

LISBOA

REGRAS DO JOGO

Créditos

Game Design: Vital Lacerda

Ilustrações: Ian O'Toole

Diretor de desenvolvimento: Paul Incao

Desenvolvedores-chefe: Julián Pombo and Nils Urdahl

Design Gráfico & Ilustrações 3D: Ian O'Toole

Regras & Ilustrações 3D: Vital Lacerda

Edição das Regras em Inglês: Nathan Morse

Vídeo Oficial de Regras: Paul Grogan, Gaming Rules!

Leitura de Prova: Ori Avtalion, Paul Grogan

Gerentes do Projeto: Rick Soued & Alex Soued

Tradução: Rafael Barreiro Colmanetti - Yada³ Traduções.

Revisão: Silvana Guarnieri

Nosso muito obrigado a todos os jogadores que fizeram o playtest de Lisboa nos últimos 4 anos e nos enviaram tantas sugestões.

Principais playtesters:
Emanuel Diniz, Nuno Fonseca, Rafael Pires, Thomas Brygmann

O autor gostaria de agradecer carinhosamente:

Alexandre Bezerra, André Almeida, Brandon Kempf, Brian Frahm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valença, Catarina Sarmento, César Mendes, Clayton Ross, Chris Weiss, Cristina Antunes, Christopher Incao, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Conceição, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Romão, Gerry Perrin, Gonçalo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian Ó'Toole, Jason Grantz, João Monteiro, João Madeira, Jorge Blázquez, Jorge Deinos, Jorge Graça, José Reverente, Lars Helmersson, Luís Cóias, Luís Severino, Ori Avtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Piero Cabral, Malte Frieg, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Nicola Brocca, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, Ralph Anderson, Réjean Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vaneerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Sofia Passinhas, Steve Raab, Tiago Ribeiro, Vasco Almeida, Vitor Pires.

Um obrigado muito especial a Julián Pombo e Nils Urdahl pelas infinitas horas de playtest no Tabletopia, idéias incríveis e grande desenvolvimento. A Ian O'Toole pela arte fantástica e idéias gráficas; a Nathan Morse por todo o suporte, ideias e muitas horas de trabalho no manual; a Ori por seus olhos de águia para encontrar problemas nas regras; a toda a comunidade do BGG por suas sugestões e apoios; e finalmente a Paul Incao, que permaneceu ao meu lado nesta aventura, com muitas grandes ideias, e por estar disponível a todo momento para o desenvolvimento. A Alex, Rick Soued e toda a equipe da EGG por acreditarem neste jogo. Sem todas essas pessoas a criação desse jogo não seria possível.

Todo meu amor para minhas lindas filhas Catarina e Inês, também para minha musa e melhor amiga, minha esposa Sandra, por sua paciência, apoio, inspiração e pelas muitas horas de discussão sobre o jogo.

LISBOA

Um jogo de Vital Lacerda / 1 – 4 Jogadores / 30 min por Jogador / 14+ Anos

No dia 1 de Novembro de 1755, o Dia de Todos os Santos, Lisboa sofreu um terremoto de magnitude estimada em 8.5-9.0, seguido por um tsunami e 3 dias de incêndios. A cidade quase foi completamente destruída.

O Marquês de Pombal, Sebastião José de Carvalho e Melo, era o primeiro ministro naquela época, e o rei o encarregou da reconstrução de Lisboa.

O rei e o primeiro ministro imediatamente iniciaram seus esforços para reconstruir a cidade. Em 4 de dezembro de 1755, pouco mais de um mês depois da catástrofe, o engenheiro chefe do reino, Manuel da Maia, apresentou seus planos para a reconstrução de Lisboa. Maia apresentou cinco opções, incluindo abandonar completamente Lisboa, reconstruir reciclando as ruínas, alargar as ruas e, até mesmo, construir uma cidade completamente nova. O plano escolhido propunha, de maneira ousada, demolir completamente a quadra Baixa e "criar novas ruas sem limitações". Eugénio dos Santos e Carlos Mardel foram os arquitetos responsáveis pela reconstrução.

Em menos de um ano, a cidade estava livre de entulho. Como o rei queria ter uma cidade perfeitamente ordenada, ele encomendou a construção de grandes praças, avenidas amplas e retas e ruas mais largas, com tipos relacionados de empresas, como se cada rua tivesse seu próprio tema: A Baixa de Lisboa.

As partidas de Lisboa se passam dentro de um período de 22 anos. Os jogadores assumem o papel de nobres influentes que sobreviveram ao terremoto, tsunami e incêndios, e que ajudarão a reconstruir e desenvolver economicamente a nova cidade para receber as graças do rei e do marquês. Você trabalhará com os arquitetos para construir Lisboa novamente visando ganhar Influência e a coisa mais importante de todas: Perucas.

SUMÁRIO

Componentes — 4

Preparação — 5
- Preparação do Tabuleiro do Jogador — 5
- Preparação do Tabuleiro — 6
- Preparação das Cartas — 7
- Simular o terremoto — 7

Conceito do Jogo — 8

Como Jogar — 8

Seu turno — 8
- Atracar suas Naus — 8
- Pegar 1 Ouro — 8
- Executar uma Ação — 9

Entulho para Reconstrução — 9

Seu Portfólio — 9
- Jogar uma carta em seu Portfólio — 9
- Tamanho do Portfólio e do Armazém — 9
- Jogar uma carta de Nobre em seu Portfólio — 10
- Jogar uma carta de Tesouro em seu Portfólio — 10

Influência — 10
- Ganhar Influência — 10
- Gastar Influência — 11
- Gastar Influência ao Invés de Réis — 11

Ação 1: Vender Recursos — 11

Ação 2: Negociar com Nobres — 12
- As Ações Estatais — 12
  - Recrutar Oficiais do Estado — 12
  - Adquirir um Projeto — 12
  - Construir uma Nau — 13
  - Produzir Recursos — 14
  - Encontrar-se com o Cardeal — 14
    - Movimento do Cardeal — 14
    - Pontuação da Igreja — 15
  - Receber um Favor Real — 15

Ação 3: Visitar um Nobre — 16
- Seguir uma Visita — 16
- Gastar Influência para Visitar um Nobre — 16

Ações Nobres — 17
- Construir uma Loja — 17
  - Escolher uma Casa de Madeira — 18
  - Ganhar Perucas por sua Nova Loja — 18
- Pegar um Decreto — 19
- Inaugurar um Edifício Público — 20
  - Contratar Oficiais do Estado — 21

Ação 4: Patrocinar um Evento — 21

Pegar uma Carta Política — 21

Fim do Turno — 22

Fim do Período — 22

Fim do Jogo — 22

Pontuação do Fim do jogo — 23

COMPONENTES



Tabuleiro



Livro de Regras + Livreto de Ajuda+ Regras Solo



4 tabuleiros de jogador



68 fichas de Recursos: 17 Ouros, 17 tecidos, 17 Livros, 17 Ferramentas

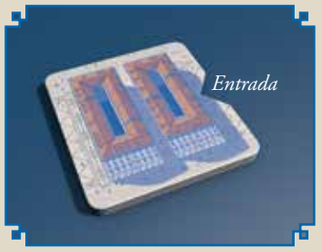


55 moedas de Réis: 30 de 1 Real, 20 de 5 Réis e 5 de 10 Réis





16 Edifícios Públicos de dois lados



22 fichas de Cidade



5 fichas pequenas de Cidade



4 fichas de Pontuação



12 fichas de Favor Real dos 3 Nobres



37 fichas de Clero e um meeple de Cardeal



82 cartas Políticas em 4 baralhos



12 cartas de Naus em 4 cores



70 cartas de Decreto



63 cubos de Entulho em 3 cores



1 marcador de Tesouro



4 marcadores de Preço em 4 cores



8 discos nas cores dos 4 jogadores



20 marcadores de Conjunto de Entulho nas cores dos jogadores



4 meeples de Cortesão nas cores dos jogadores



32 meeples de Oficiais nas cores dos jogadores



32 casas de madeiras nas cores dos jogadores



1 ficha de Jogador Inicial



Sacos de Fichas de Clero e Entulho

PREPARAÇÃO

Coloque 1 ficha de Favor Real de cada nobre, por jogador, no saco de Entulho. Coloque todas as fichas de Clero na bolsa de Fichas de Clero.

Preparação do Tabuleiro do Jogador:

Cada jogador escolhe uma cor e adquire o seguinte:

1. 1 tabuleiro de jogador.
2. 1 Livreto de Ajuda.
3. 5 marcadores de Conjunto de Entulho (cubos).
4. 8 casas de madeira.
5. 8 oficiais (meeples).
6. 1 ficha de Recurso de cada tipo (ouro, livros, tecido, ferramentas).
7. 10 réis.
8. 2 fichas de Clero aleatórias do saco de Fichas de Clero. Olhe as duas, escolha uma e devolva a outra para o saco.
9. 1 ficha de Favor Real aleatória do saco.
10. 1 Projeto Inicial aleatório (aqueles com o verso azul escuro). Devolva os Projetos Iniciais restantes para a caixa.

(Cada um dos componentes acima tem um lugar específico, com a face para cima, no tabuleiro de jogador. Confira a ilustração à direita).

E no tabuleiro do jogo (veja na página seguinte):

- 1 meeple de Cortesão, que vai em um dos espaços da Corte Real.



- 1 marcador de Perucas, que é colocado no espaço 5 da trilha de pontuação de Perucas.



A arte do jogo, o Azulejo Português e as Perucas

Toda a arte criada por Ian O'Toole para Lisboa foi baseada nos murais de azulejos vitrificados portugueses, que evoluíram como forma de arte no século XVII. Mesmo hoje, você pode encontrar esses murais não apenas em muitos palácios, igrejas e casas nobres, mas também em lares de classe média. A produção em massa destes azulejos começou no século XVIII, parcialmente devido ao aumento da demanda em Portugal, mas também devido às grandes encomendas vindas da colônia portuguesa, o Brasil. Depois do terremoto, eles se tornaram uma moda, muitos apresentam cenas históricas, envolvidas por padrões decorativos - tudo isso feito predominantemente em azul e branco.

Esses azulejos são chamados de Azulejos Portugueses. Neste jogo, o tabuleiro, tabuleiro do jogador e todas as cartas homenageiam esta arte, que muitos consideram ser a epítome do visual de Portugal.

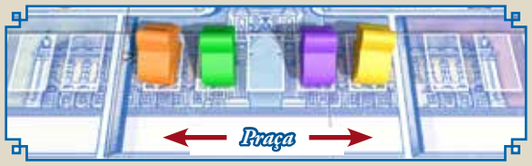
O artigo de moda mais comumente usado nesta época era a peruca. O trecho a seguir explica perfeitamente porque a peruca foi escolhida como "ponto de vitória" neste jogo:

"Sendo a peruca um produto de consumo masculino universal de 1700, e como todos a utilizavam, do vendedor ao rei, os homens eram mimados com uma vasta gama de opções. Enquanto um jovem vendedor podia comprar apenas uma peruca, e por isso, precisava escolher com sabedoria e por durabilidade, nobres e cidadãos mais ricos podiam comprar uma dezena. Caso se considerassem ícones da moda, fossem excêntricos ou apenas tivessem muito dinheiro para gastar, eles podiam comprar perucas que outros podiam apenas sonhar em ter (ou nem isso, conforme o caso!)."

Lucinda Brant, 'The Wig Business was Big Business in 18th Century'.



- Coloque 1 de seus Oficiais em um escritório do Marquês, o personagem do meio (não importa em qual espaço).



Em uma partida com dois jogadores, coloque 1 Oficial de uma cor não utilizada em qualquer espaço de cada um dos três escritórios dos Nobres. Eles ficarão lá durante todo o jogo e contarão como meeples oponentes.





- O jogador que visitou Lisboa mais recentemente é o jogador inicial, e pega o marcador de Jogador inicial. O jogo segue em sentido horário a partir desse jogador.

- 1 disco de Influência: o jogador inicial coloca o disco de Influência no espaço 4 da Trilha de Influência, o segundo jogador coloca no espaço 5, o terceiro no espaço 6 e o quarto jogador no espaço 7.



