

Puerto Rico

Andreas Seyfarth

Bem vindo ao Puerto Rico!

O Novo Mundo precisa de cidadãos que trabalhem duro para prosperar: colonos destemidos, construtores esforçados, prefeitos benevolentes, produtores habilidosos, comerciantes espertos, capitães corajosos e mineradores oportunistas. Com o passar do tempo, você jogará com cada função, e receberá pontos de vitória pelo seu desempenho. Cada jogador lutará para ser o que melhor se adapta a mudanças, mas apenas o mais astuto terminará com mais pontos e vencerá o jogo.



OBJETIVO DO JOGO



O objetivo do jogo é ser, ao final da partida, o jogador com o maior número de pontos de vitória, sendo o governante que desenvolveu mais estrategicamente sua pitoresca ilha de *Puerto Rico*.

Os jogadores jogam em turnos, escolhendo uma função (Colono, Prefeito, Construtor, Produtor, Comerciante, Capitão ou Minerador) e fazendo a respectiva ação. Cada um dos outros jogadores também tem a oportunidade de fazer essa ação, porém apenas quem escolheu a função será premiado com um privilégio especial associado a ela.

Seja cauteloso com seus oponentes – às vezes uma função pode beneficiar outros jogadores mais do que a você mesmo! Os jogadores devem se adaptar num jogo em constante mudança. Altamente interativo e complexo em estratégia, Puerto Rico certamente fascinará a todos.

O objetivo do jogo é ganhar o maior número de pontos de vitória desenvolvendo sua ilha.

Na sua vez, escolha uma função e faça a ação associada. Você pode fazer uma construção, produzir mercadorias, adicionar colonos...

COMPONENTES



Jogo Básico

5 tabuleiros de ilha	Cada ilha contém 12 espaços no campo (parte superior) e 12 espaços na cidade (parte inferior)
1 tabuleiro central	Para organizar as construções e o dinheiro
1 cartela Casa de Comércio	
1 cartela Governador	Indica o jogador inicial de cada rodada
8 cartelas de função	1x Colono, 1x Prefeito, 1x Construtor, 1x Produtor, 1x Comerciante, 1x Capitão, 2x Minerador
49 fichas da cidade	5 construções comerciais bege e grandes, 24 construções comerciais bege e pequenas, 20 construções de produção coloridas
58 fichas do campo	8 pedreiras e 50 plantações: 8x café, 9x tabaco, 10x milho, 11x açúcar, 12x índigo
6 navios	1 navio de colonos e 5 navios de carga (com 4, 5, 6, 7 e 8 espaços para mercadorias)
100 colonos	Peças de madeira marrom, redondas
50 barris de mercadorias	9x café (marrom), 9x tabaco (caramelo), 10x milho (amarelo), 11x açúcar (branco), 11x índigo (azul)
50 fichas hexagonais de pontos de vitória (PV)	31 fichas azuis que valem 1 PV e 19 fichas amarelas que valem 5 PVs
54 moedas	46 moedas de prata com valor de 1 dobrão e 8 moedas de ouro com valor de 5 dobrões

Expansão I – Novas Construções

Inclui:

24 construções bege e pequenas (2x 12 tipos)

2 construções bege e grandes

Expansão II – Os Nobres

Inclui:

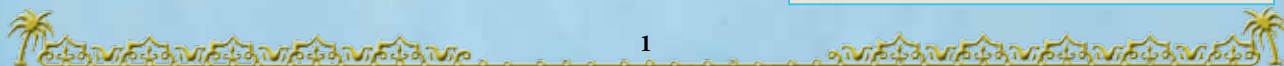
12 construções bege e pequenas (2x 6 tipos)

1 construção bege e grande

2 construções rosa pequenas

20 nobres (peças de madeira vermelhas, redondas)

Veja na pág. 11 em diante regras para 2 jogadores e expansões.



PREPARAÇÃO DO JOGO (JOGO BÁSICO, PARA 3 A 5 JOGADORES)



Escolha o jogador que iniciará a partida e dê a ele a cartela Governador.

Cada jogador deve receber:

- 1 tabuleiro de ilha
- Dobrões
 - 3 jogadores: 2 dobrões
 - 4 jogadores: 3 dobrões
 - 5 jogadores: 4 dobrões

As moedas devem ser colocadas na Rosa dos Ventos do tabuleiro de ilha.

• 1 Ficha de plantação:

O jogador que iniciará a partida (Governador) recebe uma ficha de índigo. Os demais jogadores, em sentido horário, recebem:

- 3 jogadores: 2º jogador 1: ficha de índigo; 3º jogador: 1 ficha de milho
- 4 jogadores: 2º jogador: 1 ficha de índigo; 3º e 4º jogadores: 1 ficha de milho
- 5 jogadores: 2º e 3º jogadores: 1 ficha de índigo; 4º e 5º jogadores: 1 ficha de milho

Posicione o tabuleiro central no meio da mesa:

- Coloque todas as **49 fichas da cidade** do jogo básico nos respectivos espaços do tabuleiro.
- Coloque todas as **moedas** no banco.

Posicione os demais componentes conforme a ilustração abaixo. Observe que a imagem ilustra uma partida com 4 jogadores.

- **Pontos de vitória (PV):**
 - 3 jogadores: 75 PVs
 - 4 jogadores: 100 PVs
 - 5 jogadores: 126 PVs
- **Fichas de pedra (todas as 8)**, com a face para cima
- **Fichas de plantação**, com a face para baixo, em pilhas misturadas
- **4, 5 ou 6 fichas de plantação** (uma a mais do que o número de jogadores), retiradas de cima das pilhas, posicionadas com a face para cima, ao lado das fichas de pedra
- **Cartas de funções**
 - 3 jogadores: 6 cartelas (todas, exceto os 2 mineradores)
 - 4 jogadores: 7 cartelas (todas, exceto 1 minerador)
 - 5 jogadores: todas as 8 cartelas
- **Navios de carga (3)**
 - 3 jogadores: navios com 4, 5 e 6 espaços para mercadorias
 - 4 jogadores: navios com 5, 6 e 7 espaços para mercadorias
 - 5 jogadores: navios com 6, 7 e 8 espaços para mercadorias
- **Mercadorias: todos os barris, divididos por tipo**
- **Cartela Casa de Comércio**
- **Navio de Colonos**
Com 3, 4 ou 5 colonos (quantidade igual ao número de jogadores)
- **Colonos:**
 - 3 jogadores: 55 colonos
 - 4 jogadores: 75 colonos
 - 5 jogadores: 95 colonos

Todos os componentes não utilizados devem ficar na caixa.

O JOGO



Puerto Rico é disputado em aproximadamente 15 rodadas. No início de cada rodada, o Governador escolhe uma cartela de função e a coloca próxima a seu tabuleiro. Cada função (*exceto o Minerador*) tem um privilégio especial associado a ela. Como prêmio, o jogador que escolheu a cartela de função fará a ação indicada na cartela e também terá o privilégio especial (*veja detalhes na seção Regras, na próxima página*). Depois, o jogador que está à esquerda do Governador também realiza a ação desta mesma função (*sem o privilégio especial, já que não foi ele quem escolheu a cartela de função*), e assim por diante, em sentido horário, até que todos tenham realizado uma vez essa ação.

A seguir, o jogador à esquerda do Governador escolhe uma das cartelas de função restantes e a coloca ao lado do seu tabuleiro. Começando com ele (*não com o Governador!*), a ação desta carta e o privilégio são realizados. Depois, o jogador que está à esquerda dele realiza a ação da função escolhida (*sem o privilégio especial*), e assim por diante, em sentido horário, até que todos tenham realizado uma vez essa ação.

O jogo segue no sentido horário, até que todos os jogadores tenham escolhido uma cartela de função e todos tenham feito as ações associadas a cada função. Esse é o final de uma rodada.

Início de uma nova rodada:

O Governador coloca 1 dobrão sobre cada uma das três cartelas de função não escolhidas pelos jogadores durante a rodada. Cada jogador devolve a cartela de função utilizada, colocando-a junto com as outras, ao lado do tabuleiro central. O jogador à esquerda do Governador pega a cartela Governador e se torna o novo Governador na próxima rodada. O jogo segue conforme descrito acima até o final (veja abaixo).

O FIM DO JOGO



O jogo termina ao final de uma rodada quando pelo menos uma das seguintes condições for atingida:

- Não houver colonos suficientes para embarcar no navio (no final da fase do Prefeito);
- Um ou mais jogadores ocuparem **todos** os espaços da cidade, isto é, a parte inferior do seu tabuleiro de ilha (durante a fase do Construtor);
- A última ficha de PV for distribuída (durante a fase do Capitão).

