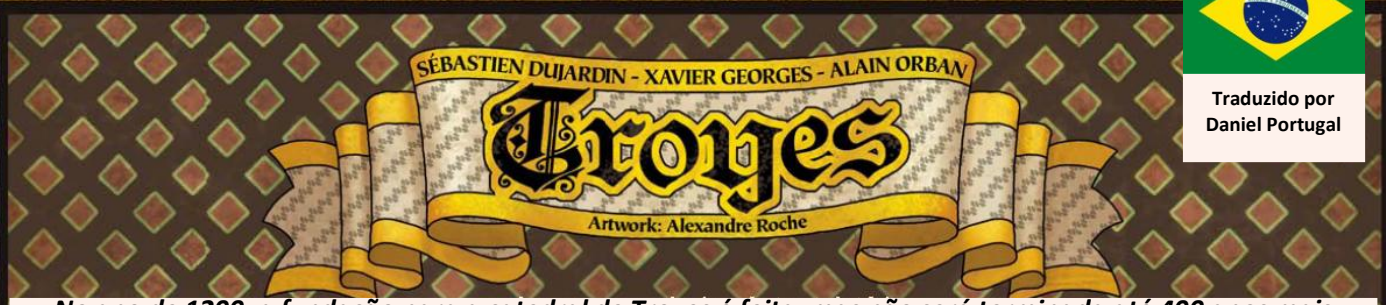



Traduzido por Daniel Portugal

***No ano de 1200, a fundação para a catedral de Troyes é feita, mas não será terminada até 400 anos mais tarde, depois de inumeráveis acidentes. Este jogo convida você a experimentar quatro séculos de história ao participar do desenvolvimento de uma das cidades medievais mais sofisticadas, construída para ser um marco na cultura Ocidental. A sociedade daqueles tempos estava organizada em três ordens: a nobreza. o clero e os camponeses. A nobreza constituía a força militar dedicada à justiça e a proteção das terras. O clero eram os guias espirituais da comunidade, contribuindo para a manutenção e desenvolvimento do conhecimento e da cultura. Os camponeses e os artesãos, por sua vez, recebiam pouca consideração, embora seu trabalho pesado fosse essencial para o cotidiano de toda a população.***

## Conceito do Jogo

***Troyes é um jogo de estratégia no qual você representa uma família rica da região de Champagne na França usando sua influência para recrutar e supervisionar indivíduos das três classes proeminentes: a classe militar (associada à cor vermelha em cada aspecto do jogo), a classe religiosa (branca) e a classe civil (amarela).***

Cada classe oferece benefícios diferentes: A classe militar permite que você lute com maior eficácia contra invasões. O clero tem seu foco voltado para a conclusão da catedral e educação dos camponeses e militares. Os camponeses trabalham para encher seus cofres. Os cidadãos da cidade fornecem uma mão-de-obra representada pelo dado. Você usa a mão-de-obra de diferentes formas: para realizar várias atividades supervisionadas pelos seus comerciantes, construir a catedral, lutar contra eventos indesejáveis ou até mesmo recrutar novos cidadãos.

Cada uma dessas ações requer a utilização de um grupo de 1 a 3 dados.

Nas suas ações, leve em consideração os objetivos dos famosos personagens que inspiraram sua família. Este personagem é uma das pessoas muito influentes cujos princípios ajudaram a fazer com que a cidade seja o que ela é hoje! De fato, se você pode descobrir quais princípios as outras famílias seguem, você pode aumentar a própria fama, já que cada família será examinada por todas essas figuras famosas.

**O jogador que tiver maior fama, na forma de pontos de vitória, vencerá o jogo!**

## Componentes do Jogo



• **1 Tabuleiro**



• **dinares** em valores de 1 (x 24), 5 (x 12), e 10 (x 4)



• **Marcadores de pontos de vitória** nas denominações de 1 (x 24), 3 (x 10), 5 (x 10) e 10 (x 10)



• **24 dados** em 4 cores diferentes: 6 dados vermelhos (militar), 6 dados Brancos (religioso), 6 dados amarelos (civil) e 6 dados pretos (inimigos)



• **56 cidadãos** (12 para os jogadores nas cores: natural, azul, verde e laranja, além de 8 cidadãos neutros na cor cinza)



• **90 Cubos** (20 na cor de cada jogador: natural, azul, verde e laranja, além de 10 cubos neutros extras



• **8 discos de madeira** (2 na cor de cada jogador: natural, azul, verde laranja): 1 marcador de Influência e 1 marcador de Distrito para cada jogador

• **1 apêndice de uma página** que descreve as cartas de Atividade, Evento e Personagens



• **9 Cartas de Atividade** de cada tipo (militar: vermelho; religioso: branco; civil: amarelo). As cartas de atividade estão numeradas de 1 a 3. Indicando o turno em que elas entram no jogo.



• **16 Cartas de Evento:** 8 vermelhas. 4 brancas e 4 amarelas



• **6 Cartas de Personagem**



• **1 Carta de Jogador Inicial**



• **6 Cartas de Ajuda ao Jogador**

# Organizando o Jogo

***Coloque os cidadãos neutros, os dados, os dinares (dinheiro) e os pontos de vitória (PVs) ao lado do tabuleiro, formando a reserva geral. Cada jogador escolhe uma cor e começa o jogo com:***




**1 marcador de Distrito** que o jogador coloca em uma das 5 figuras de um pequeno disco cinza desenhado na praça da cidade. Cada jogador escolhe o distrito da praça da cidade mais próximo de sua posição na mesa: este distrito pertence ao jogador.




