

The Castles of Burgundy

THE UNIQUE BUILDING GAME ABOUT PASTURES, GOODS AND DICE

Ideia do Jogo

The Loire Valley durante o século XV, atuando como príncipes influentes de Burgundy, os jogadores dedicam seus esforços ao comércio e construções para levar seus estados à proeminência.

Dois dados definem as ações políticas, mas os jogadores sempre fazem suas escolhas finais. Comércio ou criação de gado, construção na cidade ou pesquisa científica (“conhecimento”), muitos caminhos diferentes que levam à prosperidade e proeminência dos jogadores!

As várias maneiras para ganhar pontos de vitória nesse jogo de construção exigem cuidado a cada rodada, sempre pensando num extenso planejamento mais à frente. Graças aos diferentes estados, o jogo permanece desafiador para os jogadores por muito tempo, não existem duas partidas que você jogue da mesma maneira.

O vencedor é o jogador com mais pontos de vitória no final do jogo.

Ideia do Jogo

Os jogadores assumem o papel de príncipes do século XV em Burgundy.

Durante as 5 fases do jogo, os jogadores participam do jogo – decidindo pontos de vitória através de comércio, criação de gado, construção na cidade ou pesquisa científica.

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor.

Componentes do Jogo

164 fichas de hexagonais:

- 7x 8 construções (bege, 16x com o verso preto)
 - 7x 4 animais (verde claro, 8x com o verso preto)
 - 26x “conhecimento” (amarelo, 6x com o verso preto)
 - 16 castelos (verde escuro, 2x com o verso preto)
 - 12 minas (cinza, 2x com o verso preto)
 - 26 barcos (azul, 6x com o verso preto)
- 42 fichas de mercadorias (quadradas, 7 de cada uma das 6 cores)
20 “Silverlings” (fichas octogonais)
30 fichas de trabalhador (quadradas)
12 fichas de bônus (quadradas, 1 pequena e 1 grande de cada uma das 6 cores)
4 fichas de pontos de vitória (com 100/200 pontos em cada umas das 4 cores dos jogadores)
8 peças de jogo (2 de cada uma das 4 cores dos jogadores)
9 dados (2 de cada uma das 4 cores dos jogadores e mais 1 dado branco)
1 tabuleiro
6 tabuleiros de jogador (dupla face, 4x nº 1, 1 de cada de nº 2 a 9)



Se você está lendo essas regras pela primeira vez, então recomendamos ignorar o texto em negrito na coluna à direita de cada página. Esses textos formam um resumo das regras que ajudam rapidamente a reaprender o jogo, mesmo depois de ter ficado muito tempo sem jogar.

Organização do Jogo

(Antes de jogar pela primeira vez, com cuidado destaque todas as fichas das molduras).

Coloque o **Tabuleiro** no meio da mesa. O Tabuleiro mostra:

5 espaços de fase (A-E)

5 espaços de rodada

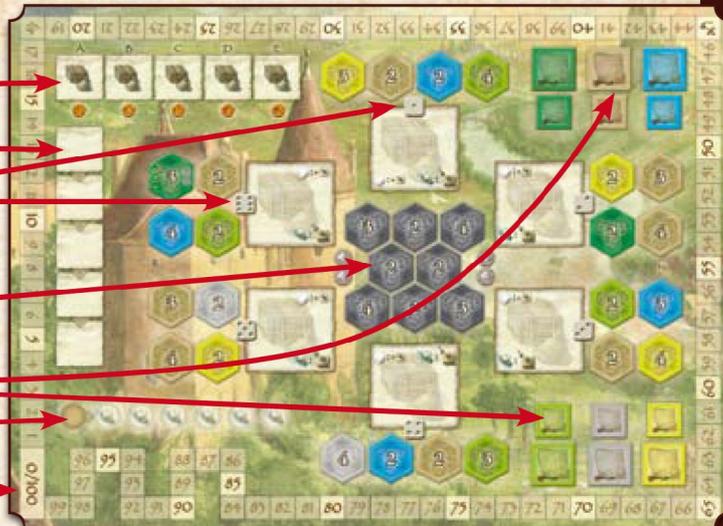
6 depósitos numerados (1 a 6) cada um com quatro espaços para as fichas hexagonais e 1 espaço grande de mercadorias

1 depósito preto central

12 espaços para as **fichas de bônus**

1 trilha de ordem do turno

1 trilha de pontos de vitória (0-100)



Coloque os **20 Silverlings**, as **30 fichas de trabalhador** bem como o **dado branco** perto do tabuleiro.

Organize as **164 fichas hexagonais** de acordo com a cor do seu verso e coloque-as, como reservas separadas, com a *face para baixo*, perto do tabuleiro.

