

AUXÍLIO AOS JOGADORES

Descrição dos Símbolos



Seu oponente perde o número de moedas indicado. Elas são devolvidas ao Banco.
Se seu oponente não tiver moedas suficientes, ele perde todo o seu tesouro.



Ao final da partida, some 3 pontos de vitória para cada ficha de Progresso que você tiver (incluindo ela mesma).

A partir do momento em que Estratégia entrar em jogo, suas Estruturas Militares (cartas vermelhas) lhe concedem 1 Escudo extra.

Esclarecimento: esta ficha de Progresso não se aplica às Maravilhas que têm Escudos. Esta ficha de Progresso não tem efeito sobre cartas militares construídas antes de ela entrar em jogo.



As Estruturas indicadas (cartas azuis ou Maravilhas) construídas a partir de agora custam 2 recursos a menos para você.
A cada construção, você escolhe quais recursos serão afetados.



Pegue imediatamente 6 moedas do Banco. Sempre que construir uma Estrutura gratuitamente por meio de encadeamento, você recebe 4 moedas do Banco.



Você recebe o dinheiro gasto pelo oponente quando ele comprar recursos por meio de comércio. **Cuidado: este efeito se aplica apenas às moedas gastas na obtenção de recursos, e não se aplica às moedas que fazem parte do custo da Estrutura.**

Esclarecimento: os descontos de comércio de seu oponente (cartas Reserva de Pedra, Reserva de Madeira, Reserva de Argila e Alfândega) mudam o preço de compra, mas a ficha de Progresso Economia permite que você receba o dinheiro que seu oponente gasta.



Todas as Maravilhas futuras que você construir são tratadas como se tivessem o efeito "Jogue Novamente". **Cuidado: Maravilhas que já possuem esse efeito não são afetadas (uma Maravilha não pode ter duas vezes o efeito "Jogue Novamente").**



A carta produz o(s) produto(s) manufaturado(s) indicado(s).



A carta vale o número de pontos de vitória indicado.



A carta concede o número de Escudos indicado.



A carta, ficha ou Maravilha concede o símbolo científico indicado.



A carta muda as regras de comércio para o recurso indicado. Começando no próximo turno, você comprará do Banco o(s) recurso(s) indicado(s) pelo custo de 1 moeda por unidade.



A carta concede o símbolo de encadeamento mostrado. Em uma Era posterior, você poderá construir gratuitamente uma carta que tenha esse símbolo em seu custo.



A carta produz, a cada turno, uma unidade de um dos recursos indicados.
Esclarecimento: essa produção não tem impacto nos custos de comércio.



A carta concede o número de moedas indicado.



A carta concede, no momento em que for construída, 1 ou 3 moedas por elemento representado (carta ou Maravilha) que já estiver presente em sua cidade.
Esclarecimento: as moedas são recebidas do banco apenas uma vez, no momento em que a carta for construída.



A carta concede, no momento em que for construída, 1 moeda por elemento indicado que estiver presente na cidade com a maior quantidade desse elemento.

Ao final da partida, a carta vale 1 ponto de vitória para cada elemento indicado que estiver presente na cidade com maior quantidade desse elemento.

Esclarecimento:

- As moedas são recebidas do banco apenas uma vez, no momento em que a carta for construída.
- Ao final da partida, a cidade escolhida para a contagem de pontos de vitória pode ser diferente da cidade escolhida para a concessão de moedas.
- No caso da Guilda dos Armadores: o jogador é forçado a escolher apenas uma cidade para contar as 2 cores de cartas.



Ao final da partida, a carta vale 2 pontos de vitória para cada Maravilha presente na cidade que tiver mais Maravilhas.



Ao final da partida, a carta vale 1 ponto de vitória para cada conjunto de 3 moedas da cidade mais rica. Apenas conjuntos completos são levados em conta.



Pegue todas as cartas que foram descartadas desde o início da partida e construa uma delas gratuitamente.

Esclarecimento: as cartas descartadas durante a preparação não fazem parte da pilha de descartes.



Compre aleatoriamente 3 fichas de Progresso dentre as que foram descartadas no início da partida. Escolha uma, jogue-a e devolva as outras 2 para a caixa do jogo.



Escolha uma carta da cor indicada (marrom ou cinza) na cidade do oponente, a carta escolhida é descartada.



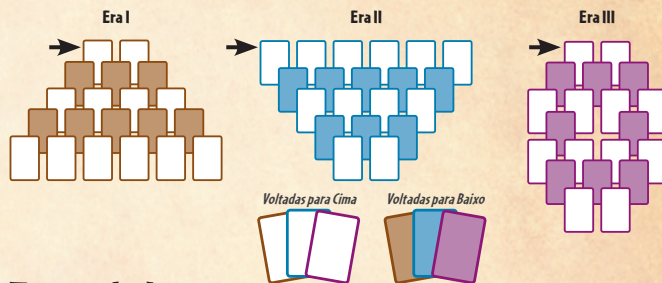
Jogue um novo turno imediatamente após o fim deste turno.

Estruturação das cartas de acordo com a Era

No início de cada Era, embaralhe o baralho correspondente e, em seguida, disponha as 20 cartas de acordo com a estruturação da Era atual.

Cuidado, algumas cartas são dispostas voltadas para cima, e outras, voltadas para baixo.

Para facilitar, comece pelo lugar indicado. →



Turno do Jogo

Em seu turno, o jogador ativo escolhe uma carta "disponível" e faz uma das seguintes ações:

- Construir a Estrutura.
- Descartar a carta para receber 2 moedas + 1 moeda para cada carta amarela em sua cidade.
- Construir uma Maravilha.

Comércio

O jogador ativo sempre pode comprar recursos do banco. O cálculo do custo é o seguinte:

CUSTO = 2 + número de símbolos de recurso desejado presentes nas cartas marrons e cinza da cidade do oponente.

Exceção: as 3 Reservas e a Alfândega modificam esta regra e fazem com que o preço seja de exatamente 1 moeda por unidade.

Início das Eras II e III

O jogador com menos força militar escolhe quem começa a nova Era. Em caso de empate, quem escolhe é o jogador que teve o último turno na Era anterior.

7 Maravilhas

Assim que o jogador ativo construir a 7ª Maravilha no jogo, devolva imediatamente a última Maravilha (que ainda não foi construída) à caixa do jogo.