

# The Castles of Burgundy

O Card Game



## IDÉIA DO JOGO

Loire Valley no século XV. Como soberanos influentes, os jogadores ampliam suas terras através do mercado estratégico e comércio. Jogar cartas como "dados" mostram suas ações possíveis, mas são os jogadores que decidem o que fazer. Você venderá ou comprará gado, construirá construções urbanas ou investirá no progresso científico? Existem muitos caminhos para a prosperidade e o prestígio!

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

## COMPONENTES

**114 Cartas de Ação** (Costas Vermelha); **12 Cartas de Castelo** (Costas Verde), **Minas** (Cinza) e **Mosteiro** (Violeta);

**18 Cartas de Conhecimento**(Amarelo), **Barcos**(Azul) e **Pasto**(Verde Claro); **24 Construções** (Bege, 3 cada tipo)

**126 Cartas Adicionais:**

**6x 3 Tipo de Mercadorias**, **5x 4 Animais diferentes**, **7 bonus** (valor "1.") + **4 bonus** (para os "7 tipos"), **6 displays** (1-6), **5 rodadas** (A-E), **1 jogador inicial**, **8x 1 pontos de vitória**, **7x 2 pontos de vitória**, **22 trabalhadores**, **16 prata**, **4x 3 tipos de carta do jogador** (Projetos, Propriedades e Armazéns)

## IDEIA DO JOGO

Os jogadores são nobres na França do século XV. Seu objetivo é maximizar os pontos de vitória através de ações estratégicas, como comércio, construção de cidades, obtenção de conhecimento científico ou mineração. O jogador com mais pontos de vitória ganha.



## PREPARAÇÃO DO JOGO

**Cada jogador recebe as cartas: um projeto, uma propriedade e um armazem.**

Os jogadores colocam as cartas a sua frente, como mostrado ao lado. Uma Mercadoria + Um Animal (escolhido aleatoriamente), + Uma prata. Cada jogador coloca essas 3 cartas em seu armazem (ou seja, viradas para baixo abaixo de sua carta de armazem).

Os restantes das cartas de Mercadorias são colocadas virados para cima em duas pilhas iguais na mesa. Faça o mesmo com os animais.



As cartas prata e trabalhador também são colocadas em duas pilhas na mesa.

O jogador mais novo é o jogador inicial que fica com a carta de primeiro jogador virada para cima a sua frente (Sem o Interrogação) acima da carta de propriedade. Os dois jogadores seguintes a esquerda cada um recebem 1 carta de trabalhador, e o último jogador recebe 2 cartas de trabalho. Os jogadores colocam essas cartas em seu armazem.



**As cartas numericas** são colocadas de 1 a 6 em linhas no meio da mesa. Em cada rodada, os jogadores colocam cartas ao lado das cartas numeradas (veja a página 1 e abaixo).



**As 7 cartas de bônus** (valor "1.") são colocadas acima das cartas numeradas.



## PREPARAÇÃO

Cada jogador recebe:  
1 Armazém,  
1 Propriedade

e 1 Carta de projeto  
1 Mercadoria  
1 Animal  
1 Prata

Coloque as demais cartas de mercadorias e animais cada um em 2 pilhas abertas

Distribua os trabalhadores (0 a 2, dependendo da ordem de turno)



*Area de jogo do primeiro jogador no início do jogo*

Coloque as cartas numericas de 1-6

Coloque as cartas de bônus (valor "1.") acima das cartas numericas

**As 4 Cartas de bônus** ("Todos os 7 tipos") são colocadas acima das cartas numeradas, (com o 4 em cima, depois 3, 2, 1).



*Nota: se houver menos de 4 jogadores, use  
Apenas essas cartas de bônus: 3 jogadores: 4 + 2 + 1;  
2 jogadores: 3 + 1.*

**As 15 cartas de pontos de vitória** são colocadas na mesa.



**As 5 cartas de rodadas** (A-E) são colocadas na mesa (acima a A, então B, C, D, E).



**As 114 cartas de ação** (com as costas vermelhas) são embaralhadas e colocadas abaixo das cartas numeradas. Cada jogador recebe 6 cartas e as coloca na mesa sem olhar. Este é o fornecimento de "dados" para a primeira rodada (veja abaixo).