**5 dinares** (seus dinares ficam visíveis durante o jogo).
**1 marcador de Influência** que o jogador coloca no espaço 4 da trilha de influência



**4 cidadãos com 4 jogadores** (5 com 3 jogadores e 6 com 2 jogadores); eles são a reserva pessoal de cada jogador (coloque os cidadãos restantes na reserva geral). Cada jogador tem no máximo 12 cidadãos a sua disposição durante o jogo.



**1 carta de Personagem escolhida aleatoriamente, que é mantida em segredo** (2 cartas de Personagem num jogo com 2 jogadores)



**20 cubos** (o número de cubos é ilimitado; se um jogador ficar sem cubos, ele pode usar qualquer coisa para substituir/representar os cubos).




**Organize as cartas de Atividade pela cor e pelo número do turno que esta carta entrará em jogo** (isto é, o número nas costas da carta). Para cada cor, sem olhar para as cartas, coloque com a face para baixo: uma primeira carta no primeiro espaço da cor apropriada, uma segunda carta no segundo espaço e então uma terceira carta no terceiro espaço. Guarde as cartas não usadas na caixa (não veja quais são).




**Forme 3 pilhas de carta de evento:** 1 pilha vermelha, 1 pilha branca e 1 pilha amarela. O número de cartas de evento na pilha vermelha determina o número de turno do jogo: para 4 jogadores, coloque 6 cartas na pilha (5 cartas com 3 jogadores e 4 cartas com 2 jogadores). Guarde as cartas não usadas na caixa. O jogador que leu por último um livro recebe a carta de jogador inicial.

# Colocação Inicial

***A colocação inicial só acontece uma vez, no começo do jogo.***

**Cada jogador coloca os cidadãos da sua reserva pessoal nos 3 edifícios principais do tabuleiro (Palácio, Diocese e Prefeitura).** Para colocar um cidadão, simplesmente coloque-o num espaço vazio em um dos 3 edifícios. Uma vez que um cidadão tenha sido colocado, ele não pode ser movido novamente durante a colocação inicial.

Este 1º turno de colocação começa com o jogador inicial e termina com o último jogador, indo no sentido horário.

O 2º turno de colocação começa com o último jogador e termina com o primeiro jogador, indo no sentido anti-horário. Os seguintes turnos de colocação continuam dessa maneira alternada, até que cada jogador tenha colocado todos os cidadãos da sua reserva pessoal. Os cidadãos neutros cinzas são colocados em cada espaço vazio que sobrou nos edifícios (exceto num jogo com 2 jogadores, no qual os jogadores neutros são colocados no começo da fase, como ilustrado no final desta página).

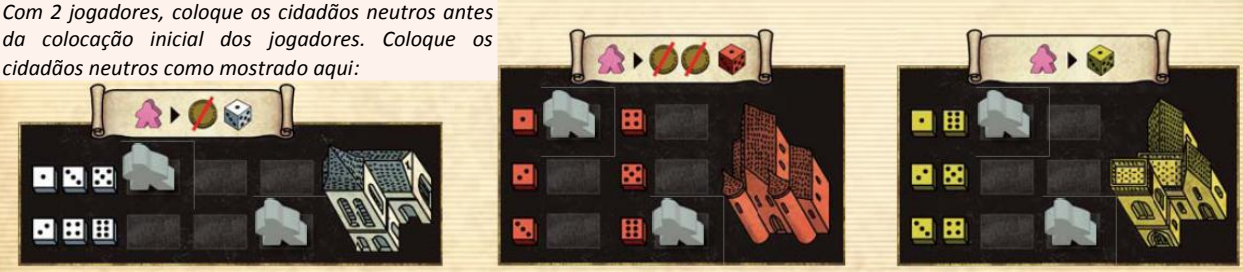
***Exemplo:*** *Anna joga primeiro e começa a colocação inicial colocando um cidadão no espaço 6 do palácio. Faye coloca um cidadão na Diocese. Geoffrey coloca um cidadão na Prefeitura. Depois, Emily coloca 1 cidadão no Palácio. Emily é a primeira a jogar no segundo turno de colocação, que agora será no sentido anti-horário.*

