

LIVRO DE REGRAS

EDIÇÃO: PORTUGUÊS BRASIL 1.0

Bem-vindo a Yokohama

Estamos no início da era Meiji. Outrora apenas uma sonolenta vila pesqueira, a abertura ao comércio internacional e o declínio de Edo levaram Yokohama a se tornar o principal ponto de comércio em todo o Japão.

Durante esse período, firmas se estabeleceram em Yokohama a fim de exportar produtos como cobre e seda bruta a outros países. Além disso, tecnologia e culturas do exterior foram incorporadas no Japão, e a modernização varreu as ruas da cidade. Por trás desses incríveis desenvolvimentos estavam os habilidosos mercadores de Yokohama.

Visão Geral do Jogo

Você é um mercador de Yokohama, ambicionando o ganho de fama por meio de bem-sucedidos empreendimentos comerciais. Há muitas maneiras de se adquirir fama, tais como a entrega de pedidos a potências estrangeiras, a aquisição de tecnologia estrangeira e o desenvolvimento da cidade por meio da construção de lojas e casas mercantis. Para alcançar esses objetivos, você percorrerá as ruas de Yokohama, obtendo benefícios de várias áreas da cidade e fazendo por merecer os favores de agentes estrangeiros.

Você conseguirá se tornar o melhor mercador de Yokohama?

Componentes do Jogo

Componentes dos Jogadores (vermelho, amarelo, azul e verde)

4 Presidentes (1 de cada cor – aplique os adesivos antes do primeiro jogo)



80 Assistentes (20 de cada cor)



4 Marcadores de Pontuação (1 de cada cor – aplique os adesivos antes do primeiro jogo)



32 Lojas (8 de cada cor)



16 Casas Mercantis (4 de cada cor)



Mercadorias

30 Cobre



30 Seda



40 Chá



40 Peixes



23 Importados



Moedas

52 moedas de 1 Yen (Iene)



16 moedas de 3 Yen (Ienes)



1 Marcador de Estação



10 Agentes Estrangeiros

Verso (aplique todos os adesivos antes do primeiro jogo)



3 Grã-Bretanha



2 Estados Unidos



2 França



2 Alemanha



1 Holanda



20 Marcadores de Poder Nível 5

Frente



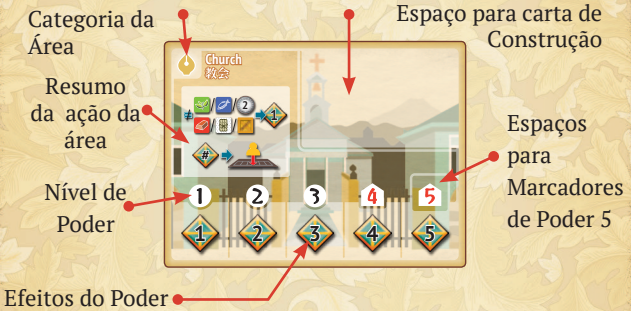
Verso



4 Fichas de Armazéns



18 Tabuleiros de Área



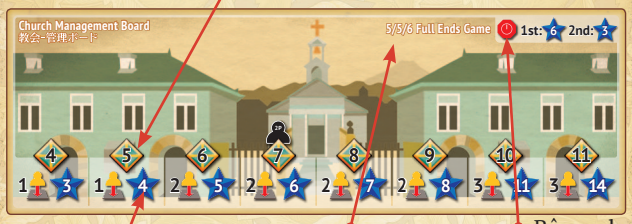
8 Áreas de ( ) Produção ***9 Áreas ( ) Comerciais***

1 Área sem Categoria (Canal)

6 Tabuleiros de Gerenciamento

1 Igreja

Valor em Fé



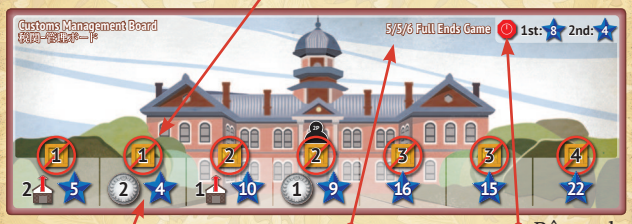
Recompensa

Critério para o Fim do Jogo

Bônus de Fim de Jogo

1 Alfândega

Número de importados a descartar



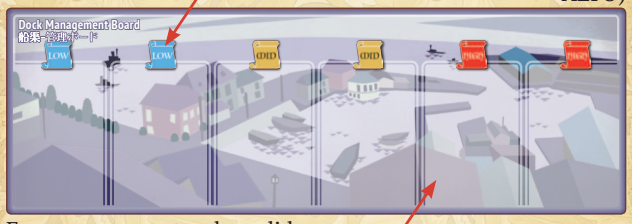
Recompensa

Critério para o Fim do Jogo

Bônus de Fim de Jogo

1 Doca / Porto

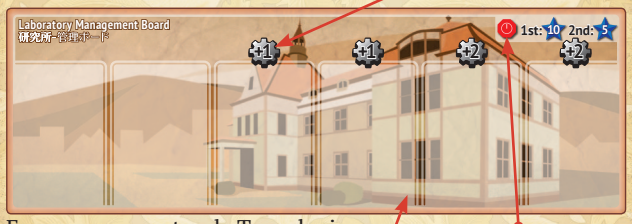
Nível de Pedidos (BAIXO, MÉDIO, ou ALTO)



Espaços para cartas de pedidos

1 Laboratório / Centro de Pesquisas

Valor Industrial Adicional



Espaços para cartas de Tecnologia

Bônus de Fim de Jogo

1 Tabuleiro de Pontuação



Espaços para cartas de Conquistas

36 Cartas de Pedidos

Frente

Verso

Ícone de Nacionalidade

Mercadorias requeridas

Recompensas





30 Cartas de Tecnologia

Frente

Verso

Valor Industrial

Effeito

Ícone de Nacionalidade





12 Cartas de Conquistas

Frente

Objetivo Principal

Verso





Recompensa do 1º Colocado

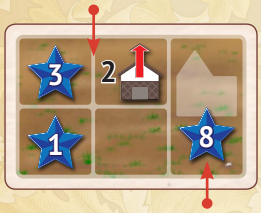
Recompensa do 2º e demais colocados

24 Cartas de Locais de Construção

Frente

4 Locais de construção para lojas e respectivas recompensas

Verso





Locais de construção para casas mercantis e respectivas recompensas

1 Marcador de Jogador Inicial



Preparação

1 Dependendo do número de jogadores, algumas áreas e tabuleiros de gerenciamento poderão ficar fora do jogo. Use apenas os tabuleiros indicados para o número de jogadores. Devolva os tabuleiros não usados à caixa. Cada tabuleiro de área é conhecido como uma "área".