**Dependendo do número de jogadores**, coloque o seguinte número de cartas de ação virados para cima ao lado das cartas numeradas:

2 jog.= 7 3 Jog.=10 4 Jog. =13 cartas

Colocando as 7, 10 ou 13 cartas de ação: as primeiras 6 cartas são colocadas uma de cada vez da linha superior para a linha inferior. Com 4 jogadores faz o mesmo com as próximas 6 cartas (ou seja, 12 cartas no total). A última carta é colocada de acordo com seu número de dado.

*Por exemplo: se a última carta for um 6, coloque-a ao lado do número-6. Com 3 jogadores, as últimas 4 cartas são colocadas da mesma maneira.*

**Coloqueas cartas de bônus "Todos os 7 tipos" em uma pilha, em ordem decrescente**

**Coloque as cartas de pontos de vitória**

**Coloque as cartas de rodada em ordem crescente**

**Embaralhe as cartas de ação e de 6 para cada jogador (deixe de face para baixo)**

**Com 2/3/4 jogadores, coloque as cartas de ação 7/10/13 viradas para cima na mesa**

*Mesa inicial com 3 jogadores:*



## JOGANDO

O jogo é disputado ao longo de cinco rodadas (A a E). Cada rodada consiste em seis turnos.

No sentido horário, começando com o jogador inicial, cada jogador escolhe a duas melhores cartas de ação da sua pilha de cartas e olha apenas o dado nas duas cartas (todas as outras informações sobre essas duas cartas de ação são ignoradas!).

O jogador inicial coloca uma das duas cartas viradas para cima em uma pilha de descarte comum usando o número indicado na carta executa uma das seis ações possíveis (veja abaixo).

Então é a vez do próximo jogador. Este jogador também coloca uma das duas cartas viradas para cima na pilha de descarte e executa uma ação, etc. Quando cada jogador fizer um turno, um novo turno começa. Cada jogador compra a próxima carta de ação, então novamente eles têm duas cartas na mão. O jogo continua assim até o último e sexto turno de cada rodada, até todos os jogadores jogarem sua última carta de ação.

É necessário jogar um dado, isto é, uma carta de ação, para cada ação. As seis diferentes ações possíveis são explicadas nas próximas páginas.

## JOGANDO

**5 rodadas com  
6 turnos cada**

**Na sua vez, cada jogador descarta uma das duas cartas de ação e executa - usando o número do dado - uma das seis possíveis ações**

*Olhe  
Apenas  
o Dado*



☛ **Ação 1: "Pegue uma carta da mesa"** O número do dado na carta de ação descartado indica a partir de qual faixa de numerada (1 a 6) você pode pegar uma carta. As Cartas retiradas são sempre colocadas abaixo da sua carta de projeto. Não podem ser colocadas mais do que três cartas sob a carta de projeto de um jogador.



*Nota: Se já tiverem 3 cartas abaixo da sua carta de projeto, você deve descartar um das três antes de colocar uma nova carta ali.*

☛ **Ação 2: "Coloque um projeto em sua propriedade"** O número de dado na carta de ação descartada deve coincidir com o número de dado em uma das cartas de seus projetos. Pegue uma carta de projeto com o número correspondente de seus projetos e mova-o para sua propriedade (ou seja, abaixo da sua carta de propriedade).



Os tipos idênticos de cartas em sua propriedade são empilhados um em cima do outro; Diferentes tipos de cartões são colocados um ao lado do outro. O objetivo é ter 3 do mesmo tipo de carta na sua propriedade no final do jogo, dando-lhe o número correspondente de pontos de vitória (mostrado na parte inferior das cartas).

Ao colocar um projeto em sua propriedade, **você ganha imediatamente um bônus**, conforme explicado na página 9.

### ☛ Pegue 1 carta

Numero do dado combina com o numero da linha

Place card under your project card

*Nota: não são permitidos mais de 3 projetos ao mesmo tempo!*

### ☛ Coloque 1 projeto

Numero do dado combina com o numero do projeto

Coloque a carta sob sua carta de propriedade



*No final do jogo, os três edifícios à esquerda valem 3 pontos de vitória, as três pastagens no meio valem 4 e os três mosteiros à direita valem 6 pontos de vitória.*

### ☛ Ação 3: "Venda de mercadorias"

O número do dado na carta de ação descartada determina qual tipo de mercadoria (leve, médio ou marrom escuro) você pode vender. Mova todas as mercadorias com o número correspondente do seu armazém para o lado direito da sua carta de propriedade, para que os pontos de vitória ainda possam ser vistos.