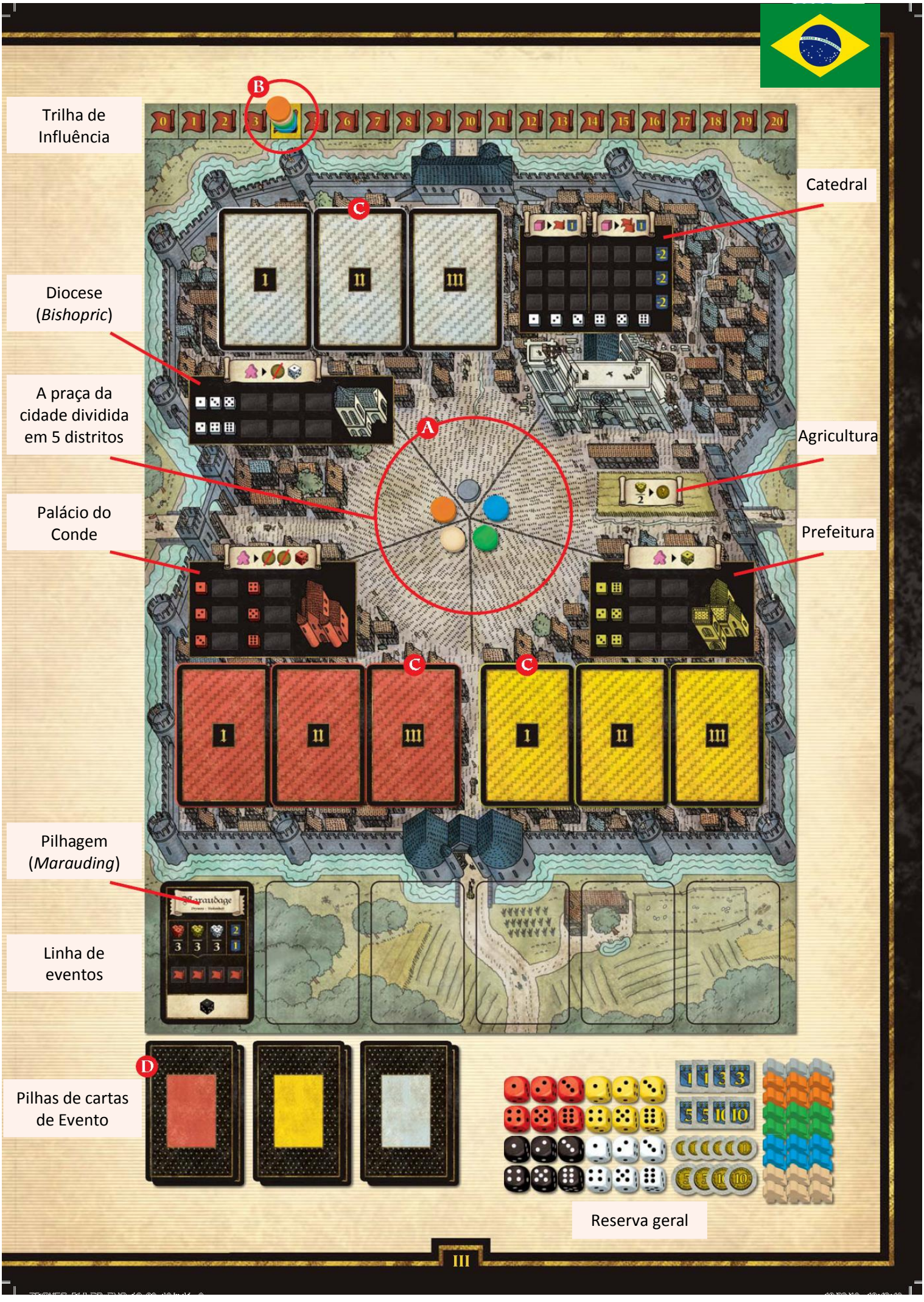
*Você pode seguir todas as colocações da ilustração seguindo os números indicados nos cidadãos. Uma vez que cada jogador tenha colocado 4 cidadãos, existem 2 espaços vazios no palácio que serão preenchidos com cidadãos neutros.*




***Colocação especial para 2 jogadores***

*Com 2 jogadores, coloque os cidadãos neutros antes da colocação inicial dos jogadores. Coloque os cidadãos neutros como mostrado aqui:*




Trilha de Influência
Diocese (*Bishopric*)
A praça da cidade dividida em 5 distritos
Palácio do Conde
Pilhagem (*Marauding*)
Linha de eventos
Pilhas de cartas de Evento
Catedral
Agricultura
Prefeitura
Reserva geral
A
B
C
D
I
II
III

# Como Jogar

***O jogo dura 6 turnos com 4 jogadores (5 turnos com 3 jogadores e 4 turnos com 2 jogadores).***
***Os 3 primeiros turnos incluem 6 fases. Depois disso, cada turno inclui 5 fases:***

## Fase 0: Revele as carta de Atividade



**Nos 3 primeiros turnos, para cada cor, revele a carta de Atividade cujo número corresponda ao turno atual: assim 1 nova carta de Atividade de cada cor fica disponível em cada um dos 3 primeiros turnos.**

## Fase 1: Rendimentos e salários



**Cada jogador recebe um rendimento fixo de 10 dinares. Depois, o jogador paga o salário dos seus cidadãos na Diocese (1 dinar por cidadão) e no Palácio (2 dinares por cidadão). Os cidadãos na Prefeitura não custam nada.** Se o jogador não conseguir pagar os salários de todos os seus cidadãos, ele paga o que for possível e então perde 2 PVs (se o jogador não tiver PV, então não perde nada).