Nota: Após a última ficha de PV ser distribuída, os jogadores continuam recebendo PV, anotando com papel e caneta.

Cada jogador faz a contagem de seus PVs, utilizando papel e caneta, somando:

- A quantidade de pontos de vitória (PVs), incluindo os anotados em papel;
- A quantidade de PV de cada construção (número vermelho indicado no canto superior direito de cada ficha de construção), não importando se a construção está ocupada ou desocupada.;
- Os PVs bônus recebidos por cada construção bege grande ocupada na sua ilha.

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor!

Nota: Se dois ou mais jogadores empatarem, o vencedor será aquele que tiver mais dobrões e mercadorias (cada barril vale 1 dobrão).

O Governador escolhe uma função e faz a ação indicada e exerce o privilégio. No sentido horário, todos os outros jogadores fazem a ação (sem o privilégio).

O jogador à esquerda do Governador escolhe a segunda cartela de função e faz a ação e exerce os privilégios associados, e o jogo segue no sentido horário.

Nova rodada:

Quando cada jogador tiver escolhido uma cartela de função, a rodada termina. Coloque 1 dobrão em cada uma das 3 cartelas de função não escolhidas.

A cartela de Governador passa para o jogador à esquerda, e o jogo segue no sentido horário.

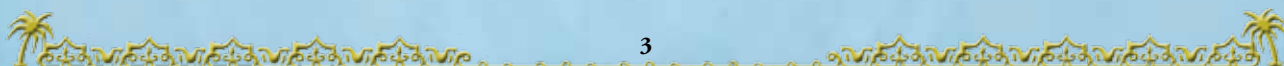
O jogo termina quando:

- Não houver colonos suficientes para embarcar no navio
- Um ou mais jogadores ocuparem todos os espaços da cidade
- Acabarem as fichas de PV

Cada jogador soma:

- Seus PVs
- Seus PVs das construções
- Seus PVs bônus das grandes construções ocupadas

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor.



AS FUNÇÕES

Regras básicas:

- Cada função (*exceto o Minerador*) tem uma ação e um privilégio especial associado a ela. O jogador que escolheu a cartela de função assume a função e executa a *ação* e o *privilégio*. Todos os outros jogadores, no sentido horário, fazem a *ação sem* o privilégio;
- O jogador que escolheu a cartela de função é sempre o primeiro a fazer a ação associada. O jogo segue **sempre** em sentido horário;
- Cada jogador tem de escolher uma cartela de função na sua vez. Mesmo se o jogador optar por não executar a ação (e/ou privilégio), todos os demais jogadores continuarão tendo a opção de fazer a ação;
- Para todas as funções (*exceto a do Capitão*), a ação é *opcional* para todos os jogadores;
- Se um jogador não puder fazer a ação associada à função, ele passa a vez, e o jogo prossegue com o próximo jogador, em sentido horário;
- Caso haja um ou mais dobrões sobre uma cartela de função, o jogador que a escolher pega esses dobrões e executa a ação e o privilégio;
- Uma cartela de função permanece até o final da rodada com o jogador que a escolheu. Ela não poderá ser escolhida por nenhum outro jogador durante essa rodada.

As ações específicas de cada função estão descritas a seguir:

O COLONO - *Escolhe uma das fichas de plantação com a face virada para cima e a coloca em um dos espaços de campo da sua ilha.*

O jogador que escolhe a cartela com a função Colono pode escolher entre *uma pedra* **ou** *uma das fichas de plantação com a face virada para cima*, próximas ao tabuleiro central. O jogador posiciona a ficha escolhida em um dos espaços vazios do campo, no seu tabuleiro.

No sentido horário, cada um dos outros jogadores escolhem uma das fichas de plantação restantes (com a face virada para cima) e a posiciona em um dos espaços vazios do campo, na sua ilha.

Nota: *Os jogadores subsequentes não podem escolher a ficha de pedra (a não ser que haja uma Cabana de Construção ocupada – veja a seção “Construções”, mais adiante).*

Arrumação: Quando todos os jogadores tiverem concluído sua ação, o Colono remove todas as fichas de plantação que não foram escolhidas, com a face virada para cima, e as coloca num monte de descarte. Ele vira 4, 5 ou 6 novas fichas de plantação (uma a mais que o número de jogadores) do monte de fichas com a face virada para baixo e as coloca com a face virada para cima próximas ao tabuleiro central.

- Se as fichas de plantação terminarem durante o jogo, o monte de descarte deve ser embaralhado e feito um novo monte. Se o monte de descarte também terminar, o jogador seguinte não fará a ação.

*- A posição onde as plantações são colocadas não é relevante. Após serem posicionadas, as fichas podem ser movidas, mas não **tiradas** do tabuleiro.*

- Quando as pedreiras terminarem, o Colono não terá mais o privilégio, e quem tiver a Cabana de Construção não usará mais sua função especial.

CONSTRUTOR - *Compra uma ficha de construção e a coloca em um dos espaços da cidade de sua ilha.*

Quem escolher esta função pode erguer *uma* construção do tabuleiro central, pagando ao banco *um dobrão a menos* que o custo de construção indicado (*como privilégio*) e posicionando-a em um espaço qualquer da cidade da sua ilha. No caso de uma construção grande, o jogador precisa de 2 espaços. Depois, os demais jogadores, no sentido horário, também podem escolher *uma* construção para comprar (sem o desconto do privilégio) e posicioná-la na sua ilha.

Regras básicas para as funções:

- O jogador que escolhe a cartela de função joga primeiro e faz a ação e executa o privilégio. Os demais jogadores fazem apenas a ação.
- Todos os jogadores têm de escolher uma função, mas fazer sua ação é opcional (exceto para o Capitão). Se um jogador não puder fazer a ação, ele passa a vez.
- A cartela de função permanece com o jogador que a escolheu até o final da rodada.



Ação:

Escolha uma das fichas de plantação abertas e coloque-a em um dos espaços do campo da sua ilha.

Privilégio:

Escolher uma pedra em vez de uma ficha de plantação.

Arrumação: *No final da fase descarte as fichas abertas que não foram escolhidas e as substitua por fichas do monte fechado.*

Construções Associadas: *Cabana de Construção, Fazenda e Hospedaria.*

Quando todos os 12 espaços de campo no tabuleiro de um jogador estiverem ocupados, ele não poderá mais fazer a ação do Colono até o final do jogo.



Ação: *Compre uma das fichas de construção e posicione em um espaço de cidade da sua ilha.*

Cada jogador pode erguer uma construção.

Privilégio: *Pagar 1 dobrão a menos que o custo da construção.*

Os jogadores não são obrigados a erguer uma construção na sua vez.

Descrições detalhadas de cada tipo de construção e suas funções podem ser encontradas na seção “Construções”.

Desconto das Pedreiras: Cada pedreira *ocupada* que um jogador possua diminui o custo de construção em 1 dobrão. A redução do custo de construção tem limitações (veja também a parte superior de cada coluna do tabuleiro central): construções da 1ª coluna só podem ter desconto de 1 dobrão; construções da 2ª coluna podem ter uma redução de 2 dobrões; construções da 3ª coluna, de 3; e construções da 4ª coluna, de 4. O desconto que o Construtor recebe como privilégio é somado ao desconto das pedreiras. Com os descontos, o custo de uma construção pode ser 0.

Uma vez que os 12 espaços de cidade de um jogador estejam preenchidos, nenhuma nova construção poderá ser erguida.

Nota: Se o Construtor optar por não construir nada, ele não recebe o privilégio de 1 dobrão.

PREFEITO - *Recebe colonos do navio de colonos.*

Quem escolher a função de Prefeito recebe inicialmente, como privilégio, um colono do *estoque geral* (não do *navio de colonos*). Depois, no sentido horário e começando pelo Prefeito, cada jogador recebe um colono do navio de colonos, até que o navio fique sem colonos (**Nota:** *Os jogadores podem receber vários colonos durante a fase do Prefeito*).

As fichas de pedreira, plantações e construções têm de 1 a 3 círculos, para 1 a 3 colonos. Uma ficha é considerada ocupada se tiver pelo menos um colono. **Apenas fichas ocupadas podem utilizar suas funções.** **Apenas durante a fase do Prefeito** os jogadores poderão posicionar os colonos (obtidos na atual rodada ou em outra anterior) nos círculos vazios de uma pedreira, plantação ou construção da sua ilha. Eles também poderão mover os colonos posicionados em rodadas anteriores para outros círculos. Se acabarem os círculos vazios de um tabuleiro, todos os colonos que sobraem deverão ficar sobre a Rosa dos Ventos, para serem posicionados em uma próxima fase do Prefeito.

