



# LISBOA

LIVRETO DE AJUDA

VENDER RECURSOS	2	FICHAS DE CLERO	5
NEGOCIAR COM NOBRES	2	CARTAS DE DECRETO	6
• AÇÕES ESTATAIS	2	CARTAS POLÍTICAS	7
VISITAR UM NOBRE	3	RESUMO DAS REGRAS	8
PATROCINAR UM EVENTO	3	• FIM DO PERÍODO	8
COMO FAZER PARA	4	• FIM DO JOGO	8
DICA DO DESIGNER	4		

## AÇÕES

### VENDER RECURSOS - Ação 1



1. Venda 1 recurso ou mais para **qualquer** nau construída;
2. Receba o valor dos recursos marcadas na trilha de mercado + qualquer modificador na carta de Nau.

*O limite de bens que você pode vender para uma nau é determinado pelo casco do navio. Caso o navio esteja cheio, o proprietário do navio vira os recursos e ganha 1 peruca por cada recurso.*



### NEGOCIAR COM NOBRES - Ação 2

Ofereça um recurso apropriado para um Nobre e execute uma **Ação Estatal** de seu Escritório. Faça uma ou duas vezes. Você não pode repetir a mesma Ação Estatal.

### Ações Estatais:

#### Manuel da Maia (O Construtor) — Aceita Ouro ou Ferramentas



##### 1. Recrutar até 2 Oficiais:

Mova até 2 Oficiais de seu tabuleiro de jogador para 2 escritórios diferentes.



##### 2. Pegar um Projeto:

Pegue o projeto de cima da pilha de um dos arquitetos.

#### Marquês de Pombal (O Ministro) — Aceita Ouro ou Livros



##### 1. Construir ou aprimorar uma nau:

- a. Pague uma quantidade de recursos diferentes igual ao tamanho do casco da nau que deseja. Caso esteja aprimorando, pague apenas a diferença e substitua a nau anterior em seu Portfólio.
- b. Acomode o navio na parte superior de seu Portfólio.
- c. Mova o marcador de tesouro 1 espaço para cima.
- d. Ganhe Influência (incluindo a nau recém-construída).

##### 2. Produzir Recursos

- a. Produza um recurso para cada loja que possui.
- b. Para cada tipo de recurso produzido, mova seu marcador de preço um espaço para baixo. Se você não pode armazenar nenhum recurso, então não pode produzir. Caso produza mais recursos do que pode armazenar, apenas descarte-os.

#### José I (O Rei) — Aceita Ouro ou Tecido



##### 1. Encontrar-se com o Cardeal

Mova o Cardeal em sentido horário 1 ou 2 espaços, e pegue a ficha adjacente a ele.

Caso o cardeal passe pelo ícone do tesouro, mova o marcador do tesouro 1 espaço para cima.

Caso o cardeal passe pelo ícone de Influência, pontue a igreja no fim do turno: cada jogador pode descartar 1 ou mais títulos do clero para ganhar as perucas na parte de trás da ficha. Cada jogador que fizer isso também recebe influência.

##### 2. Receber um Favor Real:

Pegue 1 Favor Real de um personagem cujo favor você ainda não tenha.



### VISITAR UM NOBRE - Ação 3

Primeiramente, você **pode** executar uma das Ações Estatais do Nobre. E então, **deve** executar a ação dele. Por fim, os outros jogadores podem segui-lo.

#### Manuel da Maia (O Construtor): Construir uma Loja



1. Escolha uma ficha de Cidade em exibição.
2. Selecione o terreno próximo da rua com a mesma cor da exibição;
3. Coloque a ficha de Cidade no espaço, de frente para a rua, e receba a recompensa que foi coberta.
4. Pegue um cubo de entulho da mesma coluna ou fileira e coloque-o no espaço correspondente mais a esquerda em seu tabuleiro do jogador;
5. Pague pelo terreno. O preço é igual ao valor do tesouro mais o valor de todos os cubos de entulho na mesma rua e na mesma fileira da ficha de Cidade.
6. Coloque uma de suas casas de madeira na ficha de Cidade.
7. Pontue a Loja – uma peruca para cada Edifício Público na mesma rua/fileira, com a mesma cor da Loja.