PREPARAÇÃO (CONT.)

Preparação do Tabuleiro:

Edifícios Públicos

1. Os Edifícios Públicos possuem uma face verde e outra azul. Vire todos os 16 Edifícios Públicos com a face azul para cima e embaralhe. Divida a pilha em duas pilhas de 8 e vire a face verde de uma delas para cima. Coloque as duas pilhas próximas ao tabuleiro, junto ao espaço de planejamento do arquiteto da mesma cor.
2. Mova a ficha superior da pilha de Edifícios Públicos de cada arquiteto para o espaço de planejamento daquele arquiteto. Desta maneira, os jogadores sempre podem ver o Edifício Público atual e o próximo disponível.

Projetos



3. Separe as fichas de Projetos em duas pilhas viradas para cima, de acordo com o arquiteto apresentado: verde ou azul. Organize as pilhas pelo número de oficiais apresentados, as fichas com menos oficiais ficam por cima e as com mais ficam por baixo. Coloque cada pilha no local respectivo.

Lojas



4. Coloque os 4 marcadores de Preço nos espaços marcados com as cores dos recursos.





5. Coloque uma ficha de cidade em cada espaço (amarelo, rosa, marrom, azul, azul pequeno) no tabuleiro para formar a exibição de Edifícios da Cidade. Deixe as fichas restantes em uma pilha próxima a exibição.
6. Embaralhe as 4 fichas de Pontuação que apresentam perucas e coloque uma aleatoriamente em cada espaço na parte de baixo do mapa do centro da cidade.
7. Em um **jogo para 2 jogadores,** cubra a fileira com a Camada para 2 Jogadores (ver folha de Extras e Variantes).

Igreja

8. Pegue 6 fichas de Clero do saco de fichas do Clero, coloque-as com a face virada para cima (lado das perucas para baixo) nos espaços escuros da trilha da Igreja.
9. Coloque o meeple de Cardeal no espaço da trilha da Igreja com um símbolo de Influência (envelope).



Outras Preparações

10. Retire o restante das fichas de Favor Real do saco de Entulho e empilhe as fichas de cada personagem no espaço do retrato daquele personagem.
11. Coloque o marcador grande de Tesouro no espaço 3 da trilha de Tesouro.
12. Coloque todos os recursos e todo dinheiro perto do tabuleiro, formando o suprimento geral e o Tesouro Real.



Preparação das Cartas



A. Separe as cartas Políticas em baralhos por cor. Embaralhe cada baralho e os coloque de lado.

B. Dê 5 cartas do baralho azul (1755-1757) para cada jogador, devolva as cartas restantes para a caixa.

> Jogadores experientes podem podem preferir comprar suas cartas iniciais alternadamente. Neste caso, cada jogador mantém 2 cartas e passa 3 para o jogador a sua esquerda. Então, das 3 cartas que acabou de receber, mantém 1 e passa 2 para a esquerda. Por fim, das 2 cartas que acabou de receber, mantém 1 e passa 1 final para a esquerda.

C. Distribua todas as cartas do baralho vermelho (1758-1762) viradas para baixo para a exibição de



Eventos, separando-as por tipo (parte de trás da carta) em seus espaços respectivos; assim, serão criados 4 baralhos diferentes com 5 cartas cada. Vire a carta superior de cada baralho para cima.

D. Há 3 cópias de cada carta de Nau. Para 4 jogadores, inclua 3 de cada carta de Nau: para 3 jogadores, inclua apenas 2 de cada; e para 2 jogadores, apenas 1 de cada. Devolva as cópias restantes das cartas de Nau para a caixa.

E. Faça uma pilha de cartas de Nau azuis sobre as cartas de Nau vermelhas e coloque a pilha com a face para cima no estaleiro. Deixe as outras de lado agora. Elas serão utilizadas depois no jogo.



F. Embaralhe o baralho de Decretos e o coloque com as cartas viradas para baixo no tabuleiro.



G. Disponha as 8 cartas superiores do baralho de Decretos viradas para cima ao lado do tabuleiro em exibição.

Em um **jogo para 2 jogadores,** qualquer carta de Decreto com este símbolo deve ser devolvida imediatamente para a caixa quando aparecerem, sendo substituídas por outra carta.

Simular o Terremoto:

Os cubos marrons representam a destruição gerada pelo terremoto, os cubos vermelhos representam a destruição gerada pelos 3 dias de incêndios e os cubos azuis representam a destruição gerada pelo tsunami.

Coloque todos os cubos de Entulho no saco de Entulho.

i. Coloque um cubo de Entulho aleatório do saco em cada espaço na parte inferior das colunas do mapa do Centro da Cidade e na ponta direita das fileiras (em um **jogo para 2 jogadores,** ignore a fileira E).

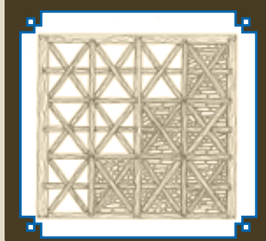
ii. Coloque 2 cubos aleatórios em cada Local de Edifício Público ao redor dos três lados do Centro da Cidade (em um **jogo para 2 jogadores**, ignore a coluna E); esses representam locais vizinhos.

iii. Coloque 6 cubos de Entulho aleatórios na pilha de Entulhos, próxima ao valor de Entulhos (em um **jogo para 2 jogadores**, devolva os cubos de Entulhos restantes para a caixa).



Gaiola Pombalina

Os edifícios do centro da cidade foram construídos sobre os escombros de edifícios destruídos. O entulho foi um dos materiais de construção mais importantes na reconstrução de Lisboa. Paredes de alvenaria com uma estrutura de madeira intertravada, conhecida como "Gaiola Pombalina", eram preenchidas com entulhos para construir novos edifícios duráveis e anti-sísmicos, mantendo também a proteção contra fogo dos tijolos.



Para refletir isso, coletar conjuntos de entulho faz seu espaço de armazenamento e o tamanho de seu Portfólio aumentar, além de ajudar a definir o ritmo do jogo.

Cartas Políticas

Há dois tipos de Cartas Políticas:

Cartas de Nobre: Cada carta de Nobre apresenta um dos 3 Nobres em jogo, com um envelope no topo, que representa Influência, e uma recompensa/penalidade em uma seta na parte inferior.

Cartas de Nobre representam os eventos políticos nos quais você se envolve junto a um dos Nobres. Você pode jogar este tipo de carta na Corte Real para visitar um Nobre ou em seu Portfólio para obter uma recompensa ou Influência futura.



Influência

Retrato do Nobre

Evento (descrição)

Recompensa ou Penalidade

Cartas de Tesouro: Cada carta de Tesouro apresenta 2 ícones de tesouro no topo. Um com uma seta e outro com uma moeda com um sinal de adição. Há também um ícone de ação/recompensa no meio e um benefício de dinheiro/venda na parte inferior.

Cartas de Tesouro representam um subsídio do Tesouro Real para o jogador. O jogador pode utilizar este tipo de carta na corte real para obter a ação/recompensa, ou pode utilizá-la em seu Portfólio para pegar um subsídio do Tesouro Real e ganhar um benefício permanente para dinheiro/vendas.



Subsídio e Modificador de Tesouro (desce 1 etapa)

Ação/Recompensa

Evento (descrição)

Benefício para Dinheiro/Vendas

CONCEITO DO JOGO



Você trabalhará com o Rei Dom José I, Manuel da Maia, o construtor real, e Marquês de Pombal, o primeiro ministro, para reconstruir uma nova Lisboa e desenvolver sua economia. Você precisa construir lojas no centro da cidade para produzir recursos e para ganhar perucas, assim que o Edifício Público apropriado inaugurar e atrair tráfego para suas lojas. Para inaugurar Edifícios Públicos, você precisará de Projetos de um dos dois arquitetos e oficiais o bastante para preencher o edifício. Você precisará de Influência para convencer os nobres a ajudá-lo a completar as tarefas através de ações dos Nobres, mas você também pode fazer comércio com eles, oferecendo recursos em troca de ações Estatais. Você pode também se encontrar com o Cardeal para adquirir fichas de Clero, que lhe fornecem poderes permanentes. E por fim, mas não menos importante, você pode persuadir o Marquês a criar decretos que o favoreçam, garantindo mais perucas no fim do jogo.

COMO JOGAR

Visão Geral

A partida de Lisboa é dividida em 2 períodos temporais, cada um se estende por um número variável de rodadas.

Em seu turno, você joga uma das cinco cartas Políticas de sua mão para executar uma das quatro ações disponíveis ou para ganhar 1 ouro; depois, pega uma carta das cartas Políticas em exibição para sua mão. Finalmente, o turno passa para o jogador à esquerda.

Quando um jogador consegue completar 2 conjuntos (marrom, vermelho, azul) de entulho, ou quando 3 baralhos de cartas Políticas são finalizados (o que ocorrer primeiro), o primeiro período temporal termina **no fim do turno daquele jogador.**

Depois que a mudança de período é resolvida, o jogo continua até que o final seja desencadeado: quando um jogador completa 4 conjuntos de entulho ou 3 baralhos de cartas Políticas são finalizados novamente.

Após o fim da rodada em que isso acontece, os jogadores fazem mais um turno e, então, a pontuação final é definida.

O jogador com mais perucas ganha o jogo.

SEU TURNO

Em seu turno, você irá primeiro **Atracar Suas Naus,** e então **Pegar 1 Ouro ou Executar uma Ação**, depois irá **Pegar uma Carta Política** e, por fim, fará a preparação básica para o seu **Fim de Turno.**



Atracar suas Naus

Se alguma Nau de seu Portfólio está "no mar" (ou seja, o porão de carga está cheio e, portanto, os recursos no porão de carga estão virados para baixo, embalados em caixotes), devolva os recursos do porão de carga para o suprimento geral. As suas Naus que estavam no mar voltaram de sua viagem!



Se os recursos estão virados para baixo, a Nau está no mar.

Pegar 1 Ouro

Como um ato de desespero, você pode Pegar 1 Ouro ao invés de executar uma ação, seguindo os seguintes passos:

1. **Descarte uma carta Política** de sua mão.
2. **Pegue 1 ouro** do suprimento geral.

Nota: Sempre que uma carta é descartada, ela é removida do jogo.

Exemplo

Verde decide Pegar 1 Ouro.
Ele escolhe qualquer carta de sua mão, descarta-a e pega um ouro do suprimento geral em troca. Então, ele pega uma carta em exibição e termina seu turno.



Executar uma Ação

Jogue uma carta de sua mão para executar **1** das **4 ações** descritas abaixo (você deve ser capaz de realizar a ação para poder executá-la).



Você joga uma carta em seu **Portfólio** para executar a ação **1 ou 2;** você joga uma carta na **Corte Real** para executar a ação **3 ou 4**.

Jogar em seu Portfólio

1. **Qualquer carta** para ***Vender Recursos;***
2. **Qualquer carta** para ***Negociar com os Nobres;***

Jogar na Corte Real

3. **Uma carta de Nobre** para ***Visitar o Escritório de um Nobre;***
4. **Uma carta de Tesouro** para ***Patrocinar um Evento.***

Seu Portfólio

Adicionar cartas Políticas ao seu Portfólio amplia seus negócios e, por consequência, o seu poder e a Influência com a Coroa.

O seu tabuleiro do jogador tem **3 "espaços" largos** para cartas **no topo (cais)** e **3 espaços estreitos na parte inferior (seu escritório).** Esses 6 espaços são chamados de **Portfólio** e cada espaço pode abrigar apenas 1 carta de cada vez. Os **espaços superiores (portos)** são reservados para **Nobres e Naus**, ambos os quais fornecem Influência cumulativa. Os **espaços inferiores (seu escritório)** são para **cartas de Tesouro**, que fornecem descontos em dinheiro ou benefícios nas vendas.



No começo do jogo, você pode apenas ter 2 cartas em seu Portfólio: ambas podem estar nos espaços superiores, nos espaços inferiores, ou você pode colocar uma no topo e outra na parte inferior.