***Exemplo:*** *Cada jogador ganha um rendimento fixo de 10 dinares. Depois da colocação inicial no começo do jogo, Anna deve pagar 1 dinar de salário por seu cidadão religioso e 2 dinares por seu cidadão militar. Faye paga 3 dinares por seus 3 cidadãos religiosos. Geoffrey paga 1 dinar por seu cidadão religioso. Emily paga 1 dinar por seu cidadão religioso e 6 dinares por seus cidadãos militares.*

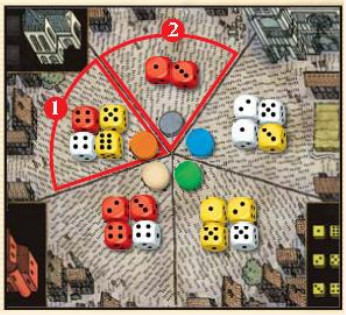


## Fase 2: Juntando a mão-de-obra



**Cada jogador rola os dados de acordo com o lugar do cidadão e da cor: um dado amarelo por cidadão localizado na Prefeitura, um dado branco por cidadão localizado na Diocese e um dado vermelho por cidadão localizado no Palácio.** Cada jogador então junta seus dados no seu distrito da praça da cidade, tendo cuidado para manter os valores que foram tirados com a face para cima. Depois, o jogador inicial joga os dados associados aos cidadãos cinzas colocados nos 3 edifícios e coloca-os num distrito da praça da cidade que não pertença a nenhum jogador (o distrito cinza). Os dados representam a força de trabalho dos cidadãos da cidade e eles habilitam os jogadores a executarem ações.

***Exemplo:***
1 *Anna colocou 2 cidadãos civis, 1 cidadão religioso e 1 cidadão militar: ela joga 2 dados amarelos, 1 dado branco e 1 dado vermelho, que são colocados no seu distrito.*
2 *Depois que cada jogador tenha jogado seus dados, Anna joga os 2 dados vermelhos do jogador neutro e coloca-os no distrito cinza.*




## Fase 3: Eventos



**A cada turno, dois novos eventos entram no jogo. Revele a carta de Evento vermelha de cima da pilha e coloque-a na fila de eventos, à direita daquelas que já estão ameaçando a cidade. Esta carta pedirá por uma segunda carta, que pode ser branca ou amarela, indicada pelo símbolo na carta vermelha. Coloque a segunda carta no final da linha de evento.**
As cartas de evento na fila entram em vigor da esquerda para a direita, começando pela Pilhagem (*Marauding*). Existem 2 tipos de eventos:

- **eventos militares são indicados pelo dado preto:** o jogador inicial pega um dado preto para cada dado representado nas cartas.



Estes dados pretos representam os inimigos atacando a cidade.

- **vários eventos cujos efeitos estão indicados na carta e explicados em detalhe no anexo.**

Se um jogador não puder executar totalmente um evento, ele o realiza o máximo que puder e então perde 2 PVs (se o jogador não tiver PV, então ele não perde nada).
Depois da resolução dos eventos, o jogador inicial joga os dados pretos que tiver acumulado. O jogador inicial deve levar em conta o dado preto de valor mais alto com um ou mais dados do seu distrito: o valor total dos dados escolhidos pelo jogador (do seu distrito) deve ser igual ou maior do que o valor do dado preto.

Os dados escolhidos pelo jogador para combater com o dado preto são descartados, junto com o dado preto. Então o jogador à esquerda do jogador inicial deve conter o próximo dado preto de valor mais alto e agir da mesma maneira. A fase continua assim até que todos os dados pretos tenham sido combatidos (como resultado, é possível que o jogador inicial tenha que combater com vários dados pretos). Se os dados de um jogador não forem suficientes para que ele ganhe de um dado preto, então ele o descarta sem perder um dado, mas perde 2 PVs.

***Importante:***
- *quando combater dados pretos, a valor dos dados vermelhos é dobrado;*
- *um jogador pode usar dados de diferentes cores para combater um dado preto;*
- *um jogador pode combater vários dados pretos de uma só vez: o valor mais alto de um dado mais quaisquer outros dados que o jogador escolha;*
- *o jogador ganha 1 ponto de influência por cada dado preto que ele combater;*
- *é possível usar pontos de influência antes de combater um dado preto (veja Influência);*
- *não é possível comprar dados de outros jogadores para combater dados pretos.*

***Notas:*** *O evento Pilhagem (Marauding) está sempre presente, nunca deixa o jogo. As cartas permanecem em jogo até que elas sejam combatidas pelos jogadores. O número de cartas ameaçando a cidade não está limitado: Continue a linha de Eventos para fora do tabuleiro, se for necessário.*

***Exemplo**: Uma carta vermelha é comprada: Guerra ❶. Esta carta pede por uma carta branca que parece ser a carta de Conflito Teológico ❷ (Theological Conflict).*
*Resolvemos os 3 eventos: Anna pega os 3 dados pretos (1 pela Pilhagem, 2 pela Guerra), depois ela resolve a carta de Conflito Teológico conforme está descrita no anexo.*
*❸ Anna joga os 3 dados pretos e obtém 4, 6 e 1. Ela deve combater o 6 com os dados do distrito dela. Ela escolhe usar o ser dado vermelho com o número 4. Os dados vermelhos contam dobrado (4 x 2 = 8), então ela também escolhe combater o dado preto com o número 1. Com essa ação, ela ganha 2 pontos de influência.*
*❹ Feito isso, sobra um dado preto, o dado 4, com o qual Faye , seu adversário à esquerda, deve combater. Então o jogador usa um dado branco com o número 1 e um dado amarelo com o número 3 para combater o dado preto. Depois disso, o jogador ganha 1 ponto de influência.*