Além disso, pegue uma carta de prata para cada mercadoria vendida.

Finalmente, o jogador que vende mercadorias recebe a carta de jogador inicial, mantendo-o de frente para baixo (ou seja, com os pontos de interrogação aparentes).

Nota: Ao vender mercadorias, um jogador sempre recebe a carta de jogador inicial (virado para baixo). Isso também se aplica se alguém usar um "armazém" (veja abaixo).



*Importante! A ordem da rodada atual não muda por isso.*

### ☛ Ação 4: Reabasteça trabalhadores em 2:

Independente do número do dado na carta de ação reabasteça os trabalhadores em 2. Dessa forma, se você tiver 1 carta, pegue outra, e se, não possuir nenhuma pegue duas.



### ☛ Venda de mercadorias

O número do dado indica o tipo de mercadoria que pode ser vendida

Pegue 1 prata para cada mercadoria vendida

O vendedor também recebe a carta de primeiro jogador (face para baixo)

### ☛ Reabasteça os trabalhadores em 2

+1 ou 2 trabalhadores (o número do dado não importa !!)

### ☛ Ação 5: "Pegue 1 Prata"

Independentemente do número do dado da carta de ação, pegue uma prata.



### ☛ Ação 6: "Converta trabalhadores e/ou prata em pontos de vitória":

Independentemente do número do dado na carta de ação, converta as cartas de trabalhadores e/ou prata em pontos de vitória.

Devolva qualquer número de cartas de trabalho e/ou prata para reserva, divida o número total de cartas devolvidas por 3 e pegue o número resultante de cartas de pontos de vitória. Coloque estas à esquerda da sua carta de propriedade, para que os pontos de vitória ainda possam ser vistos.

*Exemplo: Tom devolve 5 trabalhadores e 1 prata e pega uma carta de 2 pontos de vitória.*

## Trabalhadores

Depois de descartar uma carta de ação, o jogador pode devolver uma carta de trabalhador para alterar o número da carta descartada para cima ou para baixo em 1. Alterar de 1 para 6 ou de 6 para 1 é possível e custa uma carta de trabalhador. varias cartas podem ser usadas para mudar o número do dado além de um.



*Exemplo: Megan pode mudar um 2 para um 6 usando duas cartas de trabalhadores.*

### ☛ Pegue 1 Prata

+ 1 Prata  
(o número do dado não importa !!)

### ☛ Converta trabalhadores/ prata em pontos de vitória

Devolva qualquer número de trabalhadores e/ou prata e ganhe 1 para cada três cartas devolvidas  
(o número do dado não importa !!)

Cada carta de trabalhador, pode alterar o número do dado  $\pm 1$  (e de 6 para 1 ou vice-versa)

## A Prata

Além da sua ação normal, uma vez por turno, você pode "comprar" 3 novas cartas de ação do baralho "pagando" 3 cartas de prata. Isso pode acontecer antes, durante ou após executar sua ação normal.



Escolha apenas uma das cartas recém-adquiridos para:

- Colocar como um novo projeto sob a sua carta de projeto (lembre-se do limite de 3 cartas!).
- Ou usar como ação, descartando e usando o dado para tomar uma ação adicional.

Em ambos os casos, coloque as duas cartas recém-comprados na pilha de descarte, para nunca ser usada!

*Exemplo: Ivy descarta uma das duas cartas da mão e coloca um castelo na sua propriedade. Então ela paga 3 pratas para comprar as três cartas superiores do baralho (durante o meio de sua função de castelo). Ela seleciona outro castelo e coloca-o como um novo projeto. Ela então desempenha a função do castelo previamente colocado e coloca o castelo recém comprado em sua propriedade. Finalmente, ela usa a função deste castelo recém colocado para tirar outro castelo da mesa e colocá-lo sob a carta de projeto.*

*Uma vez por turno o jogador pode comprar 3 cartas de ação por 3 pratas*

**Use uma das cartas:**

**Como novo projeto**

**ou como uma  
outra carta de ação  
(Usando o dado)**



**Atenção !!**

**Não esqueça de  
executar sua ação  
normal !!**

Quando você coloca um projeto em sua propriedade, receba o seguinte de bônus imediatamente:



► **Minas:** quando você coloca uma mina em sua propriedade, ganhe **duas cartas de prata** e coloque-as no seu armazém.