Embaralhe as **42 fichas de mercadorias** (fichas quadradas) com a face para baixo. Depois as separe em 5 pilhas com a face para baixo, cada pilha formada por **5 fichas**. Coloque uma pilha em cada um dos 5 espaços de fase com as letras de A a E no tabuleiro. Coloque as **17 fichas** que sobraram numa reserva com a face para baixo por enquanto.

Coloque as **12 fichas de bônus** (quadradas) nos espaços correspondentes no tabuleiro.

Dê a cada jogador:

- **1 tabuleiro de jogador**, colocado com o lado **Número 1** voltado para cima a sua frente (*para os tabuleiros com os números de 2 a 9, veja a informação adicional na página 12*);
- **1 castelo** (= ficha hexagonal verde escuro) para ser colocado com a face para cima no espaço do meio verde escuro (com o dado de valor 6) do seu tabuleiro de jogador;
- **3 fichas de mercadorias aleatórias** das 17 fichas que sobraram, para serem colocadas com a face para cima nos três espaços de armazenamento de mercadoria no canto superior esquerdo do seu tabuleiro: as fichas do mesmo tipo de mercadorias (= cor) são armazenadas juntas, os tipos diferentes são armazenados separadamente; (*qualquer ficha de mercadoria que sobrar não é usada no jogo e é devolvida à caixa*)
- **os 2 dados** da sua cor;
- **1 peça de jogo** da mesma cor, para ser colocada no espaço 0/100 da trilha de pontos de vitória;
- **1 Silverling**, para ser colocado no espaço de armazenamento apropriado no canto esquerdo superior do seu tabuleiro, visível para os outros jogadores;
- **1 ficha de ponto de vitória** (com 100/200), para ser colocada perto do seu tabuleiro por enquanto.

Organização do Jogo

Coloque os **20 Silverlings**, as **30 fichas de trabalhador**, as **164 fichas hexagonais** (organizadas de acordo com a cor) e o **dado branco** perto do tabuleiro.

Coloque **5 pilhas de 5 mercadorias** com a face para baixo nos espaços de fase de A a E.

Coloque **2 x 6 fichas de bônus** nos espaços correspondentes no tabuleiro

Dê a cada jogador:

- **1 tabuleiro**
- **1 “castelo inicial”**
- **3 fichas de mercadorias aleatórias**
- **2 dados da mesma cor**
- **1 peça de jogo (pontos de vitória)**
- **1 peça de jogo (ordem do turno)**
- **1 ficha de pontos de vitória**
- **1 Silverling**

Determine o **jogador inicial** rolando o valor mais alto no dado. Esse jogador recebe uma ficha de trabalhador que coloca no espaço de armazenamento apropriado no canto esquerdo inferior do seu tabuleiro, visível para todos os outros jogadores. O próximo jogador no sentido horário recebe 2 fichas de trabalhador, o terceiro jogador recebe 3 e o quarto jogador recebe 4.

Cada jogador usa sua segunda peça de jogo para marcar a recém determinada ordem do jogo no primeiro espaço da trilha de ordem do turno. A peça do jogador inicial deve ficar em cima na torre e a peça do último jogador deve ficar embaixo.

Dê ao jogador inicial o dado branco.

Determine um jogador inicial e dê a cada jogador de 1 a 4 fichas de trabalhador dependendo da ordem de jogo.

Marque a ordem do turno na trilha de ordem do turno.

Dê ao jogador inicial o dado branco.

Os Tabuleiros dos Jogadores



O estado, com um total de 37 espaços divididos em regiões de cores diferentes; tal como pastos (verde claro), rios (azul), cidades (bege), etc.

O jogo dura cinco fases (de A a E). Cada fase consiste de cinco rodadas.

O número do estado (O estado 1 está no jogo 4 vezes, já de 2 a 9 uma vez cada)

Organização de cada fase

Organização de cada fase

No começo de *cada* fase, a organização a seguir é realizada:

- Remova todas as fichas hexagonais que sobraram no tabuleiro e devolva-as à caixa (é claro que isso não é requerido antes da primeira fase).

(Nota: Fichas de barco, mina e castelo podem ser deixadas no mesmo lugar como se todas elas fossem iguais! Qualquer ficha de mercadoria sobrando também é deixada no tabuleiro!)



Não se esqueça

- Aleatoriamente compre novas fichas hexagonais e coloque-as, com a face para cima, nos espaços hexagonais coloridos que combinem nos seis depósitos numerados: Numa partida com 2 jogadores somente os espaços marcados com 2 (12 espaços), numa partida com 3 jogadores somente os espaços marcados com 2 e 3 (18 espaços) e numa partida com 4 jogadores todos os 24 espaços terão fichas colocadas neles.

Nota: Somente numa partida com 3 jogadores, há uma exceção para o espaço verde escuro no depósito nº 6: Nas fases A, C e E, um castelo é colocado nesse espaço normalmente, mas nas fases B e D, uma mina (cinza) é colocada nesse espaço.