Jogar uma Carta no Portfólio

Quando você adiciona uma carta em seu Portfólio, você coloca a ponta da carta com a seta sob seu tabuleiro de jogador. Qualquer benefício ou penalidade apresentada na parte da carta que ficará sob o tabuleiro deve ser resolvida antes de escondê-la.







Portfólio e Tamanho do Armazém

A quantidade de recursos de cada tipo permitida para você é igual ao tamanho de seu Portfólio e é limitado pela quantidade de conjuntos de Entulho que tenha coletado *(veja na barra lateral)* .

Seu Armazém pode guardar 2 recursos de cada tipo. Cada conjunto de Entulho coletado permite que você guarde 1 recurso a mais de cada tipo. (Recursos excedentes são devolvidos ao estoque geral).

Seu Portfólio pode ter 2 cartas +1 carta para cada conjunto de Entulho que tenha coletado *(veja na barra lateral)*.

Caso queira jogar uma carta em seu Portfólio quando este já atingiu sua capacidade máxima, você deve primeiro descartar uma carta de seu Portfólio.

Caso descarte uma Nau para abrir espaço para um Nobre, descarte os recursos no cais debaixo da Nau.

Exemplo

Verde já possui 3 cartas em seu Portfólio e apenas 1 conjunto de Entulho. Ele quer jogar outra carta em seu Portfólio. Ele deve primeiro descartar uma das cartas que já estão lá.

Nota: caso não tenha espaço livre em seu tabuleiro para colocar um cubo de Entulho após pegá-lo, apenas descarte o cubo. Você nunca pode ter mais do que 5 cubos de Entulho de um mesmo tipo.

Nota: A seta cinza, com ícones, no topo ou na parte inferior da carta demonstra qual borda da carta você colocará embaixo de seu tabuleiro de jogador quando adicioná-la ao seu Portfólio.

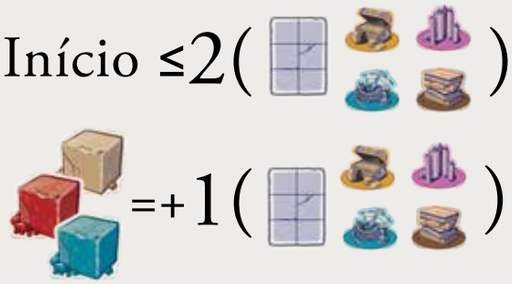


Entulho para Reconstrução ou Gaiola Pombalina

Ao utilizar proporcionalmente entulho de cada um dos três desastres, você pode construir novos edifícios a partir de uma armação de madeira embutida em alvenaria, que é resistente a ***terremotos****,* ***incêndios*** *e* ***tsunamis****.*

Construir lojas *(página 17)* ou inaugurar Edifícios Públicos *(página 20)* fornecerá cubos de entulho para você.

Cada conjunto contendo 1 entulho de terremoto, 1 entulho de incêndio e 1 entulho de tsunami que você completa, aumenta **imediatamente** o tamanho de seu Portfólio e o espaço de seu armazém.



Quando completar um conjunto, pegue o marcador de Conjunto de Entulho do espaço +1 acima do conjunto para indicar que seu Portfólio pode receber 1 carta adicional, e você pode armazenar 1 a mais de cada tipo de recurso. Mova o marcador de Conjunto de Entulho para cima da imagem do Marquês de Pombal no tabuleiro do jogo. Você poderá descartá-lo durante a ação Pegar um Decreto para pegar outra carta. Decretos lhe fornecerão perucas no final do jogo.





Exemplo

Depois de colocar o entulho para completar o conjunto, ***Verde*** *pode armazenar 4 recursos de cada tipo, e pode ter 4 cartas em seu Portfólio (2+1+1). Ele move o marcador de Conjunto de Entulho para o retrato do Marquês. Depois, ele Pega um Decreto, e escolhe descartar esse marcador para pegar uma segunda carta de Decreto (consulte* ***Pegar um decreto,*** *página 19)* .

Dica do Designer

Depois de jogar uma carta em seu Portfólio, você deve Vender Recursos ou Negociar com os Nobres, para ambos **é necessário que tenha pelo menos um recurso** . Garanta que após receber a recompensa da parte inferior da carta, você terá pelo menos um recurso, ou você não poderá jogar a carta em seu Portfólio.

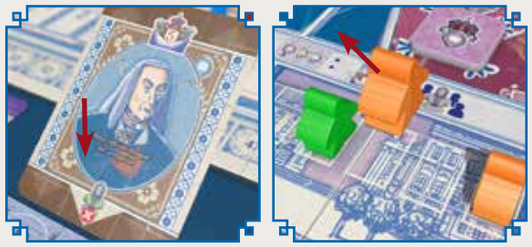
Jogando Cartas de Nobres em seu Portfólio – Exemplos

Exemplo de Recompensa: ***Roxo*** *joga uma carta Manuel da Maia em seu Portfólio. Ele coloca a carta em um espaço superior de seu tabuleiro de jogador, cobrindo o ícone de Ouro; ele é recompensado com uma ficha de recursos Ouro. Esta carta também fornece 3 de Influência toda vez que ele ganha Influência. Ele opta por utilizar seu novo Ouro para Negociar com os Nobres (ação 2).*



Roxo *coloca a carta no topo de seu Portfólio e pega um ouro. De agora em diante, toda vez que ganhar Influência, ela ganha 3 de Influência.*

Exemplo de Penalidade: *Quando* ***Laranja*** *coloca esta carta do Marquês com 5 de Influência em seu Portfólio, ele tem que pegar um de seus Oficiais dos Nobres, caso tenha algum. Ele pega um Oficial de qualquer escritório/praça para pagar a penalidade da carta (caso não tenha nenhum Oficial em nenhuma praça/escritório, ele não terá que pegar nenhum!). Ele opta por Vender Recursos para aumentar seu dinheiro (ação 1).*



O evento leva a uma penalidade, ao invés de uma recompensa. ***Laranja*** *pega 1 Oficial do escritório do Rei para colocar a carta em seu Portfólio.*

Jogando cartas de Tesouro em seu Portfólio – Exemplo

O valor do Tesouro é 3 réis. ***Verde*** *coloca uma carta de Tesouro em seu Portfólio, então pega 3 réis do Tesouro Real e move o marcador de Tesouro para baixo um espaço. A parte inferior desta carta apresenta um real, o que significa que enquanto esta carta estiver em seu Portfólio, ela vale 1 real toda vez que o jogador gastar dinheiro por qualquer razão. Ele então Negocia com os Nobres (ação 2).*



Verde *recebe 3 moedas do tesouro e termina com uma moeda permanente em seu Portfólio. O tesouro é 2 réis agora.*

Jogar uma carta de Nobre em seu Portfólio

Cartas de Nobres devem ser colocadas nos **espaços superiores** de seu Portfólio. Para jogar uma carta de Nobre em seu Portfólio, siga os seguintes passos:

1. **Receba a recompensa/pague a penalidade** apresentada na parte inferior da carta. Se o ícone tem um ⛔ sobre ele, isto é uma **penalidade**, e você deve pagar o que é apresentado, ao invés de receber. Caso não possa pagar a penalidade, você ainda pode jogar a carta. Cartas com penalidades fornecem mais Influências do que outras cartas do mesmo baralho. *(Consulte* ***Cartas Políticas,*** *na página 7 do Livreto de Ajuda.)*
2. **Escolha um espaço vazio no topo de seu tabuleiro de jogador** (não importa **qual**), ou descarte uma carta de um de seus espaços, então prenda a carta embaixo de seu tabuleiro de jogador, cobrindo o ícone de recompensa/penalidade da parte inferior da carta.
3. **Em seguida,** você **deve** executar uma ação: **Vender Recursos** (ação 1) **ou Negociar com os Nobres** (ação 2).



Cartas de Nobres mostram a Influência que o jogador pode ganhar, e cartas de Tesouro mostram os benefícios permanentes em dinheiro/vendas .

Jogar uma Carta de Tesouro em seu Portfólio

Cartas de Tesouro devem ser colocadas nos **espaços inferiores** de seu Portfólio. Para jogar uma carta de Tesouro em seu Portfólio, siga os seguintes passos:

1. **Imediatamente,** receba uma quantidade de **réis do Tesouro Real** igual ao valor do Tesouro. Este valor é indicado à direita do marcador de Tesouro.
2. **Mova o marcador de Tesouro 1 espaço para baixo,** *porque você pegou dinheiro do Tesouro Real.* O marcador de tesouro não pode ir além do limite de sua trilha.
3. **Escolha um espaço vazio na parte superior de seu tabuleiro de jogo** (não importa qual), ou descarte uma carta de um dos espaços, então prenda a carta embaixo de seu tabuleiro de jogador, cobrindo o ícone do tesouro.
4. **Em seguida, você deve** executar uma ação: **Vender Recursos** (ação 1) **ou Negociar com Nobres** (ação 2).

Cartas de Tesouro também fornecem benefícios de dinheiro/vendas na parte inferior da carta. Este benefício de dinheiro/vendas permanece ativo enquanto a carta está em seu Portfólio, o efeito é cumulativo com outras cartas de Tesouro em seu Portfólio. *(Consulte* ***Cartas Políticas,*** *na página 7 do Livreto de Ajuda).*

Antes de continuar com as regras do jogo, é necessário compreender o conceito de Influência. Influência é necessária para executar algumas ações muito importantes e tem um grande impacto em muitas etapas do jogo.

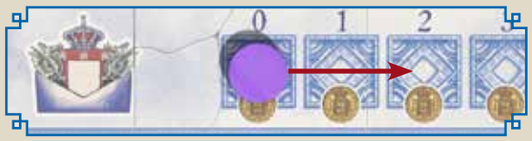


INFLUÊNCIA

O jogador precisa de Influência para ser aceito nos círculos mais altos da Coroa. Influência é a melhor maneira, e por vezes, a única maneira, de acessar os Nobres e seus benefícios.

Ganhar Influência

Quando ganha Influência, você sempre recebe o total de Influência apresentado no topo das cartas de Nobres e Naus em seu Portfólio (ou seja, das cartas na fileira superior). Você indicará isso movendo seu marcador de Influência para a direita em sua trilha de Influência.



Roxo ganha 2 de Influência.

Importante: Sua Influência não pode exceder 10, qualquer excesso para além disso é perdido; no entanto, cada vez que você aumenta sua Influência, se seu marcador de Influência para no ícone da peruca (o **espaço 10** da trilha de Influência), você ganha 1 peruca — mesmo que sua Influência já esteja no 10 antes de você ganhar mais Influência. Da mesma maneira, sua Influência não terá um valor abaixo de 0; não há penalidade por ter 0 de Influência.

Ganhar Influência – Exemplo

Amarelo *recebe um total de 5 de Influência de sua carta de Nobre e sua carta de Nau.* ***Amarelo*** *já tem 7 de Influência, 7 + 5 = 12. Portanto,* ***Amarelo*** *recebe apenas 3 de Influência, mas como o marcador de Influência terminou no ícone de Peruca no espaço 10, ele ganha 1 peruca.*



Os dois principais caminhos para ganhar Influência são os seguintes:

1. Quando você Constrói uma Nau *(ver* ***Construir Nau,*** *na página 13).*
2. Quando ocorre a Pontuação de Igreja *(ver* ***Pontuação de Igreja,*** *página 15).*

Você também pode ganhar Influência como uma recompensa de uma carta ou espaço de construção ou ficha de Clero.