Número de Jogadores	Tabuleiros de Área (Nota de Tradução na pág. 18)	Tabuleiros de Gerenciamento
Para 2 jogadores use:	Bank, Church, Copper Mine #1, Customs, Employment Agency, Fishing Grounds #1, Laboratory, Port, Silk Mill #1, Tea Plantation #1	Church, Customs, Laboratory, Port
Para 3 jogadores *inclua:*	Docks, Chinatown, Canal, Fishing Grounds #2 *(marcados no verso para 3 jogadores)*	Docks
Para 4 Jogadores:	Todos	Todos

2 Embaralhe os Tabuleiros de Área com a frente virada para baixo, então revele-os um a um nas seguintes configurações:

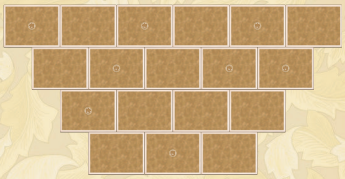
2 Jogadores:



3 Jogadores:

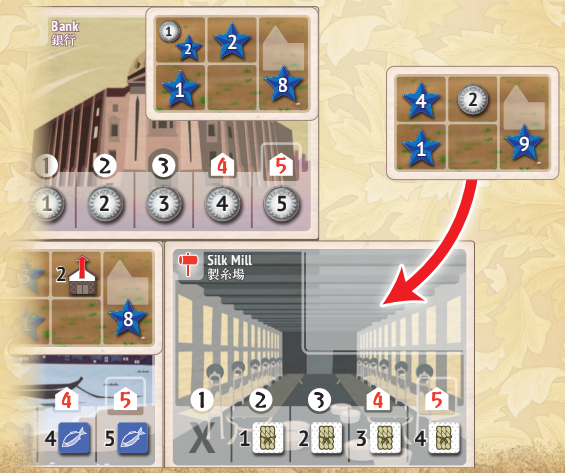


4 Jogadores:



3 Posicione o Tabuleiro de Pontuação diretamente acima dos tabuleiros de área, com os tabuleiros de gerenciamento em qualquer uma das laterais conforme o diagrama de preparação na próxima página.

4 Embaralhe as Cartas de Locais de Construção e coloque uma com a frente para cima no espaço indicado em cada área. Devolva as cartas restantes à caixa; elas não serão usadas nesta partida.



5 Embaralhe todos os marcadores de Poder Nível 5 com a frente virada para baixo e coloque um com a frente virada para cima no espaço de Poder 5 em cada área. Devolva os marcadores restantes à caixa; eles não serão usados nesta partida.



6 Forme uma pilha com os seguintes componentes e posicione-os próximos aos tabuleiros de área:

- Moedas de 1 ien
- Moedas de 3 ienes
- Cobres, sedas, chás e peixes
- Importados
- Agentes Estrangeiros (todos com a frente revelada)
- Marcador de Estação

7 Dê o marcador de jogador inicial ao jogador que tenha visitado Yokohama recentemente. Esse jogador agirá primeiro. Se ninguém tiver visitado Yokohama, use o método que preferir para determinar quem vai primeiro.

OBS.: O Marcador de primeiro jogador não muda de mãos no decorrer do jogo.

8 Dê a cada jogador a Ficha de Armazém de sua cor escolhida, assim como os seguintes componentes:

- 1 Presidente (na mão)
- 1 Marcador de Pontuação (na mão - coloque no Tabuleiro de Pontuação ao ganhar seu primeiro PV)
- 20 assistentes (8 na mão, 12 no armazém)
- 8 Lojas (2 na mão, 6 no armazém)
- 4 Casas Mercantis (no armazém)
- 1 Cobre, seda, chá e peixe (1 de cada)
- 4 ienes (o jogador inicial recebe apenas 3)



OBS.: Distinga cuidadosamente os itens em sua mão daqueles ainda no seu armazém!

Exemplo de Preparação para Jogo com 4 Jogadores:



9 Embaralhe todas as cartas de pedidos com a frente para baixo e organize-as em um deck na área de jogo. De acordo com o número de jogadores, devolva as seguintes quantidades de cartas à caixa:

Número de Jogadores	Número de cartas devolvidas à caixa
2 Jogadores	16
3 Jogadores	5
4 Jogadores	0

Desse deck, pegue e posicione cartas de pedido com a frente para cima em cada espaço dos tabuleiros de gerenciamento do Porto (e Docas). Então dê a cada jogador dois pedidos. Em segredo, cada jogador deve escolher um pedido para manter e um para devolver à caixa.

10 Embaralhe todas as cartas de tecnologia com a frente para baixo e organize-as em um deck na área a de jogo.

Desse deck, retire cartas de tecnologia e posicione-as com a frente para cima em cada espaço dos tabuleiros de gerenciamento do Laboratório (e Centro de Pesquisas).

11 Divida as cartas de conquista em decks A, B e C e embaralhe-os com a frente para baixo. Pegue 1 carta de cada deck e coloque-as nos seus respectivos espaços no cartão de pontuação. Devolva as cartas restantes à caixa; elas não serão usadas nesta partida.

12 Ao jogar com 2 jogadores, bloqueie os espaços indicados com o ícone mostrado à direita dos tabuleiros de gerenciamento da Igreja e da Alfândega, colocando um assistente de uma cor não usada ali.



E você está pronto para jogar!

Regras Gerais

As seguintes regras valem por toda a duração do jogo:

- Mercadorias (cobre, seda, chá, peixe), importados e dinheiro não têm limites quanto ao número de peças. Se estas terminarem, use os melhores substitutos que encontrar.
- Toda informação é pública exceto cartas de pedidos em sua mão.
- Você só pode ter um máximo de 3 cartas de pedidos na mão por vez. Você não pode descartar cartas de pedidos para obter espaço para novas cartas.
- Não há limite para o número de tecnologias em sua posse, mas você não pode ter duas com o mesmo título.
- Ao pontuar, avance seu contador no tabuleiro de pontuação. Ao ultrapassar 100 pontos, vire seu contador de pontuação para o lado dos 100 pontos e continue do começo do tabuleiro de pontuação.
- Lojas, casas mercantis e assistentes devem ser usados a partir da sua mão, jamais diretamente do seu armazém. Certos tabuleiros de área possuem ações que permitem que você mova itens do seu armazém para sua mão, tornando-os disponíveis para uso.

O Fluxo do Jogo

O jogo progride em rodadas de turnos, e em sentido horário a partir do primeiro jogador. As rodadas se sucedem até que uma das condições de fim de jogo ocorra **(veja Fim do Jogo, à página 8)**. Quando uma condição de fim de jogo ocorre, termine a rodada atual e jogue mais uma rodada completa, esta sim a final.

Uma vez terminada esta última rodada, totalize as pontuações para determinar quem venceu.

O Fluxo do Turno

Em seu turno, siga as seguintes três fases em ordem:

A) Fase de Ação Extra (Inicial)

B) Fase de Ação Principal

1) Etapa de Alocação
2) Etapa de Movimentação
3) Etapa de Ação de Área
4) Bônus de Poder 5 (opcional)
5) Construção (opcional)
6) Etapa de Recuperação

C) Fase de Ação Extra (Final)

Há certas ações que você pode realizar durante as fases de ações extras no começo e no final do seu turno. Nós as descreveremos à frente, mas antes expliquemos a fase de ação principal.

B) Fase de Ação Principal

Resolva as seguintes etapas durante a sua fase de ação principal em ordem:

1) Etapa de Alocação
2) Etapa de Movimentação
3) Etapa de Ação de Área
4) Bônus de Poder 5 (opcional)
5) Construção (opcional)
6) Etapa de Recuperação

Com exceção das etapas 4 e 5 (conforme anotado), cada etapa é mandatória.

1) Alocação:

Nesta etapa você posicionará assistentes da sua mão nos tabuleiros de áreas. Você pode ou...

a) Alocar 1 assistente em até 3 áreas:
Escolha até 3 áreas diferentes e aloque um assistente de sua mão em cada uma delas.

b) Alocar 2 assistentes em uma única área:
Escolha uma área e aloque 2 assistentes de sua mão nessa área.

Todas as alocações devem seguir as seguintes regras:

- Assistentes devem vir de sua mão, não de seu armazém, nem de qualquer área ou tabuleiro de gerenciamento.
- Você ***NÃO PODE*** alocar assistentes no Canal.
- Você ***PODE*** alocar assistentes na área contendo seu presidente.

• Para cada outro presidente na área, você deve pagar a seu oponente 1 ien para cada assistente que você deseja alocar ali. Você não poderá alocar um assistente nesse local se você não puder pagar por isso.