Jogando

No começo de cada fase:

- **todas as fichas hexagonais que sobraram são removidas (não na primeira fase)**

- **as fichas de mercadorias nos espaços de mercadorias dos depósitos permanecem**

- **adicione novas fichas hexagonais da reserva (dependo do número de jogadores)**

- **coloque 5 novas fichas de mercadorias, com a face para cima, nos espaços de rodada**

- Aleatoriamente compre fichas hexagonais com o verso preto e coloque-as com a *face para cima* no depósito preto no meio do tabuleiro (compre de 2 a 8 fichas, dependendo do número de jogadores).

- pegue as 5 fichas de mercadoria para a fase atual e coloque-as com a *face para cima* nos cinco espaços quadrados de rodada abaixo dos espaços de fase.

AS CINCO RODADAS DE JOGO

Depois da organização da fase, cinco rodadas de jogo se seguem, cada uma é realizada da mesma maneira.

Primeiro todos os jogadores rolam seus dois dados, com o jogador inicial também rolando o dado branco. Depois todos os jogadores colocam seus dados a frente de si mesmo de modo que todos os jogadores possam vê-los.

Nota: Rolar simultaneamente permite que os jogadores cujos turnos virão mais à frente já comecem a planejar seu turno antes do tempo.

O jogador inicial começa. Primeiro ele pega a ficha de mercadoria de cima dos espaços de rodada e coloca-a no espaço de mercadorias do depósito cujo número combine com o número rolado no *dado* branco.

Dessa forma, a função do dado branco para esse turno está completa; ele não pode ser usado pelo jogador inicial para ajudá-lo no seu próprio turno (e não pode nunca ser ajustado por fichas de trabalhador!).

Depois, o jogador realiza seu turno. Depois é o turno do *próximo jogador na ordem do turno* (movendo da direita para a esquerda na trilha de ordem do turno e de cima para baixo numa determinada torre). Assim que cada jogador tiver tido um turno, uma nova rodada começa, etc.

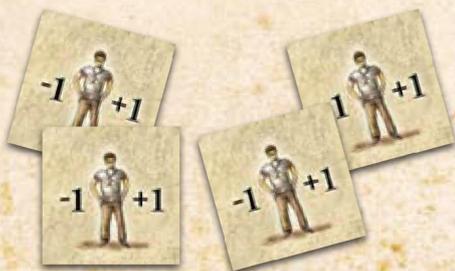
Como as 5 fichas de mercadoria são adicionadas a cada fase e já que uma ficha é adicionada a um depósito no começo de cada rodada, é fácil dizer qual é a rodada atual e quanto a fase atual (e também o jogo todo) irá durar.

O turno de um jogador

... consiste de realizar exatamente duas ações, uma por dado. Assim que um dado for usado, ele é colocado no espaço de armazenamento de dado usado no canto superior direito do tabuleiro de jogador.

Fichas de trabalhador: Essas fichas podem ser usadas a qualquer momento (uma ficha que for usada é devolvida para reserva geral) para ajustar o resultado de um dado para cima ou para baixo em 1. Mudar o resultado de um dado de 1 para 6 ou de 6 para 1 também é permitido e também custa uma ficha de trabalhador. Os jogadores podem usar várias fichas para mudar o resultado de um dado várias vezes.

Exemplo: Pagando 2 fichas de trabalhador, Anna pode transformar um 2 em um 6 e depois disso pegar uma ficha hexagonal do depósito nº 6.



As cinco rodadas

Todos rolam simultaneamente

O jogador inicial coloca uma ficha de mercadoria dependendo do resultado do dado branco



Começando pelo jogador inicial e seguindo na ordem do turno, cada jogador usa seus dados para realizar duas ações.

Cada ficha de trabalhador usada pode ajustar o resultado de um dado +/- 1 (incluindo mudar de 1 para 6 ou vice-versa)

As ações

Um dado é requerido para cada ação. As duas ações por turno podem ser realizadas em qualquer combinação e ordem (incluindo realizar a mesma ação duas vezes).



➤ Ação “Pegar ficha hexagonal do tabuleiro”

O jogador pode pegar *uma ficha hexagonal* a sua escolha do depósito cujo número corresponda ao resultado do dado usado para realizar a ação. A ficha escolhida é colocada num espaço de armazenamento *vazio* no canto inferior esquerdo do seu tabuleiro (nunca diretamente no seu estado!). Se todos os espaços de armazenamento estiverem cheios, então ele deve primeiro escolher uma ficha para descartar (removendo-a assim do jogo) e depois colocar a nova ficha no espaço recentemente desocupado (*os jogadores devem tentar minimizar as vezes que precisam descartar fichas*).