Gastar Influência

Há apenas duas maneiras de gastar Influência no jogo:

1. Visitar um Nobre *(ver* ***Gastar Influência para Visitar um Nobre,*** *na página 16).*
2. Caso decida gastar Influência ao invés de réis *(ver abaixo) .*

Gastar Influência ao Invés de Réis

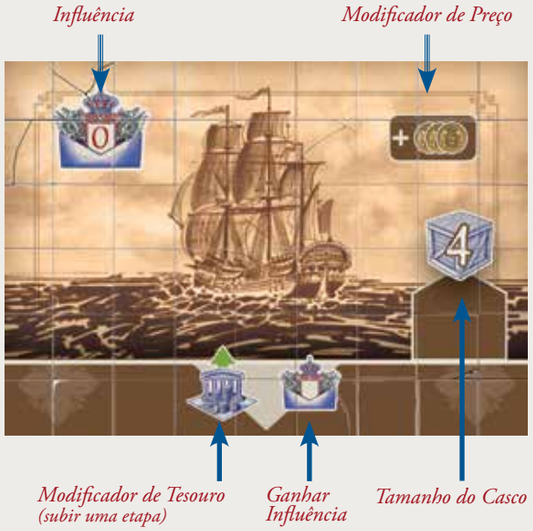
Caso precise gastar réis, você pode optar por gerar qualquer porção do dinheiro que precisa gastando Influência. Para cada real que deseja obter gastando Influência, mova seu marcador de Influência para a esquerda na trilha de Influência até que alcance o próximo espaço apresentando um real. Enquanto sua Influência estiver em 0, você não pode gerar réis desta maneira.



Laranja acabou de gerar 3 réis utilizando Influência.

Cartas de Naus

Há 4 cartas diferentes de Naus no jogo. Cartas de Naus são identificadas pelo tamanho de seu casco e cor.



AÇÃO 1: Vender Recursos – Exemplo

Livros valem 5 réis; tecido e ouro valem 4 réis; e ferramentas valem 3 réis. ***Verde*** *decide vender 2 ouros para sua própria Nau por 8 réis. A Nau vermelha paga +1 real por recurso, portanto ele recebe 10 réis; esta Nau agora está cheia.* ***Verde*** *também vende 2 livros para a Nau de* ***Roxo****. A Nau de* ***Roxo*** *paga +3 réis por recurso, portanto,* ***Verde*** *recebe um total de 16 réis por 2 livros; esta Nau ainda não está cheia.* ***Verde*** *também tem uma ferramenta em seus armazéns que esperava vender, mas ele decide não fazê-lo, para que a Nau de Roxo não zarpe e dê perucas ao Roxo. A Nau de* ***Verde*** *zarpa e ele ganha 2 perucas.*





AÇÃO 1: VENDER RECURSOS

O forte comércio de Portugal com suas colônias (especialmente o Brasil) e a Europa foi o que possibilitou a reconstrução de uma cidade completamente destruída, de maneira moderna e esclarecida, em tão pouco tempo.

Quando você executa a ação Vender Recursos, você pode vender quantos recursos quiser. Siga os seguintes passos para cada recurso que vender:

1. Escolha uma Nau atracada (uma carta de Nau em **qualquer** Portfólio de jogador que ainda tenha espaço para recursos).
2. Mova uma ficha de Recurso (Ouro, Livros, Tecido ou Ferramentas) de seus armazéns para um cais vazio abaixo da Nau.
3. Receba dinheiro do Tesouro Real, o mesmo valor do preço de mercado atual do recurso somado com qualquer modificador apresentado na carta de Nau.

Os preços de mercado dos recursos são indicados na trilha de mercado na parte inferior do tabuleiro.





Se a quantidade de recursos no espaço do cais abaixo da Nau é igual ao tamanho do casco da Nau, a Nau imediatamente "zarpa", e o **proprietário da Nau** faz o seguinte:

1. Vire as fichas de recursos nos espaços do cais abaixo da carta de Nau virada para baixo, demonstrando que estão encaixotados.
2. Ganhe 1 peruca por novo recurso encaixotado, como indicado nos caixotes.

Você pode vender **qualquer quantidade** de recursos para qualquer Nau (até sua capacidade máxima, é claro). A quantidade de recursos que uma Nau pode carregar é limitada pelo tamanho de seu casco. Recursos vendidos para uma Nau permanecem virados para cima no cais abaixo da Nau até que esta esteja cheia e zarpe.





Lembre-se: Suas Naus que estão no mar (ou seja, os recursos no cais abaixo delas estão virados para baixo e, portanto, encaixotados) retornarão para o cais com seus porões vazios no começo de seu turno.

Porque Cada Ação Estatal é importante:



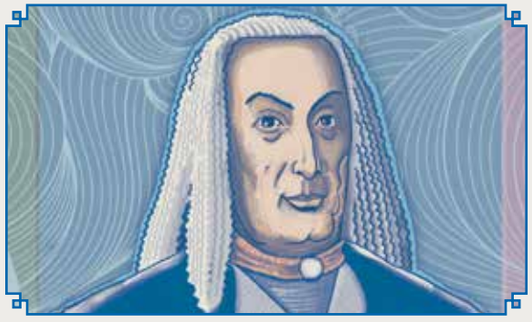
Escritório de Manuel da Maia (O Construtor)



Oficiais do Estado: Você enviará seus Oficiais do Estado para trabalhar em Edifícios Públicos quando executar a ação Nobre do rei. Além disso, ter seus Oficiais do Estado no escritório de um Nobre dificulta a visita de outros jogadores àquele Nobre!



Projeto: Você utilizará seus Projetos para abrir Edifícios Públicos quando executar a ação Nobre do rei. A quantidade de Oficiais do Estado representada em um Projeto lhe diz quantos Oficiais do Estado são necessários atribuir e/ou contratar para gerir o edifício. Quanto mais Oficias do Estado você enviar para trabalhar em Edifícios Públicos, melhores são suas chances de receber uma peruca no fim do jogo.



Escritório do Marquês de Pombal (O Ministro)



Naus: Você ganha Influência com suas Naus, qualquer jogador pode usá-las para vender recursos, que irão lhe render perucas quando a Nau estiver cheia e zarpar.



Produzir Recursos : Recursos podem ser gastos para construir Naus, podem ser trocados com Nobres por ações Estatais e podem ser vendidos através de Naus por dinheiro. Você realmente precisa ter alguns à mão o tempo todo. Os recursos são manufaturados em suas lojas.



AÇÃO 2: NEGOCIAR COM NOBRES

Nobres são capazes de fazer as coisas acontecerem mais rapidamente, sem ter que esperar por uma visita oficial, especialmente em troca de certos recursos …

Quando executa a ação Negociar com Nobres, você troca **1 ou 2** recursos. Siga os seguintes passos para **cada recurso** que trocar:

1. Escolha uma das seis ações Estatais que não estão atualmente cobertas por um recurso.
2. Identifique qual Nobre executa essa ação Estatal, então pegue 1 recurso do tipo que esse Nobre deseja de seus armazéns e cubra a ação. Os recursos que cada Nobre aceita são os seguintes:



a. Manuel da Maia (o Construtor) aceita **ferramentas**, que representam criação e construção, **ou ouro**.



b. Marquês de Pombal (o Ministro) aceita **livros**, que representam sabedoria e leis, **ou ouro.**



c. Rei D. José I (o Rei) aceita **tecido**, que representa vaidade e realeza, ou **ouro.**

3. Execute a ação Estatal.



Encontre as 6 ações Estatais nas faixas brancas nos escritórios dos Nobres.





Ofereça uma ferramenta em troca de um Projeto.

Nota: Você não pode pegar a mesma ação Estatal duas vezes em um mesmo turno: cobrir a primeira ação com um recurso evita que a mesma seja selecionada para a segunda ação.

As Ações Estatais



Escritório de Manuel da Maia (o Construtor)



Recrutar Oficiais do Estado

Oficiais do Estado restauram a ordem necessária para que os Edifícios Públicos atendam a sua função.

Para recrutar Oficiais do Estado, mova até 2 Oficiais do Estado de sua cor do seu tabuleiro de jogador para 2 escritórios de Nobres **diferentes**. Caso o escritório não tenha espaço livre para seu Oficial, determine qual cor tem mais meeples de Oficias do Estado naquele escritório, e mova um deles para a praça abaixo do escritório. Caso haja um empate, mova um de cada cor empatada.







Adquirir um Projeto

Carlos Mardel e Eugénio dos Santos desenharam vários projetos para novos edifícios em um tempo incrivelmente curto, como nenhum arquiteto havia feito, ou fez desde então, em toda história de Portugal.

Para adquirir um Projeto, siga os seguintes passos:

1. Pegue o projeto de cima da pilha de um dos arquitetos.
2. Coloque-o no espaço apropriado em seu tabuleiro de jogador, o lado do arquiteto para cima. Você pode ter qualquer quantidade de Projetos de ambos os arquitetos.





Escritório do Marquês de Pombal (o Ministro).



Construir uma Nau.

Exportar quase todos os recursos produzidos para Flandres, Grã-Bretanha e Brasil foi o que ajudou a pagar pela maior parte da reconstrução de Lisboa.

Para construir uma Nau, siga os seguintes passos:

1. Pague uma quantidade de recursos **diferentes** o equivalente ao tamanho do casco da Nau visível no estaleiro (ou a diferença de tamanho, caso esteja substituindo uma Nau em seu Portfólio). *(Consulte a tabela acima do estaleiro.)*

Nota: Quando você substituir uma Nau, transfira a carga da Nau anterior para a nova.

2. Escolha um espaço vazio na parte superior de seu tabuleiro de jogo (não importa qual), ou descarte uma carta de um dos espaços, então prenda a nova carta embaixo do seu tabuleiro de jogador, cobrindo os ícones do Tesouro e Influência na parte inferior da carta.
3. Mova o marcador de Tesouro 1 espaço para cima, *já que novas Naus permitem mais comércio e uma renda maior para a Coroa.* O marcador de Tesouro não pode ultrapassar o fim de sua trilha.
4. Receba o total de Influência apresentado no topo das cartas de Nobres e de Naus em seu Portfólio (ou seja, nas cartas 1-3 do topo de seu tabuleiro de jogador) *(consulte **Ganhar Influência,** página 10).* **Inclua a Influência da nova Nau neste total.**

Construir uma Nau – Exemplo

***Amarelo** joga uma carta de Rei de sua mão em seu Portfólio e recebe um ouro como recompensa.*

Agora, ele decide executar a ação Negociar com Nobres (ação 2). Com esta ação ele pode escolher qualquer uma das 6 ações Estatais nos escritórios dos Nobres, desde que tenha os recursos certos para aliciar o Nobre em questão.

Ele já tem uma Nau, mas decide que um não é o bastante. Ele dá ao Marquês um livro, e recebe acesso a uma Nau maior e mais moderna.

A Nau em construção no estaleiro tem um casco de tamanho 2, então ele precisará pagar 2 recursos diferentes para consegui-la. Ele paga com o ouro que recebeu e um tecido para o suprimento geral.

Agora, ele move a Nau para um espaço no topo de seu tabuleiro de jogador; no entanto, seu Portfólio já havia chegado em sua capacidade máxima com a adição da carta do Rei. Portanto, ele deve descartar uma carta de seu Portfólio para que possa atracar sua Nau ali: ele opta por descartar a carta do Rei que acabou de jogar.

Finalmente, ao cobrir os ícones de Influência e tesouro na parte inferior da carta da Nau, ele recebe um total de 4 de Influência das duas cartas no topo de seu tabuleiro do jogador, e move o marcador de tesouro 1 espaço para cima .

Agora, ele ainda pode oferecer um segundo recurso para executar uma segunda ação Estatal diferente.



Joga uma carta de Rei em seu Portfólio e ganha um ouro.



Negocia um livro com o Marquês para que possa construir uma Nau.



Paga 2 recursos diferentes para construir uma Nau de tamanho 2.



Descarta a carta do Rei porque o limite de seu Portfólio é apenas 2.



Move o marcador de tesouro 1 espaço para cima e ganha 4 de Influência.





Fornece outro recurso para executar uma segunda ação Estatal.

Construir uma Nau (Aprimorar) – Exemplo

***Laranja** decide aprimorar sua Nau de tamanho 1 comercializando com o Marquês. Ele dá 1 ouro ao Marquês.*

Já que ele está aprimorando a Nau de casco tamanho 1 para casco de tamanho 3, deve pagar 2 recursos diferentes. Ele troca sua Nau de tamanho 1 no topo de seu tabuleiro de jogador. Move o marcador de Tesouro 1 espaço para cima e ganha 6 de Influência: 1 de sua nova carta de Nau e 5 da carta do Marquês ainda em seu Portfólio.



Negocia um Ouro com o Marquês para aprimorar sua Nau.