#### Marquês de Pombal (O Ministro): Pegar um Decreto



1. Pegue uma carta de Decreto em exibição.
2. Você pode pegar um segundo Decreto descartando um marcador de Conjunto de Entulho de sua cor sobre o Marquês. Marquês (máx. 1x por turno).

#### D. José I (O Rei): Inaugurar um Edifício Público



1. Escolha um espaço de Local de Construção Público.
2. Pegue o Edifício Público disponível do mesmo arquiteto, assim como quaisquer projetos incompletos que possuir.
3. Mova os cubos de Entulho para os espaços correspondentes mais à esquerda de seu tabuleiro do jogador, então pegue a recompensa apresentada no espaço.
4. Devolva a quantidade de seus Oficiais de Estado, indicada no Projeto escolhido, dos escritórios e praças dos Nobres para seu tabuleiro do jogador. Caso não tenha o bastante lá, você pode contratar o resto pagando o valor do tesouro por cada um.
5. Vire o Projeto utilizado e o coloque no espaço de Projetos Completos em seu tabuleiro do jogador.
6. Pontue todas as Lojas com a mesma cor, na mesma rua/fileira que o Edifício Público.
7. Preencha o espaço vazio da exposição com o Edifício Público superior da pilha do arquiteto respectivo.

#### Os outros jogadores podem seguir sua visita ao Nobre:

1. Gastar influência.
2. Devolver a ficha de Favor Real;
3. Pega qualquer ação do escritório daquele Nobre (pode ser uma ação Estatal ou uma ação do Nobre).



### PATROCINAR UM EVENTO - Ação 4

1. Pague o valor do tesouro.
2. Execute a ação da carta.

## COMO FAZER ...



**Gastar Influência** para Visitar um Nobre ou Seguir uma Visita a um Nobre: A influência gasta deve ser igual a quantidade de Oficiais de seus oponentes no escritório do Nobre somada a posição do tesouro. Se (e apenas se) você não tiver nenhuma influência, você pode gastar perucas: **1 Influência = 1 Peruca**.

**Ganhar Influência** quando constrói uma Nau; quando ocorre a pontuação da Igreja; a partir de encontros durante Construção/Inauguração ou alojar uma carta Política em seu Portfólio; de algumas fichas do Clero. A influência que receberá é sempre igual a soma da influência apresentada nas cartas de Nobres e Naus em seu Portfólio.



**Ganhar Réis** a partir da venda de Recursos; cartas de Tesouro em seu Portfólio; encontros durante Construção/Inauguração, movendo seu marcador de influência para trás.

**Gastar Réis** para contratar Oficiais do Estado quando Inaugurar um Edifício Público; para jogar cartas de Tesouro na Corte Real, para comprar terreno quando Construir uma Loja.



**Receber Recursos** a partir de encontros durante Construção/Inauguração; por alojar uma carta Política em seu Portfólio; ao Produzir Recursos; ao jogar algumas cartas de Tesouro na Corte Real.

**Utilizar Recursos** para Negociar com os Nobres por Ações de Estado; para construir naus; para ganhar réis vendendo para as Naus dos jogadores.

**Os preços dos Recursos caem** quando o Recurso é produzido com sucesso.



**O Tesouro diminui** quando você joga uma carta de Tesouro em seu Portfólio.

**O Tesouro aumenta** quando você constrói uma Nau; quando o Cardeal para ou passa sobre o ícone do Tesouro na trilha do Clero.



**Ganhar perucas durante o jogo** quando seu navio estiver completamente preenchido; quando Construir uma Loja, ou quando você ou qualquer um Inaugurar um Edifício Público que apoia a Loja; cada vez que você alcança ou ultrapassa o último espaço da trilha de influência; quando você vira uma ficha de Clero durante a Pontuação do Clero; devido ao efeito de algumas fichas de Clero; para cada Conjunto de Entulho que tenha ao fim do primeiro Período.