➤ Ação “Adicionar uma ficha hexagonal ao seu estado”

O jogador pode pegar uma ficha hexagonal a sua escolha da área de armazenamento no canto inferior esquerdo do seu tabuleiro e adicioná-la no seu estado. O dado escolhido para realizar essa ação indica em qual espaço vazio correspondente ele pode colocar a ficha. Todas as fichas recém colocadas devem sempre ficar diretamente adjacentes a pelo menos uma ficha colocada anteriormente. A cor de uma ficha deve sempre combinar com a cor do espaço onde ela está sendo colocada.

Assim a primeira ficha só pode ser colocada em um dos seis espaços ao redor do “castelo inicial”.

Dependendo de qual tipo de ficha for colocada, as situações a seguir ocorrem *imediatamente depois*:

“**Conhecimento**” (amarelo): Existem 26 diferentes fichas amarelas cujas funções estão descritas em mais detalhes nas páginas 10 e 11.

Barco (azul): Toda vez que um jogador adiciona uma ficha de barco ao seu estado (que pode ocorrer até 6 vezes), então duas coisas acontecem *imediatamente*:

1. O jogador pega todas as fichas de mercadoria de *qualquer um* espaço de mercadoria do depósito e adiciona-as ao armazenamento de mercadorias no canto superior esquerdo do seu tabuleiro.

Importante: o depósito escolhido é completamente separado e independente do resultado do dado que foi usado para colocar o barco!

Cada jogador pode coletar até *três tipos* diferentes de mercadorias (= cores) no seu armazenamento de mercadorias. As fichas de mesma cor são sempre empilhadas *uma em cima da outra*, as fichas de cores diferentes são colocadas uma perto da outra. Se, por causa dessa restrição, um jogador não puder armazenar todas as fichas de mercadoria presentes num depósito escolhido, então ele simplesmente deixa para trás qualquer mercadoria que ele não possa armazenar.

Exemplo: Carla adicionou um barco ao seu estado e depois pega fichas de mercadoria do espaço de mercadoria mostrado: a ficha azul (que ela adiciona a sua outra mercadoria azul) bem como outra ficha (rosa ou marrom) que ela adicionará a seu espaço de armazenamento que ainda está vazio.

2. O jogador move sua peça de jogo na trilha de ordem do turno um espaço para direita. Se esse espaço estiver ocupado, então ele coloca sua peça em cima da(s) outra(s) peça(s). Se isso fizer com que ele seja o jogador inicial na próxima rodada então ele também recebe o dado branco.

➤ Pegar a ficha hexagonal do tabuleiro

O dado indica em qual depósito pegar; coloque a ficha num espaço de armazenamento vazio no canto inferior à esquerda do tabuleiro.

➤ Adicionar uma ficha hexagonal ao seu estado

O dado indica em qual espaço vazio se deve colocar a ficha; a ficha deve ficar adjacente a uma ficha(s) já colocada anteriormente e combinar com a cor do espaço.

“**Conhecimento**” (amarelo): veja as páginas 10 + 11



Barco (azul):

1.) O jogador pega todas as fichas de mercadoria do depósito a sua escolha e adiciona-as a seu armazenamento de mercadorias.



2.) O jogador move um espaço para a direita na trilha de ordem do turno.

Animal (= uma região de espaços verde claro conectados): Toda vez que um jogador adiciona uma ficha de animal ao seu estado (que pode ocorrer até 6 vezes), então ele imediatamente recebe pontos de vitória (e move sua peça de jogo na trilha de pontos de vitória para frente). Cada ficha tem entre 2 e 4 animais e o jogador recebe o número correspondente de pontos de vitória presentes na ficha.

Se o jogador já tiver animais do *mesmo* tipo no pasto (= uma região de espaços verde claro conectados) onde a nova ficha está sendo adicionada, então ele pontua por todas as fichas com o *mesmo* tipo de animal de *novo*, além da ficha recém colocada (veja o exemplo abaixo).

Importante: As fichas de animal devem fazer parte do mesmo pasto, mas não precisam estar imediatamente adjacente à ficha de animal recém-colocada. Fichas com o mesmo animal nela em *outros* pastos não são pontuadas.

Exemplo: Benno adiciona a ficha de vaca 4 (que está mais acima) no seu estado. Ele recebe $4 + 3 = 7$ pontos de vitória por isso. Se ele adicionar outra ficha de vaca 4 a esse pasto mais a frente no jogo, então ele receberia $4 + 4 + 3 = 11$ pontos de vitória.



Animais (verde claro):

Fornecem pontos de vitória dependendo de quantos animais são mostrados na ficha



Quando um pasto existente é expandido, então os animais que já existiam lá são pontuados de novo

Castelo (verde escuro): Toda vez que um jogador adiciona uma ficha de castelo ao seu estado (que pode ocorrer até 3 vezes), então ele imediatamente realiza uma ação adicional a sua escolha como se ele tivesse um dado extra com qualquer resultado que ele deseje ao sua dispor.

Ele pode, por exemplo, imediatamente adicionar outra ficha hexagonal ao seu estado, ou...