EXEMPLO DE ALOCAÇÃO: Hisashi (o jogador vermelho) deve pagar 1 ien ao jogador verde e outro ao amarelo para posicionar um assistente no Laboratório. E ele deve pagar ao jogador azul 1 ien para posicionar um assistente na Agência de Empregos. Ele pode posicionar um assistente no Moinho de Seda sem pagar nada a outro jogador.

2) Movimentação:

Nesta etapa você moverá seu presidente. Você pode escolher qualquer uma das seguintes opções, com a opção "c" sendo a mais comum:

a) Mova seu presidente (e assistentes) para a sua mão:
Ao escolher esta opção, você pode pegar seu presidente e quaisquer assistentes de qualquer área (com exceção dos tabuleiros de gerenciamento) de volta para sua mão. Se você o fizer, pule os Passos 3-6 da Fase de Ação Principal e siga diretamente para a fase de ação extra.

b) Mova seu presidente da sua mão para uma área:
Escolha esta opção quando você tem seu presidente na mão (como no seu primeiro turno ou no turno seguinte a ter retornado seu presidente à sua mão). Pegue seu presidente, posicione-o em qualquer destino válido e continue para o Passo 3 da Fase de Ação Principal.

c) Mova seu presidente de uma área para outra:
Esta opção é a mais comum. Nela você pode mover seu presidente através de qualquer número de áreas adjacentes a um ***DESTINO VÁLIDO***. Um destino válido é uma área que contenha ***pelo menos 1 de seus assistentes e NENHUM outro presidente***. Considere o seguinte durante a movimentação por áreas:

- Cada área adjacente para a qual você se mova deve ter pelo menos 1 de seus assistentes (lojas e casas mercantis não contam).
- Se uma área contém outro presidente, você ***DEVE*** pagar ao seu oponente 1 ien. Se você não puder pagar, você ***NÃO PODE*** mover para dentro dessa área, ou atravessá-la.
- Seu presidente ***NÃO PODE*** retornar à sua área inicial.

OBS.: Se o seu presidente não puder alcançar um destino válido desse modo, então você deve escolher a opção A.

Ao terminar o movimento até um destino válido, continue para o passo 3, ação de área.



EXEMPLO DE MOVIMENTAÇÃO: O presidente de Hisashi está na Plantação de Chá. Hisashi quer movê-lo para o Moinho de Seda.

Primeiro, ele tenta fazê-lo através do Laboratório. Contudo, como ele não possui assistentes nessa área, seu presidente não pode adentrá-la.

Em seguida, Hisashi tenta mover seu presidente para o Moinho de Seda através da Agência de Empregos. Isso é permitido porque ele possui um assistente da sua cor nessa área. Contudo, o presidente do jogador azul também se encontra nessa área, de modo que Hisashi paga 1 ien ao jogador azul para adentrá-la. Ele então move seu presidente para o Moinho de Seda, que contém um assistente da sua cor e nenhum outro presidente, terminando assim seu movimento.

3) Ação de Área:

Durante esta Etapa, você executará a ação da área que seu presidente ocupa. Quanto mais marcadores você possui nessa área, mais poderosa a ação será.

Primeiro, calcule seu Nível de Poder na área. Cada um dos seguintes itens contribui com 1 poder:

Marcador	Contribuição
Presidente	1 Poder
Assistente	1 Poder cada
Loja	1 Poder
Casa Mercantil	1 Poder
Estação	1 Poder

Execute a ação baseado em seu nível de poder. ***Para detalhes da ação de cada área, veja as descrições das áreas (páginas 11-15).***

OBS: O poder máximo para uma ação de área é 5. Ignore qualquer poder acima disso.

Qualquer ***oponente*** com uma casa mercantil na área recebe 1 ien do banco. Você nunca recebe dinheiro de sua casa mercantil em seu próprio turno.



EXEMPLO DE AÇÃO DE ÁREA: O presidente de Hisashi encontra-se no Moinho de Seda. Além disso, ele tem 3 assistentes e uma loja na mesma área.

Presidente	*1 Poder*
3 Assistentes	*3 Poderes*
1 Loja	*1 Poder*
TOTAL	*5 Poder*

Hisashi portanto possui um nível total de Poder = 5 para executar essa ação, o que lhe rende 4 marcadores de seda.

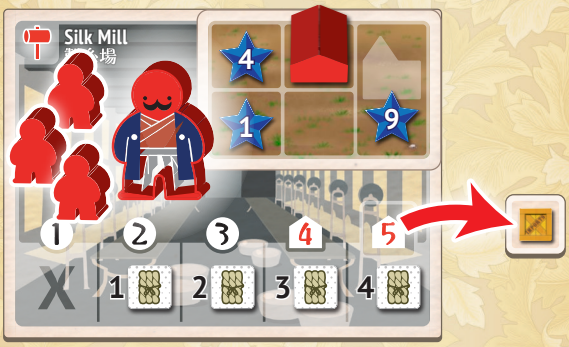
4) Bônus de Poder Nível 5 (opcional):

Se você executou uma ação com 5 poderes na etapa anterior, você pode conseguir um bônus por realizar uma ação de Poder Nível 5.

Durante a preparação, a cara área foi dado um marcador de bônus de Poder Nível 5, que é dado ao primeiro jogador a realizar uma ação de nível 5 em poder nessa área. Se você realizou uma ação de nível 5 em poder no passo anterior, essa recompensa, se ainda estiver lá, é sua.

Ao recebê-la, pegue o marcador, coloque-o à sua frente e resolva seu efeito. Então vire-o de costas (face para baixo) e mantenha-o em sua posse.

Veja Descrição de Ícones (página 10) para os efeitos dos marcadores de Poder Nível 5.



EXEMPLO DE BÔNUS DE PODER NÍVEL 5: Hisashi executou uma ação com 5 poderes no Moinho de Seda. O marcador de Poder Nível 5 ainda está no Moinho. Hisashi pega o marcador e usa seu efeito (ganhe 1 importado), então o vira com a face para baixo e o mantém em sua posse.

5) Construção (opcional):

Se você executou uma ação de nível 4 ou 5 em poder na atual fase de ação principal, você pode escolher construir uma loja ou casa mercantil da sua mão.

a) Construir uma Loja:

Você só pode ter 1 loja em cada área. Se você não tem uma loja na área, posicione uma da sua mão (não do armazém) em um dos espaços para lojas vazios na área, e ganhe a recompensa mostrada nesse espaço.

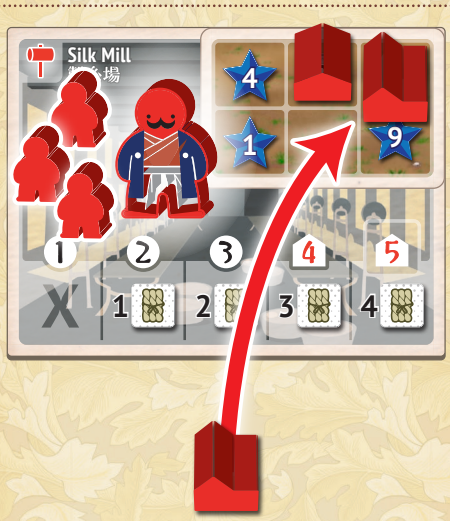


EXEMPLO DE CONSTRUÇÃO A: Embora ele tenha realizado uma ação de 5 poderes no exemplo anterior, Hisashi não pode construir uma loja, pois ele já possui uma loja no Moinho de Seda.

b) Construir uma Casa Mercantil:

Apenas uma casa mercantil pode ser construída em cada área. Se o espaço de casa mercantil estiver vago, posicione uma casa mercantil da sua mão (não do armazém) nesse espaço e ganhe a recompensa mostrada.

OBS.: Não é necessário construir uma loja em uma área antes de construir uma casa mercantil no mesmo local.