► **Conhecimentos:** quando você coloca um conhecimento em sua propriedade, ganhe **duas cartas de trabalhadores** e coloque-os em seu armazém. Não importa quantos trabalhadores você já possua.

*Nota: A prata e os trabalhadores não são limitados. Se esgotarem, substitua por uma alternativa.*



► **Navios:** quando você coloca um navio em sua propriedade, pegue **uma carta de mercadoria** de uma das duas pilhas e coloque-a em seu Armazém.

*Nota: Se um deck se esgotar, reduza a o outro pela metade, então há novamente 2 decks. Se todos as cartas acabarem, má sorte! Você não consegue nada!*



► **Pastagens:** Quando você coloca um pasto em sua propriedade, pegue **uma carta de animal** de uma das duas pilhas e coloque-a em seu armazém.

*(Apenas um deck? Veja a nota para "Navios".)*

► **Minas:**  
+ 2 Pratas

► **Conhecimento:**  
+ 2 Trabalhadores

► **Navios:**  
+ 1 Mercadoria

► **Pastagem:**  
+ 1 animal

► **Construções:** quando você coloca uma Construção em sua propriedade, use seu bônus imediatamente.

*Importante! Quaisquer três construções podem pertencer a um trio (diferentes tipos de construções ou do mesmo tipo).*



**Carpintaria:** Pegue qualquer construção ou carta de conhecimento da mesa e coloque-o como um projeto.



**Igreja:** Pegue qualquer Castelo ou Mina ou Mosteiro da mesa e coloque como um projeto.



**Mercado:** Pegue qualquer navio ou pastagem da mesa e coloque como um projeto.

*Nota: Ao colocar uma Carpintaria, igreja ou mercado em sua propriedade, se não houver uma carta correspondente na mesa, má sorte! Você não obtém nada.*



**Torre de vigia:** pegue 1 carta de ponto de vitória da mesa e coloque-a do lado esquerdo da sua carta de propriedade. Os pontos de vitória devem ficar visíveis.



**Banco:** Pegue 3 pratas da mesa e coloque no seu armazém.

*(Não há bastante prata no fornecimento? Consulte a nota de "Conhecimentos".)*

► **Carpintaria:**  
+ 1 Construção *or*  
+ 1 Conhecimento

► **Igreja:**  
+ 1 Mosteiro *ou*  
+ 1 Castelo *ou*  
+ 1 Mina

► **Mercado:**  
+ 1 Pastagem *ou*  
+ 1 Navio

► **Torre de Vigia:**  
+ 1 Ponto de Vitória

► **Banco:**  
+ 3 Pratas



**Pensão:** Pegue uma mercadoria ou um animal de um dos 4 decks abertos e coloque-o em seu armazém.

*(Veja a nota para "Navios".)*



**Armazém:** venda um tipo de mercadoria do seu armazém.

*(Veja a Ação 3: "Venda de mercadorias".)*



**Prefeitura:** Imediatamente coloque outro projeto em sua propriedade (com o bônus resultante).

*(Nota: Se você não tem outro projeto, má sorte! Nenhum bônus para a Prefeitura.)*



**Castelos:** depois de colocar um castelo na sua propriedade, imediatamente faça uma ação gratuita, como se você tivesse descartado uma carta de ação com qualquer número de dado.

*Por exemplo, você poderia colocar outro projeto (Com o bônus resultante) ou pegar uma carta na mesa ou ou ...*



► **Mosteiros:** não têm bônus imediato quando colocados na propriedade, mas possui duas vantagens:

- **Coringa:** Um Monasterio pode ser colocado junto com qualquer outro tipo de carta (não é permitido de outra maneira)! E torna-se uma carta desse tipo para o resto do jogo.

*Nota: O monastério continua não concedendo bônus.*

► **Pensão**  
+ 1 Mercadoria ou  
+ 1 Animal

► **Armazém:**  
Venda 1 tipo de  
mercadoria

► **Prefeitura:**  
coloque 1 projeto  
adicional

► **Castelos:**  
+ 1 Ação Gratis

► **Mosteiros:**  
Não de imediato,  
mas:

- **Coringa**  
(Mosteiros podem  
ser adicionados a  
qualquer outro tipo  
de carta

Sempre coloque os monastérios atrás das outras cartas, escondendo os 6 pontos de vitória. Isso também funciona vice-versa: quando você coloca um tipo diferente de carta em um ou dois Monastérios, os Monastérios mudam para esse tipo para o resto do jogo.

