Resumo do jogo

Keyflower é um jogo para dois a seis jogadores, jogado ao longo de quatro rondas. Cada ronda representa uma estação do ano: primavera, verão, outono e finalmente inverno. Cada jogador começa o jogo com um bloco 'casa' e uma equipa inicial de oito trabalhadores azuis, vermelhos e amarelos. Os trabalhadores da mesma cor são utilizados pelos jogadores para licitar por blocos para adicionar às suas vilas. Alternativamente, os trabalhadores da mesma cor também podem ser usados para gerar recursos, habilidades, trabalhadores adicionais e pontos de vitória, não só dos blocos do próprio jogador como também dos blocos dos seus adversários e de novos blocos, que se encontram a ser leiloados.

Na primavera, verão e outono, chegarão mais trabalhadores a bordo do Keyflower e de outros navios similares e alguns desses trabalhadores possuem habilidades para trabalhar os recursos principais como o ferro, pedra e madeira. No Inverno, os jogadores escolhem os blocos de Vila para leiloar. Cada um destes oferece pontos de vitória por certas combinações de recursos, habilidades e trabalhadores.

O Keyflower apresentará vários desafios aos jogadores e cada jogo será diferente graças à seleção de blocos de vila que surgem em cada um. Ao longo do jogo, os jogadores terão de estar atentos para aproveitarem as oportunidades para melhor utilizar os seus recursos, capacidade de transporte e desenvolvimento, habilidades e trabalhadores.

Regras rápidas

Resumo do jogo

O jogo é jogado ao longo das quatro estações do ano. Cada jogador inicia o jogo com um bloco casa e oito trabalhadores.

Os trabalhadores são usados para licitar blocos que podem ser adicionados à vila, de forma a gerar recursos.

Em cada estação, chegam mais trabalhadores a bordo do Keyflower e de outros navios similares, sendo adicionados novos blocos para leilão.

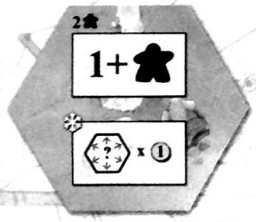
O jogador cuja vila e trabalhadores gerarem mais pontos de vitória, vence o jogo.

Keyflower

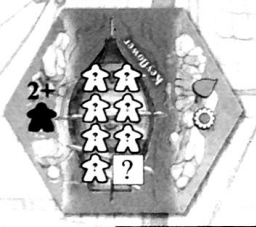
Componentes e Key (legenda)

64 blocos grandes hexagonais:

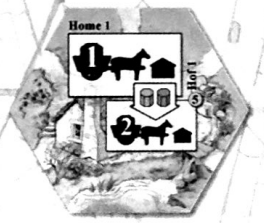
4 Blocos de Turno



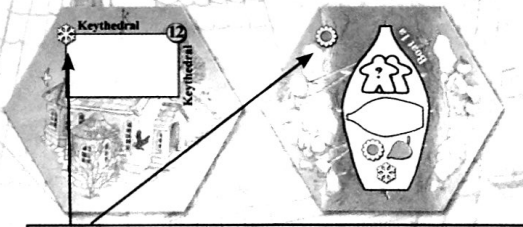
6 Blocos Navio



6 Blocos Casa



48 Blocos Vila (incluindo 4 blocos de navio de verão)



Existem 12 blocos de vila por cada uma das quatro estações. Os blocos de cada estação estão identificados com um símbolo: primavera, verão, outono e inverno.

48 Fichas de Habilidad



16 Bigornas 16 Picaretas 16 Serras

Ficha escolhida pelo jogador. = Ficha do mesmo tipo. ? Ficha de tipo aleatório.

120 marcadores de recurso (octogonais em madeira)



= 48 de ouro (amarelos)
= 24 de ferro (pretos)
= 24 de pedra (cinzentos)
= 24 de madeira (castanhos)

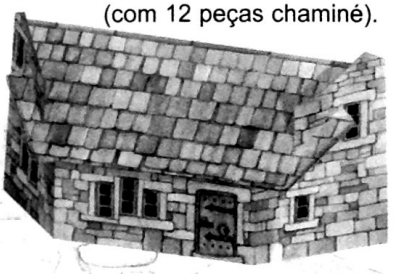
O Ouro pode ser usado para substituir qualquer outro recurso, em qualquer momento no jogo, até em termos de pontuação. Por norma, o Ouro vale um ponto por marcador no final do jogo.

= Marcador escolhido pelo jogador.
= Marcador do mesmo tipo.

12 Sacos de plástico.

1 Saco preto
(para guardar os trabalhadores).

6 Biombos casa
(com 12 peças chaminé).



141 Trabalhadores de madeira ('keyples'):



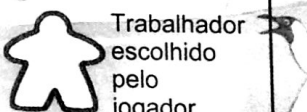
40 Azuis 20 Verdes



40 Vermelhos 40 Amarelos



1 Roxo 'a acenar', que representa o jogador inicial.



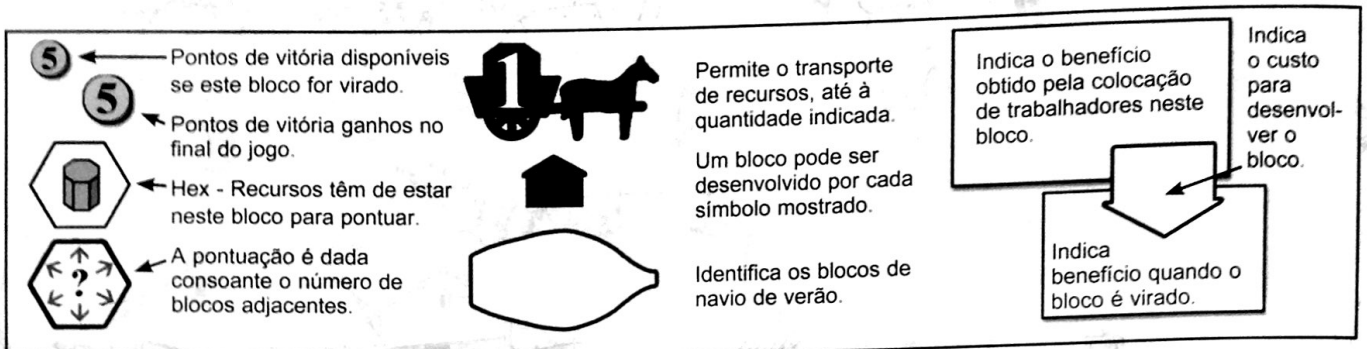
Trabalhador escolhido pelo jogador.



Trabalhador do mesmo tipo.



Trabalhador de tipo aleatório.



Preparação (As letras correspondem à ilustração abaixo)

Ⓐ Coloca no saco preto os trabalhadores **azuis**, **vermelhos** e **amarelos**.

Ⓑ Coloca os **trabalhadores verdes** ao lado da superfície de jogo.

Ⓒ Separa os **marcadores de recurso** por tipo, para formar uma provisão geral, ao lado da superfície de jogo.

Ⓓ Coloca as **fichas de habilidade**, com a face para baixo, ao lado de jogo.

Ⓔ Cada jogador recebe um **biombo**. Estes devem ser construídos cuidadosamente, usando as peças de chaminé para fixar as paredes e tetos.

Ⓕ Cada jogador tira, aleatoria e secretamente, **oito trabalhadores do saco**, para que as cores tiradas não sejam reveladas aos outros jogadores. O jogador coloca-os atrás do seu biombo.
Separa os **blocos grandes hexagonais** por tipo: casa (6), navio (6), ordem de turno (4), primavera (12), verão (12), outono (12) e inverno (12) (existem sacos suficientes para armazenar, separadamente, cada tipo).

Ⓖ Cada jogador recebe um **bloco 'casa' de forma aleatória**. Este bloco casa é colocado à frente do biombo do jogador e deve ser alcançável pelos jogadores.

Ⓗ O jogador que recebeu o bloco casa com o menor número recebe o **trabalhador roxo de jogador inicial**.