EXEMPLO DE CONSTRUÇÃO B: Porque ele não pôde construir uma loja no Exemplo de Construção A, em vez disso Hisashi decide construir uma casa mercantil. Depois de posicionar seu marcador de casa mercantil na carta do local de construção Moinho de Seda, ele ganhou a recompensa de 9 pontos!

6) Recuperação:

Ao final da sua fase de ação principal, você ***DEVE*** pegar ***TODOS*** os assistentes da área na qual você realizou a ação de área e devolve-los à sua mão.



EXEMPLO DE RECUPERAÇÃO: Hisashi devolve todos os três assistentes do Moinho de Seda à sua mão.

A) & C) Fases de Ação Extra

Em cada fase de ação extra (no início e ao final do seu turno), você pode realizar as seguintes ações quantas vezes desejar, em qualquer ordem:

a) Usar um agente estrangeiro (uma vez por turno)

b) Completar uma conquista

c) Entregar um pedido

a) Usar um Agente Estrangeiro

Ao usar um agente estrangeiro, vire-o com a face para baixo para mostrar que ele foi usado, e escolha uma área contendo ***pelo menos 1 dos seus assistentes, mas NÃO seu presidente***.

Você ***PODE*** escolher uma área contendo outro presidente. Ao fazer isso, você não precisa pagar nada.

Realize as etapas de 3 a 6 na área, do mesmo modo como na fase de ação principal.

OBS.: Você só pode usar um agente estrangeiro por turno.

EXEMPLO DE AGENTE ESTRANGEIRO: Hisashi decide usar um agente estrangeiro. Ele escolhe a Mina de Cobre como a área para sua ação, pois ele possui 2 assistentes e uma casa mercantil lá. Hisashi tem 3 poderes para a ação, ganhando portanto 1 cobre. O poder de sua ação não é suficiente para uma construção ou bônus de 5-poderes. Ele então pega os 2 assistentes de volta para sua mão.

b) Completar uma Conquista

Se você possui os requerimentos pedidos em uma carta de conquista, você pode posicionar um assistente da sua mão sobre a carta, onde ele permanecerá pelo resto do jogo. O primeiro jogador a adquirir cada conquista ganha o valor em pontos maior, à esquerda. Todos os jogadores subsequentes ganham o valor menor, à direita.

Veja Descrição de Cartas de Conquista à página 16.

OBS.: Você pode adquirir todos as três conquistas, porém somente uma vez cada.

EXEMPLO DE AQUISIÇÃO DE CONQUISTAS: Hisashi possui 5 cobres. Existe uma carta de conquista que requer 5 cobres para a meta comum. Hisashi completa a conquista e posiciona um assistente de sua mão sobre a carta de conquista. Uma vez que Daryl e Seiji já possuem assistentes localizados nessa carta de conquista, Hisashi ganha o valor em pontos de vitória localizado à direita, que é de 6 pontos.

c) Entregar um Pedido

Coloque uma carta de pedido da sua mão com a face virada para cima à sua frente e descarte as mercadorias indicadas nela. Então ganhe as recompensas listadas na parte de baixo da carta.

Cada pedido possui um ícone de nacionalidade. Depois de entregar um pedido, confira se você possui ícones nacionais iguais de modo a ganhar um agente estrangeiro.

Comparando Nacionalidades



Cada carta de pedido e tecnologia possui um dos cinco ícones de nacionalidade mostrados acima. Ao obter um par de ícones iguais (2, 4, 6...) em ***QUALQUER*** combinação de cartas de tecnologia e de pedidos entregues, pegue um agente estrangeiro da nacionalidade correspondente.

- Só valem ícones de nacionalidade em pedidos ***ENTREGUES***; pedidos na mão não contam.
- Se não restarem agentes estrangeiros da nacionalidade em questão, nenhum agente é ganho.

EXEMPLO: Hisashi tem uma carta de tecnologia com o ícone da Grã-Bretanha na frente. Ele então entrega um pedido que possui o mesmo ícone. Agora que são 2 ícones da Grã-Bretanha no total, Hisashi recebe um agente estrangeiro dessa nacionalidade direto do suprimento.

Fim do Jogo

Quando qualquer uma das seguintes situações ocorrer, o jogo está próximo do fim:

- Qualquer jogador tiver construído 4 de suas casas mercantis.
- Qualquer jogador tiver construído 8 de suas lojas.
- Ao repor as cartas de pedidos, não houver cartas suficientes para completar o tabuleiro de gerenciamento.
- Uma quantidade de assistentes tiver sido alocada no tabuleiro de gerenciamento da Igreja:
  2j: 5 assistentes (incluindo o assistente da cor não usada)
  3j: 5 assistentes
  4j: 6 assistentes
- Uma quantidade de assistentes tiver sido alocada no tabuleiro de gerencialmento da Alfândega:
  2j: 5 assistentes (incluindo o assistente da cor não usada)
  3j: 5 assistentes
  4j: 6 assistentes

Quando qualquer uma dessas condições ocorrer, termine a rodada e então jogue uma rodada final completa. Assim, todos os jogadores terão o mesmo número de turnos e você sempre saberá qual o seu último turno.

Cálculo da Pontuação Final

Calcule a pontuação final na seguinte ordem (também mostrada na parte de baixo dos tabuleiros de armazém):

1) Bônus da Igreja
2) Bônus da Alfândega
3) Bônus de Tecnologia
4) Bônus de Nacionalidade
5) Pontuação restante

OBS.: Em um jogo com 2 jogadores, cada assistente de cores não usadas que for posicionado durante a preparação nos tabuleiros de gerenciamento da Igreja e da Alfândega representa um "jogador imaginário". Os assistentes desses jogadores contam para o cálculo da pontuação final, de modo a aumentar a disputa pelos bônus por maior quantidade.

1) Bônus da Igreja

Os jogadores com as duas maiores quantidades de assistentes no tabuleiro de gerenciamento do Templo recebem os seguintes bônus:

Maior quantidade: 6 pontos

Segunda maior quantidade: 3 pontos

- No caso de um empate, o jogador com o assistente mais à direita do tabuleiro de gerenciamento vence.
- Se houver apenas um jogador com assistentes no tabuleiro de gerenciamento, ele recebe o bônus por maior quantidade e ninguém recebe o bônus por segunda maior quantidade.
- Se não houver assistentes no tabuleiro de gerenciamento, nenhum bônus é recebido.



EXEMPLO DE BÔNUS DA IGREJA: O tabuleiro de gerenciamento da Igreja terminou no estado mostrado acima. O total final de assistentes foi:

Vermelho: 2, Azul: 2, Amarelo: 1.

Vermelho e azul têm o mesmo número de assistentes no tabuleiro, portanto devemos observar seu posicionamento. Azul possui o assistente mais à direita, assim azul recebe 6 pontos. Vermelho fica em segundo lugar e recebe 3 pontos. Amarelo não recebe nenhum ponto.

2) Bônus da Alfândega

Os jogadores com a maior e a segunda maior quantidade de assistentes no tabuleiro de gerenciamento da Alfândega recebem os seguintes bônus:

Maior quantidade: 8 pontos

Segunda maior quantidade: 4 pontos

- No caso de um empate, o jogador com o assistente mais à direita do tabuleiro de gerenciamento vence.
- Se houver apenas um jogador com assistentes no tabuleiro de gerenciamento, ele recebe o bônus por maior quantidade e ninguém recebe o bônus por segunda maior quantidade.
- Se não houver assistentes no tabuleiro de gerenciamento, nenhum bônus é recebido.



EXEMPLO DE BÔNUS DA ALFÂNDEGA: O tabuleiro de gerenciamento da Alfândega terminou no estado mostrado acima. O total final de assistentes foi:

Vermelho: 1, Verde: 3, Amarelo: 1.