Arrumação: Depois que todos os colonos foram distribuídos e posicionados, o Prefeito finaliza a fase colocando novos colonos no navio. O Prefeito conta quantos círculos vazios há na **cidade** (ou seja, sem considerar as pedreiras e plantações) de todos os jogadores, e coloca esse número de colonos no navio de colonos. Como quantidade mínima, o Prefeito deve colocar no navio uma quantidade de colonos igual ao número de jogadores dessa partida.

- *Os colonos devem ser posicionados nos círculos, ou movidos de um círculo para outro, apenas durante a fase do Prefeito.*

- *Os jogadores devem posicionar seu colonos nos círculos vazios sempre que possível, ou seja, só podem usar a Rosa dos Ventos para colocar os colonos quando todos os círculos do seu tabuleiro estiverem ocupados.*

- *De modo geral, na fase do Prefeito, todos os jogadores podem distribuir os seus colonos ao mesmo tempo. Em alguns casos, porém, pode ser de extrema importância saber como os colonos de outros jogadores serão posicionados. Quando isso acontecer, os jogadores deverão posicionar os colonos em sentido horário, começando pelo Prefeito.*

- *Se o Prefeito (e os outros jogadores) esquecer de recolocar colonos no navio no final da fase do Prefeito, deverá ser colocada no navio a quantidade **mínima** de colonos para a próxima rodada.*

- *Quando acabarem os colonos do estoque geral, o Prefeito não recebe o privilégio e não pode recolocar colonos no navio para a próxima rodada.*

PRODUTOR - *Recebe mercadorias do estoque geral.*

Quem escolher a função de Produtor recebe barris de mercadorias do estoque geral de acordo com sua capacidade de produção (*veja exemplos na seção “Construções de Produção”*) e os coloca na sua Rosa dos Ventos. Depois, em sentido horário, os demais jogadores também recebem barris de mercadorias e os colocam na sua Rosa dos Ventos em seus tabuleiros. Quando todos os jogadores tiverem feito a ação, o Produtor, como privilégio, recebe do estoque geral *um barril adicional* (de qualquer mercadoria que ele produza).

Construções Associadas: *Universidade*

O custo da construção pode diminuir através de pedreiras ocupadas.

Exemplo:

Um jogador que não é o Construtor e que tem 2 pedreiras ocupadas pagará 1 dobrão pela fazenda, 3 pelo escritório ou 6 pela universidade. Se o jogador for o Construtor, pagará 0 pela fazenda, 2 pelo escritório ou 5 pela universidade.



Ação: *Cada jogador, em sentido horário, recebe um colono do navio, até que eles terminem.*

Cada jogador pode reposicionar todos os seus colonos.

Privilégio: *Receber um colono adicional do estoque geral, no início da fase*

Construções Associadas: *nenhuma*

Exemplo para 4 jogadores:

Primeiro o Prefeito recebe um colono do estoque geral. Depois os jogadores recebem colonos do navio, em sentido horário:

- **Prefeito**
- **2º jogador**
- **3º jogador**
- **4º jogador**
- **Prefeito**
- **2º jogador**

Assim, ao final da fase do Prefeito, o Prefeito recebeu 3 colonos; o 2º jogador recebeu 2; e o 3º e o 4º jogadores receberam 1 colono cada



Ação: *Receba mercadorias do estoque geral.*

Privilégio: *Receber do estoque geral um barril adicional, de qualquer mercadoria que você produza.*

- Caso acabe um determinado tipo de mercadoria no estoque geral, o jogador não recebe essa mercadoria na fase do Produtor.

- Se o jogador que escolheu a função do Produtor não puder produzir nenhuma mercadoria, ele não receberá o privilégio.

- Não há limite de barris para serem armazenados na Rosa dos Ventos durante a fase do Produtor.

COMERCIANTE - *Vende uma mercadoria na Casa de Comércio.*

Quem escolher a função de Comerciante *pode* imediatamente, vender um barril da sua Rosa dos Ventos na Casa de Comércio. Ele posiciona o barril em um dos espaços vazios da Casa de Comércio e recebe do banco o valor indicado da mercadoria (0-4 dobrões) mais 1 dobrão extra, como privilégio. Ele coloca as moedas recebidas na Rosa dos Ventos.

Depois, em sentido horário, cada jogador vende um barril para a Casa de Comércio, de acordo com as seguintes regras:

- Não pode haver mais de um barril da mesma mercadoria na Casa de Comércio (a não ser que um jogador tenha um escritório ocupado).

- A Casa de Comércio tem apenas 4 espaços para barris. Assim que estiver cheia, a fase termina, e nenhum outro jogador poderá vender mercadoria nessa fase.

Arrumação: A fase termina assim que a Casa de Comércio estiver completa, ou que cada jogador tenha tido uma oportunidade de vender um barril. Se a Casa de Comércio estiver cheia (isto é, estiver com 4 barris), o Comerciante a esvazia, devolvendo os 4 barris para o estoque geral. Se houver menos que 4 barris, eles permanecem lá para a próxima fase do Comerciante.

- Se o jogador que escolheu a função do Comerciante não vender um barril para a Casa de Comércio, ele não recebe 1 dobrão de privilégio.

- O jogador pode vender milho para a Casa de Comércio, mesmo que não receba nada por isso.

CAPITÃO - *Embarca mercadorias; Recebe 1 PV por barril embarcado.*

Quem escolher a função de Capitão escolhe um tipo de mercadoria para embarcar em um navio de carga e embarca a quantidade de barris que puder dessa mercadoria. Em troca, ele recebe 1 PV para cada barril embarcado e, ainda, 1 PV adicional como privilégio.

Nota: Ele poderá receber apenas 1 PV de **bônus** na fase. Ele colocará as fichas de PV com a face virada para baixo, na sua Rosa dos Ventos, deixando sua quantidade acumulada de pontos de vitória em segredo.

Depois, o jogador à esquerda embarca um tipo de mercadoria em um navio de carga (se puder), recebe 1 PV por cada barril embarcado e coloca as fichas de PV, com a face virada para baixo, na sua Rosa dos Ventos. O jogo segue em sentido horário, com os jogadores embarcando barris de mercadorias e recebendo PV, até que **nenhum jogador** tenha barris que possam ser embarcados (veja regras a seguir). Então a fase é encerrada.

Regras para embarque: Durante essa fase, os jogadores embarcam mercadorias de acordo com as seguintes regras:

- Cada navio de carga pode transportar apenas **um tipo** de mercadoria.

Exemplo: Você não pode embarcar índigo e tabaco em um mesmo navio.

- Dois navios não podem transportar o mesmo tipo de mercadoria.

Exemplo: Se um navio está carregado com milho, nenhum dos outros navios poderá transportar milho.

- Se um jogador tem a opção de escolher entre 2 ou mais navios **vazios** no qual embarcará um tipo de mercadoria, ele deverá escolher um navio que lhe permita embarcar a maior quantidade de barris. **Exemplo:** Se ele tiver 6 barris de tabaco e os navios com 5 e 7 espaços estiverem vazios, ele deverá embarcar os 6 barris de tabaco no navio com 7 espaços; ele não poderá escolher embarcar 5 dos seus 6 barris de tabaco no navio com 5 espaços.

- Na vez de cada jogador, se puder, ele **deverá** embarcar mercadorias.

Construções Associadas: Manufatura

Nota: O Produtor é a função mais "arriscada" do jogo. Cuidado para não ajudar mais os oponentes do que a você mesmo ao escolher essa função!



Ação: Venda uma mercadoria na Casa de Comércio e receba dinheiro do banco.

Privilégio: Receber 1 dobrão extra pela venda da mercadoria.

Arrumação: No final da fase, se a Casa de Comércio estiver cheia, devolver os 4 barris para o estoque geral.

Construções Associadas: Mercado Pequeno, Mercado Grande e Escritório

Nota: A casa de Comércio só compra mercadorias diferentes (exceção: Escritório)



Ação: Venda mercadorias e receba 1 PV por barril embarcado.

Privilégio: Receber 1 PV extra (não importa quantos tipos de mercadorias são embarcados, ele recebe apenas 1 PV extra na fase).

Arrumação: No final da fase, todos os jogadores descartam suas mercadorias não embarcadas, e o Capitão esvazia os navios cheios (devolvendo os barris para o estoque geral).

Construções Associadas: Armazém Pequeno, Armazém Grande, Porto e Cais

Exemplo de uma fase de Capitão com 4 jogadores:

Há 3 navios de carga no jogo, com 5, 6 e 7 espaços. No início da fase do Capitão, os navios com 5 e 7 espaços estão vazios, enquanto o navio com 6 espaços tem 2 barris de índigo embarcados.

