Se a batalha ocorrer numa ilha em que há uma ou mais Fortalezas, o defensor soma "1" ao valor de seu dado para cada Fortaleza.



Se uma batalha ocorrer num espaço marítimo adjacente a uma ilha (ou ilhas) onde há um ou mais Portos, o defensor soma "1" ao valor de seu dado para cada Porto.

2) O jogador que tiver o menor resultado perde o primeiro assalto. Ele remove um Exército (ou uma Frota) da batalha e o coloca de volta na reserva, em frente ao seu escudo. Se o resultado for um empate, ambos os jogadores perdem um Exército ou uma Frota (consulte a observação no canto inferior direito desta página).

3) Se ambos os combatentes ainda tiverem Exércitos ou Frotas, o defensor pode optar por uma retirada (consulte a seguir). Se ele não o fizer (ou não puder), o atacante também pode bater em retirada. Se nenhum dos dois jogadores bater em retirada, um novo assalto começa (consulte o passo 1).

4) Esses passos são repetidos até que apenas um jogador esteja presente na área de combate. Esse jogador se apropriará da ilha ou do espaço marítimo no qual a batalha ocorreu. Se tiver sido numa ilha, o vencedor também conquista as construções presentes.

Bater em retirada durante uma batalha em terra: se um dos jogadores quiser abandonar o combate, ele deve levar seus Exércitos de volta para uma ilha que possui e que esteja ligada por Frotas à ilha onde a batalha ocorreu. Se essas condições não forem atendidas, os Exércitos não podem se retirar.

Bater em retirada durante uma batalha naval: se um dos jogadores quiser abandonar o combate, ele deve mover suas Frotas para um espaço adjacente vazio ou que ele controle. Se não houver espaços que atendam a esses requisitos, as Frotas não podem se retirar.

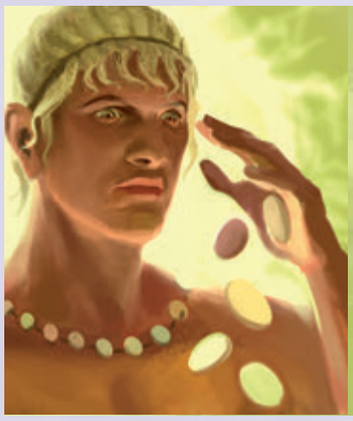


Importante: *uma ilha é considerada como um único espaço, não importando seu tamanho. Assim, o Porto acima afeta todos os 8 espaço adjacentes. E o Exército presente protege a ilha inteira.*

Observação: *é possível que ambos os lados se destruam ao mesmo tempo. No caso de uma batalha em terra, o defensor permanece com sua ilha. Ele coloca um marcador de território de sua cor na ilha. As receitas e os efeitos de construções presentes na ilha ainda o beneficiam, mas ela não está mais protegida de ataques subsequentes até que o jogador recrute novos Exércitos graças a Ares.*

• APOLO

Por fim, o jogador (ou jogadores) que escolheu Apolo jogará por último e terá uma gama bastante limitada de ações. Escolher Apolo é, na verdade, uma forma de passar a vez para poupar dinheiro.



O jogador que escolheu Apolo recebe:

- 1 Moeda se possuir mais de uma ilha
- ou 4 Moedas se possuir apenas uma ilha.

As Moedas recebidas dessa maneira são escondidas atrás do escudo.

Além disso, ele recebe um marcador de prosperidade que pode ser colocado na ilha de sua preferência (essa ilha, abençoada por Apolo, concederá 1 Moeda extra no início de cada ciclo subsequente). Uma mesma ilha pode conter vários marcadores de prosperidade.

Importante: se mais de um jogador tiver escolhido Apolo num mesmo ciclo, todos recebem as Moedas extras, mas apenas o primeiro jogador a escolher Apolo receberá um marcador de prosperidade.

Apolo não oferece outras ações.