Mina (cinza): Essas fichas são (com a exceção de algumas fichas amarelas) as únicas sem um efeito *imediato* quando elas são colocadas (que podem ocorrer até 3 vezes). Em vez disso, no final de *cada* fase, o jogador recebe 1 Silverling da reserva por cada mina no seu estado.

Construção (bege): Toda vez que um jogador adiciona uma ficha de construção ao seu estado (que pode ocorrer até 12 vezes) então ele *imediatamente* tem que fazer um uso *único* para a vantagem dessa construção.

Importante: Cada um dos 8 tipos de construção só *pode* ocorrer uma vez por cidade (= região de espaços bege conectados). Dependendo do estado, pode haver entre 2 e 6 cidades de tamanhos diferentes (1 a 8 espaços).

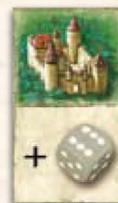
Estado nº 1, por exemplo, tem 4 cidades: uma cidade de tamanho 1, uma cidade de tamanho 5 e duas cidades de tamanho 3.

Cada construção fornece uma vantagem imediatamente depois de ter sido construída. Isso também é mostrado simbolicamente à esquerda do tabuleiro dos jogadores.



Castelos (verde escuro):

Permitem uma ação adicional imediatamente



Minas (cinza):

Fornecem 1 Silverling como rendimento no final de cada fase.



Construções (bege):

Têm vários usos dependendo do tipo de construção



Não se esqueça

Não pode haver construções idênticas numa cidade!



As construções

Armazém (Warehouse)

Quando um jogador adiciona um armazém ao seu estado, ele pode imediatamente (sem ter que usar um dado!) vender um *tipo* de mercadoria a sua *escolha* de suas mercadorias armazenadas, exatamente como se ele tivesse escolhido a ação de “Vender mercadorias” (veja a página 9).

Carpintaria (Carpenter’s Workshop)

Quando um jogador adiciona uma carpintaria ao seu estado, ele pode imediatamente pegar uma ficha de construção da *cor bege* a sua escolha da qualquer depósito numerado (*não do depósito preto!*) e colocá-la num espaço de armazenamento vazio no canto inferior esquerdo do seu tabuleiro.

Igreja (Church)

Quando um jogador adiciona uma igreja ao seu estado, ele pode imediatamente pegar uma ficha de mina (cinza), ou de “conhecimento” (amarelo), ou de castelo (verde escuro) a sua escolha de qualquer depósito numerado (*não do depósito preto!*) e colocá-la num espaço de armazenamento vazio no canto inferior esquerdo do seu tabuleiro.

Mercado (Market)

Quando um jogador adiciona um mercado ao seu estado, ele pode imediatamente pegar uma ficha de barco (azul) ou uma ficha de animal (verde claro) a sua escolha de qualquer depósito numerado (*não do depósito preto!*) e colocá-la num espaço de armazenamento vazio no canto inferior esquerdo do seu tabuleiro.

Pensão (Boarding House)

Quando um jogador adiciona uma pensão ao seu estado, ele imediatamente pega 4 fichas de trabalhadores da reserva geral e adiciona-os a sua própria reserva.

Banco (Bank)

Quando um jogador adiciona um banco ao seu estado, ele imediatamente pega 2 Silverlings da reserva geral e adiciona-os a sua própria reserva.

Prefeitura (City Hall)

Quando um jogador adiciona uma prefeitura a seu estado, ele pode imediatamente adicionar uma segunda ficha hexagonal a sua *escolha* para seu estado de um dos seus três espaços de armazenamento, independente da cor (e incluindo todos os seus efeitos!).

Torre de Vigia (Watchtower)

Quando um jogador adiciona uma torre ao seu estado, ele imediatamente move sua peça de jogo na trilha de pontos de vitória 4 espaços para frente.

Armazém

O jogador vende um tipo de mercadoria a sua escolha



Carpintaria

O jogador pega uma ficha de construção a sua escolha do tabuleiro



Igreja

O jogador pega uma ficha de mina, “conhecimento” ou castelo a sua escolha de qualquer depósito numerado



Mercado

O jogador pega uma ficha de animal ou uma ficha de barco a sua escolha de qualquer depósito numerado



Pensão

O jogador pega 4 fichas de trabalhador



Banco

O jogador pega 2 Silverlings



Prefeitura

O jogador adiciona uma ficha hexagonal adicional a sua escolha no seu estado



Torre de Vigia

O jogador recebe 4 pontos de vitória



Fundamentalmente, quando colocar *todas* as construções:

- Suas vantagens adicionais são “ativadas” no momento da colocação, um resultado de dado (= ação) não é requerido.
- Se o jogador não for capaz de fazer uso da vantagem de uma construção (*porque, por exemplo, não há mais nenhuma ficha azul ou verde claro sobrando nos depósitos numerados depois de ter colocado um mercado*), então a construção ainda pode ser adicionada (*embora nesse caso a vantagem seja perdida*).
- A reserva de fichas de trabalhador e Silverlings não é limitada. No caso raro da reserva acabar, por favor, use outros materiais.