Gustavo, o Capitão, tem 6 barris de milho, 2 de tabaco e 1 de açúcar. Ele decide embarcar o milho, colocando os 6 barris de milho no navio com 7 espaços (ele não poderia embarcar o milho no navio com 5 espaços, já que ele deve escolher o navio que permite o embarque de mais barris). Ele recebe 7 PVs (6 PVs pelo milho + 1 PV como bônus do privilégio).

Frederico tem 1 barril de índigo e 2 de açúcar. Ele decide embarcar os 2 barris de açúcar no navio com 5 espaços. Ele recebe 2 PVs.

Porém, ele poderá embarcar apenas um tipo de mercadoria por vez.

Nota: Se ainda for possível, ele deverá embarcar outro tipo de mercadoria na sua próxima vez, dentro dessa mesma fase.

- Se um jogador tiver dois ou mais tipos de mercadorias que podem ser embarcadas na sua vez, ele poderá embarcar a que quiser. *Ele não terá que escolher o tipo de mercadoria que lhe permite embarcar mais barris.*

- Os jogadores não podem embarcar barris em navios cheios.

Regras para armazenagem de mercadorias: Depois que todos os jogadores tiverem embarcado as mercadorias nos navios, as mercadorias restantes serão armazenadas ou descartadas de acordo com as seguintes regras:

- Cada jogador pode armazenar apenas um barril na sua Rosa dos Ventos no final da fase. Se ele tiver mais de um tipo de mercadoria, ele poderá escolher qual barril armazenar.

- Se um jogador tiver um Armazém Grande ou Pequeno, ele poderá armazenar uma mercadoria adicional, de acordo com as instruções da construção (veja mais adiante).

- Todos os barris restantes deverão ser descartados. Os jogadores devolvem todos os barris que não forem armazenados para o estoque geral, próximo ao tabuleiro central.

Arrumação: No final da fase, o capitão esvazia cada navio **cheio**, devolvendo os barris ao estoque geral. Todos os navios **parcialmente carregados** permanecem com suas cargas para a próxima fase do Capitão.

- Se o Capitão não embarcar nenhum barril, ele não receberá o privilégio de 1 PV como bônus.

- O Capitão recebe o bônus de 1 PV como privilégio apenas uma vez por fase. Ele não recebe um segundo PV se embarcar um segundo tipo de mercadoria durante a mesma fase do Capitão.

MINERADOR - Sem ação.

Não há ação associada a essa função. O jogador que escolher a cartela de função do Minerador recebe 1 dobrão do banco **como privilégio** e o coloca na sua Rosa dos Ventos. Então a fase é encerrada.

AS CONTRUÇÕES

Regras gerais de construção

Os jogadores erguem as construções na parte inferior (cidade) de seus tabuleiros de ilha. Cada ficha de construção tem dois números:

- O número no círculo do canto inferior esquerdo da ficha é o custo para erguer a construção (durante a fase do Construtor).

- O número vermelho no canto direito superior da ficha representa o número de PV que o proprietário da construção receberá **no final da partida** (esse número não tem importância durante a partida).

As construções podem ser posicionadas em qualquer espaço **vazio** da cidade. Elas podem ser movimentadas para um espaço diferente a qualquer momento durante a partida (como construções grandes necessitam de 2 espaços, as construções pequenas podem ser movimentadas para acomodar as grandes).

As construções nunca podem ser **removidas** da cidade. Uma vez que a construção é erguida, o jogador **não pode usá-la até que esteja ocupada**, isto é, até que tenha um colono em um de seus círculos (*apenas* durante a fase do Prefeito).

Nota: os jogadores não podem erguer a **mesma** construção mais de uma vez na sua ilha.

Há dois tipos de construção:

- Construções de produção (*coloridas*), que produzem mercadorias durante a fase do Produtor:

- Construções comerciais (*bege*), cada uma com diferentes regras e funções, que são utilizadas durante uma fase em particular ou no final do jogo.

Antônio tem 1 barril de café, 3 de milho e 2 de índigo. Ele decide embarcar 1 dos 3 barris de milho no navio com milho, completando-o. Ele recebe 1 PV.

Rodrigo tem 1 barril de milho e 4 de tabaco. Como ele não pode fazer nenhum embarque, ele passa a vez.

Gustavo joga novamente e embarca 1 barril de açúcar no navio de açúcar e recebe 1 PV (ele não recebe outro PV como privilégio).

Frederico embarca 1 barril de índigo e recebe 1 PV.

Antônio embarca seus 2 barris de índigo no navio de índigo e recebe 2 PVs.

Como **Rodrigo**, **Gustavo** e **Antônio** não podem mais embarcar mercadorias, e **Frederico** não tem mais mercadorias, a fase termina. Agora **Gustavo** deve esvaziar o navio de milho, que está completo, devolvendo os 7 barris de milho para o estoque geral. Na próxima fase do Capitão, o navio com 5 espaços estará com 3 barris de açúcar, o navio com 6 espaços estará com 5 barris de índigo e o navio com 7 espaços estará vazio.



Ação: Não há ação associada a essa função.

Privilégio: Receber 1 dobrão do banco.

Os jogadores podem erguer construções em qualquer espaço vazio na cidade, mas depois não podem removê-las.

Os jogadores não podem usar as construções, a menos que estejam ocupadas (com exceção do seu valor de PV no final da partida).

Um jogador pode erguer apenas uma de cada construção comercial.

REGRAS PARA CONSTRUÇÕES DE PRODUÇÃO (CONSTRUÇÕES COLORIDAS)

As construções de produção geram índigo (*azul*), açúcar (*branco*), tabaco (*caramelo*) e café (*marrom*) durante a fase do Produtor. O milho (*amarelo*) não requer uma construção de produção para ser gerado.

Produção de índigo, açúcar, tabaco e café: para produzir índigo, açúcar, tabaco e café, os jogadores precisam de uma *plantação ocupada* (no campo) e *também uma construção de produção ocupada* do mesmo tipo de mercadoria (na cidade). A quantidade de círculos na construção de produção indica a quantidade máxima de barris que podem ser produzidos nessa construção.

Para produzir mercadorias, para cada círculo *ocupado* na construção de produção (na sua cidade), o jogador deve ter uma *plantação correspondente ocupada* (no seu campo). **Exemplo:** Para produzir 2 barris de tabaco, o jogador precisa de *uma secadora de tabaco com 2 círculos ocupados e também 2 plantações de tabaco ocupadas*. Se ele tiver duas plantações de tabaco ocupadas, mas apenas 1 círculo ocupado na sua secadora de tabaco, ele produzirá apenas 1 barril de tabaco.

Produção de milho: para produzir milho durante a fase do Produtor, o jogador apenas precisa ter uma ou mais plantações de milho ocupadas no campo da sua ilha. Ele não precisa de uma construção de produção na sua cidade para produzir milho. **Exemplo:** Se um jogador tem 3 plantações de milho no seu campo e 2 delas estão ocupadas por colonos, ele receberá 2 barris de milho durante a fase do Produtor.

Na fase do Produtor, os jogadores podem produzir diversos tipos de mercadorias, desde que tenham as condições necessárias para cada uma.



REGRAS PARA CONSTRUÇÕES COMERCIAIS (CONSTRUÇÕES BEGE)




Cada construção comercial garante ao jogador uma ação especial, fora das regras gerais do jogo. A ação é utilizada durante uma fase específica ou no final do jogo, e é válida apenas se a construção estiver **ocupada**. Os jogadores não são obrigados a usar a ação especial (*importante no caso do Cais*). Há 12 construções comerciais pequenas (ocupam um espaço na cidade) e 5 construções comerciais grandes (ocupam dois espaços na cidade). Cada ação específica da construção e a fase na qual a ação é feita estão detalhadas a seguir.



A quantidade de círculos nas construções de produção indica a quantidade máxima de barris que podem ser produzidos nessa construção.

Exemplo

O jogador produz as seguintes mercadorias:

- ① 2 mercadorias de milho (pois a terceira plantação de milho não está ocupada) 
- ② 1 mercadoria de tabaco (pois a segunda posição da beneficiadora de tabaco não está ocupada) 
- ③ 3 mercadorias de açúcar (pois a quarta plantação de cana-de-açúcar não está ocupada) 

Construções comerciais ocupadas garantem ações especiais, fora das regras gerais.

A utilização das ações especiais das construções é opcional.

Para referência rápida durante uma partida, cada ficha de construção comercial indica sua fase correspondente.

CONSTRUÇÕES COMERCIAIS PEQUENAS

Mercado Pequeno (Fase do Comerciante):

Na fase do Comerciante, se o proprietário de um Mercado Pequeno ocupado vender uma mercadoria para a Casa de Comércio, ele receberá um dobrão extra do banco.

