

Virginio Gigli & Flaminia Brasini

# COIMBRA

**É** a Era do Descobrimento e as maiores cidades de Portugal estão prosperando: Lisboa, Porto e principalmente Coimbra, com sua famosa universidade. Você é o chefe de uma das antigas e tradicionais casas de Coimbra, e percebe que a prosperidade crescente da cidade também está causando uma sensação de insegurança entre seus cidadãos.

Assim, você decide empregar uma legião de guardas de segurança para oferecer proteção aos mais influentes **membros do conselho**, **comerciantes**, **clérigos** e **acadêmicos**. Afinal, você deseja conquistar favores de alguns deles e nem todos podem ser persuadidos com dinheiro.

Há muitos caminhos para chegar à vitória. Você poderá se concentrar em aumentar sua renda, recrutar novos guardas, promover o progresso acadêmico, aprofundar suas relações com os mosteiros vizinhos ou investir nas expedições dessa era... Entretanto, você só sairá vitorioso se descobrir e utilizar as sinergias em constante evolução que cada novo jogo oferece. Além disso, graças a um mecanismo especial de encaixe dos dados, a disputa pelos cidadãos mais importantes de Coimbra será ainda mais emocionante! Cada dado escolhido não somente determina a ordem e o custo da jogada, mas também o tipo de recompensa que você receberá posteriormente.

Após 4 rodadas, a partida termina com uma pontuação final e o jogador com mais pontos será o vencedor.

# Componentes

- 1 tabuleiro**
- 4 tabuleiros pessoais** **1 para cada jogador**
- 13 dados**
  - 3 x
  - 3 x
  - 1 x
  - 3 x
  - 3 x
- 24 monastérios**
  - 12 x
  - 8 x
  - 4 x
- 15 cartas de expedição**

## 56 cartas de personagem

Cada carta de personagem pertence a uma das 4 categorias seguintes:

- 14 x Membros do conselho**
- 14 x Comerciantes**
- 14 x Clérigos**
- 14 x Acadêmicos**

Cada carta de personagem possui um dos 3 versos:

- 8 x
- 24 x
- 24 x

- 4 peças de benefício**
- 4 peças de pontuação de influência**
  - Fronte: 2/3 jogadores
  - Verso: 4 jogadores
- 5 fichas de dado**
- 12 suportes de dado** **3 para cada cor de jogador**
- 100 discos** **25 para cada cor de jogador**
- 4 peregrinos** **1 para cada cor de jogador**
- 4 leões** **1 para cada cor de jogador**
- 8 marcadores** **2 para cada cor de jogador**

# Preparação

- Coloque o **tabuleiro** no meio da mesa.
- Separe os **monastérios** de acordo com o verso e forme um monte para cada (I, II, III). Embaralhe cada monte separadamente e coloque os três montes, voltados para baixo, ao lado do tabuleiro.

Compre 8 peças do primeiro monte (I) e aleatoriamente coloque cada uma delas, voltada para cima, sobre cada **espaço de monastério azul** (I) no mapa da peregrinação.

Depois, compre 4 peças do segundo monte (II) e aleatoriamente coloque-as, voltadas para cima, sobre cada **espaço de monastério marrom** (II) no mapa da peregrinação.

Por fim, compre 2 peças do terceiro monte (III) e aleatoriamente coloque-as, voltadas para cima, sobre cada **espaço de monastério vermelho** (III) no mapa da peregrinação.

Devolva os monastérios remanescentes para a caixa.
- Embaralhe as 4 **peças de pontuação de influência** e aleatoriamente coloque-as, voltadas para cima, sobre o **espaço de pontuação de influência**, localizado acima das 4 **trilhas de influência**. Certifique-se que a frente de cada peça corresponda ao número de jogadores (2/3 ou 4).

- Pegue as 5 fichas de dado:

  - EM UM PARTIDA COM 4 JOGADORES:** Devolva todas as 5 fichas de dado para a caixa. Elas não serão necessárias.
  - EM UMA PARTIDA COM 3 JOGADORES:** Coloque uma das fichas na **cidade alta** no tabuleiro. Coloque a ficha na **cidade central**. Coloque a outra ficha na **cidade baixa**. Devolva as fichas para a caixa.
  - EM UM PARTIDA COM 2 JOGADORES:** Coloque as fichas na **cidade alta** no tabuleiro. Coloque a ficha e a outra ficha na **cidade central**. Coloque a ficha na **cidade baixa**.

**Mapa da peregrinação**

**Localização da cidade:** Castelo, Cidade alta, Cidade central, Cidade baixa

**Bandeiras de ordem dos jogadores**

**Trilha de pontuação**

**Espaços do monastério**

**Espaços iniciais**

**Espaços de pontuação de influência**

**Trilhas de influência**

**Distribuição das fichas de dado em uma partida com 2 jogadores**

**Espaço da carta de expedição**

6. Pegue os 13 dados:

**EM UM PARTIDA COM 4 JOGADORES:**

Coloque todos os 13 dados ao lado do tabuleiro em uma *área dos dados*.

**EM UMA PARTIDA COM 3 JOGADORES:**

Remova 1 dado **roxo** e 1 **verde** e devolva-os para a caixa.

Em seguida, coloque os 11 dados remanescentes ao lado do tabuleiro, na *área dos dados*.

**EM UM PARTIDA COM 2 JOGADORES:**

Remova 1 dado **cinza**, 1 **laranja**, 2 **roxos** e 2 **verdes** e devolva-os para a caixa.

Em seguida, coloque os 7 dados remanescentes ao lado do tabuleiro, na *área dos dados*.

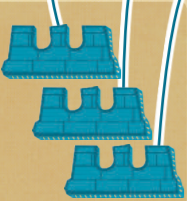


7. Cada jogador escolhe uma cor e recebe os seguintes itens da cor escolhida:

- o **tabuleiro pessoal**, que é colocado em sua frente



- os 3 **suportes de dado**, que devem ser colocados nos espaços inferiores do tabuleiro pessoal



- os 2 **marcadores**, que devem ser colocados sobre o tabuleiro pessoal: um sobre o espaço 7 da *trilha das moedas* e outro sobre o espaço 7 da *trilha de guarda*



- o **peregrino**, que inicialmente deve ser colocado ao lado do tabuleiro pessoal correspondente



- os 25 **discos**:  
- quatro deles devem ser colocados sobre os espaços 0 das *trilhas de influência* do tabuleiro. Um disco para cada uma das trilhas

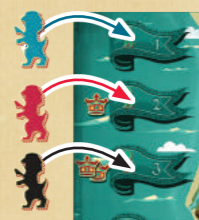


- um dos discos é colocado no espaço 0 da *trilha de pontuação do tabuleiro*

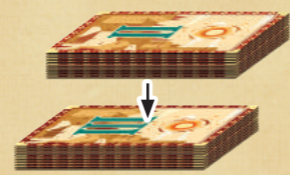


Os 20 discos remanescentes devem ser deixados como estoque ao lado do tabuleiro pessoal do jogador.

8. Determine aleatoriamente a ordem dos jogadores. O primeiro jogador coloca seu **leão** na *primeira bandeira de ordem dos jogadores*, o segundo jogador coloca seu leão na segunda bandeira de ordem dos jogadores, o terceiro jogador (se houver) coloca seu leão na terceira bandeira e o quarto jogador (se houver), coloca seu leão sobre a quarta bandeira.