Paga 2 recursos diferentes para aprimorar uma Nau de tamanho 1 para uma Nau de tamanho 3.







Resolve a carta da Nau: Move o marcador de tesouro um espaço para cima e ganha Influência.



Substitui a Nau anterior.

Produção – Exemplo

*Por ter 4 lojas, **Roxo** recebe 2 livros, 1 ouro e 1 tecido. Como livros, ouro e tecidos foram produzidos, os preços de mercado para livros, ouro e tecidos diminuem 1 real.*

***Roxo** completou apenas 1 conjunto de entulhos, portanto seus armazéns podem armazenar 3 recursos de cada tipo (2 + 1 conjunto de entulho). Apesar disso, em um turno futuro, ele produz novamente, recebendo outros 2 livros, 1 ouro e 1 tecido. Ele tem apenas espaço para 3 recursos de cada tipo, portanto devolve o quarto livro para o suprimento. Livros, ouro e tecido têm o preço reduzido em 1 real.*

*Em um turno posterior a este, **Roxo** produz mais uma vez. Ele já tem a quantidade máxima de livros, então nenhum é produzido. Ele pega 1 ouro e 1 tecido, e o preço para ouro e tecido diminui 1 real; o preço de livros não é afetado porque eles não foram produzidos.*



***Roxo** produz 2 livros, 1 ouro e 1 tecido. Os preços de livros, ouro e tecido caem 1 ponto.*



Mais tarde, ele produz 2 livros, 1 ouro e 1 tecido. Devido ao limite de seu armazém, ele devolve um livro. Todos os preços diminuem 1 ponto.



Mais tarde ainda, ele não pode produzir livros devido à falta de espaço em seu armazém. Apenas os preços dos recursos produzidos diminuem.



Produzir Recursos

Na velha Lisboa, o comércio era um pouco incomum, principalmente devido à grande riqueza de Portugal, fruto das descobertas na Renascença. Depois do desastre, a recuperação econômica foi um dos principais objetivos políticos do Marquês, por isso sua iniciativa foi a construção de fábricas e lojas.

Para produzir recursos, siga os seguintes passos:

1. Para cada loja que possui, pegue 1 recurso de seu tipo de negócio (ou seja, da rua para a qual está voltado) do suprimento geral. Caso receba mais recursos do que pode armazenar de qualquer tipo, simplesmente devolva o excesso ao suprimento geral.
2. Cada tipo de recurso produzido diminui 1 real em seu preço. Ajuste seu preço de mercado de acordo com isso.

Lembre-se: Cada tipo de armazém pode guardar uma quantidade de recursos igual a 2 + a quantidade de conjuntos completos de entulho *(Consulte* **Entulho para Reconstrução**, *página 9).*

Nota: O preço cai para cada tipo de recurso produzido, não para cada recurso produzido. Se um armazém estiver cheio antes da produção, de maneira que você receba 0 daquele tipo de recurso, considera-se que aquele tipo de recurso não foi produzido, portanto o preço não cai.

Preços nunca aumentam.



Escritório do Rei D. José I (o Rei)



Encontrar-se com o Cardeal

A Igreja tinha muito poder por meio dos jesuítas nesta época. Este poder era uma ameaça ao Marquês de Pombal, portanto, durante seu mandato, ele fez tudo a seu alcance para enfraquecer o poder da Igreja. Algumas de suas ações foram indiscutivelmente boas, como terminar a inquisição.

Para se encontrar com o Cardeal e receber uma ficha de Clero, siga os seguintes passos:

1. Avance o meeple de Cardeal **em sentido horário** 1 ou 2 espaços na trilha do Clero ao redor da Igreja (os espaços dele são as lacunas entre as fichas de Clero).
2. Pegue uma das duas fichas de Clero adjacentes ao Cardeal e a coloque virada para cima em um espaço de Clero vazio em seu tabuleiro de jogador. Se já possuir 4 fichas, **você não pode executar esta ação!**
3. Confira para ver se o Cardeal parou sobre ou passou por um ícone *(consulte **ícone do Tesouro da Igreja** e **ícone de Influência da Igreja,** na próxima página).*





Fichas de Clero



Você pode ter apenas 4 dessas fichas em qualquer momento do jogo. A maioria das fichas de Clero fornecem benefícios permanentes enquanto estiverem no tabuleiro do jogador. *(Consulte **Fichas de Clero,** página 5 do Livreto de Ajuda.)*

Movimento do Cardeal

Há dois ícones diferentes que podem mover o Cardeal: Como acabamos de ver, a ação Estatal do Rei permite Encontrar-se com o Cardeal e tem 2 setas, que movem o Cardeal 1-2 espaços; no entanto, algumas recompensas de cartas e locais apresentam o mesmo ícone com apenas uma única seta, que move o Cardeal 1 espaço.





Mova 1 ou 2 espaços

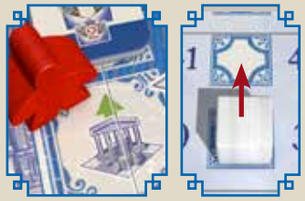


Mova 1 espaço

Ícone do Tesouro da Igreja



Se o Cardeal parou ou passou sobre o ícone do Tesouro, mova o marcador de Tesouro para cima 1 espaço. O marcador do tesouro não pode ir além do limite de seu trilha.



Ícone de Influência da Igreja



Se o Cardeal parou ou passou sobre o ícone de Influência, a **Pontuação de Igreja** ocorre ao fim do turno do jogador ativo. Deite o Cardeal para lembrá-lo disso.



Pontuação da Igreja



O poder da Igreja é representado nos benefícios das fichas de Clero, como o Marquês vê esse poder como uma ameaça à Coroa, você tem a oportunidade de mostrar seu apoio ao Marquês, e ganhar alguma Influência e perucas da nobreza, renunciando a um ou mais destes benefícios.

Cada jogador, começando com o jogador que moveu o Cardeal e seguindo em sentido horário, decide se vai ganhar Influência. **Caso escolha ganhar Influência,** execute os seguintes passos para fazê-lo:

1. Descarte 1 ou mais de suas fichas de Clero.
2. Ganhe as perucas indicadas no verso.
3. Ganhe Influência *(consulte **Ganhar Influência,** página 10).*
4. Ao final do turno do jogador, levante o Cardeal em seu espaço atual.





Nota: Caso não tenha fichas de Clero, você não pode participar da Pontuação da Igreja e não recebe nenhuma Influência.

Pontuação da Igreja – Exemplo

*Para mostrar sua lealdade ao Marquês e pelo seu desejo de ganhar Influência, **Verde** escolhe uma das 2 fichas de Clero em seu tabuleiro de jogador, recebe as 2 perucas apresentadas no verso e descarta a ficha. Ele também poderia pontuar e descartar a outra ficha, se preferisse. Agora, ele recebe 6 de Influência dado pelo Nobre e pela Nau que ele tem na fileira superior de seu Portfólio.*



Verde descarta e pontua uma de suas fichas de Clero.



Ele tem 1 Nau e 1 Nobre no topo de seu Portfólio.



Ele ganha Influência, e recebe o total de Influência de todas as cartas que tem no topo de seu Portfólio.



Receber um Favor Real

Nada é mais poderoso que um favor do próprio Rei D. José:

"Eu fui um Rei generoso e tinha consciência do meu poder para acelerar a reconstrução da cidade." Ele também gostava de dar presentes extravagantes aos seus amigos.

Cada ficha de Favor Real apresenta um dos 3 Nobres, e permite que você execute uma ação adicional no Escritório do Nobre durante o turno de qualquer outro jogador *(consulte **ação Seguir uma Visita,** próxima página).*

Para conseguir um Favor Real, siga os seguintes passos:

1. Pegue qualquer tipo de ficha de Favor Real que ainda não tenha e coloque no local apropriado de seu tabuleiro do jogador.

Nota: Você pode ter apenas 1 ficha de Favor Real para cada Nobre a qualquer momento.





Porque Cada Ação Estatal Importa:



Escritório de D. José I (O Rei)



Encontrar-se com o Cardeal: Fichas de Clero fornecem benefícios permanentes, mas também podem ser trocadas por perucas e Influência quando o Cardeal passa por um ícone de Influência.



Receber um Favor Real: Ter um Favor Real permite que você Siga a Visita àquele nobre no turno de outro jogador. Isso significa uma ação adicional!

Os Papéis do Marquês e do Rei

Ideais iluministas se provaram particularmente úteis para afrouxar as garras do Estado sobre as atividades econômicas.

Este era um período em que o Rei estava diretamente envolvido na criação de leis e regulamentos. O monarca agia como um legislador. Questões referentes à economia de além mar e administração política também estavam dentro do escopo da Coroa.

O reforço da autoridade real em Portugal na segunda metade do século XVIII levou a um maior controle do Estado. O Rei podia delegar certas tarefas e funções para serem executadas por indivíduos dispersos, que então eram recompensados com favores reais.

Porém, neste momento, o Rei não tinha nenhum interesse em tomar decisões, então concedeu todos esses privilégios ao Marquês de Pombal. O Marquês tinha grande interesse nas ideias iluministas relativas a economia, recursos naturais, reforma educacional e incentivos para criação de empregos. O resultado foi uma diversidade de decretos, leis e permissões durante seu tempo de governo.

Este aumento de Influência do Estado nos processos de tomada de decisão também alterou o equilíbrio do poder na relação entre Estado e Igreja em favor do Estado.

Na verdade, esta redefinição de relacionamento levou a uma diminuição geral da Influência da Igreja sobre os domínios públicos e sociais, assim como uma redução substancial de seus privilégios e imunidades.

Seguir uma Visita – Exemplo

Amarelo *acabou de visitar o Rei. Agora,* ***Roxo*** *quer Seguir, então ele devolve a ficha de Favor Real na pilha do Rei no tabuleiro e Gasta Influência.* ***Roxo*** *pode escolher entre Inaugurar um Edifício Público, Pegar uma ficha de Favor Real, ou Encontrar-se com o Cardeal. Ele decide Encontrar-se com o Cardeal, para pegar uma ficha de Clero.*



Amarelo *devolve a ficha de Favor Real ao Rei.*



Ele escolhe Encontrar-se com o cardeal.

Gastando Influência – Exemplo 1

Laranja *joga uma carta do Rei na corte real. O escritório do Rei tem 4 oficiais de outros jogadores e o marcador de Tesouro está em +1, isso significa que ele precisa gastar 5 de Influência para visitar o Rei. Então, ele move seu marcador por 5 espaços na trilha de Influência.*







A Visita custa 5 de Influência.



Gasta 5 de Influência da trilha de Influência.

Gastando Influência – Exemplo 2

Verde *precisa gastar 4 de Influência para Visitar um Nobre, mas ele tem apenas 2 de Influência. Ele move seu marcador de Influência dois espaços para esquerda e paga o resto do custo de Influência movendo seu marcador de pontuação de 18 para 16.*



Pagando pelas 2 primeiras Influências na trilha de Influência.



Pagando as 2 últimas Influências com perucas.



AÇÃO 3: VISITAR UM NOBRE

Visitar um dos 3 Nobres adiciona novas possibilidades para sua estratégia. Pois, não apenas lhe fornece acesso a uma das Ações Estatais do Nobre sem trocar recursos, como também lhe dá acesso à poderosa ação Nobre. E nada é mais útil do que a ajuda das personalidades mais influentes da época. Mas, tome cuidado: qualquer um com o favor certo do Rei pode segui-lo para tirar vantagem de sua visita!

Para Visitar um Nobre, siga os seguintes passos:

1. Jogue uma carta de Nobre da sua mão na **Corte Real** do tabuleiro.
2. Coloque seu meeple Cortesão sobre a carta como lembrete de que este é seu turno, no caso de outros jogadores seguirem sua visita.
3. Gaste Influência para Visitar um Nobre *(ver* ***Gastar Influência para Visitar um Nobre****, na próxima coluna).*
4. Opcionalmente, você **pode** executar uma das duas das Ações Estatais do Nobre sem ter que pagar o recurso.
5. E então, você **deve** executar **ação** Nobre.

Lembre-se: Se você não pode executar completamente a ação Nobre, você não tem permissão para visitar aquele Nobre.