Verde fica em primeiro lugar e recebe 8 pontos. Vermelho e amarelo têm o mesmo número de assistentes no tabuleiro, portanto temos que observar seu posicionamento. Amarelo possui o assistente mais à direita, assim amarelo fica em segundo lugar e recebe 4 pontos. Vermelho não recebe pontos.

3) Bônus de Tecnologia

Os jogadores com o maior e o segundo maior totais de Valor Industrial em todas as suas cartas de tecnologia recebem os seguintes bônus:

Maior quantidade: 10 pontos

Segunda maior quantidade: 5 pontos

- No caso de um empate, o jogador cujo turno foi o primeiro na rodada vence.
- Se houver apenas um jogador com cartas de tecnologia, ele recebe o bônus por maior quantidade e ninguém recebe o bônus por segunda maior quantidade.
- Se não houver assistentes no tabuleiro de gerenciamento, nenhum bônus é recebido.

OBS: Em um jogo com 2 jogadores, o jogador imaginário termina o jogo com um valor industrial de 7,5.

EXEMPLO DE BÔNUS DE TECNOLOGIA: A ordem dos turnos na rodada foi a seguinte:

Hisashi > Daryl > Seiji > Nobuaki.

O valor Industrial total de cada jogador foi:

Hisashi: 12, Daryl: 20, Seiji: 12, Nobuaki: 10

Daryl tem o maior total e recebe 10 pontos de vitória. Hisashi e Seiji estão empatados com 12 pontos. Contudo, Hisashi está mais próximo do primeiro jogador e recebe 5 pontos de vitória. Os jogadores restantes não recebem nada.

4) Bônus de Nacionalidade

Devolva todos os pedidos não entregues (os que ficaram na mão) à caixa.

Agrupe os ícones de nacionalidade dos seus pedidos entregues e das cartas de tecnologia criando conjuntos com diferentes países. Cada grupo vale os seguintes pontos dependendo do número de ícones de nacionalidade diferente presentes:

5 Ícones diferentes: 12 pontos

4 Ícones diferentes: 8 pontos

3 Ícones diferentes: 4 pontos

2 Ícones diferentes: 2 pontos

1 Ícone diferente: 0 pontos

EXEMPLO DE BÔNUS DE NACIONALIDADE: Hisashi possui os seguintes ícones de suas cartas de tecnologia e cartas de pedidos entregues:



Depois de dividi-los em grupos:



12 pontos



4 pontos



0 pontos

Hisashi recebe 16 pontos de bônus no total.

5) Pontuação Restante

Pontue pelos marcadores restantes em sua posse:

Agentes Estrangeiros não utilizados: 1 ponto.

Importados: 1 ponto.

A cada 2 ienes: 1 ponto.

A cada 3 Mercadorias: 1 ponto.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO RESTANTE: Hisashi possui os seguintes itens ao final do jogo:

1 importado	*1 ponto*
2 cobre	*2 pontos (7/3 = 2)*
1 seda	
1 chá	
3 peixes	
3 ienes	*1 ponto*
TOTAL	*4 pontos*

Vencendo o Jogo

O jogador com a maior quantidade de pontos vence o jogo! No caso de um empate, o jogador empatado mais próximo ao primeiro jogador é o vencedor.

Descrição dos Ícones



Dinheiro/ moeda — Ganhe (ou gaste) ienes na mesma quantidade do número indicado.



Pontos de Vitória — Ganhe pontos de vitória na mesma quantidade do número indicado.



Mercadoria — Ganhe marcadores de mercadorias do mesmo tipo e quantidade mostrados.



Qualquer Mercadoria — Ganhe uma mercadoria da sua escolha. Se houver mais do que um deste ícone, você pode escolher diferentes mercadorias para cada um.



Importados — Ganhe um importado por ícone.



Armazém — Pague o custo mostrado para pegar uma loja, casa mercantil ou assistente do seu armazém para a sua mão.



Movimento — Mova um assistente da sua mão para uma área ou de uma área para outra. Você pode tratar cada movimento separadamente.
Você não precisa pagar a outros presidentes .

Descrição de Áreas de Produção



Copper Mines (Minas de Cobre)

Permitem que você ganhe marcadores de cobre.

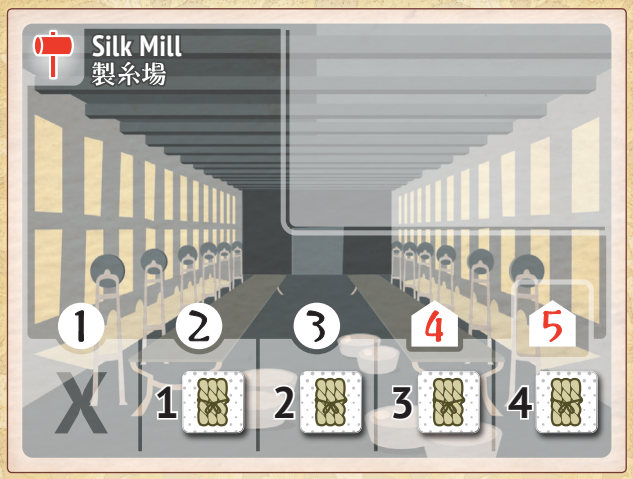
1. **PODER:** Sem efeito
2. **PODER:** Sem Efeito
3. **PODER:** Ganhe 1 cobre
4. **PODER:** Ganhe 2 cobres
5. **PODER:** Ganhe 3 cobres



Fishing Grounds (Áreas de Pesca)

Permitem que você ganhe marcadores de peixes.

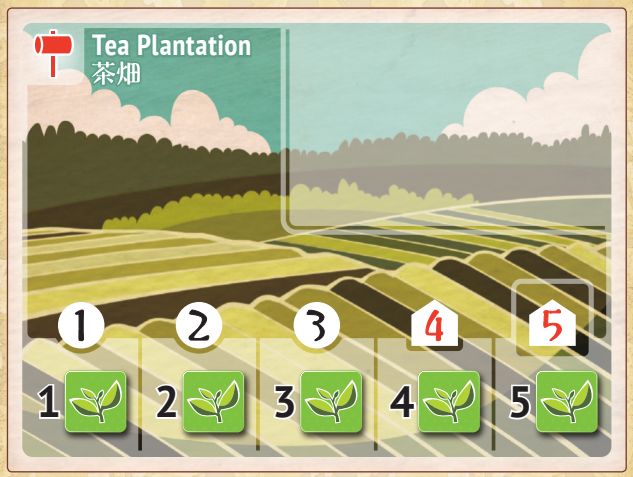
1. **PODER:** Ganhe 1 peixe
2. **PODER:** Ganhe 2 peixes
3. **PODER:** Ganhe 3 peixes
4. **PODER:** Ganhe 4 peixes
5. **PODER:** Ganhe 5 peixes



Silk Mills (Moinhos de Seda)

Permitem que você ganhe marcadores de seda.

1. **PODER:** Sem efeito
2. **PODER:** Ganhe 1 seda
3. **PODER:** Ganhe 2 sedas
4. **PODER:** Ganhe 3 sedas
5. **PODER:** Ganhe 4 sedas

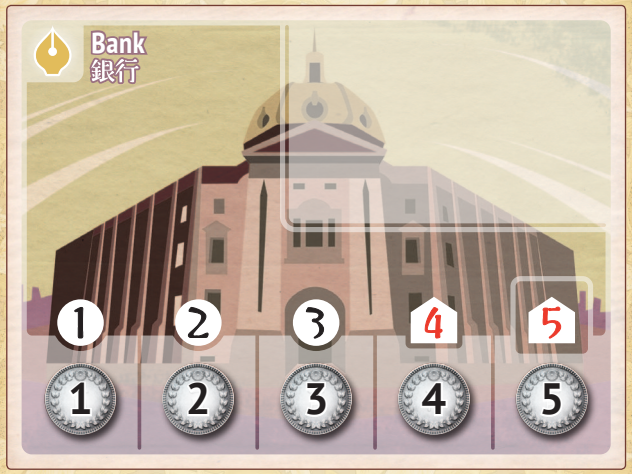


Tea Plantations (Plataçao de Chá)

Permite que você ganhe marcadores de chá.