Ⓘ O número de **navios** a usar no jogo depende do número de jogadores. Cada bloco de navio está assinalado na face inicial (face para cima) para indicar em que jogo é utilizado. O número de blocos de navio é igual ao número de jogadores. Coloca os blocos de navio relevantes numa fila, no limite da superfície de jogo, com face que indica o número de jogadores para cima, e orientados para o centro da superfície de jogo (os jogadores devem usar a oportunidade para se familiarizarem com as oportunidades de pontuação, mostradas no verso dos blocos que estarão disponíveis para leilão no inverno). Coloca os **trabalhadores** e **fichas de habilidade** indicados em cada bloco de navio ao lado ou sobre o mesmo.



O lado e o número dos **blocos de ordem de turno** usados no jogo também depende do número de jogadores. Cada um destes blocos está assinalad para indicar se é usado e de que lado é usado.



Ⓙ Coloca os blocos de ordem de turno numa fila, ao lado dos blocos de navio, mas mais próximos do centro da superfície de jogo, com a face assinalada com o número de jogadores em jogo para cima e orientados para o centro da superfície de jogo.

Coloca o número de **blocos de primavera** indicado na tabela abaixo, no centro da superfície de jogo. Coloca-os com a face que be dois ou três **blocos de inverno** (com a face para baixo), como indicado na tabela abaixo. Os jogadores podem ver os verso dos blocos, mas não devem mostrá-los aos restantes jogadores.

Consoante o número de jogadores, cada jogador recebe dois ou três blocos de inverno (com a face para baixo), como indicado na tabela abaixo. Os jogadores podem ver os verso dos blocos, mas não devem mostrá-los aos restantes jogadores.

Quaisquer blocos excedentes de casa, navio, ordem de turno, primavera e inverno são devolvidos à caixa e não serão usados no jogo.

Coloca os doze **blocos de verão** e os **doze blocos de outono** em dois montes separados, serão usados mais tarde.

O número de blocos hexagonais grandes usados no jogo é o seguinte:

Jogadores	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
Casa	2	3	4	5	6
Navio	2	3	4	5	6
Ordem de Turno	1	2	3	4	4
Primavera, Verão e Outono	6	7	8	9	10
Inverno ***por jogador***	3	3	3	2	2
Inverno ***introduzidos***	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

Preparação
Coloca os trabalhadores **azuis**, **vermelhos** e **amarelos** no saco.

Coloca os **trabalhadores verdes**, **marcadores de recurso** e **fichas de habilidade** ao lado da superfície de jogo.

Cada jogador recebe um **biombo**.

Cada jogador tira, secretamente, **oito trabalhadores** do saco.

Organiza os **blocos grandes hexagonais** por tipo: casa, navio, ordem de turno, primavera, verão, outono e inverno.

Cada jogador recebe um **bloco casa**. O jogador que recebeu o bloco com menor número recebe o **trabalhador roxo de jogador inicial.**

Coloca, numa fila, tantos **blocos de navio**, quantos os jogadores em jogo, no limite da superfície de jogo. Coloca o número indicado de **trabalhadores** e **fichas de habilidade** sobre ou ao lado dos blocos de navio.

Coloca, numa fila, tantos **blocos de ordem de turno**, quantos os indicados na tabela abaixo, ao lado dos blocos de navio mas mais perto do centro da superfície de jogo. Coloca a face assinalada com o número de jogadores para cima.

Coloca, no centro da superfície de jogo, tantos **blocos de primavera**, quantos os indicados na tabela abaixo. Coloca a face com o ícone de primavera para cima.

Cada jogador recebe dois ou três **blocos de inverno**, com a face para baixo, como indicado na tabela abaixo.

Coloca os **blocos de verão** e **de outono** em dois montes separados, que serão usados mais tarde.

Verifica a tabela à esquerda para determinar o número de blocos que serão usados consoante o número de jogadores em jogo.

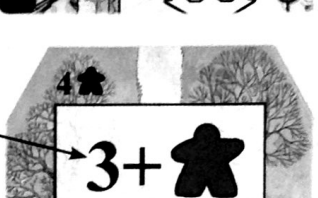
Início da estação



Depois da fase de preparação, os jogadores estão prontos para começar o jogo. O jogador que recebeu o **bloco casa com o menor número** inicia o jogo na **primavera** e recebe **trabalhador roxo de jogador inicial.**

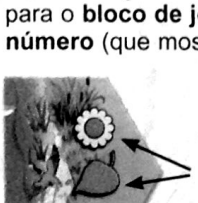
Início da estação

O jogador que recebeu o bloco casa com menor número inicia o jogo na **primavera**, e recebe o **trabalhador roxo de jogador inicial**.



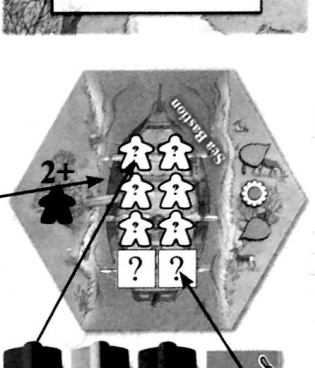
No **verão**, **outono** e **inverno**, o jogador inicial dessa estação é o jogador que venceu a licitação para o **bloco de jogador inicial de maior número** (que mostra o trabalhador de jogador inicial) na estação anterior.

No **verão**, **outono** e **inverno**, o jogador inicial dessa estação é o jogador que venceu a licitação para o bloco de jogador inicial de maior número, na estação anterior.



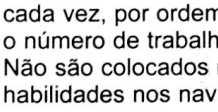
No **verão**, **outono** e **inverno**, vira os **blocos de navio** ao contrário, onde for apropriado, para que o ícone que representa essa estação esteja visível.

Vira os **blocos de navio**, para que seja visível o ícone que representa uma nova estação.



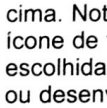
No **verão** e **outono** coloca nos blocos de navio, tantos trabalhadores (do saco) e fichas de habilidade, quantos os indicados em cada bloco. No cenário invulgar em que não existam trabalhadores suficientes no saco, preenche os navios com um trabalhador de cada vez, por ordem, mas nunca ultrapassando o número de trabalhadores impresso no bloco. Não são colocados novos trabalhadores ou habilidades nos navios no **inverno**.

No **verão** e **outono** coloca novos trabalhadores e habilidades nos blocos de navio.



No **verão** e **outono**, coloca, no centro da superfície de jogo, o número de blocos de vila indicado na tabela da página 2. Coloca a face com o ícone de estação para cima. Nota que os quatro blocos de navio de verão, se escolhidos, têm um ícone de verão em ambas as faces. A face que fica para cima nestes blocos é escolhida aleatoriamente (os blocos de navio de verão não podem ser virados ou desenvolvidos). Quaisquer blocos que sobrem são colocados de volta na caixa e não são usados durante o jogo.

No **verão** e **outono** coloca no centro da superfície de jogo, o número de **blocos de vila** indicado na tabela da página 2.



No **inverno**, cada jogador escolhe um ou mais dos blocos de inverno que receberam na fase de preparação (colocar estes blocos 'no punho' é o método sugerido para realizar esta ação). O número de blocos escolhido é então revelado simultaneamente e são colocados, ainda com a face para baixo, num monte no centro da superfície de jogo. Estes blocos são baralhados (se existirem mais que dois jogadores), ainda com a face para baixo, e depois virados e dispostos da mesma forma que os blocos das estações anteriores, mas de forma a que nenhum jogador saiba quais os blocos escolhidos por cada jogador. Coloca quaisquer blocos não jogados na caixa.

No **inverno**, cada jogador escolhe um ou mais blocos de inverno que receberam na fase de preparação.

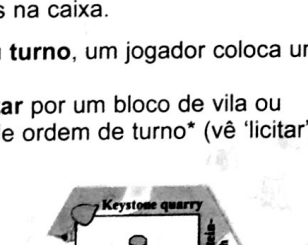
No seu turno, um jogador coloca um ou mais trabalhadores num único local, para:

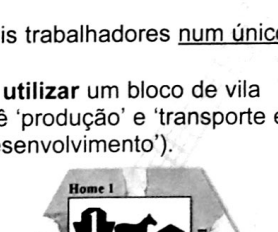
1. **Licitar** por um bloco de vila ou bloco de ordem de turno* (vê 'licitar')
2. **utilizar** um bloco de vila (vê 'produção' e 'transporte e desenvolvimento').

No seu turno, o jogador coloca um ou mais trabalhadores num local para:

1. **Licitar** por um bloco de vila ou bloco de ordem de turno, ou

2. **Utilizar** um bloco de vila.