9. Separe as **cartas de personagem** de acordo com o verso delas. Forme um monte para cada número (I, II e III) e embaralhe cada monte separadamente. Pegue o segundo monte (II) e coloque-o, voltado para baixo, sobre o terceiro monte (III), também voltado para baixo. O baralho formado com os montes II e III combinados é chamado de *baralho de personagens*, e deve ser colocado acima do tabuleiro. Ao lado dele, deixe espaço para a pilha de descartes que se formará no decorrer da partida. Mantenha o primeiro monte (I) pronto para ser usado posteriormente (veja o passo 13).



10. Organize as 4 **peças de benefício** em uma fileira ao lado do canto superior esquerdo do tabuleiro (ao lado do castelo). Coloque a **peça extra** em cima da peça de benefício que possui 2 coroas.

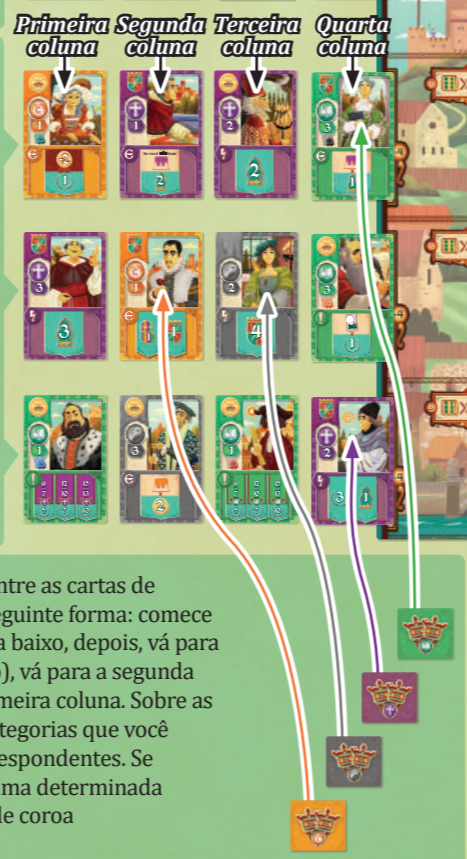


11. Organize as 12 cartas da *área dos personagens*:

Compre 4 cartas do baralho de personagens e coloque-as aleatoriamente e viradas para cima no lado esquerdo da *cidade alta*, formando uma fileira.

Compre mais 4 cartas do baralho de personagens e coloque-as aleatoriamente e viradas para cima no lado esquerdo da *cidade central*, formando uma fileira.

12. Pegue as 4 **fichas de coroa** e distribua-as entre as cartas de personagem, na *área dos personagens*, da seguinte forma: comece pelas cartas da quarta coluna e de cima para baixo, depois, vá para a terceira coluna, em seguida (se necessário), vá para a segunda coluna e, por fim (se necessário), para a primeira coluna. Sobre as primeiras quatro cartas de cada uma das categorias que você encontrar, coloque as 4 fichas de coroa correspondentes. Se porventura não houver nenhuma carta de uma determinada categoria na área dos personagens, a ficha de coroa correspondente não será usada.



**Observação:** os passos 10, 11 e 12 também são realizados ao final de cada rodada (veja a página 10).

13. Por último, pegue o primeiro monte (I) com as cartas de personagens iniciais e faça o seguinte:

**EM UM PARTIDA COM 4 JOGADORES:**

Forme 4 grupos com 2 cartas aleatórias em cada um e coloque-os, com as cartas voltadas para cima, ao lado do tabuleiro.

**EM UMA PARTIDA COM 3 JOGADORES:**

Forme 3 grupos com 2 cartas aleatórias em cada um e coloque-os, com as cartas voltadas para cima, ao lado do tabuleiro. Devolva as 2 cartas remanescentes para a caixa.

**EM UM PARTIDA COM 2 JOGADORES:**

Forme 2 grupos com 2 cartas aleatórias em cada um e coloque-os, com as cartas voltadas para cima, ao lado do tabuleiro. Devolva as 4 cartas remanescentes para a caixa.



## Escolhendo as condições iniciais individuais

Na **ordem inversa de jogadores** (começando com o jogador cujo marcador estiver sobre a bandeira de ordem dos jogadores de número mais alto), cada jogador escolhe uma entre as duas ações seguintes:

Escolha entre **a) Pegar ambas as cartas de personagem de um dos grupos disponíveis feitos no passo 13 da preparação e colocá-las, voltadas para cima, na sua frente.**



ou **b) Colocar o seu peregrino em um espaço inicial disponível em Coimbra, no centro do mapa da peregrinação (veja detalhes sobre a movimentação dos peregrinos na página 12).**



Após cada jogador ter realizado uma dessas ações, todos deverão - **na ordem normal dos jogadores** - realizar também a outra ação.

Após isso ter sido feito, o peregrino de cada jogador estará em um espaço inicial no centro do mapa da peregrinação e terá 2 cartas de personagens iniciais.

Por fim, cada jogador ganha os **valores de influência** e quaisquer **bônus imediatos** indicados nas duas cartas de personagens iniciais, tal como mostrado abaixo, na seção "Cartas de personagens iniciais".

## As cartas de personagem

Cada jogador começa com 2 cartas de personagens iniciais e pode ganhar novas cartas da área dos personagens durante a fase C de cada rodada.

Elas fornecem diferentes tipo de bônus e são a principal forma dos jogadores avançarem pelas trilhas de influência.

### As cartas de personagens iniciais

Para cada uma das suas 2 cartas de personagens iniciais, faça o seguinte:

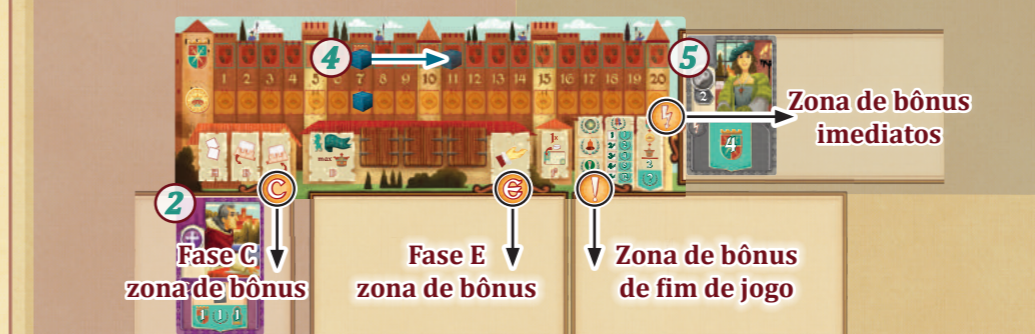
- Na trilha de influência correspondente à **categoria** da carta, avance seu disco o mesmo número de casas que o **valor de influência** da carta.
- Se a carta tiver um **bônus imediato** (⚡), receba o bônus indicado imediatamente. Em seguida, coloque a carta no lado direito do seu tabuleiro pessoal, na **zona de bônus imediatos**.
- Se a carta mostrar um **bônus de fase C** (C), coloque-a abaixo do seu tabuleiro pessoal, na **zona de bônus de fase C**. Esse bônus poderá ser ativado na fase C de cada rodada.



(Para ler mais sobre os bônus de personagens iniciais, veja a página 13.)