## Fase 4: Ações

**Começando pelo jogador inicial e continuando no sentido horário, cada jogador pode usar sua mão-de-obra para realizar uma ação, ou passar.**
Este turno do jogo termina quando não existir mais nenhum dado disponível, ou se todos os jogadores tiverem passado (veja Fim de um turno). Cada ação requer um grupo de 1 a 3 dados da mesma cor e estes dados vêm de um ou de mais de um dos 5 distritos da praça de cidade. Um dado vindo do distrito de outro jogador precisa ser comprado deste jogador, que não pode negar a transação. Pague ao banco para usar o dado do distrito do jogador cinza neutro. Você não precisa pagar para usar seus próprios dados. Depois que os dados são usados, eles são descartados para a reserva geral.
**O custo de um dado depende do número de dados que o jogador está usando para realizar sua ação:**

- Se ele estiver usando 1 dado, então custa 2 dinares (se o dado que o jogador quer usar pertencer a outro jogador),
- Se ele estiver usando 2 dados, cada dado de outro jogador custa 4 dinares,
- Se ele estiver usando 3 dados, cada dado de outro jogador custa 6 dinares.

**Nota:** Obviamente, quem paga pelos dados descritos acima é o jogador que quer usar esses dados.
O custo dos dados depende de quantos dados são necessários para realizar a ação, então é importante colocar junto um grupo de dados antes de pagar a diferentes jogadores.
O jogador deve escolher uma das 5 ações, ou passar:
**1- Ativar uma Carta de Atividade da cidade,**
**2- Construir a Catedral,**
**3- Combater os eventos,**
**4- Colocar um cidadão num edifício principal,**
**5- Usar a agricultura,**
**6- Passar.**

***Exemplo:***
*❶ Anna espera atingir o valor de 16 com seus dados para poder executar sua ação. Ela tem 2 dados amarelos no distrito dela. Com o dado 5 de Geoffrey , ela atinge 16. Seu grupo de dados inclui 3 dados, então um dado custa para ela 6 dinares. Ela paga a Geoffrey 6 dinares.*
*❷ Em vez de realizar uma ação amarela, Anna poderia ter executado uma ação com seu dado branco e com o dado branco de Faye , neste caso ela teria que pagar a Faye 4 dinares.*



### ❶ Ativar uma carta de Atividade da cidade



**Você pode usar um grupo de 1 a 3 dados para nomear uma parte da mão-de-obra para a atividade descrita em uma das cartas de Atividade disponíveis.** O dado amarelo permite que você ative uma carta civil; o dado branco ativa uma carta religiosa; e o dado vermelho ativa uma carta militar. Para ativar uma carta de Atividade, um jogador deve possuir um comerciante que possa direcionar o trabalho do cidadão. Duas situações podem surgir:

- **você não tem um comerciante na carta**

Você deve primeiro contratar um comerciante pagando a quantia em dinares indicada na parte superior esquerda da carta. Coloque um cidadão da sua cor num espaço vazio da carta para atuar como o comerciante.
O cidadão deve vir da sua reserva pessoal (se você não tiver nenhum, você deve contratar um por 2 pontos de influência – veja influência), ou de qualquer local do tabuleiro (das cartas de Atividade, ou dos edifícios principais, ou até mesmo dos cidadãos excluídos que estão num edifício).
Uma vez que o comerciante seja contratado, o jogador deve colocar junto um grupo de dados para ativar uma carta de Atividade.



***Exemplo:** Anna deseja nomear a mão-de-obra dos 3 dados para a atividade do Mercador (Merchant). Já que ela ainda não tem um comerciante na carta, ela precisa primeiro contratar um.*
*❶ **Custo:** Ela paga 4 dinares para contratar o comerciante.*
*❷ **Colocação:** Ela coloca seu comerciante no primeiro espaço disponível, que neste caso valerá 2 PVs no final do jogo.*
*❸ **Custo de ativação:** Os dados amarelos tem um valor de 16, que permitem a Anna usar a carta de Atividade 8 vezes (16/2 = 8).*
*❹ **Efeito:** O efeito da carta é imediato, então ela imediatamente ganha 16 dinares já que ela ativou a carta 8 vezes.*



- **você já tem um negociante na carta**

Neste caso, você nem paga e nem coloca um negociante na carta: você simplesmente coloca um grupo de dados para ativar a carta de Atividade.

Dois tipos de cartas de Atividade podem ser usados:

**Cartas com um efeito imediato:** o efeito da carta é aplicado imediatamente. O custo de ativação, no canto inferior esquerdo da carta, determina a cor dos dados requeridos para ativar a carta, bem como o número de vezes que o efeito pode ser usado (este número é igual ao valor do grupo de dados, dividido pelo número debaixo do traço de divisão, arredondado para baixo para se chegar ao número inteiro mais próximo).



**Cartas com o efeito atrasado:** estas cartas podem ser distinguidas das cartas de efeito imediato pelo símbolo da ampulheta no canto inferior direito da carta. Quando você ativa este tipo de carta, coloque os cubos de sua cor na ilustração da carta. O número de cubos colocados é definido pelo custo de ativação. Cada cubo pode ser usado mais tarde no jogo durante uma de suas ações, mas uma ação pode ser modificada somente por um cubo (dois cubos não podem nunca modificar a mesma ação). Não é possível usar um cubo para combater um dado preto na fase de Evento.

