



The Castles of Burgundy



O clássico jogo de estratégia envolvendo planeamento, comércio e construção

INTRODUÇÃO

Estamos no século XV, em Borgonha, centro de França. Como duque influente, tens por objetivo conduzir os teus domínios à prosperidade, através de uma expansão estratégica e do comércio.

Lança os teus dados para descobrir que opções se abrem, e procura a estratégia que te conduzirá à vitória. Existem muitos caminhos diferentes para alcançar prosperidade e obter prestígio, seja através do comércio ou da agricultura, da construção ou da investigação.

São várias as formas de obter pontos de vitória neste jogo de desenvolvimento. Escolhe sabiamente a tua estratégia! O jogo apresenta grande variabilidade graças aos diferentes ducados existentes, não havendo duas partidas iguais, e mantendo-se assim desafiante mesmo para jogadores experientes.

Vence quem tiver mais pontos no final da partida.

COMPONENTES

Para o jogo base:

164 peças hexagonais:

- 7x 8 edifícios (40 bege, 16 pretos)
- 7x 4 animais (20 verde-claro, 8 pretos)
- 26 mosteiros (20 amarelos, 6 pretos)
- 16 castelos (14 verde-escuro, 2 pretos)
- 12 minas (10 cinza, 2 pretas)
- 26 barcos (20 azuis, 6 pretos)

42 peças de mercadoria (quadradas, 7 por cor)

24 moedas de prata

26 fichas trabalhadores

12 peças de bônus (1 pequena e 1 grande, em 6 cores)

4 fichas de pontos de vitória (100/200 pontos, em cada uma das 4 cores de jogador)

8 marcadores (2 em cada uma das 4 cores de jogador)

9 dados (2 em cada uma das 4 cores de jogador e 1 branco)

1 tabuleiro de jogo (de dupla face)

16 tabuleiros de jogador (4x ducados 1 e 2, 1 de cada ducado 3 a 10)

4 quadros-resumo

Para as expansões:

4 peças hexagonais adicionais

6 ducados adicionais (11a-11f): “Os Postos Fronteiriços”

9 peças hexagonais adicionais: “Os Castelos Brancos” (inclui a peça mosteiro #29)

5 peças hexagonais adicionais: “As Estalagens”

12 peças adicionais: “As Rotas Comerciais”

2 x 4 ducados adicionais (12a1 e 12a2 + 12b1 e 12b2): “O Jogo de Equipa”

2 ducados adicionais (13a + 13b): “O Jogo Solitário”

18 peças: “Os Escudos”

INTRODUÇÃO



Os jogadores assumem o papel de duques, na Borgonha do século XV

Ao longo de 5 fases, os jogadores obtêm pontos de vitória através do comércio, da agricultura, da construção e da investigação científica

Vence quem tiver mais pontos no final da partida

Se estás a usar este manual pela primeira vez, recomendamos que ignores o texto realçado na margem de cada página. Esse texto serve como guia de referência rápida para quem já jogou anteriormente.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

(Antes da primeira partida, destaca cuidadosamente todas as peças dos seus suportes)

Coloca o **tabuleiro de jogo** no centro da mesa.

A face para 4 jogadores contém:

“**Tabela de pontos de vitória**”

5 “**espaços de fase**” (A-E)

5 “**espaços de ronda de jogo**”

6 “**depósitos**” numerados (1-6), cada um com quatro espaços coloridos, para peças hexagonais, e 1 espaço maior, para peças de mercadoria

1 “**depósito negro**” central

1 “**ponte**” (= **trilho ordem de turno**)

6 **espaços para peças de bônus**

1 **trilho de pontos de vitória** (0-100)



O verso contém o tabuleiro de jogo para partidas a 2 ou 3 jogadores. A única diferença é o número de espaços hexagonais por depósito, incluindo para o depósito negro. *Vê mais pormenores na página 11.*

Coloca as 24 moedas de prata e as 26 fichas trabalhadores, bem como o **dado branco**, junto ao tabuleiro de jogo.

Organiza as **164 peças hexagonais** de acordo com a cor do verso e coloca-as em pilhas, com a *face para baixo*, junto ao tabuleiro de jogo, onde for conveniente.