1. **PODER:** Ganhe 1 chá
2. **PODER:** Ganhe 2 chás
3. **PODER:** Ganhe 3 chás
4. **PODER:** Ganhe 4 chás
5. **PODER:** Ganhe 5 chás

Descrição de Áreas Comerciais



Bank (Banco)

Permite que você ganhe dinheiro.

1 **PODER:** Ganhe 1 ien

2 **PODER:** Ganhe 2 ienes

3 **PODER:** Ganhe 3 ienes

4 **PODER:** Ganhe 4 ienes

5 **PODER:** Ganhe 5 ienes



Chinatown

Você pode trocar dinheiro, mercadorias e importados em Chinatown. Baseado no poder de sua ação, você pode realizar determinado número de trocas:

1 **PODER:** 1 troca

2 **PODER:** 2 trocas

3 **PODER:** 3 trocas

4 **PODER:** 4 trocas

5 **PODER:** 5 trocas

Para cada troca você pode realizar ***UMA*** das seguintes ações:

- Comprar ou vender 1 cobre por 2 ienes
- Comprar ou vender 1 seda por 2 ienes
- Comprar ou vender 1 chá por 1 ien
- Comprar ou vender 1 peixe por 1 ien
- Comprar 1 importado por 4 ienes

OBS.: Você não pode vender importados, só compra-los.



Church (Igreja)

Uma demonstração de fé na Igreja sempre será recompensada. Angarie fé baseado no poder de sua ação:

1 **PODER:** Ganhe 1 fé

2 **PODER:** Ganhe 2 fés

3 **PODER:** Ganhe 3 fés

4 **PODER:** Ganhe 4 fés

5 **PODER:** Ganhe 5 fés

Você pode angariar fé extra ao doar mercadorias, importados e dinheiro:

- 1 importado: 1 fé
- 1 cobre: 1 fé
- 1 seda: 1 fé
- 1 peixe: 1 fé
- 1 chá: 1 fé
- 2 ienes: 1 fé

OBS.: Você só pode doar cada tipo de item uma vez. Por exemplo, você pode doar uma seda, um peixe e 2 ienes, mas você não pode doar 2 peixes ou 4 ienes.

Em seguida aloque um assistente da área Igreja ou da sua mão em qualquer espaço desocupado do Tabuleiro de Gerenciamento da Igreja, até a quantidade de fé que você tiver angariado, e ganhe a recompensa impressa nesse espaço.

Assistentes posicionados no Tabuleiro de Gerenciamento da Igreja não podem ser movidos, seja qual for a razão, pelo restante do jogo.

EXEMPLO: Hisashi executa a ação da Igreja. Ele possui seu presidente e 2 assistentes, os quais lhe angariam 3 fés. Além disso, ele paga 1 cobre, 1 seda e 2 ienes para aumentar sua fé em 3, totalizando 6 fés. Hisashi então move um assistente da área Igreja (ou aloca a partir da sua mão) para o Tabuleiro de Gerenciamento da Igreja, num espaço com valor de fé de 6, colhendo as recompensas de 5 pontos e a habilidade de mover 2 assistentes (o que deve ser feito imediatamente).



Customs (Alfândega)

Permite que você transforme importados em recompensas.

Descarte um número de importados da sua mão. Então aloque um assistente da área Alfândega ou da sua mão em qualquer espaço desocupado do Tabuleiro de Gerenciamento da Alfândega que mostre até o número de importados que você descartou, e ganhe a recompensa impressa nesse espaço.

O número de importados que você pode descartar é limitado pelo poder da sua ação:

1 **PODER:** Você pode descartar 0 importados

2 **PODER:** Você pode descartar 1 importado

3 **PODER:** Você pode descartar até 2 importados

4 **PODER:** Você pode descartar até 3 importados

5 **PODER:** Você pode descartar até 4 importados

Assistentes alocados no Tabuleiro de Gerenciamento da Alfândega não podem ser movidos por qualquer razão pelo restante do jogo.

EXEMPLO: Hisashi executa a ação da Alfândega. Seu presidente e 2 assistentes lhe conferem 3 poderes, assim ele pode descartar até 2 importados. Hisashi só possui 1 importado para descartar, de modo que ele desloca um assistente da área Alfândega para o 2º espaço no Tabuleiro de Gerenciamento, ganhando 4 pontos e 2 ienes.



Dock (Docas)

Permite que você obtenha cartas de pedidos.

Pegue uma quantidade de cartas de pedidos do Tabuleiro de Gerenciamento da Doca baseado no poder da sua ação:

1 **PODER:** Você não pode pegar uma carta de pedido

2 **PODER:** Você pode pegar uma carta de pedido da área BAIXA

3 **PODER:** Você pode pegar uma carta de pedido da área BAIXA ou MÉDIA

4 **PODER:** Você pode pegar uma carta de pedido da área BAIXA, MÉDIA ou ALTA

5 **PODER:** Você pode pegar uma carta de pedido da área BAIXA, MÉDIA ou ALTA – além disso, você ganha 3 pontos

Se você possuir ao menos 2 poderes, pode pagar 2 ienes ou 1 importado para pegar uma 2ª carta de pedido, sujeita à mesma limitação (BAIXA, MÉDIA, ALTA) baseada em seu poder.

OBS.: Você pode ter no máximo 3 cartas de pedidos em sua mão. Se você já possuir 3 pedidos, você não pode realizar esta ação. Pedidos jamais podem ser descartados.

EXEMPLO: Hisashi realiza a ação da Doca. Seu presidente e 2 assistentes lhe dão 3 poderes, assim ele pode pegar pedidos dos espaços nas regiões BAIXA ou MÉDIA – ele opta pelo pedido no espaço da região MÉDIA.

Então Hisashi paga 2 ienes para pegar outro pedido, desta vez do espaço da região BAIXA, pois o da região MÉDIA está vazio.

Repondo cartas

Depois de completar a ação, mova todas as cartas restantes para o mais distante possível à esquerda. Então complete todos os espaços vazios no tabuleiro de gerenciamento da esquerda para a direita com cartas do deck de pedidos.

Se não houver cartas de pedidos suficientes para completar o tabuleiro de gerenciamento, então uma condição de fim de jogo foi alcançada. Termine a rodada atual e jogue uma rodada final.



Employment Agency (Agência de Recrutamento)

Mova itens do seu armazém para sua mão.

Dependendo do poder da sua ação, você pode mover assistentes, lojas e casas mercantis de seu armazém para sua mão:

1 **PODER:** Mova 0 itens

2 **PODER:** Mova 1 item

3 **PODER:** Mova 2 itens

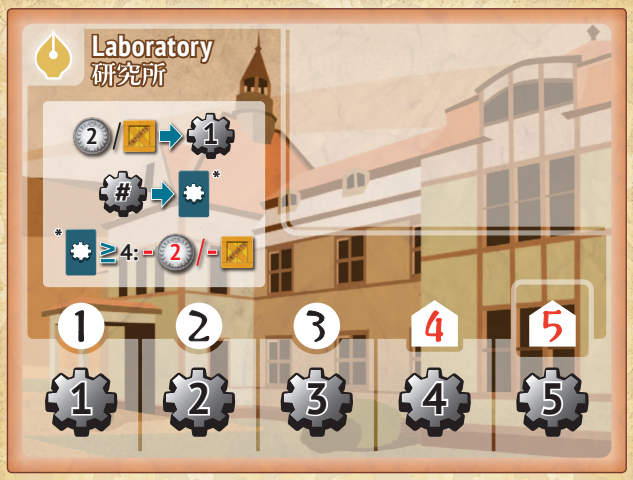
4 **PODER:** Mova 3 itens

5 **PODER:** Moae 4 itens

Alguns desses itens têm um custo que deve ser pago antes que você possa move-los:

- Assistentes: sem custo
- Lojas: 2 ienes
- Casas Mercantis: 4/5/6/7 ienes

Este custo está impresso na base do armazém.