* Nota que não se licita para os blocos de navio diretamente com trabalhadores. Os conteúdos dos navios são escolhidos pela ordem que os jogadores rrematara (licitação bem sucedida), para os blocos de ordem de turno.

Em cada estação, a ordem segue o sentido horário, até que todos os jogadores tenham passado sucessivamente. Logo, um jogador que passou pode realizar mais ações, desde que todos os outros jogadores não tenham passado.

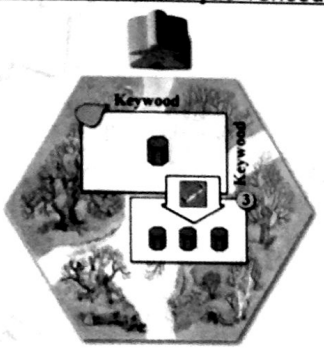
O jogo segue o sentido horário até que todos os jogadores tenham passado.

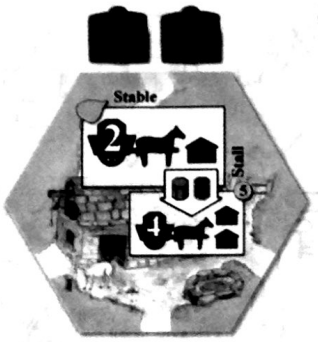
Licitação

Blocos de vila

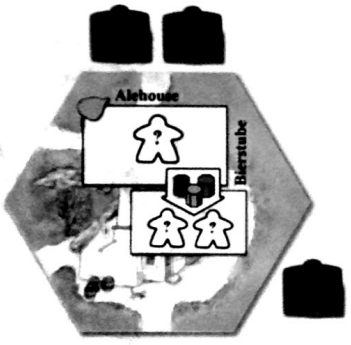
Para incorporar blocos de vila na sua vila, o jogador tem de vencer um leilão desses blocos, licitando mais trabalhadores que todos os outros jogadores.

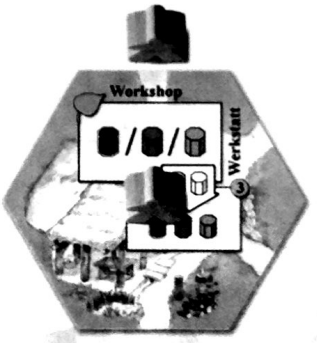
1. Um jogador escolhe em qual bloco de vila ou bloco de ordem de turno que quer licitar e coloca um ou mais trabalhadores no seu lado do bloco. Os trabalhadores são tirados de trás do biombo do jogador ou de outra licitação perdida. Um jogador não pode remover trabalhadores se os mesmos compuserem uma licitação vencedora.





2. Todos os trabalhadores usados na licitação por um bloco têm de ser da mesma cor que quaisquer outros que cerquem o bloco (como fazendo parte de uma licitação) ou estejam no bloco (que tenham sido colocados para usar esse bloco).





3. Se o bloco já tiver uma licitação de outro jogador, a licitação tem de ser maior que a anterior. Não existe limite de trabalhadores que podem ser usados quando se licita.

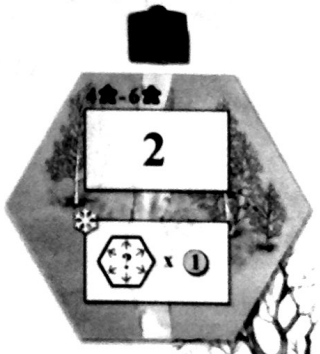
4. O turno de um jogador pode consistir em adicionar mais trabalhadores a uma licitação vencedora.

5. Se os trabalhadores forem superados (licitação ultrapassada), podem ser movidos para outro espaço, mas têm de se manter juntos. Quando move trabalhadores superados, o jogador pode juntar-lhes outros trabalhadores perdedores ou de trás do seu biombo. Os trabalhadores não podem ser movidos de volta ao biombo.

Blocos de ordem de turno

Os jogadores também podem colocar trabalhadores no seu lado dos blocos de ordem de turno, para licitar nestes blocos. Estes blocos não são adicionados à vila do jogador, exceto no final do inverno. Ao invés disso, os blocos de ordem de turno determinam a ordem pela qual os jogadores escolherão tirar os trabalhadores e fichas de habilidade dos barcos assim como para determinar o jogador inicial da próxima estação.

Um jogador pode licitar em mais do que um bloco de ordem de turno, mas apenas recebem os trabalhadores e fichas de habilidade de um navio. No **inverno** eles vão receber cada um dos blocos de ordem de turno em que ganharam o leilão.



Licitação

Um jogador licita por um bloco de vila colocando um ou mais trabalhadores no seu lado do bloco.

Todos os trabalhadores usados na licitação têm de ser da mesma cor de quaisquer trabalhadores que já cerquem ou que estejam colocados no bloco

O número de trabalhadores utilizados numa licitação têm de ser maior que qualquer licitação anterior sobre esse bloco.

Se os trabalhadores forem superados (licitação ultrapassada) podem ser movidos para outro local, mas têm de se manter juntos

Blocos de ordem de turno

Licita-se sobre os blocos de ordem de turno da mesma forma que os blocos de vila.

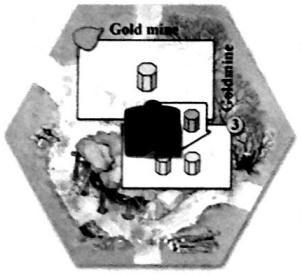
Os blocos de ordem de turno determinam a ordem em que os jogadores vão escolher receber os trabalhadores e fichas de habilidade dos navios e o jogador inicial da próxima estação.

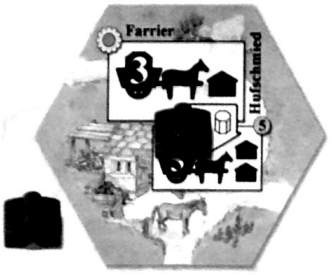
Produção

Um jogador pode adquirir recursos, habilidades, trabalhadores adicionais e pontos de vitória colocando trabalhadores nos blocos da sua vila, em vilas de outros jogadores e (exceto no inverno) nos blocos da estação atual, que se encontram a ser leiloados.

Se um bloco estiver a ser usado pela primeira vez numa estação, então o jogador coloca, por norma, um* trabalhador no bloco.

Se o bloco for da estação atual e consequentemente, está a leilão, o trabalhador colocado no bloco tem de ser da mesma cor de qualquer outro que já tenha sido usado para licitar sobre esse bloco, se aplicável.





Um jogador pode usar um bloco que já foi usado colocando dois* trabalhadores da mesma cor do trabalhador colocado anteriormente. Um jogador pode usar um bloco uma terceira vez colocando três* trabalhadores da mesma cor dos trabalhadores colocados anteriormente. O máximo de trabalhadores que podem ser colocados num bloco, numa estação, é 6.



Quando um jogador usa o bloco recebe imediatamente o benefício indicado no mesmo.

1. Quaisquer recursos gerados na vila do próprio jogador são colocados no bloco que gera os recursos.

2. Quaisquer recursos gerados na vila de outro jogador ou de um bloco que esteja a leilão são colocados no bloco casa do jogador.

3. Quaisquer fichas de habilidade geradas são tiradas do monte com face para baixo e colocadas atrás do biombo do jogador.

4. Quaisquer trabalhadores 'brancos' gerados são tirados aleatoriamente do saco e colocados atrás do biombo do jogador.

5. Quaisquer trabalhadores verdes gerados são tirados aleatoriamente do saco e colocados atrás do biombo do jogador.

* Um jogador pode usar mais trabalhadores que os necessários, por exemplo, se estiver a realocar trabalhadores de uma licitação perdida, que não podem ser divididos, ou para prevenir que outros jogadores usem um bloco. Cada uso de um bloco requer pelo menos um trabalhador a mais do que o uso anterior. Portanto, se a fase inicial é com 2 trabalhadores, não 1, então o próximo uso terá um custo mínimo de três trabalhadores, perfazendo um total de 5 trabalhadores. Nesta instância, o bloco não pode ser usado uma terceira vez nessa estação, dado que o número máximo de trabalhadores permitidos numa estação é 6. Se a fase inicial for de 3 ou mais trabalhadores, não é possível usar esse bloco novamente durante a estação.