## 2 Construir a Catedral

**Você pode usar uma grupo de dados brancos de 1 a 3 para trabalhar na construção da Catedral. Cada dado permite que você coloque 1 cubo no espaço de construção da Catedral numerado com o mesmo número do dado**. O espaço de construção está dividido em 3 níveis: a fila mais abaixo corresponde ao nível 1, a segunda fila ao nível 2 e a terceira fila ao nível 3. Você deve respeitar esta regra de construção: Para colocar um cubo num espaço de um certo nível, o espaço de mesmo valor do dado deve existir no nível mais baixo (nota: cabe apenas um cubo por espaço).

Você imediatamente ganha 1 PV e 1 ponto de Influência por cubo que você colocou nos espaços numerados de 1 a 3; e você ganha 1 PV e 2 pontos de Influência por cubo que você colocou nos espaços numerados de 4 a 6.

## 3 Combater os eventos

**Você pode usar um grupo de 1 a 3 dados para combater os eventos que estão ameaçando a cidade. O custo de ativação mostrado no lado esquerdo da carta de Evento define:**

- o tipo de dados que você deve usar para combater o evento,
- o número de cubos que o jogador pode colocar na carta (este número é igual ao valor do grupo de dados, dividido pelo número debaixo do traço de divisão, arredondado para baixo para se chegar ao número inteiro mais próximo).

Coloque seus cubos nas pequenas bandeiras da carta, começando pela bandeira superior esquerda. Para cada cubo colocado na carta, você imediatamente ganha 1 ponto de Influência. É impossível colocar cubos em várias cartas numa única ação sem ativar certas cartas de Atividade militar.

**O número de bandeiras define o número de cubos requeridos para combater o evento (é impossível colocar mais cubos do que a quantidade de bandeiras que estão na carta). Quando o evento for combatido:**

- o jogador que colocou mais cubos ganha o maior valor em PV (o valor que está mais acima). No caso de um empate, os jogadores empatados dividem os PVs do primeiro e do segundo lugar (arredondado para baixo) e qualquer outro jogador que ficou abaixo dos jogadores empatados não recebe nada. Se um jogador for o único com cubos na carta, ele ganha o total de PVs do primeiro + o segundo lugar. Os cubos do jogador neutros são considerados ao se determinar a maioria, então, pode acontecer que o jogador neutro prive os demais jogadores de ganharem PVs.
- o jogador que colocou a segunda maior quantidade de cubos ganha a menor valor em PV. No caso de um empate pelo 2º lugar, os jogadores empatados dividem os PVs do 2º lugar (arredondando para baixo),



***Exemplo:*** *Faye deseja nomear a mão-de-obra representada por 2 dados brancos para a ativar o Padre (Priest). Então, ela usa o dado branco 5 do seu distrito e compra o dado branco 4 de Anna por 4 dinares (porque seu grupo inclui 2 dados).*




1 2 ***Custo para colocar:*** *Faye paga 8 dinares por seu comerciante. Agora que já tem um comerciante na carta, ela não precisa mais pagar 8 dinares para ativá-la e colocar cubos.*

3 ***Custo de Ativação:*** *Seu dados brancos que valem 9 permitem que ela ative a carta de Atividade 3 vezes (9/3 = 3).*

4 ***Efeito:*** *Ela coloca 3 cubos na carta porque ela tem seu efeito atrasado. Mais a frente, no jogo, durante uma ação amarela, Faye pode descartar 1 cubo da carta para se beneficiar com o efeito da carta (+3 para cada dado amarelo no grupo de Faye).*

***Observações:***

- *Se você não tiver um comerciante na carta e se você não puder contatar um, então você não pode ativar a carta.*
- *No final do jogo, o comerciante irá render os PVs indicados no seu espaço*
- *Um único jogador não pode colocar 2 comerciantes na mesma carta de atividade.*
- *Se todos os espaços estiverem ocupados, um jogador pode colocar um comerciante na ilustração da carta, mas ele não ganhará os PVs no final do jogo.*
- *Se contratar um comerciante, você tem que ativar a carta pelo menos uma vez.*
- *Se um comerciante for movido para outra carta de Atividade, seu espaço fica vazio novamente, fica disponível para outros jogadores. Outros cidadãos que já estiverem na carta não podem ser movidos para o espaço que ficou aberto.*



***Exemplo:*** *Geoffrey deseja participar da construção da Catedral com seu dado branco 5, com o dado branco 2 de Faye e com o dado branco 4 de Emily. Então ele paga 6 dinares a cada jogador e compra os seus dados.*

*Ele coloca 1 cubo no espaço 2 e 1 cubo no espaço 5 do primeiro nível. Além disso, ele coloca 1 cubo no espaço 4 do segundo nível. Ele ganha 5 pontos de Influência e 3 PVs.*





***Exemplo:*** *Emily deseja combater o evento de Conflito de Sucessão (Succession Conflict) com seus 3 dados vermelhos (2, 3 e 4).*

*Ela pode colocar 2 cubos nas bandeiras da carta (9/4 = 2).*

*Ela imediatamente ganha 2 pontos de Influência. O evento é combatido porque todas as 5 bandeiras estão cobertas. Emily e Geoffrey ganham cada um 3 PVs já que estão empatados em primeiro lugar. Anna não ganha nada já que ela ficou em 3º lugar. Geoffrey pega a carta porque ele colocou um cubo antes de Emily.*




**Nota:** Quando o evento de Pilhagem (*Marauder*) for combatido, os PVs são distribuídos entre os jogadores como já foi explicado anteriormente, mas ninguém fica com a carta. Os cubos são removidos e o evento está novamente disponível para receber novos cubos em ações futuras.