Fazenda (Fase do Colono):

Na fase do Colono, o proprietário de uma Fazenda ocupada pode pegar uma das fichas de plantação de uma das pilhas com a face virada para baixo, **antes de iniciar sua jogada**. Se o jogador optar por pegar essa plantação “fechada”, ele deverá imediatamente posicioná-la em seu campo. Ele não poderá descartá-la depois de olhá-la.

Depois, o jogador faz sua jogada regular, escolhendo uma segunda plantação entre as que estão com a **face virada para cima**.

Nota: Se o jogador também tiver uma Cabana de Construção ocupada, ele não poderá escolher a pedreira em vez da plantação “fechada”.

Cabana de Construção (Fase do Colono):

Na fase do Colono, o proprietário de uma Cabana de Construção ocupada poderá posicionar na sua ilha uma pedreira em vez de uma plantação. Essa ação especial não permite que ele pegue uma *segunda pedreira*, caso tenha escolhido a função de Colono.

Armazém Pequeno (Fase do Capitão):

No final da fase do Capitão, depois que todos os barris que **poderiam** ser embarcados já estão nos navios, os jogadores devem estocar os barris não embarcados ou se desfazer deles (retornando-os para o estoque central). O proprietário de um Armazém Pequeno ocupado pode armazenar **todos os barris de um tipo de mercadoria**, além de 1 barril que todos podem armazenar. **Nota: Todos os barris são armazenados na Rosa dos Ventos dos tabuleiros.**

Hospedaria (Fase do Colono):

Na fase do Colono, quando o proprietário de uma Hospedaria ocupada pega uma plantação e a posiciona no seu espaço de campo, ele também pode pegar um colono do estoque central (*não do navio de colonos*) e posicioná-lo na ficha de plantação que acabou de ser escolhida. Ele **não** pode colocar o colono em nenhuma outra ficha. Se o jogador também tiver uma Fazenda ocupada (e por isso pegar duas fichas de plantação), ele **não** receberá o segundo colono.

Escritório (Fase do Comerciante):

Na fase do Comerciante, quando o proprietário de um Escritório ocupado vende uma mercadoria para a Casa de Comércio, ele pode optar por vender uma mercadoria do mesmo tipo de outra que já está na Casa de Comércio.

Exemplo: Se na Casa de Comércio houver um barril de açúcar e Antônio tiver um escritório ocupado, ele pode vender um segundo barril de açúcar para a Casa de Comércio. Se Frederico for proprietário de outro Escritório ocupado, ele também poderá vender um barril de açúcar para a Casa de Comércio (desde que ainda haja espaço livre).

Mercado Grande (Fase do Comerciante):

Na fase do Comerciante, se o proprietário de um Mercado Grande ocupado vender uma mercadoria, ele receberá dois dobrões extras do banco. Se o jogador tiver um Mercado Grande e um Mercado Pequeno ocupados, ele receberá **três** dobrões extras.

Armazém Grande (Fase do Capitão):

No final da fase do Capitão, depois que todos os barris que **poderiam** ser



+ 1 dobrão na venda de mercadoria



+ 1 plantação (fechada) no início da fase



Pedreira em vez de plantação



Armazena todos os barris de um tipo de mercadoria



+ 1 colono com a plantação / pedreira



Venda de uma mercadoria repetida para a Casa de Comércio



+ 2 dobrões na venda de mercadoria



Armazena todos os barris de dois tipos de mercadoria

embarcados já estão nos navios, os jogadores devem estocar os barris não embarcados ou se desfazer deles (retornando-os para o estoque central). O proprietário de um Armazém Grande ocupado pode armazenar **todos os barris de dois tipos de mercadoria**, além de 1 barril que todos podem armazenar. Se um jogador tiver um Armazém Grande e um Armazém Pequeno ocupados, ele poderá armazenar todos os barris de três tipos de mercadoria. **Nota:** Todos os barris são armazenados na Rosa dos Ventos dos tabuleiros.

Manufatura (Fase do Produtor):

Na fase do Produtor, se o proprietário de uma Manufatura ocupada produz mais de um tipo de mercadoria, ele recebe do banco um bônus em dinheiro. Se ele produzir 2 tipos de mercadorias, recebe 1 dobrão; para 3 tipos de mercadorias, recebe 2 dobrões; para 4 tipos de mercadorias, 3 dobrões; e para todos os 5 tipos de mercadorias, 5 dobrões. **(Nota: O número de barris produzidos não tem relevância).**

Exemplo: Gustavo é proprietário de uma Manufatura ocupada e, na fase do Produtor, ele produz 3 barris de milho, 1 de café e 2 de índigo. Ele receberá +2 dobrões (por produzir 3 tipos diferentes de mercadorias). Note que, se o estoque central de milho estiver vazio e por isso ele não produzir milho, ele receberá apenas 1 dobrão do banco por produzir 2 mercadorias diferentes.

Universidade (Fase do Construtor):

Na fase do Construtor, se o proprietário de uma Universidade ocupada erguer uma construção, ele também pode pegar um colono do estoque central (não do navio de colonos) e o posicioná-lo na ficha de construção recém-comprada. Note que ele receberá apenas um colono, mesmo que tenha erguido uma construção com mais de um círculo. Se não houver mais colonos no estoque central, ele poderá pegar um do navio de colonos. Caso no navio também não haja mais colonos, ele ficará sem seu privilégio.

Porto (Fase do Capitão):

Na fase do Capitão, se um jogador tiver um Porto ocupado, ele receberá um PV extra toda vez que embarcar um tipo diferente de mercadoria em um navio (Veja exemplo do Cais, logo a seguir).

Cais (Fase do Capitão):

Uma vez durante a fase do Capitão, um jogador com um Cais ocupado pode escolher embarcar todos os barris de um tipo de mercadoria no seu navio imaginário, em vez de embarcá-los em um navio de carga, recebendo o mesmo número de PVs que receberia se tivesse feito o embarque num navio de carga. O jogador pode escolher *quando*, durante a fase do Capitão, usar esse privilégio (caso opte por usá-lo), mas só poderá usar uma vez a cada fase do Capitão.

Ele poderá embarcar qualquer tipo de mercadoria no seu navio imaginário (incluindo um tipo de mercadoria que já esteja embarcado em outro navio de carga), mas deverá embarcar *todos os barris* do tipo de mercadoria escolhido (o navio imaginário não tem limite de capacidade).

Todos os barris embarcados no navio imaginário deverão ser devolvidos ao estoque geral.

CONSTRUÇÕES COMERCIAIS GRANDES

(APENAS NO FINAL DO JOGO)

Há apenas uma unidade de cada uma das cinco construções grandes do jogo. Elas ocupam dois espaços da cidade para serem construídas (outras construções podem ser movidas, *mas não removidas*, para dar espaço às construções grandes). Se um jogador não tiver dois espaços livres na sua cidade, não poderá comprar uma construção grande. As funções especiais das construções grandes têm efeito apenas no **final do jogo**. As construções grandes *devem* estar ocupadas para terem efeito.

Corporação de Ofício (final do jogo):

No final do jogo, o proprietário de uma Corporação de Ofício ocupada receberá 1 PV adicional por cada construção de produção *pequena* (isto é, Fábrica de Índigo Pequena ou Engenho de Açúcar Pequeno) da sua



+ 1/2/3/5 dobrões por produzir 2/3/4/5 tipos de mercadorias



Recebe um colono na compra de uma construção



+ 1 PV para cada tipo de mercadoria embarcado



Embarca no seu próprio navio

Exemplo na fase do Capitão:

Vinicius tem um Porto ocupado, um Cais ocupado, 2 barris de milho e 4 barris de tabaco. Na sua vez, ele embarca 1 dos seus 4 barris de tabaco no navio com tabaco (uma vez que havia apenas 1 espaço livre). Ele recebe 1 PV (por embarcar o tabaco) + 1 PV (pelo seu Porto ocupado) = 2 PVs.

Na sua próxima vez, ele embarca os 2 barris de milho no navio carregado com milho e recebe 2 PVs (pelo milho) + 1 PV (pelo seu Porto ocupado) = 3 PVs.

Na sua próxima vez, usando o Cais ocupado, ele embarca os 3 barris de tabaco restantes (devolvendo para o estoque geral) e recebe 3 PVs (por embarcar 3 barris) + 1 PV (pelo seu Porto ocupado) = 4 PVs. Assim, nessa fase do Capitão, ele recebeu 3 PVs por utilizar o Porto e 3 PVs por utilizar o Cais.

As funções especiais das construções grandes têm efeito apenas no final do jogo.