Embaralha as **42 peças de mercadoria** (peças quadradas) com a face para baixo. Depois, cria 5 pilhas, cada uma com **5 peças**, face para baixo. Coloca uma pilha em cada um dos 5 espaços de fase do tabuleiro, indicados pelas letras A a E. As 17 peças restantes são colocadas de lado, numa pilha com a face para baixo.

Coloca as **12 peças de bônus** nos espaços correspondentes do tabuleiro de jogo (com as peças maiores sobre as mais pequenas).

Cada jogador escolhe uma cor e recebe:

- **Um tabuleiro de jogador Número 1** ou **Número 2** (*todos os jogadores começam com um tabuleiro com o mesmo número; para mais informação sobre os ducados 3 a 10 vê a página 16*), que coloca à sua frente.
- **1 castelo** (= peça hexagonal verde-escuro); coloca-o no hexágono verde-escuro central com o número 6, do teu tabuleiro n.º 1 (ou 2) de jogador.
- **3 peças de mercadoria tiradas ao acaso** das 17 restantes; coloca-as, face para cima, nos espaços de armazenagem no canto inferior direito do teu tabuleiro de jogador. Empilha mercadorias da mesma cor num único espaço. (*Devolve à caixa quaisquer peças sobrantes de mercadoria; não serão usadas nesta partida.*)
- **1 quadro-resumo**; coloca-o de forma adjacente à base do teu tabuleiro de jogador. Este quadro mostra os benefícios obtidos pela colocação de peças específicas e os pontos de vitória obtidos por completar uma área.
- **2 dados** da cor escolhida.
- **2 marcadores**; coloca um no espaço inicial do trilho de pontos de vitória (0/100) do tabuleiro de jogo.
- **1 moeda de prata**; coloca-a no espaço próprio, no canto superior direito do teu tabuleiro de jogador.
- **1 ficha de pontos de vitória** (dupla face, 100/200), que colocas junto ao tabuleiro de jogador.

Coloca junto ao tabuleiro de jogo as 24 moedas de prata, 26 fichas trabalhadores, 164 peças hexagonais com a face para baixo (organizadas por cor), e o dado branco

Coloca 5 pilhas de 5 peças de mercadoria, face para baixo, nos espaços de fase A a E

Coloca 2x 6 peças de bônus nos espaços correspondentes do tabuleiro de jogo

Cada jogador recebe:

- 1 tabuleiro de jogo
- 1 castelo inicial
- 3 peças de mercadoria ao acaso
- 2 dados da cor escolhida
- 1 marcador (*pontos de vitória*)
- 1 marcador (*ordem de turno*)
- 1 ficha pontos de vitória
- 1 moeda de prata
- 1-4 trabalhadores (*do 1.º ao 4.º jogador, vê página seguinte*)

Cada jogador lança um dado e quem obtiver o maior valor será o primeiro jogador. Esse jogador recebe 1 trabalhador, que coloca no espaço próprio, no topo direito do seu tabuleiro de jogador. O jogador seguinte, no sentido horário, recebe 2 trabalhadores, o terceiro recebe 3 e o quarto recebe 4.

O primeiro jogador coloca agora o seu outro marcador no espaço 1 da ponte (trilho da ordem de turno), no canto superior direito do tabuleiro de jogo. Os outros jogadores colocam os seus marcadores, por ordem de turno, sob o primeiro (o último terá o marcador no fundo da pilha).

O primeiro jogador recebe o dado branco.

Determina o primeiro jogador e distribui 1 a 4 trabalhadores no sentido horário

Coloca os marcadores na ponte, segundo a ordem de turno

O primeiro jogador recebe o dado branco

UM DUCADO

Espaço para o dado usado



Espaço para moedas de prata

Espaço para fichas trabalhadores

Uma cidade de dimensão 3

Um rio de dimensão 3

Um pasto de dimensão 1

Três espaços para armazenar mercadorias

Espaço para armazenar mercadorias vendidas

Espaços para armazenar peças hexagonais ("espaços chave")

Número do ducado (existem 4 ducados n.º 1, 4 ducados n.º 2, e 1 ducado de cada um dos n.os 3 a 10)

O teu ducado é composto por 37 espaços hexagonais divididos em regiões de cor diferente: pastos (verde-claro), rios (azul), cidades (bege), etc.