Regras adicionais para colocar fichas hexagonais:

- Toda vez que um jogador pega uma ficha hexagonal do tabuleiro, ele deve sempre primeiro colocá-la num espaço de armazenamento no canto inferior esquerdo do seu tabuleiro. Esse ainda é o caso mesmo se ele usar sua segunda ação imediatamente para adicionar essa ficha ao seu estado (ou seja, deve existir um espaço disponível no armazenamento para na sequência colocar a ficha no seu estado).
- As fichas hexagonais, uma vez adicionadas num estado, não podem nunca ser movidas ou removidas.
- Assim que uma região colorida – independente do seu tamanho – esteja completamente preenchida com fichas, então essa região é considerada completa e marca pontos de vitória de duas formas diferentes:

1. Dependendo do seu tamanho (1 a 8 espaços), a região completa marca entre 1 e 36 pontos de vitória que são marcados na trilha de pontos de vitória.



2. Além disso, a região – dependendo da fase – marca entre 10 e 2 pontos de vitória: O espaço de fase vazio (de A a E, em cima e à direita do tabuleiro) para a fase atual indica quantos pontos de vitória adicionais cada região completa (independente do seu tamanho!) vale: entre 10 na primeira fase (A) e 2 na última fase (E).



• O primeiro jogador que consegue cobrir com fichas todos os espaços de uma cor no seu estado inteiro (*colocando sua terceira mina, por exemplo, ou sua sexta ficha de animal*) imediatamente pega a correspondente ficha grande de bônus do tabuleiro. Ele imediatamente marca pontos de vitória dependendo do número de jogadores (5 pontos de vitória com 2 jogadores, 6 pontos de vitória com 3 jogadores ou 7 pontos de vitória com 4 jogadores).



O segundo jogador a cobrir tudo com essa mesma cor para a *ficha pequena de bônus* e os pontos de vitória correspondentes, de 2 a 4. O terceiro e o quarto lugar não recebem nada.

Nota: Assim que um jogador alcançar ou exceder 100 pontos de vitória na trilha de pontos de vitória, então ele coloca sua ficha de ponto de vitória no seu tabuleiro com o lado 100 voltado para cima. A ficha deve ser colocada no canto superior direito, perto do armazenamento de dados usados. Quando um jogador alcançar 200 pontos de vitória, então ele vira essa ficha para mostrar o lado 200.



As vantagens da construção não precisam nunca de um resultado de dado para serem ativadas

Nunca adicione fichas do tabuleiro diretamente num estado

As fichas adicionadas a um estado permanecem onde estão até o final do jogo

Assim que um distrito estiver completamente coberto com fichas, esse distrito vale pontos de vitória de duas formas diferentes:
1.) Dependendo do seu tamanho (1-8 espaços): 1-36 pontos de vitória
2.) Dependendo da fase (A-E): 10-2 pontos de vitória

O primeiro jogador a cobrir todos os espaços de uma cor no seu estado, recebe a ficha grande de bônus correspondente e seus pontos de vitória associados (2-4 jogadores: 5-7 PV)

O segundo jogador a completar isso recebe a ficha pequena de bônus e seus pontos de vitória associados (2-4 jogadores: 2-4 PV)



➔ Ação “Vender mercadorias” (Action “Sell Goods”)

Um jogador pode escolher vender todas as mercadorias de um tipo de seu armazenamento de mercadorias. O dado escolhido para realizar essa ação indica qual tipo de mercadoria (= cor) pode ser vendida. Todas as correspondentes fichas de mercadoria no armazenamento de mercadorias do jogador pretendidas para venda são empilhadas, com a face para baixo, no espaço de armazenamento de mercadoria no tabuleiro do jogador. Ao fazer isso, o jogador recebe:

- exatamente um Silverling da reserva, independente de quantas fichas ele acabou de vender (= fichas viradas com a face para baixo), bem como
- 2, 3 ou 4 pontos de vitória por ficha (dependendo do número de jogadores).

Nota: Um jogador deve sempre vender todas as mercadorias de um tipo quando escolher a ação “Vender Mercadorias”, ele não pode manter algumas em sua reserva.



➔ Ação “Pegar fichas de trabalhador” (Action “Take worker tiles”)

Finalmente, um jogador pode escolher usar qualquer resultado de dado para pegar 2 fichas de trabalhador da reserva geral. Nesse caso, o resultado do dado não tem importância.

O depósito preto central

Em *adição* aos seus dois dados de ação, cada jogador pode, *uma vez* por turno, escolher comprar uma das fichas hexagonais do depósito preto central. Ele pode fazer isso em *qualquer* momento durante seu turno: antes, durante ou depois das ações dos dados.