**Exemplo:** as duas cartas de personagens iniciais de **Phil** são um membro do conselho e um clérigo:

- Para a carta de clérigo, primeiro ele avança seu disco 1 casa na trilha de influência dos clérigos.
- Depois, ele coloca a carta abaixo do seu tabuleiro pessoal, na zona de bônus de fase C.
- Para a carta de membro do conselho, primeiro ele avança seu disco 2 casas na trilha de influência dos membros do conselho.
- Então, ele ganha o bônus imediato da carta e avança o seu marcador 4 casas na trilha de guarda do seu tabuleiro pessoal.
- Por último, ele coloca a carta na zona de bônus imediatos.



### As outras cartas de personagem

As cartas que você adquirir ao longo da partida mostrarão, no canto esquerdo superior, um dos seguintes ícones:

- um **ícone de defesa** (🛡️)
- ou um **ícone de moeda** (💰)

Este ícone determina qual dos dois recursos você deverá gastar para adquirir a carta (veja a página 6).

Tal como as cartas iniciais, elas têm uma **categoria** e um **valor de influência**.

Cada uma destas cartas também possui um dos seguintes bônus:

- um **bônus imediato** (⚡), que é ativado apenas uma vez quando a carta é obtida
- um **bônus de fase E** (E), que pode ser usado durante a fase E de cada rodada
- um **bônus de fim de jogo** (🏆), que concede pontos no final da partida por uma tarefa específica

(Para ler mais sobre os diferentes bônus, veja a página 13 até a 15.)



Algumas cartas também trazem um ou dois **ícones de diploma**.

Há 5 ícones de diplomas normais e 1 ícone de diploma coringa. No final da partida (e às vezes durante ela), você poderá marcar pontos por cada coleção de diferentes ícones de diploma que possuir (para mais detalhes, veja o terceiro quadro na página 10).

# Como jogar

Uma partida de Coimbra dura 4 rodadas. Cada rodada compreende as seguintes fases:

	<b>Rolagem de dados</b>	O primeiro jogador rola os dados e cria a área dos dados.
	<b>Preparação e colocação dos dados</b>	Na ordem dos jogadores, cada um escolhe um dado e coloca-o sobre uma localização da cidade. Repita o passo até que todos tenham posicionado 3 dados cada.
	<b>Retirada dos dados</b>	Os jogadores, na ordem determinada pela posição dos seus dados, tiram os dados das localizações da cidade para ganharem peças de benefício e comprarem cartas de personagem.
	<b>Nova ordem dos jogadores</b>	Uma nova ordem dos jogadores é determinada pelo número de coroas que cada um possui.
	<b>Ganhos de influência</b>	Na ordem dos jogadores, cada jogador recebe seu ganho de influência de acordo com a cor dos dados escolhidos.
	<b>Investimento em uma expedição</b>	Na ordem dos jogadores, cada jogador pode investir em uma expedição.

Posteriormente, a nova rodada é preparada e 12 novas cartas de personagem são colocadas na área dos personagens.

O jogo termina depois da quarta rodada (quando o baralho de personagens tiver acabado), momento em que há a pontuação final (veja as páginas 10 e 11).

O jogador com o maior número de pontos vence a partida.

## Fase A: Rolagem de dados

O primeiro jogador (cujo leão está sobre a bandeira de ordem dos jogadores de número 1) pega todos os dados da área dos dados (como feito no passo 6 da preparação) e joga-os uma vez, criando uma nova área dos dados, com novos resultados, para a rodada da vez.

## Fase B: Preparação e colocação dos dados

Na ordem dos jogadores e começando pelo primeiro, os jogadores se revezam para jogar. Na sua vez, escolha um dado da área dos dados e encaixe-o, com o número voltado para cima, em um dos seus suportes de dado. Em seguida, coloque esse dado (que estará em um dos suportes) sobre uma das 4 localizações da cidade:

Se escolher colocá-lo sobre o *castelo* e já houver dados lá (de qualquer cor), você deverá seguir a regra que estipula que todos os dados presentes devem formar uma **fileira de valores crescentes, da esquerda para a direita (de 1 a 6)**. Isso significa que você deve posicionar o seu dado da seguinte forma:

- à **direita** de qualquer dado de valor **menor ou igual** ao seu
- à **esquerda** de qualquer dado de valor **maior** que o seu.

**Observação:** na fase C, cada um dos seus dados que estiverem no castelo garante uma peça de benefício.

Quanto mais à esquerda o seu dado estiver, maiores as chances de você conseguir a peça de benefício que deseja (para mais detalhes, veja a próxima página).

Se você colocá-lo em uma das outras localizações da cidade (cidade alta, cidade central ou cidade baixa) e já houver dados lá (de qualquer cor), você deverá seguir a regra que estipula que todos os dados presentes devem formar uma **fileira de valores decrescentes, da esquerda para a direita (de 6 a 1)**. Isso significa que você deve posicionar o seu dado da seguinte forma:

- à **direita** de qualquer dado de valor **maior ou igual** ao seu
- à **esquerda** de qualquer dado de valor **menor** que o seu.

**Observação:** na fase C, cada um dos seus dados que estiverem nessas localizações da cidade permite que você pegue uma carta de personagem da fileira ao lado da localização em questão. Quanto mais à esquerda o seu dado estiver, maiores as chances de você conseguir a carta que deseja, entretanto, ela também será mais cara (para mais detalhes, veja a próxima página).

**Importante:** se menos de 4 jogadores estiverem jogando, quaisquer fichas de dados em uma localização contam como dados normais de cor neutra.

Na ordem dos jogadores, os dados devem ser colocados, um a um, até todos os jogadores terem posicionado 3 dados (e, portanto, não houver nenhum suporte de dado sobrando).

- Observações:**
- As cores dos 3 dados que você escolher determinam o tipo de ganho que será recebido na fase E: "ganhos de influência" (veja mais detalhes na página 9).
  - Não há limite para o número de dados que podem ser posicionados nas quatro localizações. Um jogador também pode colocar vários dos seus dados em uma mesma localização da cidade.



**Exemplo:** em uma partida com 3 jogadores, **Phil** é o primeiro jogador.

1) Entre os dados que estão na área dos dados, ele escolhe o cinza de valor 5 e o encaixa em um dos seus suportes de dado. Então, ele o coloca na cidade alta, à esquerda da ficha.



2) Depois de **Chris** e **Eve** terem posicionado um dado cada, é a vez de **Phil** jogar novamente. Dessa vez, ele escolhe o dado branco de valor 1, encaixa-o em um dos seus suportes de dado e também o coloca na cidade alta (ao lado direito do dado de valor 1 da **Eve**).



3) Na vez do **Phil** jogar novamente, ele escolhe o dado cinza de valor 4, encaixa-o no seu último suporte e coloca-o no castelo, entre os dados de valor 1 e 5 do **Chris**.



## Fase C: Retirada dos dados

Esta fase não é jogada de acordo com a ordem normal dos jogadores; sua sequência será determinada pela ordem dos dados em cada uma das 4 localizações da cidade.

Para retirar os dados colocados nas 4 localizações da cidade (no lado esquerdo do tabuleiro), elas devem ser avaliadas **de cima para baixo**:

Quando uma localização da cidade é avaliada, cada dado sobre ela - indo da esquerda para a direita - é ativado apenas uma vez.