COMO JOGAR

(4 jogadores)

O jogo é composto por 5 fases, indicadas pelas letras A a E. Cada fase dura 5 rondas.

Antes de cada fase

No início de *cada* fase, efetua os seguintes passos:

- Remove quaisquer peças hexagonais que ainda se encontrem no tabuleiro de jogo, e devolve-as à caixa (ignora este passo no início da fase A).

(Nota: não removas mercadorias dos depósitos!)

- Preenche, um a um, os espaços hexagonais dos seis depósitos numerados, usando peças hexagonais das pilhas de cor correspondente, que se encontram junto ao tabuleiro de jogo. Vira as peças com a face para cima.

- Preenche os oito espaços do depósito negro central com peças hexagonais de verso preto, tiradas aleatoriamente.

- Pega na pilha de 5 mercadorias que se encontra no espaço da fase atual e coloca-as, *face para cima*, nos 5 "espaços de ronda de jogo".



Não esqueças

COMO JOGAR

No início de cada fase:

- remove todas as peças hexagonais do tabuleiro de jogo
- não removas mercadorias dos depósitos
- repõe as peças hexagonais a partir da reserva

- repõe as mercadorias nos 5 espaços de ronda

AS CINCO RONDAS DE JOGO

Depois de preparar a nova fase, jogam-se 5 rondas, todas do seguinte modo:

Cada jogador lança os seus dois dados. O primeiro jogador lança também o dado branco. Todos os dados têm de ficar à vista de todos os jogadores.

Nota: Lançar os dados em simultâneo permite aos jogadores planear o seu turno.

O primeiro jogador inicia a ronda colocando a primeira mercadoria dos espaços de ronda no depósito indicado pelo resultado do dado branco. O dado *branco* não é mais usado durante esta ronda. O primeiro jogador não o pode usar para uma efetuar ação de jogo durante o seu turno (e o seu resultado não pode ser modificado usando um trabalhador).

Depois, o primeiro jogador efetua o seu turno. Segue-se o turno do *próximo jogador, pela ordem de turno determinada pelos marcadores na ponte* (primeiro os mais próximos do centro da cidade, e do topo para o fundo quando empilhados).

Concluídos os turnos de todos os jogadores, passa-se à ronda seguinte.

Uma vez que cada fase começa com 5 mercadorias nos espaços de ronda, e em cada ronda uma é colocada num depósito, podes facilmente saber em que ronda estás e quantas faltam ainda na fase atual (e na partida).

O TURNO DE JOGADOR

Em cada turno, um jogador pode efetuar duas ações, uma por cada dado. Os dados usados colocam-se sobre o retrato do duque, no tabuleiro do jogador.

Fichas trabalhadores: podes usar trabalhadores, em qualquer momento, para modificar o resultado do dado. Para isso, devolve o trabalhador à reserva junto ao tabuleiro. Cada trabalhador usado aumenta ou diminui o resultado em 1. Podes usar um trabalhador para mudar o resultado de 1 para 6 e vice-versa. Podes usar vários trabalhadores para alterar um resultado.

Exemplo: Ana muda um 2 para 6, usando 2 trabalhadores; depois retira uma peça hexagonal do depósito 6.



AS AÇÕES

Tens uma ação por dado. As tuas 2 ações de dado por turno podem ser efetuadas em qualquer ordem ou combinação (podes até realizar a mesma ação duas vezes).



➤ Ação “Tirar uma peça hexagonal do tabuleiro de jogo”

O resultado do teu dado indica o depósito de onde podes tirar *uma peça hexagonal* à escolha. Coloca a peça escolhida num espaço de armazenagem *vazio* (“espaço chave”), na parte inferior esquerda do teu tabuleiro de jogador (e nunca diretamente no teu ducado). Se não tens um espaço vazio, necessitas primeiro de o criar, descartando uma peça hexagonal do teu tabuleiro (devolve-a à caixa). *Isto é, por norma, uma má ideia e deve ser evitado.*

AS CINCO RONDAS

Os jogadores lançam os dados em simultâneo

O primeiro jogador coloca a mercadoria de acordo com o dado branco.