Laboratory (Laboratório)

Permite que você obtenha cartas de tecnologia.

As cartas de tecnologia mostradas no Tabuleiro de Gerenciamento do Laboratório listam um custo em Valor Industrial em seu canto superior esquerdo. Além disso, o 3º, 4º, 5º e 6º espaços no tabuleiro de gerenciamento acrescentam custos extras às cartas nesses espaços.

Realizar a ação do Laboratório lhe dá uma quantidade de valor industrial baseado no poder da sua ação:

1 **PODER:** 1 em Valor Industrial

2 **PODER:** 2 em Valor Industrial

3 **PODER:** 3 em Valor Industrial

4 **PODER:** 4 em Valor Industrial

5 **PODER:** 5 em Valor Industrial

Você pode ganhar valor industrial extra ao descartar importados e dinheiro (quantas vezes quiser:

- 1 importado: 1 em Valor Industrial
- 2 ienes: 1 em Valor Industrial

Pague o Valor Industrial equivalente para pegar uma carta de tecnologia do tabuleiro de gerenciamento apropriado e coloca-la com a face virada para cima à sua frente. Valor Industrial excedente é sempre perdido.

Cada carta de tecnologia possui um ícone de nacionalidade. Depois de obter uma tecnologia, veja se você possui ícones iguais, de modo a ganhar um agente estrangeiro. **Veja Comparando Nacionalidades (página 8).**

OBS.: O valor industrial máximo que você pode obter do poder da ação é 5.

OBS: Você pode ter quantas cartas de tecnologia quiser, mas nunca duas com o mesmo título.

OBS: Começando com a 4ª carta, cada carta de tecnologia requer um custo extra de 2 ienes ou 1 importado.

Repondo cartas

Depois de completar a ação, mova todas as cartas de tecnologia restantes o máximo possível para a esquerda. Então complete o espaço vazio no tabuleiro de gerenciamento com uma carta do deck de tecnologia. Se o deck estiver vazio, deixe o espaço vazio.



Port (Porto)

Permite que você obtenha cartas de pedidos.

Pegue um número de cartas de pedidos do Tabuleiro de Gerenciamento do Porto baseado no poder de sua ação:

1 **PODER:** Você não pode pegar uma carta de pedido

2 **PODER:** Você pode pegar uma carta de pedido da área BAIXA

3 **PODER:** Você pode pegar uma carta de pedido da área BAIXA ou MÉDIA

4 **PODER:** Você pode pegar uma carta de pedido da área BAIXA, MÉDIA ou ALTA

5 **PODER:** Você pode pegar uma carta de pedido da área BAIXA, MÉDIA ou ALTA – além disso, você ganha 3 pontos

Se você possui pelo menos 2 poderes, você pode pagar 2 ienes ou 1 importado para pegar uma 2ª carta de pedido, sujeita à mesma limitação (BAIXA, MÉDIA, ALTA) baseada em seu poder.

OBS.: Você pode ter um máximo de 3 cartas de pedidos em sua mão. Se você já possui 3 pedidos, você não pode executar esta ação. Pedidos nunca podem ser descartados.

EXEMPLO: Hisashi realiza a ação do Porto. Seu presidente e 2 assistentes lhe conferem poder 3, assim ele pode pegar pedidos dos espaços das regiões BAIXA ou MÉDIA – ele opta pelo pedido no espaço da região MÉDIA.

Então Hisashi paga 2 ienes para pegar outro pedido, desta vez do espaço na região BAIXA, pois o da Região MÉDIA já está vazio.

Repondo cartas

Depois de completar a ação, mova todas as cartas restantes o máximo possível para esquerda. Então complete os espaços vazios no tabuleiro de gerenciamento da esquerda para a direita com cartas do deck de pedidos.

Se não houver cartas suficientes para completar o tabuleiro de gerenciamento, então uma condição de fim de jogo foi alcançada. Termine a rodada atual e jogue uma rodada final.



Research Center (Centro de Pesquisas)

Permite que você obtenha cartas de tecnologia.

As cartas de tecnologia mostradas no Tabuleiro de Gerenciamento do Centro de Pesquisa listam um custo em Valor Industrial no canto superior esquerdo. Além disso, os 3º, 4º, 5º e 6º espaços do tabuleiro de gerenciamento somam Valor Industrial extra às cartas desses espaços.

Realizar a ação do Centro de Pesquisas lhe dá uma quantidade de Valor Industrial baseado em seu poder de ação:

1 **PODER:** 1 em Valor Industrial

2 **PODER:** 2 em Valor Industrial

3 **PODER:** 3 em Valor Industrial

4 **PODER:** 4 em Valor Industrial

5 **PODER:** 5 em Valor Industrial

Você pode ganhar Valor Industrial extra ao descartar importados e dinheiro (quantas vezes quiser):

- 1 importado: 1 Valor Industrial
- 2 ienes: 1 Valor Industrial

Pague o Valor Industrial equivalente para pegar uma carta de tecnologia do tabuleiro de gerenciamento apropriado e coloca-la com a face virada para cima à sua frente. Valor Industrial excedente é sempre perdido.

Cada carta de tecnologia possui um ícone de nacionalidade. Depois de obter uma tecnologia, veja se você possui ícones iguais, de modo a ganhar um agente estrangeiro. **Veja Comparando Nacionalidades (página 8).**

OBS.: O valor de fabricação máximo que você pode obter do poder da ação é 5.

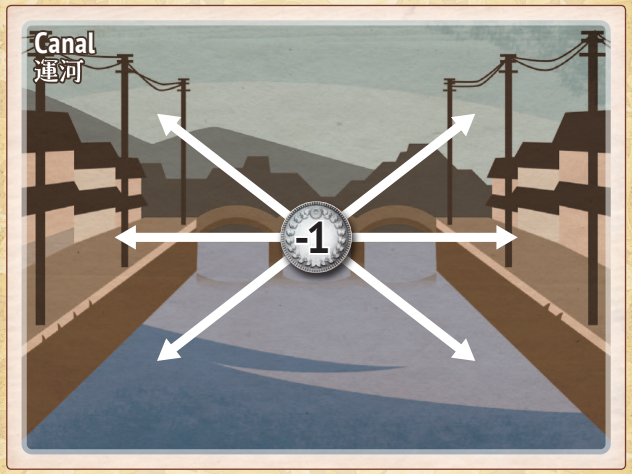
OBS.: Você pode ter quantas cartas de tecnologia quiser, mas nunca duas com o mesmo título.

OBS.: Começando com a 4ª carta, cada carta de tecnologia requer um custo extra de 2 ienes ou 1 importado.

Repondo cartas

Depois de completar a ação, mova todas as cartas de tecnologia restantes o máximo possível para a esquerda. Então complete o espaço vazio no tabuleiro de gerenciamento com uma carta do deck de tecnologia. Se o deck estiver vazio, deixe o espaço vazio.

O Canal



Canal

O Canal é diferente das demais áreas: nenhum assistente pode ser posicionado ali.