6/ FINAL DO CICLO:

Depois que todos os jogadores tiverem jogado e deslocado seu marcador de oferenda para o indicador do turno, o ciclo acaba.

Se um ou mais jogadores possuírem 2 Metrópoles, o jogo acaba. Caso contrário, um novo ciclo começa.

Fim do jogo e vitória:

A partida termina ao final de um ciclo em que pelo menos um dos jogadores possuir 2 Metrópoles.

Esse jogador vence o jogo!

Se mais de um jogador terminar o ciclo com 2 Metrópoles, aquele possuir mais Moedas remanescentes atrás de seu escudo vence.

As Metrópoles:

Cada ilha tem um espaço reservado para uma Metrópole (espaço pontilhado em vermelho).

Existem duas formas de construir uma Metrópole:



- **Desenvolvimento econômico:** um jogador que possuir 4 tipos de construções (Porto, Fortaleza, Templo e Universidade), mesmo que estejam espalhadas em ilhas diferentes, deve descartá-las imediatamente e substituí-las com um marcador de Metrópole, o qual deve ser colocado em um espaço vazio em uma de suas ilhas
  Se não houver mais espaços vazios, o jogador deve destruir uma ou mais de suas construções para liberar o espaço requerido para colocar sua Metrópole.
- **Desenvolvimento intelectual:** um jogador que possuir 4 Filósofos deve descartá-los imediatamente para receber uma Metrópole. O jogador coloca o marcador de Metrópole em um espaço vazio em alguma de suas ilhas.
  Se o único espaço vazio estiver ocupado por construções, o jogador é obrigado a destruí-las para colocar sua Metrópole.
  Se o jogador possuir apenas uma ilha, onde já existe uma Metrópole, seus 4 Filósofos são simplesmente descartados (a nova Metrópole "substitui" a antiga).

Existe uma terceira maneira de conseguir uma Metrópole: conquistar uma ilha que já tenha uma Metrópole!

Uma Metrópole é uma "megaconstrução" que concede os poderes de todas as demais construções.

Partida com 2 jogadores

Prepare o jogo de acordo com a ilustração na página 8.

Cada jogador pega dois marcadores de oferenda de sua cor.

Embaralhe os 4 marcadores de oferenda e distribua-os aleatoriamente nos primeiros espaços do indicador do turno.

A partir daí, o jogo prossegue exatamente como seria para 4 jogadores, mas cada jogador deve fazer oferendas a dois Deuses em vez de um (e é possível superar a sua própria oferenda).

Observação: cada jogador deve poder pagar o custo total de suas oferendas a ambos os Deuses escolhidos. Um Sacerdote permite que o jogador economize 1 Moeda em cada oferenda.

O jogo acaba quando um dos dois jogadores possuir 3 Metrópoles ao final de um ciclo (em vez das 2 exigidas em jogos maiores).