Isso significa que o jogador cujo dado estiver **mais à esquerda** nessa localização joga primeiro e realiza uma ação, retirando o dado ativado logo em seguida. Depois, é a vez do jogador cujo dado está mais à esquerda após o primeiro jogador ter retirado seu dado. Ele também realiza uma ação e retira seu dado ativado, e assim sucessivamente.

Quando não houver mais dados na localização sendo avaliada, vá para a próxima. Repita o processo até todas as localizações da cidade terem sido avaliadas.

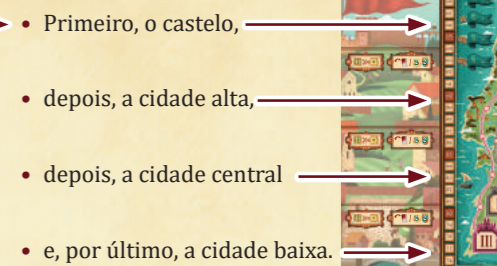
Quando for a sua vez (quando o seu dado estiver mais à esquerda), realize a ação da localização:

**No castelo:** pegue uma das peças de benefício disponíveis (veja abaixo).

**Na cidade alta, central e baixa:** compre uma das cartas de personagem da localização em questão (veja abaixo).

Se você não puder ou não quiser realizar a ação de uma localização, você deverá, **em vez disso**, realizar a **ação alternativa** (veja a página 8).

Depois de ter realizado sua ação, retire o dado ativado - mantendo-o encaixado no suporte - e coloque-o em um dos espaços inferiores vazios do seu tabuleiro pessoal.



**Exemplo:**

Os jogadores avaliam o castelo.

1) Já que **Phil** possui o dado mais à esquerda (5), ele será o primeiro jogador e fará uma ação (escolher uma peça de benefício). Então, ele retira o 5 e coloca-o, junto com seu suporte, em um dos espaços inferiores do seu tabuleiro pessoal.



2) O novo dado mais à esquerda (4) também pertence ao **Phil**, portanto, é a vez dele novamente.



3) Após ele retirar o 4, o dado mais à esquerda pertence à **Eve**. Então, **Eve** realiza uma ação e coloca seu dado, junto com o suporte de dado, em seu tabuleiro pessoal. Como não há mais dados no castelo, os jogadores passam para a cidade alta.



## Ações no castelo: pegue uma das peças de benefício disponíveis



Quando você realizar esta ação, pegue uma das peças de benefício que ainda estiverem disponíveis no lado esquerdo do castelo e coloque-a na sua frente. Execute o(s) bônus imediato(s) da peça (para saber mais sobre esses bônus, veja a página 12) e, em seguida, mantenha-a na sua frente até o final da rodada.

Perceba que cada peça de benefício obtida durante essa rodada também aumenta, entre 0 e 3, o seu número total de **coroas**, o que será crucial para determinar a ordem dos jogadores na fase D (veja a página 8).



**Observação:** diferentemente do que acontece nas localizações da cidade, em que adquirir uma carta de personagem tem um custo, as peças de benefício são gratuitas.

## Ações na cidade alta, central e baixa: compre uma carta de personagem



Escolha uma das cartas de personagem disponíveis na fileira ao lado da localização sendo avaliada e compre-a.

Para isso, você deve imediatamente pagar o custo da carta, que é determinado pelos seguintes fatores:

- O ícone no canto esquerdo superior da carta escolhida determina se você deve pagar com guardas ou moedas
- o custo será o mesmo valor do número do seu dado ativado.

Depois de ter pago o custo da carta escolhida (o que é feito movendo para trás o marcador correspondente no seu tabuleiro pessoal), pegue-a e imediatamente ganhe o seu valor de influência na trilha de influência da categoria da carta (avance o seu disco de acordo com o valor).



Prossiga de acordo com o bônus da carta:

- Se a carta tiver um bônus de fim de jogo (V), coloque-a na zona de bônus de fim de jogo, no espaço inferior direito do seu tabuleiro pessoal.
- Se a carta tiver um bônus de fase E (E), coloque-a na zona de bônus de fase E, na parte inferior do seu tabuleiro pessoal.
- Se a carta tiver um bônus imediato (I), receba uma vez esse bônus e coloque-a na zona de bônus imediatos, no lado direito do seu tabuleiro pessoal.

(Para saber mais sobre os bônus de cartas de personagem, veja a página 11 até a 15.)

Em seguida, verifique se a carta adquirida ativou o bônus de fase C de uma das suas cartas de personagens iniciais. Se sim, receba uma vez o bônus de fase C em questão.

Por fim, se houver uma ficha de coroa sobre a carta adquirida, remova-a da carta e coloque-a em sua frente para utilizá-la mais tarde.





**Exemplo:** é a vez do **Phil** jogar porque ele tem o dado mais à esquerda (1) na cidade alta, que está sendo avaliada no momento. Uma vez que o dado possui valor 5, comprar uma carta da fileira ao lado da cidade alta terá valor 5.

Isso significa que **Phil** não pode adquirir a carta do clérigo (2), pois ele não possui moedas suficientes.

Em vez disso, ele escolhe comprar a carta de comerciante (3). Ele paga 5 guardas e pega a carta. Então, ele avança o seu disco 2 casas na trilha de influência de comerciantes (porque a carta tem valor de influência 2). Já que a carta possui um bônus imediato, ele recebe o bônus imediatamente (4 moedas). Ele coloca a carta na zona de bônus imediatos, localizada no lado direito do seu tabuleiro pessoal.

Por fim, o bônus de fase C da sua carta de personagem inicial de acadêmico (4) é ativado (porque a carta comprada foi uma carta de comerciante). Ele recebe imediatamente 1 moeda e 2 pontos de vitória.

Após realizar as ações acima, ele retira o dado que foi ativado na cidade alta e o coloca, junto do suporte, no seu tabuleiro pessoal.



#### IMPORTANTE:

em partidas com menos de 4 jogadores, faça o seguinte quando uma **ficha de dado** for ativada (sendo o dado mais à esquerda): remova a carta de personagem com o **maior valor de influência** da fileira ao lado da cidade sendo avaliada e, com ela virada para cima, descarte-a. Se houver um empate entre as cartas de maior valor de influência, remova a que estiver mais à esquerda. Em seguida, vire para baixo a ficha de dado que foi ativada e deixe-a onde ela estiver. Continue normalmente a partida e ative o dado que, após as ações anteriores, tornou-se o mais à esquerda (se houver).

#### Exemplo:

1) O dado mais à esquerda na cidade central, que é a localização sendo avaliada, é a ficha. Por isso, os jogadores devem remover e descartar imediatamente a carta de acadêmico com o valor de influência 3 (pois é a carta com maior valor de influência) da fileira de cartas de personagem, localizada ao lado da cidade central. Então, a ficha é virada para baixo.

2) O novo dado mais à esquerda é a ficha, assim, os jogadores devem imediatamente remover outra carta da fileira. Ambas as cartas remanescentes têm valor de influência 1. Assim, a carta de clérigo é removida e descartada, pois é a carta mais à esquerda da fileira. Então, a ficha é virada para baixo.

3) Em seguida, é a vez da **Eve** jogar, pois o dado que ficou mais à esquerda pertence a ela.



Após o último dado de uma localização da cidade tiver sido ativado e antes avançar para a próxima localização, remova quaisquer cartas de personagem remanescentes ao lado da localização atual e coloque-as, voltadas para cima, na pilha de descartes.