No caso invulgar de não existirem recursos suficientes, trabalhadores ou fichas de habilidade que estejam a ser gerados, o jogador só recebe a quantidade disponível. No caso de trabalhadores, os jogadores podem sentir o conteúdo do saco para determinar quantos trabalhadores lá existem antes de licitarem sobre um bloco. O número restante de trabalhadores verdes, recursos e fichas de habilidade pode ser visto pelos jogadores antes das licitações. Um jogador não pode procurar trabalhadores verdes no saco se a provisão visível estiver esgotada.

Produção

Os trabalhadores de um jogador podem ser colocados nos blocos da vila desse jogador, nas vilas de outros jogadores e nos blocos que estão a leilão.

Se um bloco estiver a ser usado pela primeira vez, por norma, o jogador coloca um trabalhador no bloco.

Se o bloco estiver a leilão, então o trabalhador colocado no bloco tem de ser da mesma cor que quais quer outros que tenham sido utilizados para licitar sobre o bloco.

Um jogador pode usar um bloco para produção, uma segunda vez, colocando dois trabalhadores no bloco, e uma terceira vez, colocando três trabalhadores no bloco. Estes têm de ser da mesma cor que quaisquer outros aí colocados anteriormente.

O número máximo de trabalhadores que se podem colocar num bloco durante uma estação é 6.

1. Recursos gerados na vila do próprio jogador são colocados no bloco que gera os recursos.

2. Recursos gerados noutro lado qualquer são colocados no bloco casa do jogador.

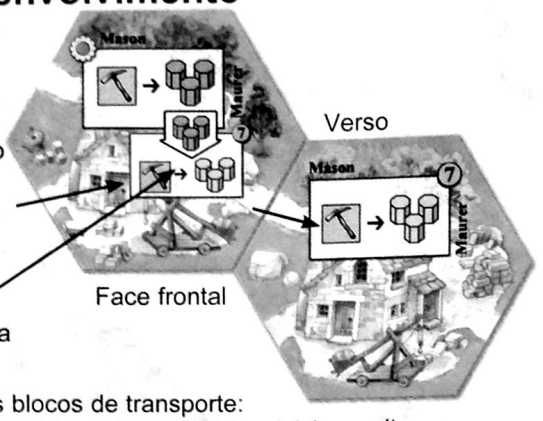
3. Fichas de habilidade geradas são colocadas atrás do biombo do jogador.

4. 5. Quaisquer trabalhadores gerados são colocados atrás do biombo do jogador.

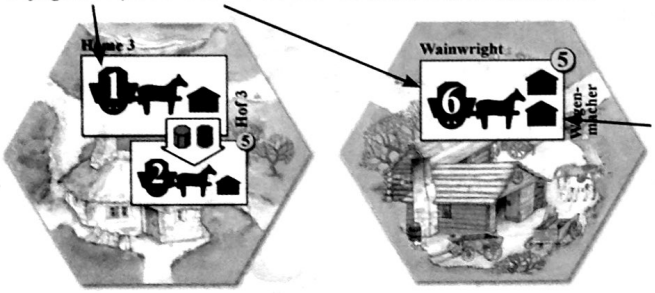
Transporte e Desenvolvimento

Os blocos de vila (exceto os navios de verão e blocos de inverno) podem ser desenvolvidos, virando-os para o seu verso. O conteúdo da caixa no verso pode ser visto na face frontal, na caixa pequena inferior.

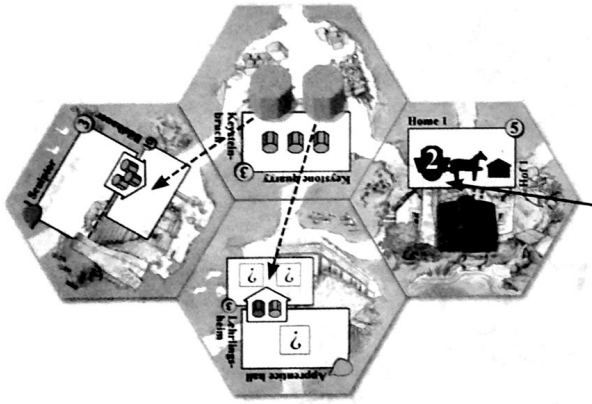
O custo de desenvolvimento é mostrado na caixa de desenvolvimento (seta entre a caixa superior e inferior).

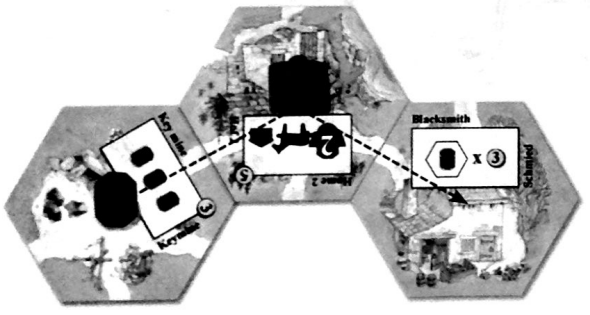


O bloco casa do jogador e os blocos de transporte: ferrador (*Farrier*), estábulo (*Stable*) e carroça (*Wainwright*) permitem o transporte de recursos e o desenvolvimento de blocos. Para desenvolver um bloco o jogador coloca um trabalhador num dos blocos de transporte (ou dois ou três se o bloco de transporte já tiver sido usado nessa estação). O jogador pode mover-se até ao número de recursos indicado no bloco de transporte e pode desenvolver um ou dois blocos de vila na sua própria vila, como indicado pelos ícones de desenvolvimento.



O transporte de recursos tem de ser feito ao longo de estradas. O número de recursos indicado no bloco de transporte pode ser dividido por um ou mais recursos. Por exemplo, se a capacidade de transporte é dois, então dois recursos podem ser movidos ao longo de uma estrada, para um bloco(s) adjacente(s) ou...





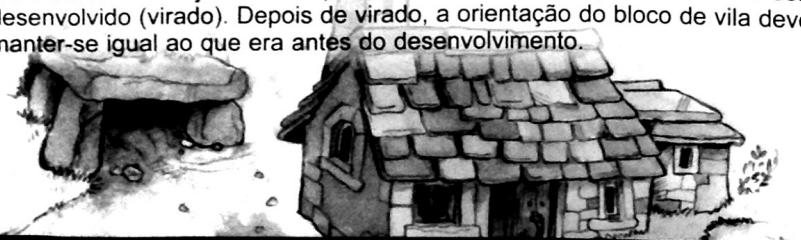
um recurso pode ser movido por dois blocos.

Recursos necessários para o desenvolvimento têm de estar no bloco de vila quando o desenvolvimento é realizado. Os recursos usados são devolvidos à provisão geral.

As fichas de habilidade necessárias para o desenvolvimento são retiradas de trás do biombo do jogador e colocadas com a face para baixo no fornecimento geral.

Quaisquer recursos não necessários para o desenvolvimento e trabalhadores (se o bloco de vila já foi usado) mantêm-se no bloco depois do mesmo ser desenvolvido (virado). Depois de virado, a orientação do bloco de vila deve manter-se igual ao que era antes do desenvolvimento.





Transporte e Desenvolvimento

Os blocos de vila podem ser desenvolvidos virando-os para o verso.

O custo de desenvolvimento é mostrado na caixa de desenvolvimento.

Para transportar recursos e/ou desenvolver blocos, coloca um ou mais trabalhadores num dos blocos casa ou de transporte. Estes blocos indicam quantos recursos podem ser movidos e quantos blocos podem ser desenvolvidos.

O transporte de recursos deve ser feito ao longo de estradas.

O número de recursos indicado no bloco de transporte pode ser dividido entre um ou mais recursos.

Os recursos necessários para o desenvolvimento devem estar no bloco de vila quando o desenvolvimento é realizado.

As fichas de habilidade necessárias para o desenvolvimento têm de ser tiradas de trás do biombo do jogador.

Os recursos que não forem necessários para o desenvolvimento mantêm-se no lugar no bloco desenvolvido. A orientação do bloco deve ser igual à anterior ao desenvolvimento.

Fim da Estação

A estação termina quando todos os jogadores tiverem passado sucessivamente. A seguir ocorre o seguinte:

1. Licitações sem sucesso.
Todos os jogadores recolhem os trabalhadores que jogaram e que formam licitações perdidas, devolvem-nos aos biombos.