Para fazer isso, o jogador deve devolver 2 Silverlings para a reserva geral e depois disso colocar a ficha hexagonal recém comprada, da mesma forma que qualquer ficha do tabuleiro, em um espaço vazio no canto inferior esquerdo do seu tabuleiro.



Fim de uma fase

Uma fase termina depois de cinco rodadas. Agora os jogadores com minas recebem o número correspondente de Silverlings. Algumas das fichas amarelas de “conhecimento” também podem ter um efeito. Depois disso, a próxima fase começa.

Fim de Jogo

O jogo termina depois que a quinta fase tenha sido jogada completamente. A pontuação final se segue, durante essa pontuação os jogadores recebem pontos de vitória da seguinte forma:

- cada ficha de mercadoria não vendida: 1 ponto de vitória
- cada Silverling que sobrou: 1 ponto de vitória
- cada duas fichas de trabalhador: 1 ponto de vitória
- cada PV presente em fichas amarelas (veja as páginas 10 e 11).

(Nota: fichas hexagonais sobrando nos espaços de armazenamento no tabuleiro de um jogador não valem pontos!)

O jogador que estiver mais à frente na trilha de pontos de vitória é o vencedor. No caso de um empate, o jogador vencedor é o jogador empatado com menos espaços de estado vazios. Se o empate persistir, então o jogador vencedor é o jogador empatado que jogou por último na ordem do turno.

➔ Vender Mercadorias

O resultado do dado indica o tipo de mercadoria: todas as mercadorias desse tipo devem ser vendidas (= viradas para baixo):

- + 1 Silverling por venda
- +2-4 PV por ficha (com 2-4 jogadores)

➔ Pegar Fichas de Trabalhador

Independente do resultado do dado, o jogador pega 2 fichas de trabalhador da reserva geral

Uma vez por turno, cada jogador pode pagar 2 Silverlings para comprar um ficha do depósito preto

Uma fase termina depois de 5 rodadas: Todos os jogadores com minas recebem novos Silverlings (e confira as fichas de “conhecimento”!)

FIM DO JOGO

O jogo termina no final da 5ª fase (= 25 rodadas / 50 ações de dados)

A pontuação a seguir é realizada:

- Fichas de mercadoria que sobraram: 1 PV
- Por cada Silverling: 1 PV
- Por cada 2 fichas de trabalhador: 1 PV
- Fichas amarelas: X PV

O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor

As fichas amarelas (“Conhecimento”)

O jogo inclui 26 fichas amarelas diferentes. Muitas dessas fichas têm efeitos que acontecem imediatamente depois da colocação, nesse caso, esses efeitos modificam certas regras. Outros só acontecem durante a pontuação final.

1) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado pode ignorar a regra que somente uma construção de cada tipo é permitida em cada cidade. Assim ele pode adicionar quantas construções desejar a suas cidades, sem *nenhuma restrição*.

2) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado recebe uma ficha de trabalhador da reserva geral além do Silverling de costume por cada uma de suas minas no final de cada fase.

3) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado recebe 2 Silverlings da reserva geral em vez de 1 toda vez que ele vende mercadorias (seja pela ação de dados ou por adicionar um armazém ao seu estado).

4) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado recebe uma ficha de trabalhador da reserva geral além do Silverling de costume toda vez que ele vende mercadorias (seja pela ação de dados ou por adicionar um armazém ao seu estado).

5) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado pode, quando adicionar um barco ao seu estado, escolher pegar mercadorias não de um, mas de dois espaços de mercadoria *vizinhos* e adicioná-las a seu armazenamento de mercadoria.

6) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado pode comprar não somente do depósito preto mas também *dos outros* seis depósitos (ou seja, de todos os sete depósitos). Esse jogador continua só podendo fazer uma compra por turno.

7) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado recebe 1 ponto de vitória a mais por *cada* ficha de animal (ou seja, não por cada animal individualmente!) que marque pontos quando uma nova ficha de animal for adicionada.

Exemplo: Benno adiciona uma ficha de ovelha 3 a um pasto que já tem uma ficha de ovelha 4. Ele marca $(3+1) + (4+1) = 9$ pontos de vitória. Se mais a frente ele adicionar uma ficha de porco 2 ao seu pasto, então ele marcaria 3 pontos de vitória.

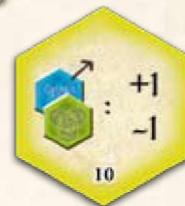
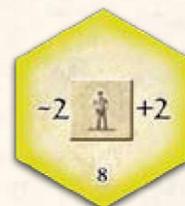
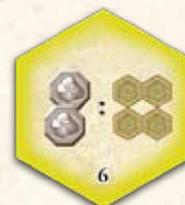
8) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado pode ajustar o resultado de um dado em até +/- 2 por cada ficha de trabalhador que ele pague.