## DICAS DO DESIGNER

- Pegue Decretos no começo do jogo, pois eles podem facilmente guiar sua estratégia.
- **Regra básica:** cobrir um ícone fornece o que ele representa.
- Não gaste todos os seus recursos sem que tenha como produzir mais. Por isso, construa uma loja o mais cedo possível!
- Não subestime o poder dos Edifícios Públicos. Com eles, você controla o jogo: eles determinam quais lojas irão pontuar... e quais não irão. Eles não custam nada para serem abertos, e rapidamente aumentam o tamanho de seu Armazém e de seu Portfólio. Você também pode ganhar perucas no fim do jogo por criar mais empregos que seus oponentes!
- Não ignore o poder da Igreja. Fichas de clero fornecem direção, permitem que você pontue e ganhe influência. Você pode construir combos muito legais que podem colocá-lo na liderança.
- Sempre que você pagar por algo ou vender seus recursos, confira em seu Portfólio e fichas de clero se há quaisquer benefícios que se aplicam.
- Pegue naus no começo do jogo, assim você sempre terá um meio para vender seus recursos.
- Tente construir lojas diferentes das dos seus oponentes, ou os preços irão despencar!
- Visite os Nobres o mais rápido possível, mas tome cuidado com os jogadores que podem seguir sua visita.
- Lembre-se de que ao Patrocinar Eventos, outros jogadores não podem segui-lo.



## FICHAS DE CLERO

Quando você escolhe Ganhar Influência durante a Pontuação de Igreja, descarte **1 ou mais** fichas de Clero e ganhe as perucas em seus versos. (Os pontos na parte da frente da ficha representam a quantidade de perucas no verso.)

1. Toda vez que Inaugurar um Edifício Público, ganhe 2 perucas.
2. Toda vez que Construir uma Loja, ganhe 1 peruca.
3. Toda vez que jogar uma carta em seu Portfólio, ganhe 1 peruca.
4. Você pode gastar dinheiro ao invés de Influência. 1 Influência = 1 real.
5. Ao Fim do Jogo, cada Projeto que você completou vale +1 Oficial de Estado.
6. No Final do Período e ao Fim do Jogo, cada um de seus conjuntos de Entulho vale +1 peruca.
7. Toda vez que Ganhar Influência, você recebe + 2.
8. Suas naus valem +2 de Influência.
9. Toda vez que receber Entulho, você pode descartar um, e apenas um, para ganhar duas perucas.
10. Obtenha o desconto de 1 Influência toda vez que Visitar ou Seguir a Visita de um Nobre.
11. Toda vez que jogar uma carta do Marquês na Corte Real, você recebe 3 réis.
12. Toda vez que jogar uma carta do Rei na Corte Real, você recebe 2 réis.
13. Toda vez que jogar uma carta de Manuel da Maia na Corte Real, você recebe 2 réis.
14. Ao fim do jogo, trate isso como um Projeto azul completo para fins de pontuação.
15. Ao fim do jogo, trate isso como um Projeto verde completo para fins de pontuação.
16. Obtenha o desconto de 1 Oficial toda vez que Inaugurar um Edifício Público.
17. Para cada Entulho que pegar, receba também 1 real.
18. Cada Nau sua vale +2 perucas quando levantam as velas, e na pontuação do fim do jogo.
19. Seguir uma Visita a um Nobre não custa influência.
20. Receba 7 influências imediatamente. Apenas uma vez.
21. Para cada carta de Decreto que receber, receba também 1 peruca.
22. Toda vez que vender, cada Ouro vale +2 réis.
23. Toda vez que vender, cada Livro vale +2 réis.
24. Toda vez que vender, cada Ferramenta vale +2 réis.
25. Toda vez que vender, cada Tecido vale +2 réis.
26. Toda vez que vender, cada Recurso vale +1 real.
27. Obtenha o desconto de 2 influências para Visitar ou Seguir uma Visita ao Marquês.
28. Obtenha o desconto de 2 influências para Visitar ou Seguir uma Visita ao Rei.
29. Obtenha o desconto de 2 influências para Visitar ou Seguir uma Visita a Manuel da Maia.
30. Jogar uma carta de Tesouro na Corte Real é uma ação gratuita.
31. Ganhe +2 réis toda vez que jogar uma carta de Tesouro em seu Portfólio.
32. Pague 2 réis a menos para cada Oficial que recrutar.
33. Receba 1 real de desconto toda vez que gastar réis.
34. Toda vez que mover o Cardeal, você pode avançar 2 passos a mais.
35. Pegue imediatamente até duas 2 fichas de Favor Real que não tenha. Apenas uma vez.
36. Você não paga recursos para construir ou aprimorar uma Nau.
37. Quando você Produzir Recursos, pegue um recurso adicional de um único tipo que produziu.