2. Blocos de vila que não foram licitados.
Quaisquer blocos de vila não licitados são removidos e colocados na caixa do jogo. Quaisquer trabalhadores (incluindo verdes) nesses blocos são colocados no saco.

3. Recolher blocos de vila com licitações vencedoras.
Começando com o jogador inicial (para evitar confusão) e seguindo no sentido horário, cada jogador:

a. Recolhe os blocos de vila onde tem a licitação vencedora e <u>todos os trabalhadores colocados neles</u>.

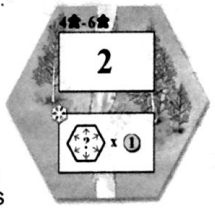
b. Coloca os trabalhadores usados nas licitações vencedoras no saco (incluindo verdes).

4. Recolher trabalhadores da vila casa.
Quaisquer trabalhadores usados em blocos na vila do jogador são mantidos e colocados atrás do biombo do jogador (nota que os trabalhadores colocados atrás do biombo no inverno estão disponíveis para o jogador em termos de pontuação final).

5. **Blocos de ordem de turno.**
a. <u>Primavera, verão e outono</u>:



i. O jogador que ganhou o bloco de ordem de turno com número 1 recebe os trabalhadores e fichas de habilidade do navio à sua escolha. Os trabalhadores e fichas de habilidade são colocados atrás do biombo do jogador.



ii. O(s) jogador(es) que ganharam os blocos de turno dois, três e quatro (se aplicável) fazem o mesmo, pelo sentido horário a partir do novo jogador inicial e seguidos dos jogadores que não ganharam um bloco de ordem de turno. Se nenhum jogador licitou no bloco de novo jogador inicial, o atual jogador inicial mantêm-se, para efeitos de recolha de conteúdo de navios. Um jogador só pode recolher o conteúdo de um navio, mesmo que vença licitações para mais do que um bloco de ordem de turno.



iii. Por norma, um jogador terá vencido o leilão do bloco de ordem de turno que mostra o jogador inicial roxo. Quando esse bloco for resolvido, o jogador inicial muda imediatamente para esse jogador. Esse jogador recebe o marcador roxo de jogador inicial.

iv. Se nenhum jogador licitou no bloco de ordem de turno com o ícone de jogador inicial então, depois de todos os jogadores terem tirado os seus trabalhadores e fichas de habilidade, o jogador à esquerda do jogador inicial torna-se no novo jogador inicial, recebendo o marcador roxo de jogador inicial.

v. Coloca os trabalhadores usados nas licitações para os blocos de ordem de turno no saco (incluindo verdes).

b. <u>Inverno</u>

i. Não há novos trabalhadores ou fichas de habilidade que chegam nos navios.

ii. O jogador que ganhou o leilão para o bloco de ordem de turno de número 1 recebe esse bloco e um bloco de navio à sua escolha. O(s) jogador(es) que venceram os leilões para os blocos de ordem de turno de números dois, três e quatro (se aplicável) fazem o mesmo. Se um jogador ganhar mais que um bloco de ordem de turno, recebe-os todos mas <u>não</u> tira um segundo bloco de navio.

iii. Depois, no sentido horário a partir do novo jogador inicial, qualquer jogador que não tenha ganho um bloco de ordem de turno escolhe um navio dos que sobraram. Na eventualidade de nenhum jogador ter licitado no bloco de jogador inicial no inverno, o atual jogador inicial mantém-se para efeitos de escolha de blocos de navio, de seguida, o marcador de jogador inicial passa para o jogador à esquerda do jogador inicial.

iv. Os blocos de ordem de turno e blocos de navio são adicionados às vilas dos jogadores.

Final da Estação

1. Recolhe trabalhadores que fazem parte de **licitações perdidas**.

2. Remove quaisquer blocos de vila **que não foram licitados**.

3. No sentido horário, cada jogador:

a. **Tira os blocos** que venceram em leilão e <u>os trabalhadores lá colocados</u>.

b. Coloca os trabalhadores usados nas licitações vencedoras no saco.

4. **Recolhe os trabalhadores utilizados** nos blocos na vila do jogador e coloca-os atrás do biombo do mesmo.

5a. **Blocos de ordem de turno** (primavera, verão e outono):

Pela sequência de blocos de ordem de turno, os jogadores tiram os trabalhadores e fichas de habilidade dos navios escolhidos.

O jogador que venceu o leilão do bloco de ordem de turno que mostra o jogador inicial roxo recebe o marcador de jogador inicial roxo.

5b. **Blocos de ordem de turno** (inverno).

Pela sequência numérica de blocos de ordem de turno, os jogadores tiram os blocos de ordem de turno que licitaram com sucesso e um (e um só) dos restantes barcos.

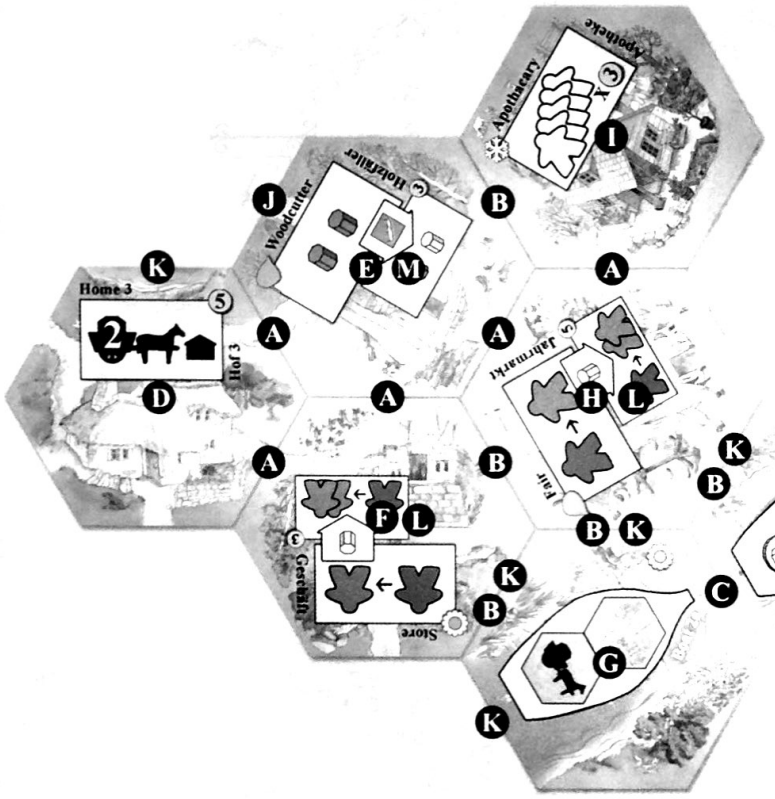
Qualquer jogador que não tenha ganho um bloco de ordem de turno escolhe um navio dos que sobrarem.

Os blocos são adicionados às vilas dos jogadores.

6. **Expandir as Vilas.**

Os jogadores adicionam, simultaneamente à sua vila, os blocos de vila, e, no inverno, também os blocos 'ordem de turno' e 'navio'.

Os lados de quaisquer blocos que são colocados adjacentemente uns aos outros: (A) estrada, (B) sem estrada e (C) água têm de corresponder. Nota que os (D) blocos casa têm cinco estradas cada, (E) os doze blocos primavera têm quatro estradas, (F) os 8 blocos de verão têm três estradas cada, (G) os 4 blocos navio de verão não têm estradas, (H) os 12 blocos de outono têm d uas estradas e os (I) 12 blocos de inverno têm apenas uma estrada cada



(J) Nos jogos de 3 a 6 jogadores é recomendado que os jogadores não coloquem blocos com estradas de modo a impedir que os blocos sejam colocados junto ao lado de água, do seu bloco casa, porque isso impedirá que pontuem um bónus do bloco de navio Sea Breese (Brisa Marítima), caso o adquirem.

(K) Nota que os blocos de navio (incluindo os quatro navios de verão) não têm de ser colocados de forma a que a água se ligue.

Nota que os recursos só podem ser transportados ao longo de estradas ou, se obtidos fora da vila dos jogadores, diretamente para o bloco casa. Os jogadores devem então colocar (L) esses blocos que requerem recursos para ser desenvolvidos, perto dos (M) blocos de produção de recursos, quando possível.