- **6 Pontos de Vitória** No final do jogou trio com apenas monastérios pontuam 6 pontos de vitória

### Regras adicionais importantes para a colocação de projetos:

- Uma vez que você colocou cartas na sua propriedade, você não pode movê-las novamente.

- *O primeiro jogador* a completar um trio recebe a carta de bônus correspondente (vale 1 ponto de vitória no final do jogo). O jogador coloca- no lado esquerdo da carta de propriedade, manteno visível o ponto de vitória.

- Cada jogador recebe um dos bônus de rodada atual ao completar um trio. Cada jogador pode escolher qual o bônus receber.

*Por exemplo, na rodada A você pode escolher pegar 3 pontos de vitória, 2 mercadorias, 2 animais, 3 pratos ou 3 trabalhadores. Na rodada D, você pode escolher 2 prata, 2 trabalhadores ou 1 trabalhador + 1 prata.*

*Este Monastério passou a ser uma mina para o resto do jogo*



- **6 pontos de Vitória** (para apenas um trio de Monastérios)

**Carta de propriedade não podem se movidas**

**O primeiro trio de um tipo gera a carta de bônus correspondente**  
(= 1 Ponto de Vitória)



**Cada trio gera um dos bonus atuais da rodada**



3 Pontos de Vitória  
2 Mercadorias  
2 Animais  
3 Trabalhadores  
3 Pratas

- O primeiro jogador que tiver cartas de todas as sete cores em sua propriedade recebe imediatamente a carta mais alta das cartas de Bonus do "Todos os 7 Tipos" (ou seja, 4, 3, 2 ou 1 ponto (s) de vitória no final do jogo). O jogador coloca no lado esquerdo da carta de propriedade para que os pontos de vitória permaneçam visíveis.

*Por exemplo, o primeiro jogador em um jogo de 3 jogadores recebe a carta com o 4, o segundo recebe o 2 e o terceiro recebe o 1.*

- Ao colocar a quarta carta de um tipo na sua propriedade, comece um novo trio com ele. *(Também pode pontuar no final do jogo, se completado.)*

### **Fim de uma rodada**

No final de seis turnos, depois que todos os jogadores jogaram suas cartas, a rodada termina. Prepare-se para a próxima rodada:

- Todas as cartas disponíveis restantes na mesa são descartadas

- 7, 10 ou 13 novas cartas são dispostas na mesa, como explicado na "Preparação".

*(Se necessário, reorganizar as cartas descartadas para criar uma nova pilha de compra).*

- A Carta atual de rodada é colocada debaixo da pilha, exibindo uma nova carta de rodada.

- Todos os jogadores pegam mais 6 cartas da pilha de compra e coloca em uma pilha há frente, comprando as duas primeiras cartas para a mão.

*(Se necessário reorganizar a pilha de descarte e criar uma nova pilha de compra).*

**Todos os 7 tipos de cartas na propriedade geram uma carta de bônus "Todos os 7 tipos" (pontos de vitória de 4/2/2/1)**

**A quarta carta de um tipo inicia um novo trio**

**Fim de uma rodada após 6 turnos**

**- descarte as cartas restantes**

**- coloque 7, 10 or 13 novas cartas na mesa**

**- troque a carta de rodada**

**- Compre 6 novas cartas para fazer sua pilha de compras**

- O jogador com a carta do jogador inicial vira ela para cima. Este sera o jogador inicial de da rodada. O jogo continua no sentido horário.  
*Se a carta de jogador inicial ainda estiver virada para cima, a carta será passada para o próximo jogador no sentido horário, que se torna o jogador inicial para a rodada.*

## FIM DE JOGO

O jogo termina após a 5ª Rodada (E). Além dos pontos de vitória regulares (por trios, bônus, cartas de ponto de vitória, e mercadorias vendidas) cada jogador também recebe pontos de vitória para os animais:

- 4 Animais diferentes      4 Pontos de Vitória
- 3 Animais diferentes      2 Pontos de Vitória
- 2 Animais diferentes      1 Ponto de Vitória

*Exemplo: Megan possui 3 ovelhas, 2 gado e 1 galinha. Ela recebe 3 pontos de vitória para isto (2 para ovelhas + gado + galinha, 1 para ovelhas + gado, nada para a ovelha sozinha).*

O jogador que tem o cartão do jogador inicial (frente ou verso) recebe 1 ponto de vitória.