## CARTAS DE DECRETO

Decretos são pontuados no fim do jogo. Você pode ter quantos decretos quiser.



**1 a 3.** Para cada Edifício Público aberto no Oeste/Leste/Norte, ganhe 1 peruca.

**4 a 5.** Para cada Edifício Público aberto deste Arquiteto, ganhe 1 peruca.

**6 a 11.** Para cada Edifício Público aberto deste Arquiteto no Norte/Leste/Oeste, ganhe 2 perucas.

**12 a 16.** Para cada Loja que possui nas fileiras A/B/C/D/E, ganhe 2 perucas.

**17 a 20.** Para cada Loja que possui nas ruas desta cor, ganhe 2 perucas.

**21.** Caso tenha pelo menos uma Loja de cada tipo, ganhe 6 perucas.

**22.** Para cada Loja que possui, ganhe 1 peruca.



**23.** Caso seja o proprietário da maioria das Lojas (ou esteja empatado pela maioria), ganhe 5 perucas.

**24 a 27.** Caso seja o proprietário da maioria das Lojas (ou esteja empatado pela maioria) nas ruas desta cor, ganhe 5 perucas.

**28 a 32.** Caso seja proprietário da maioria das Lojas (ou empatado pela maioria) nas fileiras A/B/C/D/E, ganhe 5 perucas.

**33 a 37.** Para cada Loja de qualquer jogador nas fileiras A/B/C/D/E, ganhe 1 peruca.

**38 a 41.** Para cada Loja de qualquer jogador nas ruas desta cor, ganhe 1 peruca.



**42 a 44.** Para cada Entulho que tenha desta cor, ganhe 1 peruca.

**45.** Caso tenha a maioria dos Entulhos (ou esteja empatado pela maioria), ganhe 5 perucas.



**46 a 49.** Caso tenha a maioria dos Recursos deste tipo (ou esteja empatado pela maioria), ganhe 5 perucas.

**50.** Se você tem pelo menos um recurso de cada tipo, ganhe 5 perucas.

**51 a 54.** Para cada Recurso que tem deste tipo, ganhe 1 peruca.

**55, 56.** Para cada Projeto que completou deste Arquiteto, ganhe 2 perucas.

**57.** Para cada Projeto que completou, ganhe 1 peruca.



**58.** Caso tenha a maioria dos Projetos Completos (ou esteja empatado pela maioria), ganhe 5 perucas.

**59 a 60.** Caso tenha a maioria de Projetos Completos deste arquiteto (ou esteja empatado pela maioria), ganhe 5 perucas.

**61.** Para cada 2 oficiais apresentados nos seus Projetos Completos, ganhe 1 peruca.

**62.** Caso seus Projetos Completos apresentem a maioria de Oficiais (ou esteja empatado pela maioria), ganhe 5 perucas.



**63.** Caso tenha a maioria dos Decretos (ou esteja empatado pela maioria), incluindo este, ganhe 5 perucas.

**64.** Para cada Decreto que tenha, incluindo este, ganhe 1 peruca.



**65.** Para cada 2 Influências que tiver, ganhe 1 peruca.

**66.** Caso tenha a maioria de Influência (ou esteja empatado pela maioria), ganhe 5 perucas.



**67.** Para cada 2 influências apresentadas no topo de seu Portfólio, ganhe 1 peruca.

**68.** Para cada carta que tem em seu Portfólio, ganhe 1 peruca.



**69.** Caso tenha a maioria dos Réis (ou esteja empatado pela maioria), incluindo Réis na trilha de Influência, ganhe 5 perucas.



**70.** Para cada Nau que tem em seu Portfólio, ganhe 2 perucas.

## CARTAS POLÍTICAS

### Penalidades



• Devolva um de seus Oficiais de qualquer escritório/praca para seu tabuleiro do jogador. Caso não tenha nenhum, ignore a penalidade.



• Gaste 1 real. Caso não tenha nenhum, seja em dinheiro ou na trilha de influência, ignore a penalidade.

### Recompensas



• Mova a quantidade de Oficiais na carta do tabuleiro do jogador para o escritório de um dos Nobres. Caso tenha mais de 1, coloque os Oficiais em escritórios diferentes.



• Pegue um Favor Real que não possui.