- os jogadores recuperam seus cubos e colocam-nos em suas reservas pessoais,
- o jogador que colocou a maioria dos cubos leva a carta de evento (se for um jogador neutro, a carta é descartada). No caso de um empate, o jogador empatado que colocou cubos na carta primeiro, fica com a carta. As cartas recebidas podem conceder a você PVs no final do jogo, quando as missões dos personagens forem avaliadas.

### 4 Colocar um cidadão num edifício principal (Palácio, Diocese ou Prefeitura)



**Diferente das outras ações, você sempre usa exatamente um dado para colocar um cidadão num dos edifícios principais.** Você pega um dos seus cidadãos da sua reserva pessoal (se você não tiver nenhum, você tem que contratar um pagando 2 pontos de Influência – veja influência na página 8) ou pega um dos cidadãos que já esteja no tabuleiro e coloca-o no edifício principal correspondente a cor do dado que você escolheu. Um dado vermelho concede acesso ao Palácio; um dado branco, à Diocese; e um dado amarelo, à Prefeitura.

**O valor do dado mostra o local dentro do edifício onde o cidadão deve ser colocado.** Encontre a pequena figura de um dado mostrando o mesmo valor do dado que você jogou. Seu cidadão deve ser colocado lá, conforme detalhado abaixo:

**Na Prefeitura e na Diocese, o novo cidadão é colocado no primeiro espaço da linha que combine.** Se a linha estiver preenchida com outros cidadãos, eles são movidos um espaço para a direita. Se ao empurrar um cidadão para a direita, ele sair da linha, então, coloque o cidadão excluído na ilustração do edifício (Mais de um jogador podem ter cidadãos na ilustração). Nos casos em que há espaços vazios, os cidadãos preenchem o espaço ao serem movidos para a direita.

**No Palácio, os novos cidadãos vão para o espaço que combine.** Se já existir um cidadão lá, ele é excluído e fica na ilustração do Palácio.

**Importante:** Se você já tem um cidadão na ilustração de um edifício, ninguém pode tirar seu cidadão deste edifício; entretanto, você deve recolher seus cidadãos excluídos para a sua reserva pessoal no final do turno, então essa pequena proteção só vale durante o turno atual. Você **não** pode colocar um cidadão, se com essa ação, você acabar excluindo uma cor que já existia na ilustração do edifício.

### 5 Usar a Agricultura



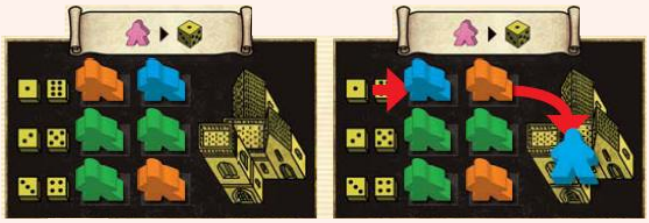
**A atividade de Agricultura permite que você ganhe dinheiro, graças ao trabalho dos camponeses (um grupo de 1 a 3 dados amarelos).** Esta atividade não requer o comerciante. Você ganha o número de dinares igual ao valor total do grupo de dados, dividido por 2 (arredondado para baixo)

### 6 Passar

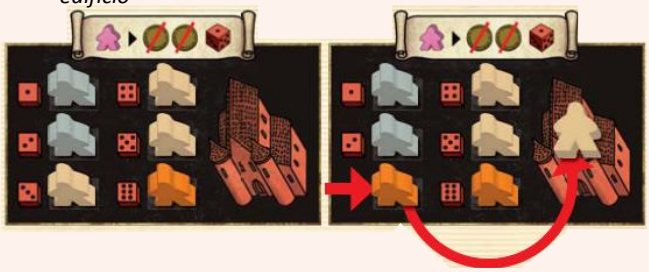
**Se você não quiser executar mais nenhuma ação neste turno, enquanto ainda existam dados na praça da cidade (em qualquer distrito), então você passa e recebe 2 dinares, os quais são colocados no seu distrito.** Durante o resto deste turno, você não pode realizar mais nenhuma ação, mas todo vez que chega a sua vez, você ganha mais 1 dinar que é adicionado ao seu distrito.