Cada jogador, seguindo a ordem de turno, efetua uma ação por cada dado

Usa trabalhadores para modificar o resultado do dado (*adiciona ou subtrai 1 por cada um; passa de 1 para 6 ou vice-versa*)

➤ Tirar uma peça hexagonal do tabuleiro de jogo

O resultado do dado indica o depósito; coloca a peça num espaço chave vazio, na parte inferior esquerda do teu tabuleiro de jogador



➔ Ação “Colocar uma peça hexagonal no teu ducado”

Escolhe *uma* das peças hexagonais da armazenagem do teu tabuleiro de jogador (canto inferior esquerdo) e coloca-a num espaço livre do teu ducado, com a mesma cor da peça e o valor do dado. A peça tem de ficar adjacente a pelo menos uma peça já colocada. O espaço escolhido tem de corresponder *sempre* à cor da peça a colocar.

Na primeira vez que efetuas esta ação, tens de colocar a peça num dos seis espaços adjacentes ao teu castelo inicial.

Cada peça hexagonal colocada desencadeia, *imediatamente*, um tipo diferente de efeito, como se descreve a seguir:

Mosteiro (amarelo): há 26 peças diferentes de mosteiro. Os seus benefícios são explicados em pormenor nas páginas 9-11.

Barco (azul): sempre que colocas um barco no teu ducado, acontecem *imediatamente* duas coisas:

1. Escolhe *um qualquer* depósito do tabuleiro de jogo e recolhe *todas* as peças de mercadoria que lá se encontram. Depois, coloca essas peças nos espaços de armazenagem de mercadorias, no canto inferior direito do teu tabuleiro de jogador.

Importante: podes escolher qualquer depósito! Não tens de escolher o que corresponde ao resultado do dado que usaste para colocar o barco.

Os jogadores podem armazenar até *três* tipos diferentes (cores) de mercadorias no seu tabuleiro de jogador. As peças da mesma cor são *empilhadas*. Peças de cor diferente são colocadas em espaços de armazenagem diferentes. Se, devido a esta restrição, o jogador não conseguir colocar uma peça de mercadoria num dos espaços de armazenagem, essa peça permanece no depósito.

Exemplo: Carla colocou um barco. Agora, recolhe as peças de mercadoria do depósito: a turquesa (que empilha com a peça turquesa que já tem na armazenagem), e uma das outras duas (a rosa ou a castanha) que coloca no único espaço livre de armazenagem.

2. Depois, avança o teu marcador na ponte, um espaço em direção ao centro do tabuleiro de jogo. Se esse espaço está ocupado, coloca o teu marcador *sobre* os outros marcadores. Se passas a ser o primeiro jogador da ronda seguinte, recebe o dado branco.

Castelo (verde-escuro): sempre que colocas um castelo no teu ducado, efetuas *imediatamente* uma ação adicional, como se tivesses à disposição mais um dado com um resultado *à tua escolha*. Poderias, por exemplo, colocar *imediatamente* outra peça hexagonal no teu ducado, ou obter 2 fichas trabalhadores, ou ...

Mina (cinza): com exceção de algumas peças mosteiro, as minas são as únicas peças que *não têm efeito imediato* ao ser colocadas. No *final de cada fase*, recebe uma moeda de prata da reserva por cada mina no teu ducado.

➔ Colocar uma peça hexagonal no teu ducado

O resultado do dado indica que espaço livre ocupar; coloca a peça hexagonal na cor correspondente e adjacente a uma peça já colocada



Mosteiro (amarelo):
vê páginas 9-11



Barcos (azul):

1) Jogador recolhe *todas* as mercadorias de um depósito à escolha e coloca-as na sua armazenagem de mercadorias



2) O jogador avança 1 espaço na ponte



Castelos (verde-escuro): permite *imediatamente* uma ação adicional



Mina (cinza): recebe uma moeda de prata por mina no final de cada fase

Animais (verde-claro): sempre que colocas uma peça de animais no teu ducado obténs imediatamente pontos de vitória. Cada peça mostra 2 a 4 animais, que correspondem ao número de pontos de vitória obtidos.