Exemplo: Para fazer um 3 virar um 6, agora Carla só precisaria de 2 fichas de trabalhador.

9) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado pode ajustar *todos* os resultados de dados sendo usados para colocar construções (fichas beges) em +/- 1, exatamente como se ele tivesse usado uma ficha de trabalhador para fazer esse ajuste.

10) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado pode ajustar *todos* os resultados de dados sendo usados para colocar barcos ou animais (ficha azul ou verde claro) em +/- 1, exatamente como se ele tivesse usado uma ficha de trabalhador para fazer esse ajuste.

As fichas amarelas



11) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado pode ajustar *todos* os resultados de dados sendo usados para colocar castelos, minas ou “conhecimento” (ficha verde escuro, cinza ou amarela) em +/- 1, exatamente como se ele tivesse usado uma ficha de trabalhador para fazer esse ajuste.

12) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado pode ajustar qualquer resultado de dado sendo usado para pegar novas fichas hexagonais do tabuleiro em +/- 1, exatamente como se ele tivesse usado uma ficha de trabalhador para fazer esse ajuste.

13) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado recebe um Silverling além das 2 fichas de trabalhador de costume toda vez que ele escolhe a ação de dados “Pegar fichas de trabalhador”.

Nota: Essa ficha não tem nenhum efeito quando adicionar uma pensão.

14) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado recebe 4 (em vez das 2 de costume) fichas de trabalhador toda vez que ele escolhe a ação de dados “Pegar fichas de trabalhador”.

15) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado recebe 3 pontos de vitória no final do jogo por cada *tipo* de mercadoria que ele tenha *vendido* pelo menos uma ficha dessa mercadoria. As mercadorias não vendidas são *ignoradas*.

Nota: Os jogadores podem olhar suas fichas de mercadoria vendidas a qualquer momento.

Exemplo: Dario vendeu as seguintes fichas de mercadoria: 4x vermelha, 3x violeta, 3x rosa e 1x laranja. Ele recebe no final do jogo 4 tipos x 3 pontos de vitória = 12 PV.

16-23) Os jogadores que adicionam essas fichas (nº 16 ao 23) aos seus estados recebem 4 pontos de vitória no final do jogo por cada construção correspondente que tenha sido adicionada ao seus estados.

Exemplo: Benno tem as fichas amarelas de nº 17 (torres de vigia) e de nº 22 (bancos) no seu estado no final do jogo, sendo 2 torres de vigia e 4 bancos. Ele recebe $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ pontos de vitória por essas fichas.

24) O jogador que adiciona essa ficha ao seu estado recebe 4 pontos de vitória no final do jogo por cada tipo de animal que tenha sido adicionado ao seu estado.

Exemplo: Anna tem 1 ficha de vaca, 1 de galinha e 3 de ovelhas no final do jogo. Ela recebe $3 \text{ tipos} \times 4 \text{ pontos de vitória} = 12 \text{ PV}$.

25) O jogador que adicionar essa ficha ao seu estado recebe 1 pontos de vitória no final do jogo por cada ficha de mercadoria *vendida*. As mercadorias não vendidas são ignoradas.

Se Dario (do exemplo anterior) também possuir essa ficha, então ele teria recebido 11 PV (veja o exemplo acima da ficha de nº 15).

26) O jogador que adicionar essa ficha ao seu estado recebe 2 pontos de vitória no final do jogo por cada ficha de bônus que ele reivindicou, independente se foram fichas grandes ou pequenas.



Para aqueles que conhecem o jogo bem

... podem fazer as mudanças a seguir na **Organização do Jogo**:

Depois que a organização normal esteja completa e os jogadores tiverem determinado a ordem de jogo, cada jogador recebe um tabuleiro aleatoriamente. Os jogadores têm liberdade para escolher qual lado (frente ou verso) do tabuleiro eles querem usar, bem como qual espaço (verde escuro) eles colocarão seu castelo inicial.

Os jogadores devem chegar a um acordo se essas decisões serão feitas *abertamente* (um depois do outro escolhendo na ordem do turno) ou *secretamente* (todos os jogadores simultaneamente).

AUTHOR AND PUBLISHER THANK THE MANY PLAYTESTERS FOR THEIR ENGAGEMENT AND SUGGESTIONS, IN PARTICULAR:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann as well as game groups in Bacharach Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte and Siegsdorf

Translations by Patrick Korner

SHOULD YOU HAVE CRITICISMS, QUESTIONS OR SUGGESTIONS ABOUT THIS GAME, PLEASE CONTACT US:

alea

Postfach 1150

83233 Bernau am Chiemsee

Fon: 08051 - 970720

Fax: 08051 - 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de

Please visit also our website:

www.aleaspiele.de

© 2010 Stefan Feld

© 2011 Ravensburger Spieleverlag



228846