***Nota:*** *Se uma abertura se formar ao eliminar uma carta de evento, mova para a esquerda as cartas que estão à direita da abertura. Com esta ação, a abertura será preenchida.*

***Exemplo:*** *Faye compra o dado amarelo 1 de Geoffrey por 2 dinares. Ela coloca um cidadão na linha 1 da Prefeitura, excluindo seu próprio cidadão. Esta ação pode ser uma forma interessante para assegurar uma melhor posição e para evitar que seu cidadão seja excluído por algum outro jogador.*



*Anna compra o dado vermelho 3 do jogador cinza por 2 dinares. Ela coloca um cidadão no espaço 3 do Palácio, excluindo o cidadão de Emily , que fica na ilustração do edifício*



## Fase 5: Fim do turno

**O turno termina depois da ação de um jogador se:**

- todos os jogadores tiverem passado (existem dinares no distrito de cada jogador) ou;
- não exista mais nenhum dado em qualquer um dos distritos na praça da cidade. Os jogadores pegam os dinares dos seus respectivos distritos. Os cidadãos que estiverem na ilustração dos edifícios são devolvidos a reserva pessoal dos seus donos. Os dados que não foram usados são devolvidos a reserva geral. O jogador inicial passa a carta de Jogador Inicial para o seu vizinho da esquerda e o turno seguinte começa.

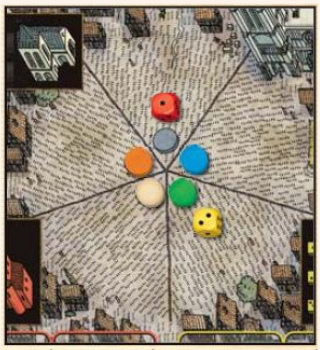
# Influência

**Antes de combater um dado preto, ou executar uma ação, você pode gastar seus pontos de influência de várias formas, além da sua ação principal:**

- **1 ponto:** você pode **jogar novamente** 1 dado do seu distrito (é proibido jogar novamente o dado de outro jogador – mesmo que seja o dado do jogador neutro – mesmo depois de comprá-los),
- **2 pontos:** adicionar um cidadão da reserva geral a sua reserva pessoal,
- **4 pontos:** você pode virar ao contrário (ou seja, 1 vira 6, 2 vira 5 e 3 vira 4) de 1 a 3 dados do seu distrito (é proibido virar o dado de outro jogador – mesmo que seja o dado do jogador neutro). Os dados escolhidos são virados para que fique a mostra seu lado posto, mantendo em mente que a soma dos lados opostos de um dado é sempre 7. Os dados virados podem ser de cores diferentes. **É possível executar várias vezes essas ações na ordem que desejar.**

***Nota: você não pode nunca ter mais do que 20 pontos de Influência: qualquer ganho acima disso é perdido.***

**Exemplo:** Há 2 dados nos distritos da cidade: um dado vermelho 1 no distrito do jogador neutro e um dado amarelo 2 no distrito do jogador Geoffrey. É a vez do Geoffrey e ele escolhe jogar novamente seu dado usando 1 ponto de Influência: ele joga e tira 1. Ele poderia pagar outro ponto de Influência e jogar o dado novamente, pela segunda vez, mas ele prefere virar seu dado, usando 4 pontos de Influência: seu 1 vira um 6. Com este dado, ele escolhe colocar 2 cubos no evento de Pilhagem, que vale para o jogador 2 pontos de Influência.



# Fim do Jogo

***O jogo termina no final do turno em que as últimas cartas de evento vermelhas entrarem no jogo.***

**Em adição aos marcadores de Pontos de Vitória recebidos durante o jogo, cada jogador:**

- **ganha 1 PV** por carta de evento não combatida na qual o jogador esteja presente (inclusive a Pilhagem),
- **ganha os PVs** indicados nos espaços ocupados por seus cidadãos nas cartas de Atividade,
- **perde 2 PVs** por cada um dos 3 níveis da catedral no qual o jogador não tenha nenhum cubo,
- **revela sua carta de Personagem**. Cada Personagem avalia todas as famílias, checando seu desempenho na missão do personagem. Cada carta de Personagem no jogo gera recompensas (PVs) para cada jogador de acordo com os critérios da carta de Personagem.

Já que cada carta gera recompensas a todos os jogadores, é muito importante tentar descobrir quais personagens os outros jogadores têm. De modo parecido, é importante blefar um pouco para despistar os demais jogadores. Se os outros jogadores não conseguirem descobrir a missão do seu personagem, pode acontecer deles estarem trabalhando duro para conseguir PVs e ao mesmo tempo podem estar lhe ajudando um pouco.
**O vencedor é o jogador com mais PVs.**

***Nota:*** *Durante o jogo, os PVs ficam escondidos. Para aumentar o suspense durante a contagem final, para cada tipo de pontuação, cada jogador deveria fazer pilha de 10 PV à frente de si. Com esta ação fica mais fácil comprar a pontuação dos jogadores.*

Designers: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges** e **Alain Orban** • Ilustrações e Gráficos: **alexandre-roche.com**
Edição das Regras: **Sébastien Dujardin** • Tradução para o Inglês: **Nathan Morse**
Tradução para o português-br: **Daniel Portugal**

**Agradecimentos**
Aos designers, jogadores de teste e revisores que contribuíram para a realização do jogo, que acreditamos que não ficaram ofendidos: Infelizmente é impossível listar todos!
A editora também gostaria de agradecer a Xavier e Alain pela confiança e pelos bons momentos durante a criação deste jogo e também sua esposa pelo seu indispensável apoio.

© 2010 Pearl Games