Assim que colocados, os blocos não podem ser reposicionados.

Expandir as Vilas

Os jogadores adicionam simultaneamente blocos à sua vila..

Os lados de quaisquer blocos colocados adjacentemente têm de corresponder.

Os blocos de navio não têm de ser colocado de forma a que os lados de água se liguem.

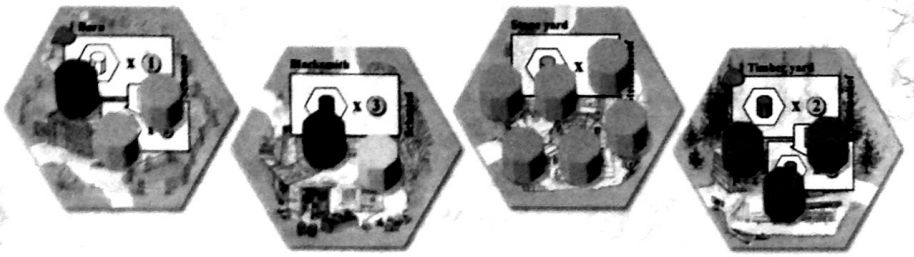
Os recursos apenas podem ser transportados ao longo de estradas. Se os recursos forem obtidos fora da vila do jogador, são transportados diretamente para o bloco casa do jogador.

Assim que são colocados, os blocos não podem ser reposicionados.

Pontuação Final

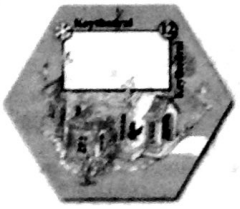
O jogo termina no final do inverno.

Agora, os jogadores pontuam consoante os blocos na sua vila e os seus marcadores de ouro.

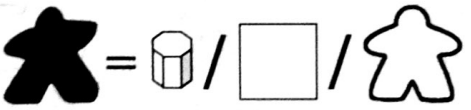


Só os recursos que tenham sido colocados nos blocos de outono **celeiro** (*Barn*), **ferreiro** (*Blacksmith*), **pedreira** (*Timber Yard*) e **serração** (*Stone Yard*) durante o jogo podem ser mantidos para efeitos de pontuação. O ouro pode ser usado como substituto de outros recursos no celeiro, ferreiro, pedreira e serração se tiver sido transportado para esses blocos durante o jogo. Contudo, se o ouro for usado nesses blocos, o mesmo não pontua um ponto por ser ouro, dado que cada item é apenas pontuado uma vez. Os recursos que restem no celeiro, ferreiro, pedreira e serração não contam para outros blocos de pontuação de recursos: o joalheiro (*Jeweller*), guilda dos mercadores (*Mercer´s Guild*), moinho de água (*Watermill*) e moinho de vento (*Windmill*).

Todos os outros recursos, habilidades e trabalhadores podem ser atribuídos como for necessário aos outros blocos de pontuação. Não é necessário transporte. Cada item só pode ser pontuado uma vez e apenas pode ser atribuído a um bloco de bónus. Por exemplo, um trabalhador não pode ser atribuído tanto ao farmacêutico como à guilda dos artífices e um recurso não pode ser atribuído ao moinho de vento e ao moinho de água.



Para todos os blocos de pontuação, à <u>exceção</u> da **Keythedral**, os bónus de final de jogo podem ser pontuados várias vezes, se o jogador tiver recursos, habilidades ou trabalhadores suficientes.



Em termos de pontuação, o **marcador de jogador inicial roxo** pode ser declarado pelo jogador com a licitação vencedora, como um recurso, habilidade ou trabalhador de qualquer cor, e, se aplicável, colocado no **celeiro**, **ferreiro**, **pedreira** ou **serração**.



Os marcadores de **ouro** valem um ponto cada se não tiverem sido atribuídos a blocos de bónus. Por exemplo, se um marcador de ouro for atribuído ao joalheiro para dois pontos, ele não pontua um ponto adicional.

O jogador com maior número de pontos é o **vencedor**. Se os jogadores tiverem igual número de pontos, empatam e devem jogar novamente para determinar o vencedor.

Pontuação Final

O jogo termina no final do inverno.

Os jogadores pontuam consoante os blocos na sua vila e os seus marcadores de ouro.

Os recursos colocados no celeiro, **ferreiro**, **pedreira** e **serração** durante o jogo podem ser mantidos nesses blocos para efeitos de pontuação.

Todos os outros recursos, habilidades e trabalhadores são atribuídos, conforme for necessário, a outros blocos de pontuação. Cada item só pode ser pontuado uma vez e apenas pode ser atribuído a um bloco de bónus.

O marcador de jogador inicial roxo pode ser pontuado como um recurso, habilidade ou trabalhador de qualquer cor.

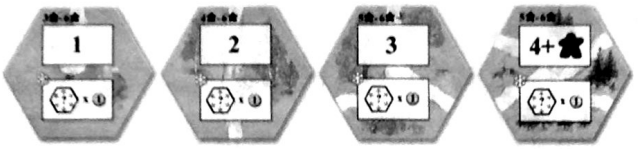
Os marcadores de **ouro** valem um ponto cada se não tiverem sido atribuídos a um bloco de pontuação.

O jogador com maior número de pontos é o **vencedor**.

Blocos de Vila - Detalhes

Quando surge 'colocar um trabalhador num bloco', isto refere-se à primeira utilização do bloco. Utilizações subsequentes necessitarão de mais trabalhadores, como explicado na secção 'produção'

Blocos de ordem de turno



Existem quatro blocos de ordem de turno. Consoante o número de jogadores, alguns destes blocos podem não ser usados durante o jogo. A face do bloco usada dependerá do número de jogadores. Os ícones de trabalhadores a preto no topo dos blocos indicam em que jogos o bloco é usado e que face do bloco está visível. Estes blocos são dispostos como indicado na preparação da página 2.

O número na caixa indica por que ordem os jogadores escolherão os conteúdos dos navios, na primavera, outono e verão e, por que ordem escolherão o navio a colocar na sua vila no final do inverno.

O ícone roxo indica quem será o jogador inicial na estação seguinte: verão, outono ou inverno e o jogador que vencer a licitação para esse bloco recebe o marcador de jogador inicial. No final do inverno, o jogador que ganhar o bloco que mostra o trabalhador roxo de jogador inicial também recebe a figura.

No inverno é possível um jogador ganhar mais que um bloco de ordem de turno, estes são colocados na sua vila. Na pontuação final, o dono de cada bloco recebe 1 ponto por cada bloco a que o bloco de ordem de turno está ligado. Nota que a não ser que o jogador possua também o navio de verão 2a, todos os lados têm de corresponder: estradas, sem estradas e água. Contudo, um jogador não tem de conectar os navios ao lado de água do seu bloco casa se não quiserem. A vantagem de o fazer surge apenas se possuírem o bloco de navio Sea Breese.

Navios

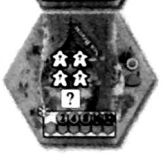
Cada jogador receberá um navio no final do inverno. Cada navio oferece pontos de vitória, como detalhado abaixo:



Keyflower (2+ jogadores). 1 ponto por cada capacidade de transporte do jogador (este total pode ser duplicado se o jogador também tiver o navio de verão 2b).



Sea Bastion (2+). 1 ponto por cada bloco que está conectado por estradas num círculo que liga de volta ao ponto inicial, sem que o viajante tenha de percorrer a mesma rota duas vezes.



Sea Breese (3+). Os pontos estão assinalados, consoante o número de navios (incluindo navios de verão) que se ligam por rio ao bloco casa. Notas: 1. Os jogadores devem evitar colocar blocos com estradas que evitem que blocos de navio possam ser ligados ao bloco casa (a não ser que tenham o bloco 2a; ver diagrama na página 8). 2. Os blocos de navio não têm de ser colocados de forma a que os lados de água estejam conectados, mas não pontuarão pontos pelo Sea Breese se não estiverem.



Flipper (4+). O jogador pode virar um bloco na sua vila sem ter de pagar o custo de desenvolvimento. Para além disso, pontua 2 pontos.



Ianvincible (5+). 5 pontos.