Adicionalmente, se já tens pelo menos uma outra peça com as mesmas espécies de animais no mesmo pasto (área *contínua* de hexágonos verde-claros), obténs também pontos de vitória por essas outras peças (*vê exemplo abaixo*).

Nota: essas outras peças de animais não têm de estar adjacentes à nova peça, bastando que se encontrem no mesmo pasto. Não obténs pontos de vitória adicionais por animais em pastos *diferentes*.

Exemplo: Bruno colocou no topo do pasto a peça com 4 vacas. Obtém $4+3=7$ pontos de vitória. Mais tarde na partida, se colocar outra peça com 4 vacas nesse pasto, obterá $4+4+3=11$ pontos de vitória. Se colocar uma peça com 2 ovelhas, obterá $2+3=5$ pontos de vitória



Animais (verde-claro): pontos de vitória de acordo com o número de animais na peça

Ao expandir uma manada: soma os pontos de vitória de animais do mesmo tipo existentes no mesmo pasto



Edifícios (bege): sempre que colocas um edifício no teu ducado, podes usar imediatamente – e uma única vez – o efeito desse edifício (como ilustrado pelos símbolos no quadro-resumo).



Edifícios (bege): vários efeitos

Importante: cada um dos oito tipos de edifícios só pode ser construído uma vez em cada cidade (área *contínua* de espaços bege). Dependendo do ducado, podem existir 2-6 cidades de várias dimensões (1-8 espaços).

Por exemplo, o ducado 1 contém 4 cidades: uma de tamanho 1, outra de tamanho 5, e mais duas de tamanho 3.



Não esqueças

Nunca mais de um edifício de cada tipo por cidade!

OS EDIFÍCIOS

Mercado

Quando colocas um mercado no teu ducado, podes tirar imediatamente *uma* peça barco (azul) *ou* animais (verde-claro) de qualquer um dos seis depósitos do tabuleiro de jogo (não do depósito negro central) e colocá-la num espaço chave vazio, no canto inferior esquerdo do teu tabuleiro de jogador.

Mercado

Obtém uma peça animais ou barco do tabuleiro de jogo



Carpintaria

Quando colocas uma carpintaria no teu ducado, podes tirar imediatamente uma peça bege de edifício de qualquer um dos seis depósitos do tabuleiro de jogo (não do depósito negro central) e colocá-la num espaço chave vazio, no canto inferior esquerdo do teu tabuleiro de jogador.

Carpintaria

Obtém um edifício à tua escolha do tabuleiro de jogo



Igreja

Quando colocas uma igreja no teu ducado, podes tirar imediatamente *uma* peça mina (cinza), *ou* mosteiro (amarelo), *ou* castelo (verde-escuro) de qualquer um dos seis depósitos do tabuleiro de jogo (não do depósito negro central) e colocá-la num espaço chave vazio, no canto inferior esquerdo do teu tabuleiro de jogador.

Igreja

Obtém uma mina, mosteiro ou castelo do tabuleiro de jogo



Armazém

Quando colocas um armazém no teu ducado, podes imediatamente (sem ter de usar um dado) escolher um tipo de mercadorias que possuas e vender essa pilha, como se efetuasses a ação “Vender mercadorias” (vê a página 8).

Pensão

Quando colocas uma pensão no teu ducado, recebe imediatamente 4 fichas trabalhadores da reserva.

A propósito, se olhares com atenção, verás que os edifícios mostram o que fazem no jogo. Por exemplo, a igreja exhibe as três cores cinza, amarelo e verde-escuro, o banco mostra duas torres com telhados prateados, e o castelo mostra um dado ...

Banco

Quando colocas um banco no teu ducado, recebe imediatamente 2 moedas de prata da reserva.

Prefeitura

Quando colocas uma prefeitura no teu ducado, podes colocar imediatamente uma segunda peça hexagonal que possuas, de qualquer cor (ao fazê-lo, essa peça desencadeia o seu efeito próprio, como usual).

Torre de vigia

Quando colocas uma torre de vigia no teu ducado, marca imediatamente 4 pontos de vitória.