Durante o passo de movimento, você pode pagar 1 ien para mover seu presidente para o cartão do Canal.

OBS.: O Canal não é um destino válido; você não pode terminar sua etapa de movimentação ali!

Descrição das Cartas de Conquista

Cartas de Conquista "A"

Conquistas "A" requerem que você tenha mercadorias específicas. Se você tem essas mercadorias na sua mão, então você pode completar a conquista durante sua fase de ação extra. Você não precisa descartar as mercadorias, basta mostrar que você as possui em sua mão.



Possui 5 Cobres



Possui 6 Sedas



Possui 7 Chás



Possui 7 Peixes

Cartas de Conquista "B"

Conquistas "B" requerem que você tenha itens específicos. Se você tem esses itens na sua mão, então você pode adquirir a conquista durante sua fase de ação extra. Você não precisa descartar os itens, basta mostrar que você as possui em sua mão.



Possui 10 ienes



Possui 4 tecnologias



Possui um total de cinco marcadores de Poder Nível 5 e Agentes Entrangeiros (em qualquer cobinação)



Possui 5 pedidos entregues

Cartas de Conquista "C"

Conquistas "C" requerem que você tenha construído em áreas específicas. Se você possui construções (lojas ou casas mercantis) nessas áreas, então você pode completar a conquista durante sua fase de ação extra.



4 áreas de produção



4 áreas comerciais



3 áreas de produção e 2 áreas comerciais



2 áreas de produção e 3 áreas comerciais

Descrição das Cartas de Tecnologia



Ball (Baile)

Sempre que você entregar um pedido, ganhe 2 pontos extras.



Brickyard (Olaria)

Sempre que você alocar um assistente no tabuleiro de gerenciamento da Alfândega, ganhe 4 pontos extras.



Electrical Light (Luz Elétrica)

Sempre que você construir uma casa mercantil, ganhe 3 pontos extras.



Exposition (Exposição)

Ganhe imediatamente 10 pontos.



Gaslight (Luz a Gás)

Sempre que você construir uma loja, ganhe 2 pontos extas.



Language School (Escola de Idiomas)

Sempre que você entregar um pedido, ganhe 1 ien extra.



Letterpress Printing (Impressão Tipográfica)

Sempre que você obter uma tecnologia (depois desta), ganhe 1 ien extra.



Mining Technology (Tecnologia de Mineração)

Sempre que você receber um ou mais cobres, pegue um cobre extra. Isto se aplica à Mina de Cobre, Chinatown, marcadores de Poder Nível 5 e bônus por construção de área.



Newspaper (Jornal)

Durante sua etapa de alocação, você pode alocar até 4 assistentes em diferentes áreas, em vez de 3.



Patent System (Sistema de Patentes)

Sempre que você obtiver uma tecnologia (depois desta), ganhe 2 pontos extras.



Postal System (Serviço Postal)

Você pode terminar seu movimento em uma área ocupada por outro presidente e executar sua ação ali. Você ainda deve pagar ao outro presidente 1 ien (a menos que você possua a tecnologia Diligência).



Stagecoach (Diligência)

Durante sua etapa de movimento, você pode mover-se através de (mas não terminar seu movimento em) áreas contendo outros presidentes sem pagar.

Se você possui a tecnologia Serviço Postal, então você pode terminar seu turno em uma área contendo outro presidente sem pagar.



Station (Estação)

Quando você obtém esta tecnologia, posicione o marcador da estação na área de sua escolha. A estação conta como 1 poder para ***QUALQUER*** jogador executando sua ação de área.

Você pode mover seu presidente diretamente para esta área durante sua etapa de movimentação, mesmo que haja outro presidente lá (você precisa pagar para ele). Se você o fizer, este deve ser seu destino final.



Stock Market (Mercado de Ações)

No começo do seu turno, se você possui menos que 2 ienes, reponha sua mão até 2 ienes.



Telegram (Telegrama)

Durante sua etapa de alocação, ao alocar 2 assistentes na mesma área, você também pode alocar um assistente em uma área adjacente. Se houver outro presidente nessa área, você deve pagar a ele 1 ien.



Telephone (Telefone)

Durante sua etapa de recuperação, você pode deixar um assistente na área.



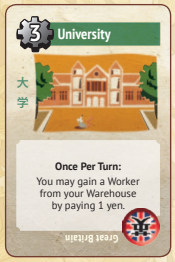
Textile Mill (Moinho Têxtil)

Uma vez por turno você pode descartar 1 seda para ganhar 2 ienes. Pode ser 1 seda que você ganhou neste turno.



Tram (Bonde)

Durante sua etapa de movimentação, você pode mover seu presidente diretamente para qualquer área que não contenha outro presidente. Caso o faça, esse deve ser seu destino final.



University (Universidade)

Uma vez por turno, você pode pagar 1 ien para pegar um assistente do armazém para a sua mão.



Winery (Vinícola)

Sempre que você alocar um assistente no tabuleiro de gerenciamento da Igreja, ganhe 3 pontos extras.

Créditos

Game design: Hisashi Hayashi

Arte e design gráfico: Ryoko Hiyashi & Adam P. McIver

Desenvolvimento da versão Inglês: Equipe de Desenvolvimento TMG

Texto das cartas inglêsa: Seth Jaffee

Manual em Inglês: Daryl Chow & Seth Jaffee

Regras para 2 jogadores inspiradas no usuário do BoardGameGeek: gameraf

VERSÃO BRASILEIRA: Kronos Games

Projeto: Angelica Sposito
Manual em Português: Fábio Gullo & Persio Sposito

N.T. Para conveniência e facilidade durante a preparação do jogo, o quadro localizado na pág. 03 utilizou os nomes originais (em inglês) das cartas.

Sumário do Turno

A) Fase de Ação Extra (inicial)

a) Use um agente estrangeiro (uma vez por turno) Pág. 8

- *Vire para baixo a face de um marcador de agente estrangeiro para executar os passos 3, 4, 5 e 6 em uma área onde você possua assistentes mas não seu presidente.*

b) Complete uma Conquista Pág. 8

- *Se você alcançou os requerimentos de uma carta de conquista, você pode alocar um assistente da sua mão na carta e ganhar os pontos de vitória correspondentes.*

c) Entregue um Pedido Pág. 8

- *Coloque uma carta de pedido da sua mão com a face para cima à sua frente e descarte as mercadorias indicadas nela. Então ganhe as recompensas listadas na parte de baixo da carta.*

B) Fase de Ação Principal

1) Alocação Pág. 5

- *Posicione 1 assistente em até 3 diferentes áreas OU posicione 2 assistentes em uma única área.*
- *Pague 1 ien para posicionar em uma área contendo outro presidente (que não o seu).*

2) Movimentação Pág. 6

- *Pague 1 ien para mover seu presidente através de uma área contendo um outro presidente.*
- *Você não pode parar em uma área contendo outro presidente.*

3) Ação de Área Pág. 6

- *Execute a ação da área que seu presidente ocupa, baseado em seu nível de poder.*

4) Bônus Poder Nível 5 (opcional) Pág. 7

- *Se você executou uma ação de 5 poderes, receba o marcador de Poder Nível 5 da área (se ele ainda estiver disponível).*

5) Construção (opcional) Pág. 7

- *Se você executou uma ação de nível 4 ou 5 em poder, você pode construir uma loja ou casa mercantil da sua mão.*

6) Recuperação Pág. 7

- *Pegue todos os assistente de uma área na qual você executou a ação de área e devolva-os para a sua mão.*

C) Fase de Ação Extra (Final)

a) Use um agente estrangeiro (uma vez por turno) Pág. 8

b) Complete uma Conquista Pág. 8

c) Entregue um Pedido Pág. 8