Roxo *joga uma carta na Corte Real e coloca um meeple Cortesão nela.*



Ele gasta Influência.



Ele pode executar uma das 2 ações Estatais, e então deve executar a ação Nobre.

Seguir uma Visita

Depois de terminar sua Visita, cada um de seus oponentes (em sentido horário a partir de você) que tenha uma ficha de Favor Real correspondente ao Nobre que visitou pode **Seguir a Visita**. Quando alguém optar por seguir a visita, deve seguir os seguintes passos:

1. Devolver a ficha de Favor Real para a pilha.
2. Gastar Influência para Visitar o Nobre *(ver abaixo).*
3. Então, executar **uma** das **três** ações oferecidas por este Nobre: ou seja, a ação Nobre ou uma das duas ações Estatais deste Nobre (sem ter que pagar um recurso).

Depois que cada um de seus oponentes teve a oportunidade de Seguir, devolva o meeple Cortesão ao seu espaço na borda da Corte Real e descarte sua carta de Nobre da Corte Real. (Como de costume, o jogador a sua esquerda age em seguida).



Gastar Influência para Visitar um Nobre

Para que se possa Visitar um Nobre ou Seguir uma Visita, você deve gastar Influência movendo seu marcador de Influência para a esquerda em sua trilha de Influência. A quantidade de Influência que deve ser gasta é calculada da seguinte maneira:

O valor de Influência à esquerda do marcador de Tesouro Real + a quantidade de Oficiais do Estado naquele escritório do Nobre (mas não na praça do escritório) pertencentes a **outros** jogadores (incluindo os neutros em um jogo de 2 jogadores).

Se o total for menor que 0, considere-o 0.

Se (e apenas se) você não tem Influência o bastante, pode pagar a diferença em perucas. 1 peruca = 1 Influência.



Este auxílio no tabuleiro é um lembrete do custo para Visitar/Seguir.



Para Visitar ou Seguir, ***Laranja*** *teria de pagar 4 de Influência: 1 do marcador de Tesouro + 3 dos oficiais dos oponentes no escritório daquele Nobre.*

AS AÇÕES NOBRES

Manuel da Maia (O Construtor)





Construir uma Loja

Para construir uma loja, você deve seguir os seguintes passos:

1. Selecione uma ficha de Cidade disponível da exibição. O espaço do qual você a pega indica o tipo de ramo da loja, e para qual rua sua entrada (entalhe) deve estar virada.
2. Selecione um espaço de terreno vazio que toque a rua que combina com a cor do ramo do Passo 1.
3. Pegue a recompensa apresentada no espaço do terreno, então coloque uma ficha de Cidade naquele espaço, com a entrada virada para a rua apropriada.
4. Pegue 1 cubo de Entulho de uma das colunas ou fileiras daquele espaço (caso haja algum), e coloque no espaço vazio correspondente em seu tabuleiro do jogador (se não houver espaço, remova o cubo do jogo).
5. Pague pelo terreno *(ver **Calculando o Preço do Terreno,** à direita)* com réis.
6. Mova uma casa de madeira de seu tabuleiro do jogador para a ficha de Cidade, feche a entrada *(ver **Escolher uma Casa de Madeira,** página 18).*
7. Ganhe perucas pela loja construída *(ver **Ganhar Perucas por sua Nova Loja,** página 18).*



Nota: No começo de seu turno, a exibição de fichas de cidade disponíveis terá uma ficha em cada espaço. Fichas grandes de Cidade são construídas nos espaços quadrados da grade. Fichas pequenas de Cidade são construídas nos espaços menores na coluna fina, mais à direita da grade.

Nota do Designer: Não há diferenças entre os edifícios grandes e pequenos da cidade. Apenas quis manter o projeto original de Lisboa intacto.

Calculando o Preço do Terreno

O preço do espaço de terreno no qual você deseja construir é igual ao valor atual de tesouro à direita do marcador de Tesouro, mais o custo total de todos os cubos de Entulho restantes na coluna e fileira do espaço do terreno no mapa da cidade (não em espaços para Edifícios Públicos).

Os custos de Entulho são os seguintes:

Entulho de Terremoto (marrom) custa 3 réis.

Entulho de Incêndio (vermelho) custa 2 réis.

Entulho de Tsunami (azul) custa 1 real.



Este auxílio no tabuleiro é um lembrete do custo em entulho.

Nota: Confira o dinheiro utilizável e benefícios de venda nas cartas de Tesouro em seu Portfólio e fichas de Clero em seu tabuleiro do jogador!

Comprar Terreno – Exemplo

***Amarelo** está construindo uma livraria na fileira E, ele já pegou a recompensa do espaço. Antes de pegar o cubo de Entulho, o terreno custaria 15 réis: 3 réis (porque o marcador de Tesouro está em 3) + 9 réis (3 cubos de entulho de Terremoto x 3 réis) + 3 réis (3 cubos de entulho de Tsunami x 1 real) = 15 réis.*

***Amarelo** pega um dos cubos de Entulho de Terremoto, o que não apenas o ajudar a criar um conjunto de entulho, mas também reduz o custo do terreno em 3 réis. O preço final do terreno será 12 réis. Ele confere seu Portfólio e seu tabuleiro de jogador procurando por benefícios em dinheiro, mas não tem nenhum.*



Tesouro indica 3 réis.



À direita dali estão 3 cubos marrons (9 réis).



Na parte inferior da coluna há 3 cubos azuis (3 réis).



Ele pega o cubo marrom para abaixar o preço em 3 réis.

Construir uma Loja – Exemplo

***Roxo** seleciona a ficha de cidade do espaço do Livro (marrom) da exibição que, portanto, deve estar virado para a Rua Nova da Princesa (a rua marrom). Depois de pegar um cubo de Entulho da fileira ou coluna do espaço escolhido, receber a recompensa do espaço e pagar pelo terreno, **Roxo** coloca a nova ficha de Cidade como apresentado abaixo, então move a casa de madeira do seu tabuleiro de jogador para a nova ficha de Cidade, marcando a loja como sua.*



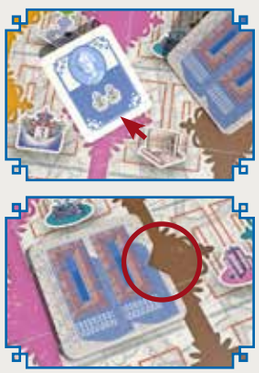
Pegue a ficha de cidade da exibição, da cor de sua escolha.



Escolha um espaço próximo à rua da mesma cor.



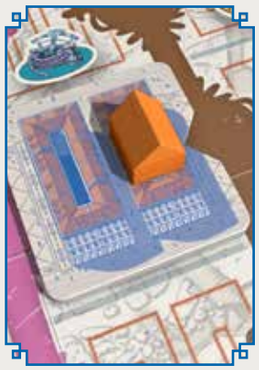
Pegue um entulho da coluna ou fileira do espaço escolhido.



Pegue a recompensa pelo espaço de terreno e coloque a ficha virada para a rua correta.



Pague em réis pelo terreno.



Coloque uma casa de madeira no edifício próximo à entrada.

Manuel da Maia (O Construtor)



(1677-1768)

Manuel da Maia era o Mestre Construtor do reino. Ele tinha a responsabilidade de escolher, aprovar e gerenciar cada novo projeto arquitetônico da cidade. Ele também escolhia os arquitetos e equipes de engenheiros envolvidos nos projetos. Ele imediatamente recrutou dois arquitetos chefes para reconstruir Lisboa:

O arquiteto Eugénio dos Santos, que era o arquiteto principal por trás dos projetos do centro e praça do comércio, um dos trabalhos mais importantes de Lisboa.

O Arquiteto Carlos Mardel, que também foi o principal arquiteto da Ribeira das Naus, costumava construir as Naus que se encaminhavam para o Brasil, e é creditado pelo Rossio e muitos outros projetos da cidade.

Lojas do Centro

Reconstruir Lisboa foi exatamente o que pediram a Manuel da Maia e seus arquitetos, e eles fizeram isto com um enorme sucesso, utilizando processos modernos com uma organização e precisão militar.

Lojas abertas em edifícios do centro trouxeram nova vida e comércio para a nova cidade, nutrindo e fortalecendo a frágil economia que havia permanecido depois da destruição. Construir uma loja é o primeiro passo para reconstruir a economia.

De acordo com os novos projetos da cidade, cada rua deveria abrigar apenas negócios de certos tipos relacionados. Por exemplo, apenas ourives e relojoeiros abririam lojas na Rua Aurea e negócios deste tipo poderiam abrir lojas apenas na rua Aurea.

Durante a reconstrução da cidade, tesouros foram encontrados nos escombros. Muitos foram reclamados pelos compradores dos terrenos, e outros foram devolvidos aos seus donos anteriores em troca de uma recompensa.

*Lojas podem produzir recursos para você, e fornecem perucas para cada **Edifício Público relevante** em sua fileira e rua (incluindo edifícios futuros!).*



Edifício Público pontuando uma loja na mesma rua.



Edifício Público pontuando uma loja na mesma fileira.

Escolher uma Casa de Madeira

Em seu tabuleiro do jogador, há 3 grupos de casas de madeiras, cada grupo fornece habilidades especiais quando você constrói casas dele. Cada grupo é completamente independente do outro, você deve sempre pegar a casa mais debaixo do grupo que escolher. Depois que uma habilidade especial é acionada, ela permanece acionada até que seja substituída pela próxima habilidade especial daquele grupo, que sobrepõe a anterior.

Grupo Esquerdo: 2 casas de madeira



1. Nenhuma nova habilidade.
2. Permite que gaste réis, ao invés de Influência para visitar (ou Seguir uma Visita a) um Nobre.

Exemplo

Laranja quer visitar o Rei, mas o marcador de Tesouro indica 1 de Influência e há 5 Oficiais do Estado de outros jogadores no escritório do Rei, somando um custo total de 6 de Influência. Laranja tem apenas 1 de Influência. Felizmente, ele já construiu ambas as casas de seu grupo esquerdo, então ele gasta 1 de Influência e 5 réis, e visita o Rei afinal. Caso quisesse, ele poderia ter pago todo o custo com réis e guardado sua Influência para depois.







Grupo do Meio: 3 casas de madeira



1. Quando construir uma Nau, pague 1 recurso a menos.
2. Nenhuma nova habilidade. #1 ainda está em funcionamento.



3. Quando construir uma Nau, não pague nenhum dos recursos exigidos: ou seja, você sempre recebe a Nau gratuitamente.

Exemplo

Verde comercializa um livro com o Marquês para conseguir uma Nau de tamanho 3. Ele construiu 2 das 3 casas do grupo do meio, portanto ele paga 1 recurso a menos. Verde tem que pagar apenas 2 recursos diferentes ao invés de 3.

Grupo da Direita: 3 casas de madeira



1. Quando você Produz Recursos, pegue um recurso adicional de um **único** tipo que foi produzido (apenas se houver espaço em seu armazém).
2. Nenhuma nova habilidade. #1 ainda está em funcionamento.



3. Quando você Produz Recursos, pegue 1 recurso adicional de **cada** tipo que tenha produzido (apenas se houver espaço em seu armazém).

Exemplo

Amarelo tem apenas ouro em seu armazém. Ele tem 2 lojas de tecido, 1 loja de livros e 1 loja de ferramentas, e construiu todas as 3 casas de seu grupo da direita. Quando ele Produzir Recursos, ele pega 3 tecidos, 2 livros e 2 ferramentas.



Ganhar Perucas por Sua Nova Loja

Para este processo, os únicos **Edifícios Públicos relevantes** são os Edifícios Públicos (caso haja) com a **cor correspondente e na mesma fileira** que sua loja **ou na mesma rua** para qual sua loja está virada; *estes são as que atraem tráfego para sua nova loja. Podem haver no máximo 3 Edifícios Públicos relevantes. Um no topo, um à esquerda e outro à direita.*

Calcule a quantidade de perucas que receberá da seguinte maneira:

1. Encontre o maior número na ficha de pontuação no final da coluna na qual construiu sua loja.
2. Multiplique o valor pela quantidade de **Edifícios Públicos relevantes**.