Os aspetos seguintes aplicam-se a *todas* as colocações de edifícios:

- O benefício adicional de um edifício é desencadeado ao colocá-lo. Não requer um dado ou uma ação adicional!
- Se um jogador não pode usar imediatamente o efeito do edifício (*quando, por exemplo, coloca um mercado, mas não existem peças verde-claro ou azul em qualquer dos seis depósitos*), continua a poder colocar esse edifício, mas não pode usar o efeito mais tarde.
- Fichas trabalhadores e moedas de prata não são limitadas. Caso sejam necessárias mais peças, usa um substituto adequado.

Regras adicionais para colocar peças hexagonais:

- Quando pegas numa peça hexagonal do tabuleiro de jogo, tens sempre de a colocar num dos espaços chave, no canto inferior esquerdo do teu tabuleiro de jogador. Isto também se aplica mesmo que, de seguida, uses a tua segunda ação para colocar essa mesma peça no teu ducado.
- Quaisquer peças colocadas num ducado são permanentes. Não podem ser movidas, removidas ou substituídas.

Armazém

Vende um tipo de mercadorias à escolha



Pensão

Recebe 4 fichas trabalhadores



Banco

Recebe 2 moedas de prata



Prefeitura

Coloca uma peça hexagonal adicional



Torre de vigia

Marca 4 pontos de vitória



Efeitos adicionais de edifícios não requerem um dado

Nunca coloques diretamente peças hexagonais do tabuleiro de jogo no teu ducado

As peças colocadas num ducado não podem ser removidas

• Quando um jogador coloca a última peça numa área colorida de qualquer dimensão, considera-se a área *completada* e o jogador pontua duas vezes:

1. Dependendo da sua dimensão (1 a 8 espaços), a área completada confere 1-36 pontos de vitória, e o jogador avança imediatamente esse número de espaços no trilho de pontos de vitória.

2. Adicionalmente, uma área completada confere mais 10 a 2 pontos de vitória, dependendo da fase em curso: o espaço de fase vazio, no canto superior esquerdo do tabuleiro de jogador, revela a fase atual e indica quantos pontos são atribuídos por cada área completada (independentemente da dimensão), variando entre 10 na fase A e 2 na fase final E.

• O primeiro jogador a cobrir completamente *todos os espaços de uma cor* no seu ducado (*por exemplo, ao colocar a terceira mina ou o sexto mosteiro*), recebe, e pontua imediatamente, a *peça grande de bônus* correspondente (5 pontos de vitória numa partida a 2 jogadores, 6 numa partida a 3, ou 7 numa partida a 4).

O segundo jogador a completar essa mesma cor no seu ducado, recebe a *peça pequena de bônus* e marca 2-4 pontos de vitória. Os terceiro e quarto jogadores a fazê-lo não recebem qualquer bônus.

Nota: assim que um jogador alcança o espaço do trilho de pontos de vitória com o brasão (0/100), coloca a sua ficha de pontos de vitória nesse espaço, com a face 100 visível.

Vira essa ficha quando alcançares novamente esse espaço, depois de marcar um total de 200 pontos de vitória.

📌 Ação “Vender mercadorias”



Um outro uso possível para o teu dado é a venda de uma pilha de mercadorias *do mesmo tipo*, da tua armazenagem. O resultado do dado indica o tipo (cor) de mercadorias que pode ser vendido. Ao vender, coloca *todas* as peças de mercadoria dessa cor, *face para baixo*, no espaço de mercadorias vendidas do teu tabuleiro de jogador. Recebes:

- *uma*, e só uma, moeda de prata da reserva, independentemente do número de peças vendidas (que viraste com a face para baixo), mais

- 2/3/4 pontos de vitória *por cada* peça de mercadoria vendida (dependendo do número de jogadores (2-4)).

Nota: ao efetuar esta ação, tens sempre de vender toda a pilha de peças desse tipo, mesmo que preferisses manter algumas em reserva.



📌 Ação “Receber 2 fichas trabalhadores”

Por último, qualquer jogador pode escolher usar um *qualquer* resultado do dado para receber *dois* trabalhadores da reserva. O valor do dado é irrelevante.