Além disso, desvire quaisquer fichas de dado que tenham sido viradas para baixo nessa localização.



#### Ação alternativa

Em vez de usar uma ação de uma localização da cidade, ganhe até 2 moedas E até 2 guardas (avançando os marcadores no seu tabuleiro pessoal nas trilhas correspondentes).

Quando todas as 4 localizações da cidade tiverem sido avaliadas, prossiga para a fase D.

### Fase D: Nova ordem dos jogadores

Nessa fase, a nova ordem dos jogadores é determinada. Para isso, cada jogador deve somar o número de coroas que possui.

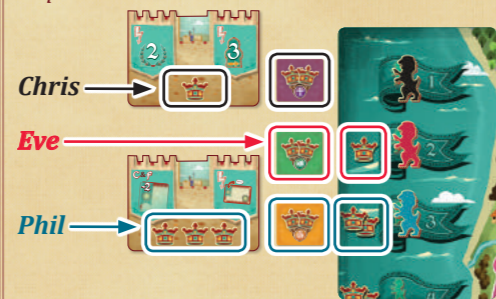
Isso inclui:

- Coroas nas **fichas de coroa** que foram recebidas na rodada atual.
- Coroas nas **peças de benefício** que foram recebidas na rodada atual.
- Coroas que estiverem ao lado da **bandeira de ordem dos jogadores** (cada jogador verifica a bandeira em que está seu leão).

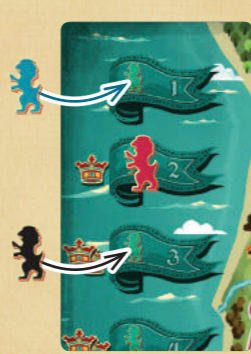
O jogador que tiver o maior número de coroas move seu leão para a bandeira número 1, o jogador com o segundo maior número de coroas move o leão para a bandeira número 2, e assim sucessivamente. No caso de empate, a ordem entre os jogadores empatados é invertida.

#### Exemplo:

**Chris** e **Eve** têm um total de 3 coroas cada, enquanto **Phil** tem um total de 7 coroas:



**Phil** torna-se o primeiro jogador (e desloca o seu leão para a bandeira 1). **Eve** desloca seu leão para a bandeira 2 e **Chris** coloca o seu leão na bandeira 3. Apesar de **Eve** e **Chris** terem o mesmo número de coroas, **Chris** estava em uma posição melhor na ordem dos jogadores, portanto, a ordem dos jogadores entre ele e **Eve** é invertida.



### Fase E: Ganhos de influência

Na nova ordem dos jogadores, cada jogador recebe os ganhos provenientes das trilhas de influência. Para receber o seu ganho, olhe para as cores dos 3 dados nos espaços inferiores do seu tabuleiro pessoal. Na ordem a sua escolha, ative cada um dos dados uma vez para receber imediatamente a recompensa da trilha de influência de mesma cor do dado:



Recompensa = guardas (avance o seu marcador na trilha de guarda)

Recompensa = moedas (avance o seu marcador na trilha de moedas)

Recompensa = o seu peregrino anda no tabuleiro (veja "Recompensa: movimento o seu peregrino", na página 12)

Recompensa = pontos de vitória (avance o seu disco na trilha de pontuação)

Se você ativar o dado branco, receba a recompensa de uma trilha de influência a sua escolha.

O valor de cada recompensa depende do lugar em que seu disco está na respectiva trilha de influência. Isso significa que você recebe a recompensa mostrada no quadro à direita do disco.



Depois de receber as recompensas por cada um dos 3 dados, tire-os dos seus suportes de dado. Em seguida, coloque os dados novamente ao lado do tabuleiro (para que sejam rolos na próxima rodada) e deixe os suportes de dados vazios nos espaços inferiores do seu tabuleiro.

- Observações:**
- O resultado dos dados são irrelevantes nesta fase, apenas as cores importam.
  - Ao receber recursos (guardas ou moedas), você nunca poderá mover um marcador no seu tabuleiro pessoal além do espaço 20 da trilha. Portanto, nunca poderá ter mais de 20 de cada recurso (qualquer excesso deve ser descartado).

**IMPORTANTE:** preste bastante atenção nos bônus que as cartas de personagem da sua zona de bônus da fase E podem fornecer. (Para saber mais sobre esses bônus, veja a página 14.)

#### Exemplo:

**Phil** tem os 3 seguintes dados no seu tabuleiro pessoal:

- 1) Pelo dado cinza, ele recebe 10 guardas na sua trilha de guarda e 2 pontos de vitória na trilha de pontuação.
- 2) Pelo segundo dado cinza, ele recebe mais 10 guardas. Como ele pode ter no máximo 20 guardas, ele move o seu disco para o espaço 20 e perde os guardas excedentes. Então, ele recebe 2 pontos de vitória novamente.
- 3) Pelo dado branco, ele escolhe receber a recompensa pela trilha de influência verde, que dará a ele 5 pontos de vitória.

Após ter feito isso, ele retira os dados dos seus suportes e coloca-os novamente ao lado do tabuleiro. Em seguida, é a vez do jogador seguinte receber os ganhos.

### Fase F: Investimento em uma expedição

Na ordem dos jogadores, cada um poderá optar se deseja investir em uma expedição. Cada jogador que o fizer, imediatamente deverá realizar uma vez a ação "Investimento em uma expedição", como explicado no quadro abaixo.

#### Ação: investimento em uma expedição

Invista em uma das cartas de expedição, localizadas na parte inferior do tabuleiro, que ainda não tenha o seu disco sobre ela (ao longo da partida, você só pode investir uma vez em cada expedição). Não importa quantos jogadores já tenham investido na expedição que você deseja.

Para investir em uma expedição, pague o valor indicado no canto superior esquerdo da carta:

- Se o ícone acima do número mostrar uma moeda, você deve pagar o investimento com moedas.
- Se o ícone for o dos guardas, você deverá pagar com guardas.

Após o pagamento, coloque um dos seus discos sobre a rosa dos ventos, abaixo do custo da carta, para marcar seu investimento.

Se já houver discos de outros jogadores sobre ela, coloque o seu sobre eles.

No final do jogo, dependendo do seu sucesso ao realizar a tarefa da expedição, você receberá pontos de vitória por cada uma que tiver investido (Para saber mais sobre as tarefas das expedições, veja a página 16).



**Atenção:** enquanto você tiver esta peça de benefício na sua frente, o custo que você terá ao para investir em uma expedição sempre será reduzido em 2 (veja a seção "Bônus das peças de benefícios", na página 12).

## Fim da rodada

Após a fase F, verifique se o baralho de personagens está vazio. Se sim, a quarta rodada foi jogada e a partida termina nesse momento (vá para a seção "Fim do jogo", abaixo).

Caso contrário, prepare mais uma rodada, seguindo os passos 10, 11 e 12 da preparação inicial, na página 4 (no quadro verde).

## Fim do jogo

Após a quarta rodada, o jogo termina. Prossiga para a pontuação final, da seguinte forma:

### Receba pontos de vitória para investimentos em expedições:



Os jogadores recebem pontos pelas cartas de expedição nas quais investiram (identificadas pelos discos dos jogadores). Os pontos de vitória de cada carta dependem do quão bem sua tarefa foi cumprida.

(Para saber mais sobre as diferentes tarefas das cartas de expedição, veja a página 16).