Exemplo

*A loja que **Verde** acabou de construir na rua amarela (que portanto é uma ourivesaria) combina com 2 **Edifícios Públicos relevantes** mostrando amarelo; o prêmio em perucas na coluna da loja é 4. São 4 perucas por combinação x 2 combinações= 8 perucas, portanto ele recebe 8 perucas.*

Nota: Edifícios Públicos Relevantes fornecem perucas para os donos das lojas, mesmo que o Edifício Público seja construído depois da loja *(ver **Inaugurar um Edifício Público,** página 20).*



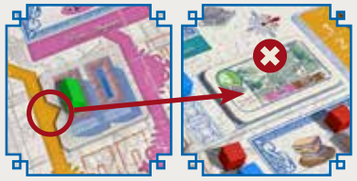
Pontue os Edifícios Públicos relevantes para norte e oeste — relevantes porque eles apresentam a mesma cor das ruas nas quais a loja foi construída.



O Edifício Público oeste é relevante. Pontue.



O Edifício Público norte é relevante. Pontue.



O Edifício Público leste é irrelevante. Ignore-o.

Dica do Designer

Construa Lojas no começo do jogo, para garantir que você possa produzir recursos sempre que precisar. Já que cada loja pode ter até 3 Edifícios Públicos relevantes em uma fileira e rua, você pode pontuar a mesma loja até 3 vezes. Construir uma loja é uma jogada bastante estratégica. Você pode escolher fazer isso pela recompensa que ganhará pelo terreno, pelo tipo de recurso que quer produzir, pelas perucas fornecidas por Edifícios Públicos ou mesmo pelos decretos e maiorias no fim do jogo. Utilize uma combinação dessas variáveis para determinar a melhor ação para você.

Marquês de Pombal (O Ministro)





Pegar um Decreto

Decretos fornecem perucas no fim do jogo, caso os critérios do mesmo sejam satisfeitos.

Simplesmente escolha uma das cartas de Decreto em exposição e coloque-a virada para cima, próximo ao seu tabuleiro do jogador.

Caso você tenha um marcador de Conjunto de Entulho sobre o marquês, você pode descartá-lo para pegar um segundo decreto. Você não pode descartar mais de um Conjunto de Entulho por vez.

- Suas cartas de Decreto devem estar sempre visíveis para todos os jogadores.
- Apenas você pode pontuar por suas cartas de Decreto; elas não dão recompensas para outros jogadores.
- Não há limite para o número de Decretos que você pode ter. *(Consulte **Cartas de Decreto,** na página 6 do Livreto de Ajuda).*

Utilizar um Marcador de Conjunto de Entulho para Pegar um Segundo Decreto – Exemplo

***Roxo** jogou a carta do Marquês na Corte Real. Ele deve pegar um decreto como ação Nobre. Ele também tem 2 Marcadores de Conjuntos de Entulho no marquês. Depois de pegar um decreto, ele descarta um dos marcadores para pegar outro decreto em exibição. Ele não pode descartar o 2º marcador, porque pode descartar apenas um marcador de Conjunto de Entulho por turno, portanto não é possível pegar mais de um decreto adicional por turno.*



Marquês de Pombal (O Ministro)



(1699–1782)

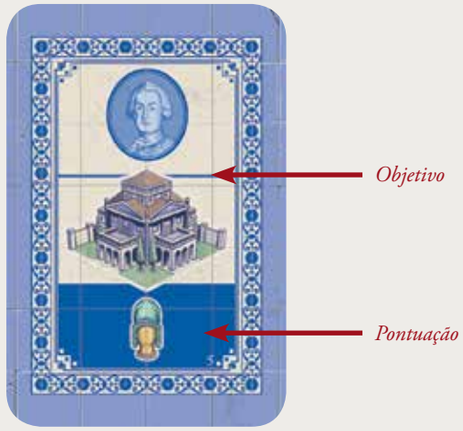
Sebastião de Carvalho e Melo era o ministro de relações exteriores e mais tarde primeiro ministro de Portugal. Ele foi o líder do governo de 1755 a 1777. Este nobre foi responsável por Lisboa ser reconstruída de uma maneira que abraçava os ideias políticos iluministas. Suas políticas foram pesadamente influenciadas por ideias mercantis inovadoras sobre comércio livre e atividade comercial regulamentada: ele adotou tais noções da Inglaterra, e adaptou as ideias de organização militar do Império Austro-Húngaro, onde trabalhou por muitos anos como embaixador.

Seus ideais iluministas também lhe ajudaram a destruir sua oposição e suprimir as críticas sobre a consolidação de poder pessoal e lucros. Melo implementou uma grande reforma econômica e financeira ao criar diversas empresas e guildas para regular todas as atividades comerciais. Ele demarcou a região para produção de porto, que foi a primeira tentativa de controlar a qualidade do vinho e sua produção na Europa.

Nos dias posteriores ao terremoto, quando alguém lhe perguntou o que iria acontecer agora, ele respondeu simplesmente: "Agora enterraremos os mortos e cuidaremos dos vivos'.

Os Decretos

Como um estadista, o Marquês de Pombal era o homem que realmente comandava o país. Ele é quem dita as regras do jogo.



Ao fim do jogo, receba 1 peruca para cada Edifício Público do arquiteto Azul existente.

D. José I (O Rei)



(1714–1777)

Depois do terremoto, o Rei, um homem muito religioso, temia que a intervenção divina pudesse repetir estes terríveis eventos. Sendo assim, ele moveu a corte real para um palácio de madeira no topo de uma colina em Lisboa. O novo palácio era chamado de Real Barraca, e casas de madeira logo se tornaram moda. (A Real Barraca pegou fogo 40 anos depois.)

Como não conseguia lidar com toda a tragédia e devastação, o Rei deu poderes plenos ao Ministro João Sebastião e Melo, futuro Marquês de Pombal, para governar a cidade e o interior. Depois disto, aparições públicas do Rei e da Rainha costumavam estar relacionadas a inaugurações de novos edifícios, visitas a ópera ou caça.

Edifícios Públicos

Logo após a destruição, o Rei ficava mais do que feliz em cortar a fita na inauguração de novos Edifícios Públicos, o que permitiu revitalizar o centro da cidade e atrair pessoas para as lojas reconstruídas.

Quando você abre um Edifício Público, você estimula o crescimento do centro da cidade, o que fornece perucas para os proprietários das lojas auxiliadas pelo novo tráfego. Isto não apenas aumenta o tráfego nas lojas, mas também molda a natureza do tráfego para estas lojas, portanto sua escolha de Edifício Público e seu local terão um papel no sucesso ou fracasso de qualquer empreendimento na vizinhança ….

Inaugurar um Edifício Público também completa o Projeto do arquiteto e cria novos empregos para Oficiais do Estado. Colocar mais pessoas para trabalhar do que seus oponentes dará a você mais perucas no fim do jogo.



Edifícios Públicos Disponíveis. *Edifícios Públicos Futuros.*

D. José I (O Rei)



Inaugurar um Edifício Público

Edifícios Públicos determinam quais lojas pontuarão. Após abertos, eles dão pontuação para todas as lojas da mesma cor na mesma fileira, ou todas as lojas viradas para a mesma rua.

Para Inaugurar um Edifício Público, você precisa ter um Projeto do arquiteto que desenhou o Edifício Público que deseja , e a quantidade de Oficiais do Estado, indicada no Projeto, em escritórios de Nobres (e/ou praças), ou ao menos réis o bastante para contratar o resto.

Para inaugurar um Edifício Público, siga os seguintes passos:

1. Escolha um Local de Construção Público a oeste, norte ou leste do centro.

> **Nota:** Um Edifício Público no lado norte do centro da cidade deve ter uma cor que combine com a rua onde está localizado. O próprio espaço é desta cor, então não tem como se enganar.

2. Pegue ambos os cubos de Entulho do espaço, e os coloque em espaços correspondentes mais à esquerda de seu tabuleiro do jogador, então pegue a recompensa apresentada no espaço do local de construção.
3. Escolha e mostre para os outros jogadores um de seus Projetos incompletos, então pegue a ficha de Edifício Público disponível correspondente a aquele arquiteto e coloque no espaço (tome cuidado para não virá-la para o lado do outro arquiteto).
4. Devolva a quantidade de seus Oficiais do Estado indicada no Projeto escolhido, dos escritórios/praças dos Nobres para seu tabuleiro do jogador. Caso não tenha o bastante lá, você pode contratar o resto (*consulte* ***Contratar Oficiais do Estado,*** *na próxima página)* .
5. Vire o Projeto utilizado e o coloque no espaço de Projetos Completos em seu tabuleiro do jogador.
6. Para um Edifício Público a leste ou oeste, **o proprietário de cada loja** na mesma fileira ganha perucas, caso a loja esteja virada para uma rua de qualquer uma das cores do Edifício Público. Para um Edifício Público a norte, **o proprietário de cada loja** virada para sua rua ganha perucas. A quantidade de perucas que uma loja fornece ao seu proprietário é o número grande na ficha de Pontuação na parte inferior da coluna da loja.
7. Por fim, mova a ficha superior da pilha de Edifícios Públicos do arquiteto para seu espaço recém vago.



Amarelo *acabou de inaugurar seu Edifício Público. Ele pontua todas as lojas de tecido (rua rosa) e livrarias (rua marrom) na mesma fileira.*



Independentemente de quem abriu o Edifício Público, os proprietários das lojas respectivas pontuam. Portanto, ***Amarelo*** *pontua 2 lojas,* ***Verde*** *pontua 1 loja e* ***Roxo**** *não pontua nenhuma.*



A ficha do topo da pilha do arquiteto escolhido é movida para preencher o espaço vazio com um novo Edifício Público.

Contratar Oficiais do Estado

Depois de uma catástrofe como essa, muitas pessoas perdem o emprego, mas a reconstrução da cidade e a abertura de um novo Edifício Público traz o aroma de novas oportunidades, que prontamente atrai trabalhadores em potencial. Portanto, não se preocupe se não tem Oficias do Estado o suficiente trabalhando para os Nobres: com certeza você pode contratar o resto pelos salários apropriados…

Cada ficha de Projeto apresenta a quantidade de Oficiais do Estado necessária para operar o edifício, de acordo com a visão do arquiteto. Você deve realocar aquela quantidade de Oficiais do Estado dos escritórios/praças dos Nobres para o novo Edifício Público na inauguração.

Se (e apenas se) você não tem Oficiais do Estado o bastante disponíveis nos escritórios e praças dos Nobres, então você pode contratar o resto dos Oficiais do Estado no último minuto.

O preço para cada nova contratação é igual ao valor atual do Tesouro, que está à direita do marcador de Tesouro.

Contratando Oficiais do Estado – Exemplo

*De maneira a inaugurar este Edifício Público do arquiteto azul, utilizando este projeto do arquiteto azul, **Laranja** precisaria fornecer 3 Oficiais do Estado. Ele tem 1 Oficial do Estado em um escritório de um Nobre e 1 na praça de um Nobre. Ele precisa utilizar estes 2, e então pode contratar um terceiro para satisfazer os requisitos do Projeto. Contratar este Oficial do Estado custa 5 réis, porque este é o valor atual do Tesouro. Ele também procura em seu Portfólio e ficha de Clero para conferir se ele não tem nenhum benefício que afeta a quantidade de oficiais necessária ou o custo de contratá-los.*



O Projeto exige 3 Oficiais.



***Laranja** pega 2 dos Escritórios / Praças e contrata mais 1.*



AÇÃO 4: PATROCINAR UM EVENTO

Para Patrocinar um Evento retratado em uma carta de tesouro de sua mão, siga os seguintes passos:

1. Jogue a carta de Tesouro de sua mão na Corte Real.
2. Pague em réis o valor atual do Tesouro.

- Execute a ação/receba a recompensa apresentada no centro da carta do Tesouro. *(Consulte **Ações das Cartas de Tesouro** no Livreto de Ajuda, página 7.)*





PEGAR UMA CARTA POLÍTICA

Para terminar seu turno, pegue quaisquer cartas Políticas viradas para cima das cartas Políticas em exibição. Assim, sua mão volta a ter 5 cartas.