+ 1/2 PV por cada construção de produção pequena / grande

cidade, estejam elas ocupadas ou não. Receberá também 2 PVs adicionais por cada construção de produção **grande** (isto é, Fábrica de Índigo Grande, Engenho de Açúcar Grande, Secadora de Tabaco ou Torrefadora de Café) da sua cidade, estejam elas ocupadas ou não.

Exemplo: No final do jogo, Rodrigo tem uma Corporação de Ofício ocupada, uma Fábrica de Índigo Pequena, uma Fábrica de Índigo Grande, uma Torrefadora de Café e um Engenho de Açúcar Grande. Ele receberá 7 PVs adicionais.

Residência (final do jogo):

No final do jogo, o proprietário de uma Residência ocupada receberá 1 PV extra pelas plantações ou pedreiras que tiver no seu campo. Para 1-9 espaços preenchidos no campo, ele receberá 4 PVs; para 10 espaços preenchidos, receberá 5 PVs; para 11, receberá 6 PVs e para todos os 12 receberá 7 PVs.

Exemplo: No final do jogo, Frederico tem a Residência ocupada, e 10 dos 12 espaços no campo estão preenchidos. Ele receberá 5 PVs adicionais.

Forte (final do jogo):

No final do jogo, o proprietário do Forte ocupado receberá 1 PV adicional para cada 3 colonos da sua ilha.

Exemplo: No final do jogo, Antônio tem o Forte ocupado e um total de 22 colonos em suas plantações, pedreiras, construções e Rosa dos Ventos. Ele receberá 7 PVs adicionais.

Alfândega (Aduana) (final do jogo):

No final do jogo, o proprietário da Alfândega ocupada receberá 1 PV adicional para cada 4 fichas de PV recebidas ao longo do jogo. O jogador não deverá levar em consideração os PVs recebidos depois do final do jogo (isto é, não devem ser considerados os PVs das construções e os bônus das construções grandes).

Exemplo: No final do jogo, Gustavo tem a Alfândega ocupada e fichas que valem 30 PVs. Ele receberá um bônus de 7 PVs.

Prefeitura (final do jogo):

No final do jogo, o proprietário da Prefeitura ocupada receberá 1 PV adicional para cada construção comercial (bege) da sua cidade, ocupada ou desocupada, incluindo a própria Prefeitura.

Exemplo: No final do jogo, Rodrigo tem a Prefeitura ocupada, uma Cabana de Construção, uma Hospedaria, um Mercado Grande, uma Manufatura, a Universidade e a Alfândega. Ele receberá 7 PVs adicionais.

REGRAS PARA 2 JOGADORES

Todas as regras do jogo básico se aplicam, com as seguintes exceções:

PREPARAÇÃO

Cada jogador deve receber:

- 1 tabuleiro de ilha
- 3 dobrões, colocados na Rosa dos Ventos
- 1 ficha de plantação, posicionada no espaço do campo do tabuleiro (o jogador que inicia a partida recebe uma plantação de índigo e o outro, uma plantação de milho)

O jogador que inicia a partida fica com a cartela do Governador.

Fichas de Plantação: Remova 3 fichas de milho, 3 de índigos, 3 de açúcar, 3 de tabaco, 3 de café e 3 de pedreira e as devolva para a caixa



+ 4/5/6/7 PVs para até 9/10/11/12 espaços preenchidos no campo



+ 1 PV para cada 3 colonos



+ 1 PV para cada 4 PVs em fichas recebidas durante o jogo



+ 1 PV por construção comercial

Cada jogador recebe: 1 tabuleiro, 3 dobrões e 1 plantação (índigo ou milho)

Fichas de plantação: remova 3 de cada tipo e deixe 3 abertas



do jogo. Faça uma pilha com as pedreiras restantes. Misture as fichas de plantação, deixe 3 abertas (com a face virada para cima) próximas às pedreiras e faça uma pilha com as restantes, com a face virada para baixo.

Fichas de Construções: Coloque **apenas uma** de cada construção comercial (bege) e duas de cada tipo de construção de produção no espaço correspondente do tabuleiro central.

Fichas de Pontos de Vitória: Utilize um total de 65 pontos (distribuídos entre os 2 valores de fichas).

Colonos: Coloque 40 colonos no estoque central, **mais** dois adicionais no navio de colonos. **Nota:** *assim como no jogo para 3, 4 ou 5 jogadores, a quantidade mínima de colonos no navio é igual ao número de jogadores.*

Navios de transporte: Utilize apenas os navios com 4 e 6 espaços.

Mercadorias: Retire do jogo 2 barris de cada tipo de mercadoria, devolvendo-os para a caixa do jogo. Coloque os barris remanescentes próximos ao tabuleiro central.

Casa de Comércio e cartelas de função: Coloque a Casa de Comércio e as sete cartelas de função (*todas, exceto um Minerador*) próximas ao tabuleiro central. Devolva uma cartela de Minerador para a caixa do jogo.

O JOGO

O Governador começa e escolhe uma cartela de função, e a partida segue como no jogo básico. Porém, no jogo com 2 jogadores, a rodada só termina depois que *cada jogador tiver escolhido 3 cartelas de função* e todos tiverem feito as respectivas ações. O Governador, então, coloca 1 dobrão na cartela de função remanescente (7^a), e os jogadores devolvem as cartelas de função utilizadas. O Governador passa a cartela de Governador para o outro jogador, e uma nova rodada se inicia.

FIM DO JOGO

Como no jogo para 3-5 jogadores, o jogo com 2 jogadores termina ao final da rodada quando pelo menos uma das seguintes condições for atingida:

- Não houver colonos suficientes para embarcar no navio de colonos, no final da fase do Prefeito;
- Um dos jogadores preencher todos os 12 espaços da sua cidade, durante a fase do Construtor;
- A última ficha de PV for distribuída, durante a fase do Capitão.

1ª EXPANSÃO: NOVAS CONSTRUÇÕES

PREPARAÇÃO

- **Fichas de Construções de Produção:** Coloque todas no tabuleiro central, como no jogo básico.
- **Fichas de Construções Comerciais:** Coloque todas as construções bege (29 do jogo básico + 26 novas da expansão) ao lado do tabuleiro central.

O jogador que for iniciar a partida escolhe uma das construções comerciais (entre as básicas e as novas) e a posiciona no tabuleiro central, em um dos espaços **onde o custo da ficha escolhida seja igual ao custo da construção mostrada no tabuleiro**. Se for uma construção pequena que tenha fichas duplicadas, deve posicionar as **duas fichas iguais** no mesmo espaço (exceto em partidas para 2 jogadores, em que apenas uma das fichas deve ser posicionada). Continuando em sentido horário, cada jogador escolhe uma das construções e a posiciona num espaço livre do tabuleiro central com custo equivalente. Os jogadores continuam a escolher construções, uma a uma, até que todos os espaços do tabuleiro central sejam completados. As 26 construções que não foram escolhidas nesse processo são colocadas novamente na caixa e não serão utilizadas nesta partida.

Isso faz com que cada partida com as novas construções seja, na verdade, uma mistura (usualmente diferente) de peças novas e básicas. Desse ponto em diante, a partida é disputada de acordo com as regras do jogo básico.

Construções: Use 1 de cada construção comercial e 2 de cada construção de produção

Fichas de PV: 65

Colonos: 40 no estoque central, 2 no navio de colonos

Navios de transporte: Utilize os com 4 e 6 espaços

Mercadorias: Remova 2 de cada

Cartelas de função: Use todas, exceto 1 minerador.

Jogadores se alternam, exercendo 3 funções cada um antes de trocar o Governador

Construções de Produção: Posicione todas no tabuleiro central

Construções Comerciais: Em sentido horário, os jogadores escolhem as 12 construções pequenas e 5 grandes que estarão na partida

Exemplo: *Frederico escolhe o Mercado Negro (custo = 2) e posiciona as duas fichas desse mercado no espaço da Fazenda (custo = 2). A seguir, Antônio escolhe a Fazenda e posiciona as duas fichas da Fazenda no espaço da Cabana de Construção (custo = 2). Como não há mais espaço no tabuleiro para construções de custo 2, a cabana de Construção e a Casa da Floresta não poderão ser usadas (e retornam para a caixa do jogo).*

Desse ponto em diante, a partida é disputada de acordo com as regras do jogo básico.

AS NOVAS CONSTRUÇÕES

Aqueduto (Fase do Produtor):

Na fase do Produtor, se o proprietário de um Aqueduto produzir pelo menos um barril de índigo (ou açúcar) em uma Fábrica de Índigo Grande (ou Engenho de Açúcar Grande), ele recebe **um barril extra** de índigo (ou açúcar). **Exemplo:** Se um jogador produz um índigo em uma Fábrica de Índigo Pequena e 0 açúcar em seu Engenho de Açúcar Grande, ele recebe 1 barril de índigo no total. Se outro jogador produz 2 barris de índigo em sua Fábrica de Índigo Grande e 3 de açúcar no seu Engenho de Açúcar Grande, ele recebe um total de 3 barris de índigo e 4 de açúcar.