### Recompensas finais nas trilhas de influência:



Observe as 4 peças de pontuação de influência sobre as trilhas de influência.

Para cada peça, verifique a trilha sob ela:

- O jogador cujo disco estiver mais à frente em uma trilha recebe o número de pontos de vitória indicado na parte de cima da peça de pontuação de influência (primeiro lugar).
- O jogador cujo disco estiver em segundo lugar recebe o número de pontos de vitória indicado na parte central da peça.
- O jogador cujo disco estiver em terceiro lugar (apenas em partidas com 4 jogadores) recebe o número de pontos de vitória indicado na parte de baixo da peça.

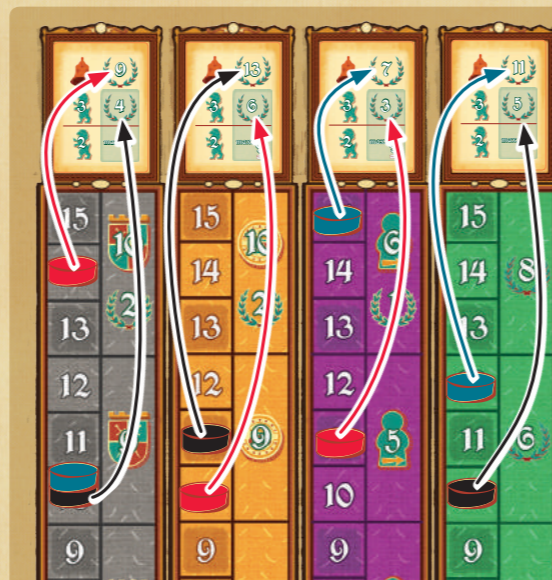
Se o disco de 2 ou mais jogadores estiverem na mesma casa na trilha, o jogador cujo disco chegou lá primeiro (o que está na parte mais inferior da pilha) é considerado o jogador mais à frente.



**EM PARTIDAS COM 3 JOGADORES**, pontos de vitória são concedidos apenas para o primeiro e segundo lugares.

**EM PARTIDAS COM 2 JOGADORES**, o segundo lugar só recebe pontos de vitória se o seu disco estiver, no máximo, 3 casas abaixo do primeiro lugar. Caso contrário, o segundo lugar não recebe recompensa.

Discos que estiverem na casa 0 de uma trilha de influência não concedem pontos de vitória para seus donos.



### Pontos de vitória pela coleção de diplomas:



Cada jogador verifica os ícones de diploma nas cartas de personagem e monastérios que possui e forma coleções. Cada coleção pode conter até 5 ícones de diploma diferentes (um de cada tipo).

Diplomas curinga podem contar como qualquer ícone de diploma.



Cada coleção composta por todos os 5 ícones de diploma garante 12 pontos de vitória.

Cada coleção composta por 4 ícones de diploma diferentes garante 8 pontos de vitória.

Cada coleção composta por 3 ícones de diploma diferentes garante 4 pontos de vitória.

Cada coleção composta por 2 ícones de diploma diferentes garante 2 pontos de vitória.

Cada ícone individual de diploma garante 1 ponto de vitória.

Nenhum ícone de diploma pode ser usado em mais de uma coleção ao mesmo tempo.



### Pontos de vitória pelas cartas de personagem com bônus de fim de jogo:



Cada jogador verifica as cartas de personagem com bônus de fim de jogo que possui.

Dependendo do bônus, cada uma delas concede pontos de vitória (Para saber mais sobre os diferentes bônus de fim de jogo, veja a página 15).



### Pontos de vitória por guardas, moedas e coroas:

Cada jogador soma os guardas e moedas indicados pelos marcadores nas trilhas do tabuleiro pessoal e adiciona ao resultado o número de coroas que possui (como determinado na fase D). Então, o resultado é dividido por 2 e o resultado final (arredondado para baixo) é convertido em pontos de vitória.

$$\begin{array}{ccccccc}
 \text{Guarda} + \text{Moeda} + \text{Coroa} & = & \text{Trilha 1} + \text{Trilha 2} + \text{Coroas} & = & \frac{23}{2} & = & 11
 \end{array}$$

O jogador com o maior número de pontos de vitória vence a partida. No caso de empate, vence a partida o jogador que vier primeiro na ordem dos jogadores.

## Visão geral dos bônus

Os bônus são geralmente representados por flâmulas inteiramente verde-água ou com sua base verde-água.



O que estiver representado na parte verde-água será a recompensa que o jogador receberá.



Se houver uma parte da flâmula representada por outra cor acima da parte em verde-água, o ícone ilustrado nela representará as exigências (bege) ou custos (vermelho).



Um símbolo de multiplicação (X) entre a exigência e a recompensa significa que você receberá a recompensa quantas vezes atender à exigência.



Se não houver símbolo entre a exigência e a recompensa (ou nenhum tipo de exigência), isso significa que você ganhará o bônus apenas uma vez (e não múltiplas vezes).



Se houver uma barra (/) entre dois ícones ou duas flâmulas, você ganhará só uma das recompensas.



Em ambos os casos, você escolhe qual das recompensas ganhará.

Caso contrário, todos os ícones e flâmulas ilustrados concedem recompensas.



Neste caso, você ganha cada recompensa ilustrada.

## As recompensas mais comuns



### Recompensa: mova o seu peregrino

Quando você ganhar uma recompensa que mostrar este ícone, mova o seu peregrino pelos caminhos do mapa da peregrinação. O número representado no ícone indica o **número máximo de casas** que o seu peregrino poderá andar. **Uma casa** significa que você pode mover o seu peregrino da sua localização atual até a localização mais próxima.

Há dois tipos de localização: **Paradas e monastérios.**

Quando você o move sobre uma **parada**, nada acontece. Desde que ainda tenha casas para andar, siga em frente.

Entretanto, quando você o move sobre um **monastério**, imediatamente coloque um dos seus discos sobre o local, mas apenas se ainda não tiver um disco seu sobre ele. Se já houver discos de outros jogadores ali, coloque o seu sobre o deles.

Você recebe o bônus do monastério ao colocar o seu disco sobre ele:

- Se ele estiver marcado como um **bônus imediato**, receba o bônus imediatamente ou você o perderá.

- Se ele não estiver marcado, você poderá usá-lo mais tarde. (para saber mais sobre os bônus de monastério, veja a página 15).

Se você ainda tiver casas para andar após alcançar um monastério, continue a se mover normalmente pelo caminho. É possível chegar a vários monastérios em uma só rodada.

### Mais observações e regras ao mover o seu peregrino

- Na sua primeira movimentação, você **deve** sair do seu espaço inicial de Coimbra, ao longo do caminho de sentido único, e se deslocar até uma das duas paradas próximas.
- Durante o jogo, não é possível retornar pelos caminhos de sentido único que se distanciam de Coimbra.
- Você sempre pode escolher andar menos casas permitidas ou não andar nenhuma.
- Você pode mudar de direção a qualquer momento (inclusive pode retornar ao local do qual você saiu).
- Outros peregrinos não interferem na sua movimentação, pois pode haver vários peregrinos em um mesmo local.
- Ao longo do jogo, cada jogador pode colocar apenas um disco sobre cada monastério.
- Você pode retornar para os monastérios que já possuem o seu disco, mas não pode receber os bônus novamente.
- Todos os caminhos e paradas funcionam exatamente da mesma forma. As cores diferentes são meramente para facilitar a visualização e mostrar para quais monastérios os caminhos levam.