O jogador com maior número Pontos de vitórias é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com mais cartas restantes no seu armazém (ou seja, trabalhadores + prata + mercadorias não vendidas + animais não utilizados) é o vencedor. Em caso de outro empate, há mais de um vencedor.

- novo jogador inicial

## FIM DE JOGO

After 5 rounds the game ends

+ 4/2/1 pontos de vitória para 4/3/2 animais diferentes

Carta de jogador inicial vale +1 Ponto de Vitória

O Jogador com mais pontos vence !!

## VARIANTE SOLITÁRIO

Um jogador luta contra "Aaron" (ou seja, "Um adversário quase real", ou seja, um oponente virtual).

Todas as regras básicas permanecem, com as seguintes exceções:

Use apenas duas cartas de bônus "Todos os 7 tipos" (como no jogo de 2 jogadores, ou seja, os 3 e 1). Coloque 7 cartas na mesa em cada rodada (como no jogo de 2 jogadores).

Coloque uma prata, um trabalhador, uma mercadoria e um animal no seu armazém.

Faça 5 pilhas de cartas para Aaron, a primeira pilha com 3 cartas e depois com 4 cartas, depois 5, 6 e 7 cartas (ou seja, uma pilha por rodada, cada rodada com uma carta a mais).

As 3 cartas da primeira pilha são viradas e organizadas por tipo. Este é o início da propriedade de Aaron. Os Monastérios são sempre colocados como seu próprio tipo, eles nunca são adicionados a outros tipos de cartas. Para cada Monastério que Aaron recebe, você recebe 1 carta de ponto de vitória.

*Nota: Se Aaron receber uma quarta carta do mesmo tipo, ele também inicia um novo trio.*

Se Aaron completar um trio antes de você, Aaron recebe o bônus correspondente. Isso também serve para as cartas de bônus "Todos os 7 tipos". Não há funções adicionais depois de colocar as cartas de Aaron. Ele não recebe trabalhadores, prata, mercadorias ou animais. Ele não obtém ações ou vantagens adicionais colocando prédios ou castelos. Ele não recebe nenhum bônus de rodada.

## SOLITÁRIO

**Prepare como o jogo para 2 jogadores**

**Pegue 1 Trabalhador  
1 Prata e 1 Animal**

**Prepare 5 Pilhas para  
Aaron com 3/4/5/6/7  
cartas**

**Separe uma pilha  
por rodada para  
Aaron**

***Não esqueça: Pegue  
1 ponto de vitória  
para cada  
monastério de Aaron***

**Aaron recebe cartas  
de bonus por  
completar trios ou  
"Todos os 7 tipos"**

No início de cada rodada, o deck de Aaron é organizado em sua propriedade (possivelmente ganhando bônus). Depois, jogue suas 6 cartas de ação como de costume, com todas as vantagens do jogo básico.

**Importante!** No final de cada rodada, compare seus pontos de vitória com Aaron: Se Aaron tiver mais pontos de vitória do que você, Aaron vence e o jogo imediatamente.

Se você tem o mesmo ou mais pontos de vitória do que Aaron, o jogo continua para a próxima rodada. Se você tiver o mesmo ou mais pontos de vitória no final do jogo, você é o vencedor!

*Nota: quando você compara pontos de vitória no final da rodada, certifique-se de adicionar todos os pontos gerados pelos animais. A carta do jogador inicial não é usada no jogo do solitário.*



**Autor e editor agradecem aos muitos testadores por sua ajuda e sugestões, em particular os grupos de:**

Bacharach, Bad Aibling, Bödefeld, Grassau, Gengenbach, Oberhof, Offenburg, Reutte, Siegsdorf and Stephanskirchen.

**Traduzido para Português:** Edilson Caetano

Se você tiver dúvidas ou sugestões sobre este jogo, entre em contato com:

**Ravensburger USA, Inc. | 1 Puzzle Lane | Newton, NH 03858**  
**E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de) | [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)**

© 2015 Stefan Feld © 2016 Ravensburger Spieleverlag

**Jogue suas 6 cartas conforme jogo base**

**Importante!**  
**Compare os pontos de vitória após cada rodada: se Aaron tiver mais, ele ganha imediatamente!**



233451