• Ganhe 3 Influências. Aplique qualquer benefício de Influência da ficha de Clero nº 7.



• Pegue um Decreto. Caso tenha um marcador de Conjunto de Entulho no Marquês, você pode descartá-lo para pegar outro Decreto.



• Avance o Cardeal 1 espaço na trilha de Clero e então pegue a ficha de Clero adjacente.



• Pegue um Projeto de cima da pilha de um dos arquitetos.



• Pegue o(s) Recurso(s) apresentado(s).



• Pegue um cubo de Entulho da pilha de Entulho próxima dos custos de Entulho.



• Você pode construir uma Nau. Você ainda precisa pagar os recursos, como de costume. Benefícios das fichas de clero e casas de madeira se aplicam.



• Produzir Recursos. Benefícios das fichas de Clero e casas de madeira se aplicam.

### Ícones no topo das cartas de Tesouro



• Receba imediatamente uma quantidade de réis do Tesouro Real igual ao valor de Tesouro.



• Mova o marcador de tesouro 1 espaço para baixo.

### Benefícios de Dinheiro/Vendas nas cartas de Tesouro



• O preço do Terreno para este tipo de entulho sofre um desconto da quantidade apresentada.



• Não inclua este tipo de Entulho no Preço do Terreno.



• Você recebe esta quantidade de desconto toda vez que precisar gastar réis.



• Para cada um dos Recursos apresentados que vende, você ganha 2 réis a mais.

• Você precisa de 2 Oficiais a menos para abrir um Edifício Público.

### Ações das cartas de Tesouro



• Construir uma Loja ou Inaugurar um Edifício Público.



• Executar qualquer uma das Ações dos Nobres.



• Receber os Recursos, Projetos ou Decretos apresentados.



• Mover até 4 Oficiais de seu tabuleiro de jogador para escritórios de Nobres diferentes (caso mova 4, coloque 2 no mesmo escritório).

# RESUMO DAS REGRAS

---

## ESCOLHA UMA:

### 1. Jogue qualquer carta em seu Portfólio.

---



Se for uma carta de Nobre, aloje-a na parte superior e resolva sua recompensa/ penalidade;



Se for uma carta de Tesouro, aloje-a na parte inferior, receba o dinheiro do Tesouro e mova o Tesouro um espaço para baixo.

Então:



- a. **VENDA RECURSOS (Ação 1)** ou **NEGOCIE COM OS NOBRES (Ação 2)**;
- b. Compre uma nova carta.

**Tamanho do Portfólio:** Você começa com 2 espaços para cartas e 2 espaços para cada recurso. A cada conjunto de entulho que completa, você aumenta um espaço em ambos.

### 2. Jogue uma carta de Nobre na Corte Real.

---



- Então:
- a. Mova seu Cortesão para esta carta;
  - b. Gastar influência;
  - c. **VISITE UM NOBRE (Ação 3)** - outros podem segui-lo;
  - d. Mova seu Cortesão para fora da carta;
  - e. Compre uma nova carta.

### 3. Jogue uma carta de Tesouro na Corte Real.

---



- Então:
- a. Pague o valor de Tesouro;
  - b. **PATROCINAR UM EVENTO (Ação 4)**;
  - c. Compre uma nova carta.

### 4. Descarte qualquer carta.

---



- Então:
- a. **Pegue um Ouro** ;
  - b. Compre uma nova carta.

## FIM DO PERÍODO

---

Assim que um jogador completar **2 conjuntos de Entulho** ou **3 baralhos da exibição estiverem vazios**, finalize o **turno** do jogador atual e então faça o seguinte:

- a. Cada jogador recebe 3 perucas para cada conjunto de entulho completo que possui.
- b. Começando pelo jogador que desencadeou o fim do período, cada jogador descarta até 5 cartas e recebe/resolve a premiação na seta **para cada Nobre diferente** descartado desta maneira. (Se a carta tiver uma penalidade, você não precisa pagar por ela.)
- c. Cada jogador completa sua mão com até 5 cartas do baralho roxo.

## FIM DO JOGO

---

Assim que um jogador completar 4 conjuntos de Entulho, ou se, mais uma vez, três baralhos de cartas Políticas da exibição estiverem vazios, termine a rodada atual, de maneira que todos os jogadores tenham executado a mesma quantidade de turnos no jogo.

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