O “depósito negro” central

No teu turno, *para além* das duas ações de dados, podes comprar *uma* peça à tua escolha do depósito negro no centro do tabuleiro de jogo. Podes fazê-lo *em qualquer momento* do turno, ou seja, antes, *durante*, ou após as duas ações de dado.

Para comprar uma peça hexagonal, paga 2 moedas de prata e coloca essa peça num espaço hexagonal vazio, na armazenagem no canto inferior esquerdo do teu tabuleiro de jogador.

Uma área completada pontua duas vezes:

1) Dependendo da dimensão (1-8 espaços): 1-36 pontos de vitória

2) Dependendo da fase atual (A-E): 10-2 pontos de vitória



Quem primeiro cobrir todos os espaços de uma cor no seu ducado recebe a peça grande de bônus: +5/6/7 p.v.

O segundo a fazê-lo recebe a peça pequena de bônus: +2/3/4 p.v.



📌 Vender mercadorias

O resultado do dado determina o tipo de mercadorias: todas as mercadorias deste tipo têm de ser vendidas (vira a sua face para baixo):

+ 1 moeda de prata (*no total*)

+ 2/3/4 p.v. por peça
(2/3/4 jogadores)

📌 Receber 2 fichas trabalhadores

Independentemente do resultado do dado, recebe 2 fichas trabalhadores da reserva

Uma vez por turno, podes gastar 2 moedas de prata para comprar uma peça hexagonal à escolha do depósito negro central

Final de fase

Cada fase termina após 5 rondas. Os jogadores recebem então 1 moeda por cada mina presente no seu ducado. Algumas peças amarelas de mosteiro podem também ter efeito no final da fase. Depois inicia uma nova fase (*vê a página 3*).

FINAL DA PARTIDA

A partida termina após se completar a quinta fase (fase E). Inicia-se então a marcação final de pontos, em que cada jogador recebe pontos de vitória adicionais pelos materiais sobrantes no final da partida:

- Por cada peça de mercadoria não vendida: 1 ponto de vitória

- Por cada moeda de prata: 1 ponto de vitória

- Por cada 2 fichas trabalhadores: 1 ponto de vitória

- Por cada peça amarela de mosteiro (*vê páginas 9-11*) (*Atenção: contabiliza unicamente as peças hexagonais colocadas no teu ducado. Peças hexagonais colocadas na tua armazenagem não contam!*)

Vence quem tiver mais pontos de vitória. Em caso de empate, vence o jogador com mais espaços hexagonais não utilizados no seu ducado. Se o empate persiste, vence o jogador que está mais recuado na ponte.

AS PEÇAS MOSTEIRO

O jogo contém 26 peças amarelas diferentes. Muitas delas têm efeitos permanentes, que modificam as regras do jogo uma vez colocadas no ducado. Outras só têm efeito no momento da pontuação final.

- 1) Se esta peça está no teu ducado, deixas de estar limitado a construir apenas um edifício (peças bege) de cada tipo nas tuas cidades. Por outras palavras: podes construir mais de um edifício do mesmo tipo na mesma cidade.
- 2) Se esta peça está no teu ducado, recibes no final da fase, por cada mina que colocaste, um trabalhador, para além da moeda de prata.
- 3) Se esta peça está no teu ducado, recibes, sempre que vendes mercadorias (seja através de uma ação de dado ou da colocação de um armazém), 2 moedas de prata em vez de 1.
- 4) Se esta peça está no teu ducado, recibes, sempre que vendes mercadorias (seja através de uma ação de dado ou da colocação de um armazém), um trabalhador, para além da moeda de prata usual.
- 5) Se esta peça está no teu ducado, sempre que colocas uma peça barco, para além de recolheres todas as peças de mercadoria de um depósito à tua escolha, podes também recolher todas as peças de mercadoria de um depósito *adjacente*.
- 6) Se esta peça está no teu ducado, podes gastar *fichas trabalhador* em vez de moedas de prata (em qualquer combinação) para comprar uma peça hexagonal do tabuleiro de jogo. E podes escolher a peça de *qualquer* depósito, e não apenas do depósito negro central. Continuas a só poder comprar *uma vez por turno*, e apenas *uma* peça hexagonal.