### 1 Recompensa: ganhe moedas

Receba o número de moedas indicado no ícone (neste caso, 1) ao avançar o seu marcador esse mesmo número de casas na sua trilha das moedas.

### 1 Recompensa: ganhe guardas

Receba o número de guardas indicado no ícone (neste caso, 1) ao avançar o seu marcador esse mesmo número de casas na sua trilha de guarda.

### 1 Recompensa: ganhe pontos de vitória

Receba o número de pontos de vitória indicado no ícone (neste caso, 1) ao avançar o seu marcador esse mesmo número de casas na sua trilha de pontuação.

### Observações gerais sobre bônus, recompensas e casos especiais:

- Você sempre pode optar por não querer receber (parcialmente ou totalmente) as suas recompensas.
- O número máximo de guardas e moedas que cada trilha do seu tabuleiro pessoal comporta é 20. Você nunca pode avançar o seu marcador além do espaço 20 (quaisquer excedentes serão perdidos) e nem pode gastar o que não possui (se você tiver zero unidades de um recurso, o seu marcador deve ficar sobre o ícone na frente da trilha).
- Você não pode mover o seu disco além do valor de influência 15 nas trilhas de influência (quaisquer excedentes serão perdidos).
- Em cada trilha de influência sempre há uma ordem clara de posições. Se 2 ou mais jogadores tiverem discos sobre a mesma casa, o jogador com o disco na parte de baixo da pilha estará à frente dos jogadores com os discos superiores (pois ele chegou primeiro).

## Bônus de peças de benefício

Desde que você tenha esta peça de benefício na sua frente:



**Bônus imediato:** realize uma vez a ação de investir em uma expedição

a ação de investir em uma expedição (veja a página 9), o custo para investir na expedição é reduzido em 2.

(a redução do custo da flâmula à esquerda também se aplica aqui).

Por exemplo, para investir nesta expedição, você deve pagar 5 guardas em vez de 7.



**Bônus imediato:** ganhe 4 pontos de vitória.

**E**

**Bônus imediato:**

você pode pegar a **peça extra** e colocá-la sobre um dos **seus** dados que estiverem na cidade alta, central ou baixa. Ao fazer isso, o valor do dado escolhido é aumentado em 3. Isso significa que ele deve ser imediatamente reposicionado na fileira de dados em que está inserido de acordo com seu valor combinado (segundo as regras de colocação de dados nas localizações da cidade). Assim, é possível conseguir um valor combinado de até 9.

**Atenção:** quando o seu dado com a **peça extra** for ativado na Fase C e você comprar uma carta, o valor combinado deverá ser pago por ela.



**Bônus imediato:** ganhe 2 pontos de vitória.

**E**

**Bônus imediato:** mova o seu peregrino 3 ou menos casas.



**Bônus imediato:** ganhe 7 guardas OU 7 moedas.

## Bônus das cartas de personagens iniciais

### ⚡ Bônus imediatos:



Ganhe as recompensas indicadas nas cartas.

### Bônus de Fase C:



Na fase C, sempre que você comprar uma carta de personagem que tenha custo em moedas, pague 1 guarda e 1 moeda a menos (poderá ser 0).

Na fase C, sempre que você comprar uma carta de personagem que tenha custo em guardas, pague 1 guarda a menos (poderá ser 0).

Na fase C, sempre que você comprar uma carta de membro do conselho, primeiro receba quaisquer bônus que a carta possa ter. Então, também receba 1 guarda, 1 ponto de vitória e 1 movimento com seu peregrino.

Na fase C, sempre que você comprar uma carta de comerciante, primeiro receba quaisquer bônus que a carta possa ter. Então, também receba 1 moeda e 2 pontos de vitória.

## Bônus das outras cartas de personagem

### ⚡ Bônus imediatos:



Ganhe as recompensas indicadas nas cartas.



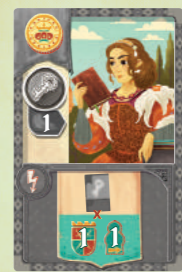
Na ordem dos jogadores, cada oponente decide o que você recebe (que será o que eles decidirem perder): poderá ser 1 guarda e 1 moeda OU 2 pontos de vitória. É possível chegar abaixo de 0 pontos de vitória na trilha de pontuação. Se um jogador não tiver recursos, ele deverá conceder a você os pontos de vitória.

Você ganha 5 pontos de vitória. Na ordem dos jogadores, cada oponente decide se perde 3 pontos de vitória OU uma das cartas de clérigo. Se um jogador decide perder a carta, ele deve descartá-la e, consequentemente, perde o valor de influência da carta na trilha de influência dos clérigos. Ao fazer isso, caso o disco do jogador pare em uma casa que tenha outros discos, ele deve colocá-lo sobre os outros. O jogador que não tiver clérigos deve perder pontos de vitória.

Pegue a pilha de descartes e escolha uma carta. Pague o custo de 3 (dos recursos indicados pelo ícone de custo da carta escolhida). Receba tudo que a carta oferece (valor de influência + bônus) e coloque-a na zona correspondente no seu tabuleiro pessoal, como se você tivesse comprado do jeito normal.



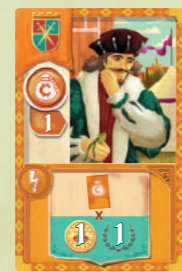
Na ordem dos jogadores, os jogadores cujos discos estiverem atrás do seu na trilha cinza (de influência do conselho) deverão escolher qual dos dois ícones indicados vão ceder para você. É possível chegar abaixo de 0 pontos de vitória na trilha de pontuação. Os jogadores que não tiverem recursos deverão ceder os pontos de vitória.



Por cada carta de membro do conselho que você tiver (incluindo esta), receba 1 guarda e 1 movimento com seu peregrino.



Pegue uma das peças de benefício disponíveis ao lado do castelo (se ainda houver). Coloque-a na sua frente e use-a normalmente.



Por cada carta de comerciante que você tiver (incluindo esta), receba 1 moeda e 1 ponto de vitória.



Ganhe 4 moedas e invista em uma expedição. Entretanto, você só pode investir em uma expedição que não tenha custo em moedas.



Ganhe 4 guardas e invista em uma expedição. Entretanto, você só pode investir em uma expedição que não tenha custo em guardas.



Ganhe 1 ponto de vitória por cada monastério que tenha um disco seu.



Utilize mais uma vez o **bônus imediato** de uma das suas cartas de personagem da categoria especificada.



Receba a recompensa atual da trilha indicada na carta (como você faria na fase E com o dado de mesma cor).

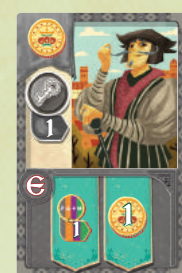


Pague 5 guardas para o seu peregrino ganhar até 5 movimentos.

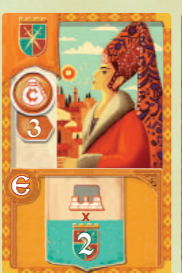


Pague 5 moedas para ganhar 7 pontos de vitória.

### Bônus da fase €:



No início de cada fase E, escolha uma trilha de influência para avançar o seu disco 1 casa. Além disso, receba o recurso indicado na carta.