White Wind (6). 1 ponto por cada trabalhador que o jogador tenha no final do jogo. Estes são os trabalhadores que foram usados na vila do jogador no inverno e trabalhadores que o mesmo não usou durante essa estação. Nota que cada trabalhador só pode ser pontuado uma vez. Se o trabalhador já estiver a ser pontuado pelo farmacêutico (*Apothecary*), guilda dos artífices (*Craftsman's Guild*), mercado de Key (*Keymarket*) ou assembleia da vila (*Village Hall*), não pode ser também pontuado pelo White Wind.

Navios de verão

Os blocos navio de verão têm um ícone de estação em ambas as faces, para que qualquer lado possa estar para cima no jogo. A face é escolhida aleatoriamente quando os blocos de verão são introduzidos. O bloco nunca é desenvolvido ou virado. Quando está na vila de um jogador, adquire uma habilidade única. O jogador não tem de colocar um trabalhador no bloco para ter a habilidade, de facto, não podem ser colocados trabalhadores nos blocos navio de verão. As habilidades destes navios não podem ser utilizadas pelos outros jogadores.



Navio 1a. Quando retira trabalhadores dos navios no final do verão e outono, o jogador tira dois trabalhadores adicionais do saco, se possível. Quando tira um bloco de navio no final do inverno, o jogador tira dois trabalhadores do saco. Nota que estes são os únicos trabalhadores "novos" que o jogador irá receber no final do inverno. Os trabalhadores são tirados do saco após todos os outros trabalhadores (inclusive verdes), usados nas licitações vencedoras nessa ronda, tiverem sido devolvidos ao saco.



Navio 1b. Quando retira trabalhadores dos navios no final do verão e outono, o jogador tira, adicionalmente, um trabalhador verde da provisão, se possível. Quando tira um bloco de navio no final do inverno, o jogador também tira um trabalhador verde da provisão, se possível. Nota que este é o único trabalhador que o jogador irá receber no final do inverno.



Navio 2a. Quando transporta recursos, os mesmos podem ser transportados ao longo de campos (onde não existem estradas) e de estradas. Para além disso, quando se colocam blocos de vila na sua vila, o jogador não tem de fazer os lados corresponder (estradas, sem estradas e água). Esta habilidade não requer o efeito do navio Sea Bastion, que requer que as estradas estejam ligadas num círculo para pontuar.



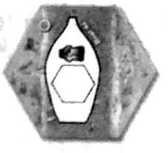
Navio 2b. Toda a capacidade de transporte do jogador e habilidade de desenvolvimento é duplicada. Se o jogador tiver o navio Keyflower no final do jogo, a pontuação do Keyflower é duplicada.



Navio 3a. Quando se desenvolve, qualquer tipo de recurso, seja ouro, ferro, pedra ou madeira pode ser usado para substituir qualquer outro tipo.

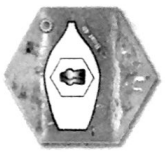


Navio 3b. Para efeitos de pontuação final, ouro, ferro, pedra e madeira podem substituir qualquer outro tipo de recurso nas contagens.



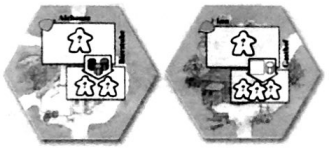
Navio 4a. Se outro jogador tiver licitado por um bloco de navio usando trabalhadores azuis, vermelhos ou amarelos (não verdes), então o dono desse navio pode contra licitar usando uma cor diferente (incluindo verde). Contudo, todos os trabalhadores usados na contra licitação têm de ser da mesma cor. Quando se quebra a regra da 'mesma cor' aqui, os trabalhadores são deitados horizontalmente para fácil identificação.

Se todos os trabalhadores dos outros jogadores (os jogadores que licitaram contra) forem movidos para outro espaço, porque foram superados (licitação superada) e não existirem trabalhadores a usar o bloco sobre o qual se licita, os trabalhadores que estão deitados horizontalmente são levantados e a sua cor torna-se a nova licitação e cor a usar para esse bloco.



Navio 4b. Se um bloco já tiver sido levado a leilão ou já tiver sido usado para produção, o dono do navio 4b não tem de seguir a regra da mesma cor (mesmo que trabalhadores verdes tenham sido usados) quando coloca trabalhadores no bloco para produção. Podem usar, alternativamente, quaisquer trabalhadores coloridos, incluindo mais que uma cor ao mesmo tempo, quando se quebra a regra da 'mesma cor' aqui, os trabalhadores que não seguem a cor original são deitados horizontalmente para fácil identificação. Os trabalhadores na horizontal ainda contam para o limite de seis trabalhadores num bloco. Os outros jogadores têm de continuar a usar a cor dos trabalhadores 'em pé' quando usam ou licitam sobre os blocos que contêm trabalhadores na horizontal. Se um bloco tiver sido usado ou leiloado anteriormente, isto não se aplica - o jogador tem de colocar os seus trabalhadores na vertical normalmente, e, se forem mais que um, têm de ser da mesma cor.

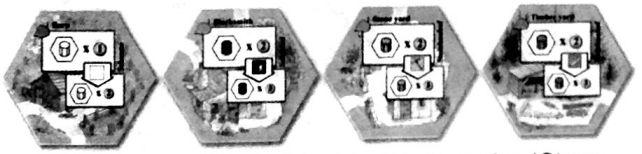
Casa e outros blocos de Primavera, Verão e Outono



Cervejaria (*Alehouse*) e **Hospedaria** (*Inn*). Um jogador coloca um trabalhador neste bloco e tira o número indicado de trabalhadores do saco, se possível, e coloca-os atrás do seu biombo.



Salão dos Aprendizes (*Apprentice hall*). Um jogador coloca um trabalhador neste bloco e tira uma ficha de habilidade (ou várias, se o salão de aprendizes tiver sido desenvolvido), aleatoriamente do monte de fichas de habilidade e coloca-a atrás do biombo.



Celeiro (*Barn*), **Ferreiro** (*Blacksmith*), **Pedreira** (*Stone Yard*) e **Serração** (*Timber Yard*). O dono deste bloco pontuará por cada recurso do tipo mostrado que estiver no bloco, no final do inverno (quaisquer recursos pontuados desta forma não podem ser usados para pontuar como joalheiro, guilda dos mercadores, moinho de água e moinho de vento).



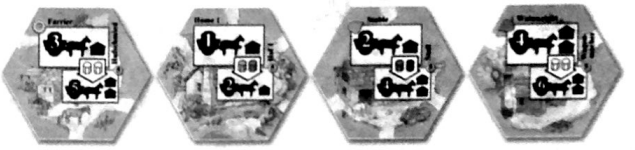
Alambique (*Brewer*). Um jogador coloca um trabalhador neste bloco e coloca, de seguida, uma ficha de habilidade de qualquer tipo, com a face para baixo, no monte de fichas de habilidade. O jogador tira então o número indicado de trabalhadores do saco, se possível, e coloca-os atrás do seu biombo.



Carpinteiro (*Carpenter*), **Pedreiro** (*Mason*) e **Fundidor** (*Smelter*). Um jogador coloca um trabalhador neste bloco e coloca uma ficha de habilidade do tipo mostrado, com a face para baixo, no monte de fichas de habilidade. Depois, o jogador tira os recursos indicados do fornecimento, se possível. Os recursos são colocados neste bloco se o bloco usado estiver na vila do jogador. Os recursos são colocados no bloco casa do jogador se o usado estiver na vila de outro jogador.



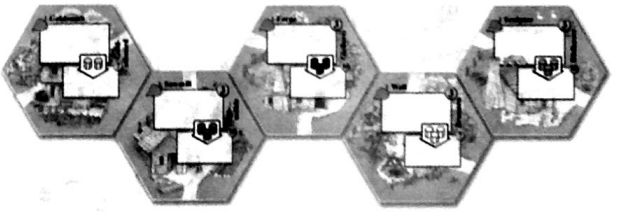
Feira (*Fair*), **Vendedor** (*Peddler*) e **Loja** (*Store*). Um jogador coloca um trabalhador neste bloco e coloca um trabalhador adicional no saco, da cor indicada. O jogador tira depois o número indicado de trabalhadores verdes da provisão, se possível. Não podem ser tirados trabalhadores verdes do saco se não existir provisão suficiente de trabalhadores verdes.