Casa da Floresta (Fase do Colono / Construtor):

Na fase do Colono, o proprietário de uma casa da Floresta ocupada pode escolher posicionar uma floresta em vez de uma plantação em um de seus espaços de campo. Para criar a floresta, ele escolhe uma ficha de plantação “fechada” e a posiciona com a face virada para baixo em qualquer espaço livre no campo de sua ilha. As florestas não têm círculos e não precisam ser ocupadas para fazer a sua função.

Na fase do Construtor, se um jogador tiver 2 ou mais florestas no seu campo, seu custo de construção será reduzido em **1 dobrão para cada 2 florestas**. Essa redução pode ser combinada com o privilégio do Construtor e qualquer redução a que tiver direito por conta das pedreiras. A redução de custo por conta da Casa da Floresta *não tem* a mesma restrição de colunas como as pedreiras; *não há limite* para o número de florestas que podem ser usadas.

Nota: Se o proprietário de uma Casa da Floresta ocupada também tiver:

- Uma Fazenda ocupada: Ele poderá olhar a ficha de plantação “fechada” antes de decidir se utilizará ou não a floresta;
- Uma Biblioteca ocupada: Ele poderá decidir se posicionará nenhuma, uma ou duas fichas de plantação como floresta;
- Uma Hospedaria ocupada: Ele receberá um colono por criar a floresta, mas o deixará na Rosa dos Ventos.

Mercado Negro (Fase do Construtor):

Na fase do Construtor, o proprietário de um Mercado Negro ocupado pode ter o custo de construção reduzido em até 3 dobrões ao devolver *um colono, um barril e/ou um PV* para o estoque central. O jogador pode devolver *apenas uma unidade desses itens para o estoque central*. Um jogador pode usar o Mercado Negro apenas se ele não tiver dinheiro suficiente para pagar uma construção (depois de utilizar a função do Mercado Negro para erguer uma construção, o jogador não poderá ter **nenhum** dobrão em mãos).

Exemplo: Gustavo tem um Mercado Negro ocupado, e quer comprar uma Manufatura (custo = 7), mas tem apenas 5 dobrões em sua Rosa dos Ventos. Ele devolve um barril de açúcar e uma ficha de PV para o estoque central em troca da redução de 2 dobrões no custo, paga 5 dobrões ao banco e compra a Manufatura. Ele não poderia ter devolvido um colono para o estoque central em troca da redução de 3 dobrões, em vez de 2 dobrões, porque assim ele ficaria com 1 dobrão sobrando. Ele também não poderia ter trocado 2 PVs pela redução de 2 dobrões, já que só é possível trocar uma unidade de cada item.

Depósito (Fase do Capitão):

No final da fase do Capitão, o proprietário de um Depósito ocupado pode armazenar até 3 barris adicionais de qualquer tipo de mercadoria.

Exemplo: Se um jogador tiver um Depósito e um Armazém Pequeno ocupados, ele pode armazenar todos os barris de um tipo de mercadoria e ainda mais 4 barris adicionais (de qualquer tipo).



+ 1 barril da Fábrica de Índigo Grande ou do Engenho de Açúcar Grande



Fase do Colono: Criar uma floresta em vez de plantação

Fase do Construtor: Redução no custo de construção de 1 dobrão para cada 2 florestas

Exemplo: Rodrigo, o Construtor, tem 5 florestas e 4 Pedreiras ocupadas. Para construir um Cais (custo = 9), ele tem a redução de 1 dobrão por ser o Construtor, redução de 2 dobrões pelas suas florestas e a redução limitada de 3 dobrões pela Pedreiras. Assim, ele pagará apenas 3 dobrões pelo Cais.



Troca 1 colono, barril ou PV pela redução de 1, 2 ou 3 dobrões no custo de uma construção (apenas uma unidade de cada item é permitida)

Um jogador não pode trocar o colono que ocupa o Mercado Negro. Se um jogador trocar um colono ou PV depois que uma das condições para o fim do jogo foi atingida, o jogo continua finalizado.



Armazena quaisquer +3 barris

Pousada (Fase do Prefeito):

Na fase do Prefeito, o proprietário de uma Pousada pode posicionar até 2 colonos na sua ficha da Pousada. Ele pode movê-los *no início, durante ou ao final de qualquer outra fase*, para qualquer construção, plantação ou pedreira, **e então usar a função dessa ficha imediatamente**. Os colonos devem permanecer nessa nova ficha até a próxima fase do Prefeito. Se um jogador tiver 2 colonos na sua Pousada, ele não precisa movê-los ao mesmo tempo.

Exemplo: *No fim da fase do Capitão, o proprietário de uma Pousada ocupada com 2 colonos move um para o Depósito e utiliza a função do Depósito imediatamente, armazenando 3 barris na sua Rosa dos Ventos. Ele se torna o Comerciante no turno seguinte e move o segundo colono da sua Pousada para a Biblioteca. Dessa forma, pode dobrar seu privilégio como Comerciante.*

Posto de Comércio (Fase do Comerciante):

Na fase do Comerciante, o proprietário de um Posto de Comércio ocupado pode escolher vender um barril para a Casa de Comércio ou para o seu próprio Posto de Comércio. Se vender para o seu próprio Posto de Comércio, ele poderá vender um tipo de mercadoria que a casa de Comércio já tem (devolvendo o barril diretamente para o estoque central).

Nota: *O jogador não recebe o bônus do Mercado Pequeno ou do Mercado Grande quando faz a venda para seu próprio Posto de Comércio.*

Igreja (Fase do Construtor):

Na fase do Construtor, o proprietário de uma Igreja ocupada recebe 1 PV de bônus por erguer uma construção da 2ª ou 3ª coluna e 2 PVs por erguer uma construção da 4ª coluna.

Nota: *O jogador não recebe o PV por construir a própria Igreja.*

Pequeno Cais (Fase do Capitão):

Na fase do Capitão, o proprietário de um Pequeno Cais ocupado pode embarcar diferentes tipos de mercadoria de uma só vez, mas, se fizer isso, ele só receberá 1 PV para cada dois barris embarcados. Além disso, o jogador não precisa embarcar todos os barris de um tipo de mercadoria. Ele pode embarcar quantos barris quiser, ou mesmo optar por não embarcar nada.

Nota: *Durante uma fase do Capitão, um jogador pode usar o Cais e o Pequeno Cais, desde que ambos estejam ocupados.*

Farol (Fase do Capitão):

Na fase do Capitão, cada vez que o proprietário de um Farol ocupado embarca mercadorias em um navio, ele recebe 1 *dobrão extra*. Se ele for o Capitão, receberá ainda 1 *dobrão* adicional no primeiro embarque.

Nota: *Se o Capitão tiver um Farol ocupado, ele ganha 1 dobrão, tenha embarcado uma mercadoria ou não.*

Fábrica Especializada (Fase do Produtor):

Na fase do Produtor, o proprietário de uma Fábrica Especializada recebe *dobrões* como bônus, com base na quantidade de barris de um tipo de mercadoria que ele tenha produzido. Ele escolhe o tipo de mercadoria que mais tenha produzido barris (*qualquer mercadoria, exceto milho*) e recebe 1 *dobrão a menos que o número de barris produzidos*.

Exemplo: *Durante a fase do Produtor, Frederico tem uma Fábrica Especializada ocupada e produziu 5 barris de milho, 4 de índigo e 2 de açúcar. Ele receberá, por causa da Fábrica Especializada, 3 dobrões (4 índigos -1).*

Biblioteca (todas as fases):

Quando o proprietário de uma Biblioteca ocupada escolhe qualquer cartela de função, ele recebe o privilégio dobrado. Se o jogador escolhe a função do Colono, ele pode escolher a plantação ou a pedreira no início do turno e,



Move 1-2 colonos da Pousada a qualquer momento e usa a função da ficha recém-ocupada imediatamente



Vende para o seu próprio Posto de Comércio

Como as funções do escritório e do Posto de Comércio são similares, não é recomendável ter as duas construções na mesma partida.