Em cada fase E, além das recompensas normais da fase, você recebe a recompensa indicada na carta por cada dado da cor indicada nela que você tiver nos suportes de dado em seu tabuleiro pessoal (os dados brancos não contam para o recebimento de nenhum destes bônus).



No início de cada fase E, o seu peregrino ganha 2 movimentos se você **não** tiver dados roxos em nenhum suporte de dado no seu tabuleiro pessoal (os dados brancos não contam como roxos!).



Em qualquer momento durante cada fase E, você pode trocar, a uma taxa de 2 para 1, o recurso indicado na carta por pontos de vitória. Isso é muito útil se as suas recompensas para o recurso em questão geralmente excedem o número máximo permitido.

### ! Bônus de fim de jogo:



Verifique sobre qual casa (valor) da trilha de influência indicada na carta o seu disco está: Se estiver sobre a casa 7, 8 ou 9, ganhe 5 pontos de vitória. Se estiver sobre a casa 10, 11 ou 12, ganhe 7 pontos de vitória. Se estiver sobre a casa 13, 14 ou 15, ganhe 10 pontos de vitória. Se estiver sobre a casa 0 ou 6, você não ganha nada.



Ganhe 1 ponto de vitória por cada uma das suas cartas de personagem que tiverem valor de influência 1 ou 2.



Ganhe 5 pontos de vitória por cada conjunto de 4 cartas que tiverem uma carta de personagem de cada uma das 4 categorias.



Ganhe mais uma vez o bônus de fim de jogo de uma das suas cartas de personagem (se você tiver alguma).

### Bônus dos monastérios

#### ⚡ Bônus imediatos:



Ganhe as recompensas indicadas nas cartas.



Avance o seu disco 3 casas na trilha de influência indicada.



Ganhe 2 pontos de vitória por cada carta de personagem da categoria indicada que você tiver.



Em **todas** as trilhas de influência, avance os seus discos 1 casa.



Ganhe 1 ponto de vitória por cada coroa que você tiver no momento (como determinado na fase D).



Ganhe 2 pontos de vitória por cada uma das suas cartas de personagem que tiverem valor de influência 3 ou 4.



Ganhe 5 pontos de vitória por cada conjunto de 4 cartas que tiverem uma carta de personagem de cada uma das 4 categorias.



Ganhe 2 pontos de vitória por cada monastério que tenha um disco seu (incluindo este).



Pontue imediatamente as suas coleções de diplomas da mesma forma que o fará no final do jogo (veja o terceiro quadro na página 10).



Escolha até 2 cartas de expedição diferentes (que já tiverem seus discos) e marque na hora os pontos das tarefas delas da mesma forma como fará no final do jogo (veja o primeiro quadro na página 10). (Para ler o resumo das tarefas das cartas de expedição, veja a próxima página).



Se você tiver qualquer carta de personagem com bônus de fim de jogo, pontue imediatamente. Além disso, escolha uma trilha de influência e - dependendo da posição atual do seu disco sobre ela - receba os pontos de vitória determinados pela peça de pontuação de influência

que estiver acima dela (se o seu disco estiver na dianteira, receba os pontos indicados na parte de cima da peça, se ele estiver em segundo lugar, receba os pontos indicados no meio da peça, e assim por diante). (Para mais detalhes, veja o segundo quadro na página 10).

**Atenção: os outros jogadores não recebem nenhum ponto de vitória nesse momento, independente de onde os discos deles estiverem na trilha que você escolher.**

#### Outros bônus:



Deste momento em diante, você ganha 4 pontos de vitória cada vez que colocar um dado no castelo (durante a fase B).



Deste momento em diante, ganhe imediatamente 1 ponto de vitória cada vez que colocar um disco sobre um monastério (este não conta).



Conta como 1 diploma coringa.



Conta como 2 diplomas coringa.



# Tarefas das cartas de expedição

## Tânger



Ganhe 2 pontos de vitória por cada carta de expedição que tenha um disco seu (incluindo esta).

## Madeira



Ganhe 1 ponto de vitória por cada diploma que você tiver (independente do seu tipo).

## Cabo Verde



## Zanzibar



Verifique os valores que você alcançou nas duas trilhas de influência indicadas na carta (o número indicado nas casas sobre as quais seus discos estão). Some os dois valores e divida o resultado por 2. Receba em pontos de vitória o resultado final (arredondado para baixo).

## Ceuta



Ganhe 1 ponto de vitória por cada monastério que **não** tenha um disco seu.

## Calicute



Some seus guardas, moedas e coroas e divida o resultado por 2. Receba em pontos de vitória o resultado final (arredondado para baixo).

## Mascate



Identifique qual dos seus discos nas trilhas de influência avançou menos (comparado com os outros discos nas outras trilhas de influência). Duplique o valor da casa sobre a qual o disco está e receba o resultado em pontos de vitória (se houver um empate entre as trilhas, você só recebe os pontos uma vez).

## Barbados



Ganhe 1 ponto de vitória por cada monastério que tenha um disco seu.

## Brasil



Ganhe 2 pontos de vitória por cada monastério com um "I" que tenha um disco seu.

## Ilhas dos Açores



Ganhe 3 pontos de vitória por cada uma das cartas de personagem que você tiver além da décima (se você tiver 11 cartas, ganhe 3 pontos de vitória, se tiver 12 cartas, ganhe 6 pontos, e assim por diante).

## Goa



Ganhe 9 pontos de vitória.

## Macau



## Malaca



## Ceilão



## Diu



Ganhe 2 pontos de vitória por cada carta de personagem da categoria indicada que você tiver

## Créditos

A todos os amigos que testaram o jogo, os designers gostariam de agradecer o tempo que dedicaram, suas sugestões e entusiasmo. Em particular: Antonio Tinto, Stefano Luperto, Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Simone Luciani, Samantha Milani, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarrah, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Luca Ercolini, Livia Ercolini, Walter Nuccio, Carmine Angrisani e Filippo Di Cataldo. Sem a ajuda dessas pessoas, o jogo não teria sido o mesmo. Nosso agradecimento especial para o editor Viktor Kobilke e toda sua equipe pelo ótimo trabalho final.

**Design do Jogo:** Virginio Gigli & Flaminia Brasini  
**Produção:** Sophie Gravel  
**Desenvolvimento:** Viktor Kobilke, Philippe Schmit & Peter Eggert  
**Direção de Arte:** Philippe Guérin  
**Ilustrações:** Chris Quilliams  
**Design Gráfico:** Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Ève Joly  
**Edição:** Viktor Kobilke  
**Revisão:** Neil Crowley & Anh-Tú Tran  
**Comunicações:** Mike Young  
**Relações exteriores:** Andrea Ahlers & Katja Wienicke  
**Marketing:** Martin Bouchard

Desenvolvido por:



www.eggertspiele.com  
 info@eggertspiele.com

© 2019 Plan B Games Europe GmbH  
 Sinstorfer Weg 70, 21077  
 Hamburg, Alemanha.

Eggertspiele é uma marca da  
 Plan B Games Europe GmbH.

Nenhuma parte deste produto deve ser reproduzida  
 sem expressa autorização.

## Galápagos Jogos

**Tradução:** Juliana Gallo

**Revisão:** Paula Pizauro

**Diagramação BR:** Danilo Sardinha & Plínio Ricca

www.GalapagosJogos.com.br