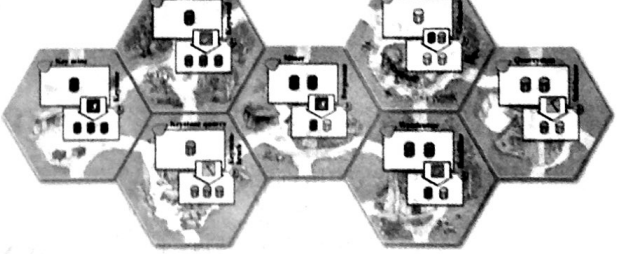
Ferrador (*Farrier*), **Casas 1 a 6** (*Homes 1 to 6*), **Estábulo** (*Stable*) e **Carroça** (*Wainwright*). Quando um trabalhador é colocado num destes blocos (na vila de qualquer jogador), o jogador pode transportar recursos na sua vila e desenvolver edifícios na sua vila.

O jogador pode mover o número de recursos indicado pelo carro (ou menos) e desenvolver até o número de blocos de vila indicado pelo ícone de desenvolvimento (um ou dois).

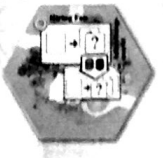
O transporte de recursos deve ser feito ao longo de estradas. O número de recursos indicado no bloco de transporte pode ser dividido entre um ou mais recursos do mesmo tipo ou de tipos diferentes. Por exemplo, se a capacidade de transporte é dois, então dois recursos podem ser movidos para blocos adjacentes ou um recurso pode ser movido por dois blocos.



Forja (*Forge*), **Ourives** (*Glodsmith*), **Serraria** (*Sawmill*), **Escultor** (*Sculptor*) e **Poço** (*Well*). Estes blocos apenas geram pontos no final do jogo.



Mina de ouro (*Gold Mine*), **Key mine, mina de Keystone** (*Keystone quarry*), **Keywood** (*Bosque*), **Mineiro** (*Miner*), **Trabalhador da Pedreira** (*Quarryman*) e **Lenhador** (*Woodcutter*). Um jogador coloca um trabalhador neste bloco e tira os recursos indicados da provisão, se possível. Quaisquer recursos gerados na vila do jogador são colocados no bloco que gera os recursos. Quaisquer recursos gerados na vila de outro jogador ou num bloco a leilão são colocados no bloco casa do jogador.



Feira do Emprego (*Hiring fair*). Um jogador coloca um trabalhador neste bloco e uma ficha de habilidade, de qualquer tipo, com a face para baixo, ao lado do monte de fichas de habilidade. O jogador tira duas (ou três se o bloco da feira do emprego tiver sido desenvolvido) fichas de habilidade aleatoriamente do monte de fichas de Habilidade, com a face para baixo, e coloca-os atrás do biombo. A ficha de habilidade que jogou é então baralhada com as restantes do monte.



Taberna (*Tavern*). Um jogador coloca um trabalhador neste bloco e descarta um trabalhador adicional. O jogador tira o número indicado de trabalhadores do saco, se possível, e coloca-os atrás do seu biombo.

Depois de todos os trabalhadores terem sido tirados, o trabalhador descartado é colocado no saco. O trabalhador descartado não pode ser usado para colmatar a falta de trabalhadores no saco



Oficina (*Workshop*). Se este bloco não tiver sido desenvolvido, um jogador coloca um trabalhador neste bloco e tira um dos três recursos indicados da provisão, se possível. Se o bloco tiver sido desenvolvido, o jogador coloca um trabalhador neste bloco e depois tira os três recursos indicados da provisão, se possível. Quaisquer recursos gerados na vila do jogador são colocados no bloco que gera os recursos. Quaisquer recursos gerados na vila de outro jogador ou num bloco a leilão são colocados no bloco casa do jogador.

Blocos de Inverno



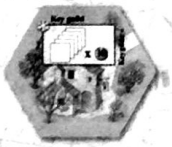
Farmacêutico (*Apothecary*). O dono recebe 3 pontos por cada 5 trabalhadores (incluindo verdes) que possua no final do jogo. Nota que isto inclui trabalhadores que tenham sido jogados na vila do jogador durante o inverno.



Guilda dos Artífices (*Craftsman's Guild*). O dono recebe 3 pontos por cada conjunto de trabalhadores azuis, vermelhos e amarelos que possuam no final do jogo. Nota que isto inclui trabalhadores que tenham sido jogados na vila do jogador durante o inverno. Nota também que os trabalhadores verdes não podem ser usados para substituir um de outra cor.



Joalheiro (*Jeweller*). O dono recebe 2 pontos por cada recurso de ouro que possuam no final do jogo, ao invés do 1 habitual.



Guilda Key (*Key Guild*). O dono recebe 10 pontos por cada 5 fichas de habilidade que o jogador possui no final do jogo.



Keythedral. O dono recebe 12 pontos.



Mercado Key (*Key market*). O dono recebe 2 pontos por cada trabalhador verde que possua no final do jogo.



Guilda dos mercadores (*Mercer's Guild*). O dono recebe 5 pontos por cada conjunto de três recursos diferentes que possua no final do jogo. Nota que o ouro pode ser usado para substituir os outros tipos de recurso, mas se usado desta forma não pontua 1 ponto por ser ouro.



Estudante (*Scholar*). O dono escolhe um tipo de ficha de habilidade que possua. Recebe 3 pontos por cada ficha de habilidade desse tipo que possua no final do jogo.



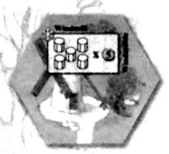
Escribas (*Scribes*). O dono recebe 10 por cada conjunto de três fichas de habilidade diferentes que possua no final do jogo.



Assembleia da Vila (*Village Hall*). O dono escolhe uma cor de trabalhador que possua. Recebe 1 ponto por cada trabalhador dessa cor, que possua no final do jogo. Nota que isto inclui trabalhadores que tenham sido jogados na vila do jogador durante o inverno.



Moinho de água (*Watermill*). O dono escolhe um tipo de recurso que possua. Recebe 1 ponto por cada recurso desse tipo que possua no final do jogo. Nota que não faz sentido o jogador escolher ouro porque o ouro já pontua 1 ponto no final do jogo e não pode ser pontuado segunda vez.



Moinho de vento (*Windmill*). O dono recebe 5 pontos por cada 5 recursos de qualquer tipo, que possua no final do jogo.

Agradecimentos

Design do jogo por **Sebastian Bleasdale** and **Richard Breese**.

Arte por **Juliet Breese** and **Jo Breese**.

Gráficos e composição por **Richard Breese**.

Edição em Português:

Tradução por **Diogo da Silva (*dreamwithboardgames*)**
Revisão da Tradução por **Paulo Santos (*dreamwithboardgames*)**

Traçado: **asr_**

Os designers gostariam de agradecer aos seguintes pelos testes ao jogo: Jonathan Badger, Tony Boydell (que também concebeu o título do jogo), Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Clare Boothby, Bernd Brunnhofer, Moritz Brunnhofer, Anne Campbell, Derek Carver, Nick Case, Peter Champion, Halina Clyne, Richard Clyne, Carl Crook, Elizabeth Crook, Caroline Elliott, Rob Fisher, Andreas Frank, Bob Gingell, Howard Goble, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Sebastian Herzog, Tom Hilgert, Ian Jackson, Christine Jones, Toby Jones, Dorian Laubvogel, Paul Lister, Ray Livingstone, Karen MacLaughlin, Paul Mansfield, Alan Paull, Charlie Paull, Matthew Reid , Emily Ross, Toby Ross, Tony Ross, Christof Schröder, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Juliet Swift, Rob Thomasson, Hattie Throssell, Heather Throssell, Ian Throssell, Christof Tisch, Colin Towers, Hans van der Velden, Ian Vincent , Hanne Weber, Andy Williams, Ian Wilson, Keith Winch e Matthew Woodcraft.

Publicado em Outubro de 2012 por:
R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
Warwickshire,
CV37 6XL,
United Kingdom

Edição em Português:
Edicciones MasQueOca
MasQue Networks SL
P.º de la Castellana 240
Madrid, España
www.EdicionesMasQueOca.com

Agradecimentos especiais a Hans im Glück Verlag que carinhosamente deram permissão para usar os trabalhadores de Carcassonne (também conhecidos por 'meeples' ou 'keyples').