+ 0/1/1/2 PV por escolher construções das colunas 1/2/3/4



Embarca diferentes tipos de mercadorias e para cada 2 tipos diferentes recebe 1 PV



+ 1 dobrão por cada tipo de mercadoria embarcado



Recebe dobrões como bônus por um tipo de mercadoria produzida



Dobra qualquer privilégio

depois que todos os jogadores tiverem escolhido suas plantações, ele pode ficar com a plantação “aberta” restante (ele pode receber uma 2ª pedreira). O Produtor que tiver uma Biblioteca ocupada pode receber 2 barris extras como privilégio (que podem ser do mesmo tipo ou não).

Nota: O proprietário de uma Biblioteca e uma Hospedaria ocupadas pode receber um colono pela sua 1ª ficha apenas; o proprietário de uma Biblioteca e uma Cabana de Construção ocupadas pode escolher a pedreira como sua 2ª ficha.

Sindicato (Fase do Capitão):

No início da fase do Capitão, antes do embarque de qualquer mercadoria, o proprietário de um Sindicato ocupado recebe 1 PV de bônus para cada 2 barris do mesmo tipo de mercadoria que tiver em sua Rosa dos Ventos.

Exemplo: Antônio tem um Sindicato ocupado e 3 barris de milho, 1 de café e 2 de índigo na sua Rosa dos Ventos. Ele recebe 2 PVs: 1 pelo milho e 1 pelo índigo. Rodrigo tem um Sindicato ocupado e 4 barris de milho e 2 de café na sua Rosa dos Ventos. Ele recebe 3 PVs: 2 pelo milho e 1 pelo café.

Estátua (final do jogo):

No final do jogo, a estátua vale 8 PVs. Nenhum colono pode ser colocado na Estátua.

Mosteiro (final do jogo):

No final do jogo, o proprietário de um Mosteiro ocupado recebe PVs extras para cada 3 fichas do mesmo tipo no campo de sua ilha. Para 1 conjunto de 3 fichas do mesmo tipo, ele recebe 1 PV; para 2 conjuntos de 3 fichas do mesmo tipo, recebe 3 PVs; para 3 conjuntos de 3 fichas do mesmo tipo, recebe 6 PVs; e para 4 conjuntos de 3 fichas do mesmo tipo, recebe 10 PVs (como há apenas 12 espaços no campo, 4 conjuntos é o máximo).

Exemplo: No final do jogo, Gustavo tem um Mosteiro ocupado, 6 plantações de milho, 1 de café e 2 de tabaco e 3 florestas. Como ele tem 3 conjuntos de 3 (2 conjuntos de 3 milhos e 1 conjunto de 3 florestas), ele recebe 6 PVs. Se ele tivesse 3 plantações de tabaco em vez de 2 de tabaco e 1 de café, ele teria 4 conjuntos de 3, e receberia 10 PVs.



+1 PV a cada 2 barris do mesmo tipo (antes dos embarques)



+8 PVs no final do jogo



+1/3/6/10 PVs por 1/2/3/4 conjuntos de 3 fichas do mesmo tipo no campo

2ª EXPANSÃO: OS NOBRES

As 8 novas fichas de construções são sempre adicionadas às 23 construções do jogo (independentemente de serem as 23 construções do jogo básico ou o mix de construções do jogo básico com a 1ª expansão), utilizando-se, para isso, o verso do tabuleiro central, que possui a identificação do local de cada uma das novas construções.

Os 20 novos nobres (peças de madeira vermelhas) são deixados ao lado dos colonos. Como nessa expansão o término dos colonos/nobres não é mais um critério de final de jogo, não é necessário contar a quantidade de colonos antes do início de cada partida.

No início do jogo e no final de cada fase do Prefeito, coloque um nobre no navio de colonos, em vez de um dos colonos que seria colocado lá (desde que ainda haja nobres no estoque central). Este nobre pode ser retirado do navio de colonos na fase do Prefeito (geralmente pelo próprio Prefeito) no lugar de um colono.

Cada nobre vale 1 PV ao final do jogo, e eles podem ser colocados em qualquer lugar onde se colocaria um colono, possuindo a mesma função, exceto em algumas das novas construções, que serão explicadas abaixo.

Todas as demais regras permanecem inalteradas.

AS NOVAS CONSTRUÇÕES



Cartório (Fase do Comerciante):

Na fase do Comerciante, o proprietário de um Cartório ocupado por um colono pode pagar 1 dobrão para comprar uma plantação “fechada” e posicioná-la na sua ilha. O proprietário de um Cartório ocupado por um nobre pode vender qualquer plantação da sua ilha (colocando-a no monte de descarte) e receber 1 dobrão do banco.

A 2ª Expansão pode ser combinada com o jogo básico ou jogo básico + 1ª Expansão

Separe e escolha as construções de acordo com o custo

Coloque todos os colonos e nobres no estoque central

O término dos colonos/nobres no estoque central não significa o final do jogo

Reponha 1 colono e 1 nobre no navio de colonos

No final do jogo, cada nobre vale 1 PV.

Nota: Se o proprietário de um Cartório ocupado por um colono também tiver uma Casa da Floresta, ele poderá escolher comprar uma floresta em vez da plantação. Se o proprietário de um Cartório ocupado por um Nobre vender uma plantação ocupada, o colono ou nobre retorna para a sua Rosa dos Ventos.



Capela (Fase do Produtor):

No início da fase do Produtor, o proprietário de uma Capela ocupada por um colono recebe 1 dobrão do banco, e o proprietário de uma Capela ocupada por um nobre recebe 1 PV do estoque central.



Alojamento de Caça (Fase do Colono):

No final da fase do Colono, o proprietário de um Alojamento de Caça ocupado por um colono pode descartar uma ficha de plantação (ou floresta) do campo da sua ilha. O proprietário de um Alojamento de Caça ocupado por um nobre recebe 2 PVs caso ele seja o jogador com mais espaços vazios no campo da sua ilha.

Nota: Se dois jogadores empatarem com o maior número de espaços vazios, eles não ganham os 2 PVs. Se a ficha descartada estiver ocupada, o jogador coloca o respectivo colono (ou nobre) em sua Rosa dos Ventos.



Departamento de Construção (Fase do Construtor):

Na fase do Construtor, o proprietário de um Departamento de Construção ocupado por um colono paga 1 dobrão a menos por qualquer construção *pequena* (colunas 1, 2 e 3). O proprietário de um Departamento de Construção ocupado por um nobre paga 2 dobrões a menos por qualquer construção *grande* (coluna 4).

Nota: O proprietário de um Departamento de Construção ocupado por um colono não tem nenhum desconto para comprar uma construção *grande*. O proprietário de um Departamento de Construção ocupado por um nobre não tem nenhum desconto para comprar uma construção *pequena*.



Fornecedor Real (Fase do Capitão):

Na fase do Capitão (antes do primeiro turno do jogador), o proprietário de um Fornecedor Real, ocupado com um colono ou nobre, pode trocar um barril da sua Rosa dos Ventos por 1 PV para cada nobre que estiver na sua ilha.

Nota: Cada barril trocado deve ser de um tipo diferente de mercadoria. O jogador devolve os barris para o estoque central e joga seu turno normalmente.

Nota: O jogador que usa o bônus do Fornecedor Real não recebe nenhum bônus adicional pela entrega dessas mercadorias (relativas a funções de outras construções).



Vila (Fase do Produtor):

Na fase do Prefeito, o proprietário de uma Vila ocupada recebe um nobre do estoque central.

Nota: Se não houver mais nobres no estoque central, ele recebe um colono do estoque central (se não houver nenhum dos dois, ele não recebe nada).



Joalheria (Fase do Produtor):

Na fase do Produtor, o proprietário de uma Joalheria ocupada recebe 1 dobrão do banco por cada nobre na sua ilha.

Nota: A Joalheria conta como uma construção de produção grande (para o bônus da Corporação de Ofício no final do jogo).



Jardim Real (final do jogo):

No final do jogo, o proprietário do Jardim Real ocupado tem direito a 1 PV adicional por cada nobre na sua ilha, recebendo assim 2 PVs por nobre (eles podem estar em construções, plantações ou na Rosa dos Ventos).



facebook facebook.com/growjogos
www.GROW.COM.BR
sac@grow.com.br
11 4393 3003

Conheça nossos jogos on line

GROWgames.com.br



© 2001 Andreas Seyfarth
© 2002 Ravensburger Spielverlag

O autor e publicador agradece a cada jogador teste pelo seu imenso comprometimento e suas inúmeras sugestões, especialmente: Todd Jensen, Beate Bachl, Sibylle Bergmann, Christine + Peter Dürdoth, Walburga Freudenstein, Holger Frieberg, Claudia Hely, Markus Huber, Andreas Maszuhn, Michael Meier-Bachl, Roman Pelek, Karen Seyfarth, Dominik Wagner, the Wiener Spiele Akademie, e os grupos de Berlim, Bödefeld, Göttingen, e Rosenheim.