Um jogo de Bruno Cathala e Ludovic Maublanc

Ilustrações de Miguel Coimbra

galápagos jogos

www.GalapagosJogos.com.br

Tradução: Leonardo Zilio

Galápagos Jogos: Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli

MATAGOT

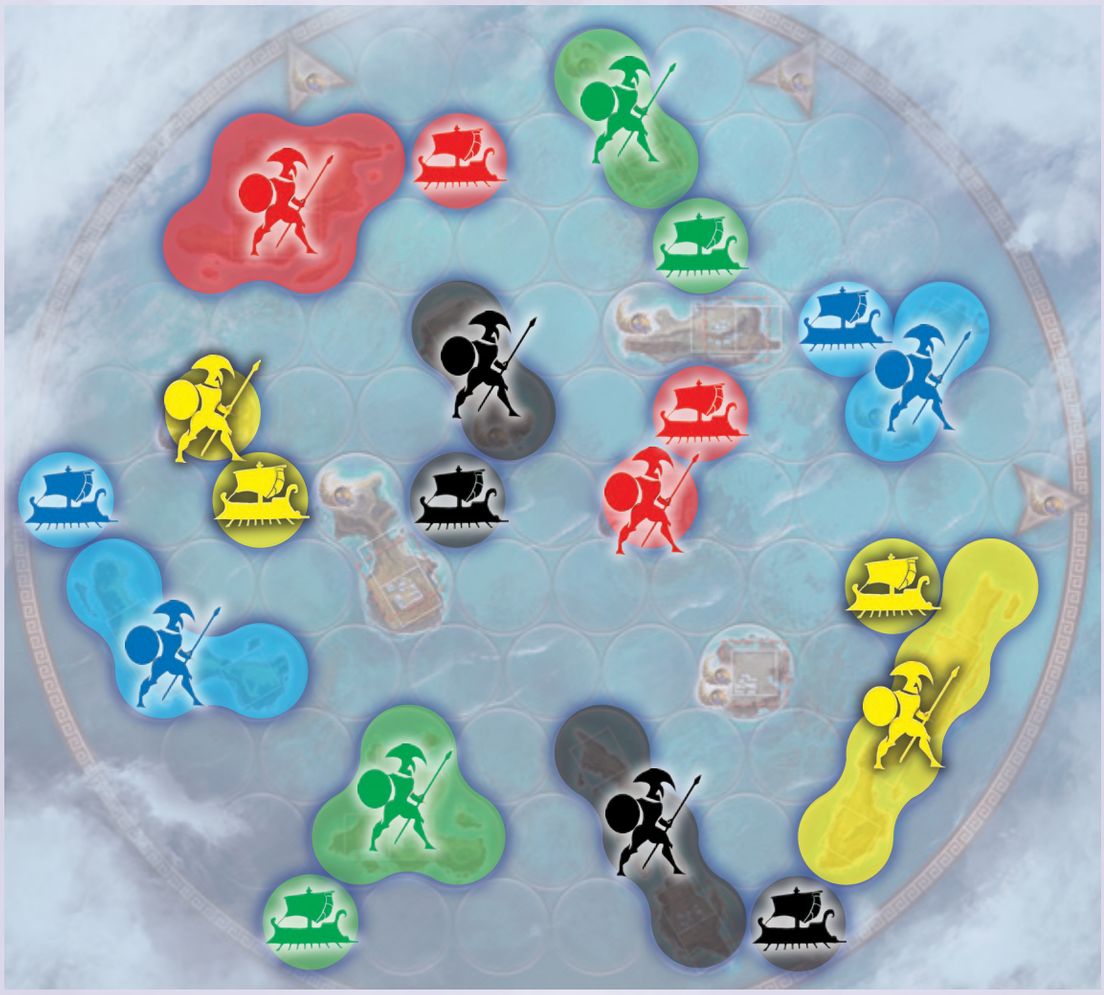
© 2014 Matagot - www.matagot.com/cyclades

Preparação Inicial para 5 Jogadores

Cada jogador coloca no tabuleiro 2 Frotas e 2 Exércitos, de acordo com a ilustração à direita.

Assim, no início do jogo, cada jogador tem 2 ilhas, assim como uma receita de 2 Moedas (dividida entre suas ilhas e possíveis espaços de comércio marítimo).

.



Preparação Inicial para 4 Jogadores

Cada jogador coloca no tabuleiro 2 Frotas e 2 Exércitos, de acordo com a ilustração à direita.

Assim, no início do jogo, cada jogador tem 2 ilhas, assim como uma receita de 2 Moedas (dividida entre suas ilhas e possíveis espaços de comércio marítimo).