Lembre-se: Cada baralho apresenta apenas um tipo de carta. Da esquerda para direita, você terá o baralho do Manuel, do Marquês, do Rei e do Tesouro.



Inaugurando um Edifício Público – Exemplo

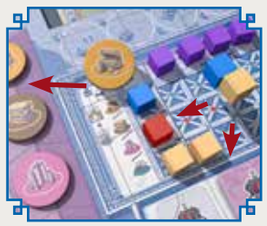
***Roxo** tem um projeto do arquiteto azul, e decide inaugurar um Edifício Público desenhado pelo arquiteto azul. Depois de verificar se a ficha do Edifício Público é relevante para as lojas de ouro (o ramo que ele quer pontuar), ele decide pegar ambos os cubos de Entulho do espaço onde quer construir, junto com o ouro apresentado naquele espaço como recompensa da ruína, e os coloca em seus designados lugares no tabuleiro do jogador.*

Então, ele pega a ficha de Edifício Público disponível do arquiteto azul e coloca no espaço que agora está vazio. O Projeto diz a ele que serão necessários 3 Oficiais do Estado para o edifício. Portanto, ele move estes oficiais dos escritórios e/ou praças de quaisquer Nobres de volta para seu tabuleiro do jogador, e vira o Projeto para o verso, colocando-o no espaço apropriado de seu tabuleiro do jogador.

*Agora é hora de pontuar: há quatro lojas de Ouro viradas para Rua Áurea. No lado oeste da rua, há 1 do **Roxo** e 1 do **Verde**; cada uma destas vale 3 perucas, como indicado pela ficha na parte inferior da coluna destas lojas. No lado leste da rua, **Amarelo** e **Roxo** têm uma loja cada um, que vale 4 perucas. Assim, **Roxo** recebe 7 perucas (3+4); **Amarelo**, 4 perucas; **Verde**, 3 Perucas.*

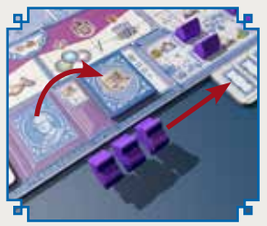
Para finalizar sua ação, ele move a ficha de Edifício Público do topo da pilha do arquiteto azul para um espaço vazio da exibição.





***Roxo** escolhe um espaço para construir, pega a recompensa e ambos os cubos de Entulho do espaço e os coloca em seu tabuleiro do jogador.*





Ele pega o edifício escolhido, devolve a quantidade de oficiais apresentados no Projeto de quaisquer escritórios/praças e vira o Projeto utilizado.





Pontua todas as lojas na mesma rua do Edifício Público. Então, o Edifício Público superior do mesmo arquiteto se torna disponível.

FIM DO TURNO

- **Revelar uma Nova Carta Política:**
  Se houver alguma, vire a carta superior do baralho com a face para cima, revelando a carta que substitui a que você pegou.

- **Preencha a Exibição de Fichas de Cidade:**
  Preencha os espaços vazios na exibição de fichas de Cidade.

- **Preencha a Exibição do Clero:**
  Preencha os espaços vazios de fichas de Clero na trilha da Igreja com fichas da bolsa de fichas de Clero.

- **Preencha a Exibição de Decretos:**
  Preencha os espaços vazios na exibição de cartas de Decreto com novas cartas do baralho. Devem haver 8 cartas.

- **Remova os Recursos das Ações Estatais:**
  Devolva quaisquer recursos nas ações Estatais para o suprimento geral. Haverá um recurso em 1-2 ações Estatais, se você executou a ação Negociar com Nobres neste turno.

Nota: Sempre haverá 2 Edifícios Públicos disponíveis, porque você preenche o espaço de Edifícios Públicos assim que pega um deles. Portanto, não é necessário preencher a exibição de Edifícios Públicos no final do turno.

Revisão dos Conjuntos de Entulho

Conjuntos de entulho armazenados contribuem para a reconstrução da cidade, e seu sábio uso no design robusto da Gaiola Pombalina agrada o Marquês.

Você tem espaços em seu tabuleiro de jogador para 5 conjuntos de entulho que podem ser completados durante o jogo. Além dos benefícios de capacidade para seu Portfólio e armazém *(consulte **Entulho para Reconstrução,** página 9)*, completar conjuntos também ajuda a definir o ritmo do jogo. Caso complete seu 2º conjunto de entulho, o Fim do Período é desencadeado. Da mesma maneira, caso complete seu 4º conjunto de entulho, o Fim do Jogo é desencadeado.

Além disso, cada conjunto de entulho que você completa vale 3 perucas no Fim do Período e no Fim do Jogo.

FIM DO PERÍODO

Assim que qualquer um dos jogadores completar seu segundo conjunto de entulho ou 3 baralhos de cartas Políticas em exibição estiverem vazios, termine o **turno** atual, descarte todas as cartas restantes em exibição e siga os seguintes passos:

1. Cada jogador recebe 3 perucas para cada conjunto de cubos de Entulho em seu tabuleiro do jogador.
2. Descarte qualquer cartas de Nau remanescentes no estaleiro. Substitua por cartas de Nau roxas tamanho 3 e marrons tamanho 4, coloque as cartas de Naus roxas tamanho 3 no topo.
3. Começando com o jogador que desencadeou o fim do período e seguindo em sentido horário, cada jogador pode descartar uma quantidade de cartas de sua mão. Cada jogador ganha a recompensa na parte inferior de **uma** de **cada tipo** de carta de **Nobre** descartada desta maneira. (Ignore penalidades.)
4. Cada jogador compra cartas até completar 5 cartas em sua mão do baralho de cartas Políticas roxo (1763-1768) . Devolva as cartas restantes para a caixa.
5. Prepare o baralho de cartas Políticas marrom (1769 - 1777) da mesma maneira que você preparou o baralho de cartas Políticas vermelho (1757-1763) no começo do jogo.

Caso seja necessário, preencha a trilha da Igreja e a exibição de Decretos. Então continue jogando a partir do próximo jogador em ordem de turno.

Exemplo

Verde segue a visita de Amarelo e desencadeia o fim do período ao pegar um cubo de Entulho e completar seu 2º conjunto de entulho.

Depois de cada jogador ganhar 3 perucas por cada conjunto de entulho de seu tabuleiro do jogador, Verde descarta primeiro (porque ele desencadeou o fim do período). Ele descarta 2 cartas de Rei e 1 carta de Tesouro. Ele recebe a recompensa por apenas uma das cartas de Rei.

Roxo é o próximo em ordem de turno, e ele descarta uma carta de Rei, 1 carta de Marquês e 2 cartas de Manuel da Maia. Portanto, ele recebe a recompensa da carta de Rei, a recompensa pela carta do Marquês e a recompensa por uma das cartas de Manuel da Maia.

Amarelo é o próximo, ele descarta 2 cartas de tesouro, o que não fornece recompensas.

Laranja não descarta nenhuma carta.

Por fim, cada jogador preenche sua mão até completar 5 cartas, comprando do baralho roxo (1763-1768) .

Depois de todas as etapas, Laranja começa o novo período porque ele é o próximo depois de Amarelo na ordem de turno, e o primeiro período terminou durante o turno de Amarelo .

FIM DO JOGO

Assim que alguém completar seu 4º conjunto de entulho ou, novamente, se 3 baralhos de cartas Políticas em exibição estiverem vazios,, termine a **rodada** atual, de maneira que todos os jogadores tenham executado a mesma quantidade de turnos no jogo.

Então, jogue uma rodada final e execute a pontuação do fim do jogo.

Exemplo

Amarelo está com a ficha de Jogador Inicial. Verde está a sua direita, portanto é o último jogador na rodada. Depois de Verde ter feito seu turno, Amarelo começa a rodada final: cada jogador faz mais um turno, e então é feita a pontuação do fim do jogo.



PONTUAÇÃO DO FIM DO JOGO

Ao seu total de perucas na trilha de pontuação, adicione o seguinte:



1. Uma quantidade de perucas igual a soma dos tamanhos dos cascos das Naus em seu Portfólio.

Exemplo

Verde tem 1 Nau de tamanho 2 e 2 Naus de tamanho 3. Ele ganha 8 perucas.



2. 3 perucas para cada conjunto completo de cubos de Entulho.

Exemplo

Laranja terminou o jogo com 3 conjuntos completos de entulho, ele recebe 9 perucas.



3. Perucas por ter mais lojas de um tipo que seus oponentes, de acordo com a tabela a seguir:

Se você não possui lojas de um determinado tipo, você não recebe perucas por aquele tipo.

Em um jogo de dois jogadores, conte apenas 'a maior' e a 'terceira maior' posição.

Jogador / Lojas	O maior	2º maior	3º maior
Ouros	3 perucas	2 perucas	1 peruca
Ferramentas	6 perucas	4 perucas	2 perucas
Livros	9 perucas	6 perucas	3 perucas
Tecidos	9 perucas	6 perucas	3 perucas

Exemplo

Verde tem 5 lojas de ferramentas, Laranja tem 2 e Roxo e Amarelo não têm nenhuma. Verde ganha 6 perucas, Laranja ganha 4 perucas, mas Roxo e Amarelo não ganham nenhuma, porque os dois não tinham lojas de ferramentas.

No caso de empate, some as posições empatadas, depois divida os pontos entre os jogadores empatados, arredondando para baixo.

Roxo tem 4 lojas de tecido, Amarelo e Laranja têm 3 e Verde tem 1. Roxo ganha 9 perucas, Amarelo e Laranja estão empatados, então cada um recebe (6 + 3) ÷ 2 = 4 perucas, e Verde não recebe nada.



4. Troque sua Influência por réis, então receba 1 Peruca para cada 5 réis que possui (arredondado para baixo). Não mova o marcador de Influência.

Exemplo

Roxo tem 13 réis em sua mão, mas ele também tem 4 réis na trilha de Influência. Portanto, ele pontua 3 perucas.





5. Perucas de suas cartas de Decreto que foram realizadas. Ninguém mais pode pontuar por suas cartas de Decreto.

Exemplo

***Amarelo** tem 2 decretos, um que lhe dá 2 perucas e outro que lhe dá 6 perucas: ele recebe 8 perucas (consulte **Cartas de Decreto,** na página 6 do Livreto de Ajuda).*



6. Perucas por ter colocado mais Oficiais do Estado para trabalhar em Edifícios Públicos do que seus oponentes (simplesmente conte a quantidade total de Oficiais do Estado apresentadas em seus Projetos Completos), seguindo a tabela seguinte:

Caso não tenha Projetos completos, você não recebe perucas por isso.

Jogador / Jogo	O maior	2º maior	3º maior
3-4 jogadores	15 perucas	10 perucas	5 perucas
2 jogadores	15 perucas	5 perucas	

No caso de empate, some as posições empatadas, então divida os pontos entre os jogadores empatados, arredondando para baixo.

Exemplo

Ao fim do jogo, Laranja completou um Projeto que colocou um total de 8 Oficiais do Estado para trabalhar em Edifícios Públicos. Verde e Amarelo completaram Projetos com 5 Oficiais do Estado, e Roxo completou um Projeto com 3 Oficiais. Como é um jogo para 3-4 jogadores, Laranja recebe 15 perucas, Verde e Amarelo recebem cada um (10 + 5) ÷ 2 = 7 perucas, e Roxo não recebe nenhuma.



7. 2 perucas por cada ficha de Favor Real em seu tabuleiro.

Exemplo

Verde tem um Favor Real do Rei e outro do Marquês. Isso lhe fornecerá 4 perucas.

Utilize qualquer marcador nos ícones no canto inferior direito do tabuleiro do jogo para marcar a pontuação do fim do jogo.



Desempates:

1. O jogador com mais conjuntos de entulho,
2. O jogador com mais lojas,
3. O jogador com mais Projetos completos,
4. O jogador com mais dinheiro.

Caso, após tudo isso, ainda haja um empate, os jogadores empatados devem ficar satisfeitos por terem transformado uma Lisboa devastada em uma grande cidade.