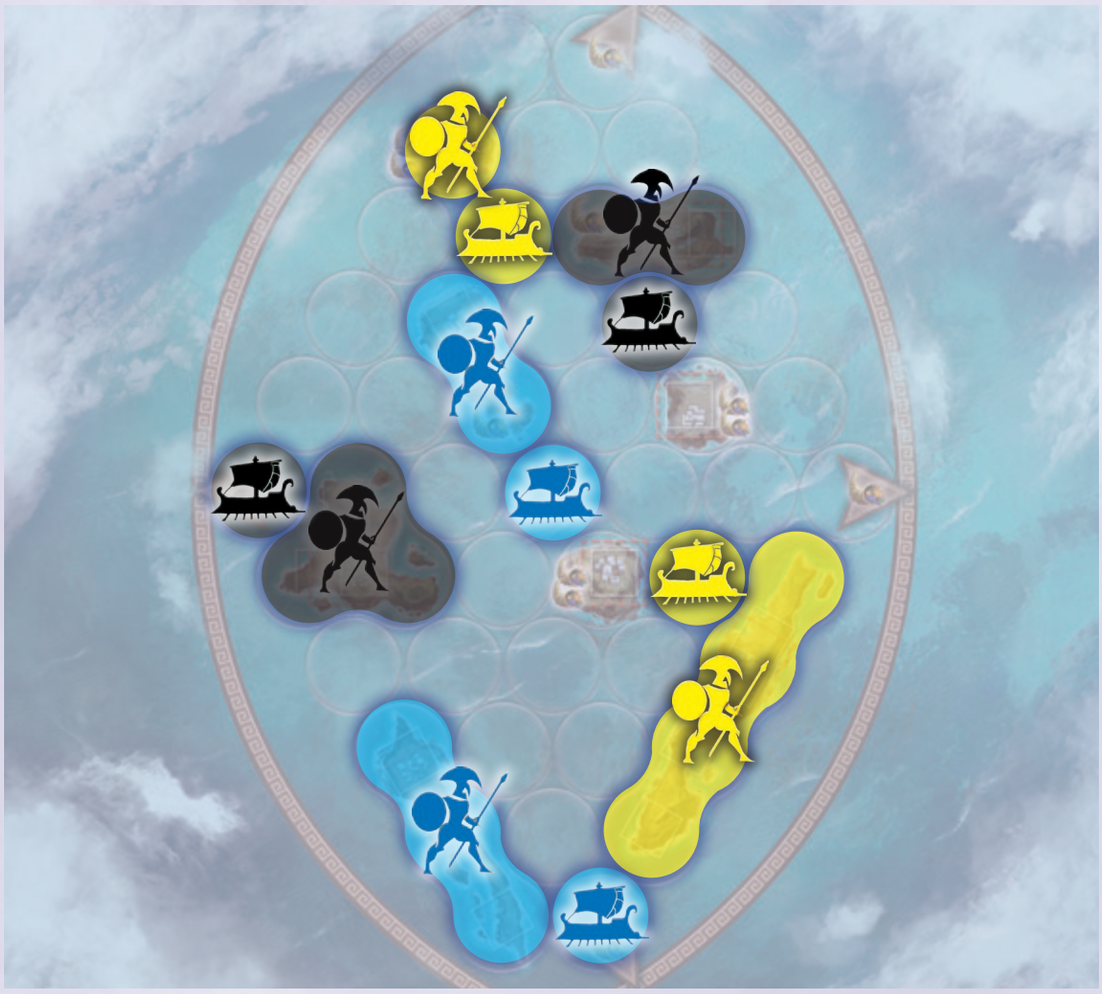
Preparação Inicial para



Jogadores

Cada jogador coloca no tabuleiro 2 Frotas e 2 Exércitos, de acordo com a ilustração à direita.

Assim, no início do jogo, cada jogador tem 2 ilhas, assim como uma receita de 2 Moedas (dividida entre suas ilhas e possíveis espaços de comércio marítimo).



Preparação Inicial para



Jogadores

Cada jogador coloca no tabuleiro 2 Frotas e 2 Exércitos, de acordo com a ilustração à direita.

Assim, no início do jogo, cada jogador tem 2 ilhas, assim como uma receita de 2 Moedas (dividida entre suas ilhas e possíveis espaços de comércio marítimo).