Cada fase termina após 5 rondas: todos os jogadores com minas recebem moedas de prata

FINAL DA PARTIDA

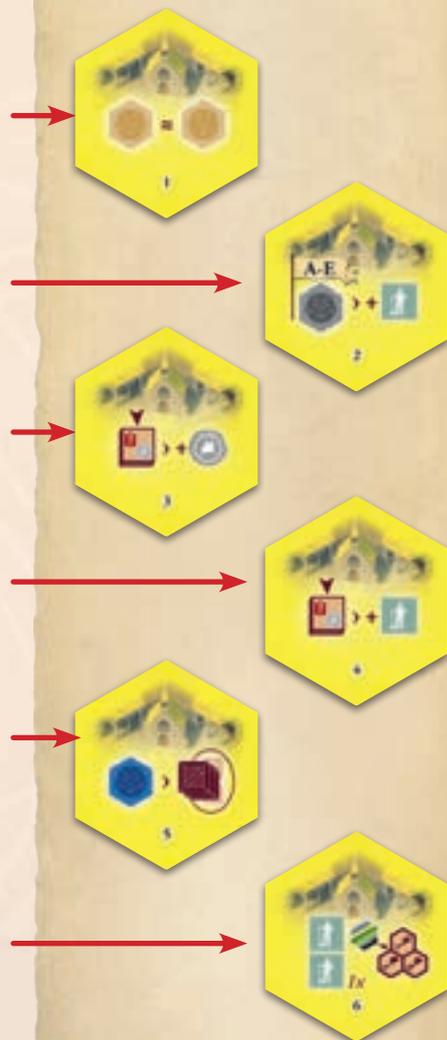
A partida termina após a fase E (25 rondas / 50 ações de dado)

Pontuação final:

- cada mercadoria sobranete: 1 p.v.
- cada moeda de prata: 1 p.v.
- cada 2 fichas trabalhadores: 1 p.v.
- peças amarelas: *vê* peças

Vence quem tiver mais pontos de vitória

As Peças Mosteiro



7) Se esta peça está no teu ducado, sempre que colocas uma peça de animais, marca 1 ponto de vitória por cada peça de animais que pontuar, para além do bónus normal pelos animais do mesmo tipo existentes no mesmo pasto.

Exemplo: Bruno colocou uma peça com 3 ovelhas no pasto, que já continha uma com 4 ovelhas: recebe $(3+1) + (4+1) = 9$ pontos de vitória. Se colocar uma peça com 2 porcos, recebe 3 pontos de vitória.

8) Se esta peça está no teu ducado, sempre que usas um trabalhador para modificar o resultado de um dado, podes somar ou subtrair 2, em vez de 1.

Exemplo: para mudar um 3 para 6, Carla só precisa usar 2 trabalhadores, em vez de 3.

9) Se esta peça está no teu ducado, sempre que quiseres colocar um **edifício** (peça bege) no teu ducado, podes modificar o resultado do dado em 1 (como se usasses um trabalhador).

10) Se esta peça está no teu ducado, sempre que quiseres colocar um **barco** ou uma peça de **animais** (peças azuis e verde-claras) no teu ducado, podes modificar o resultado do dado em 1 (como se usasses um trabalhador).

11) Se esta peça está no teu ducado, sempre que quiseres colocar uma peça de **castelo**, **mina** ou **mosteiro** (peças verde-escuro, cinza e amarelas) no teu ducado, podes modificar o resultado do dado em 1 (como se usasses um trabalhador).

12) Se esta peça está no teu ducado, sempre que quiseres recolher uma peça hexagonal do tabuleiro de jogo, podes modificar o resultado do dado em 1 (como se usasses um trabalhador).

13) Se esta peça está no teu ducado, sempre que usares a ação “Receber fichas trabalhadores”, recibes 1 moeda de prata, para além das 2 fichas trabalhadores da reserva.

Nota: esta peça não produz qualquer efeito quando colocas uma Pensão.

14) Se esta peça está no teu ducado, sempre que usares a ação “Receber fichas trabalhadores”, recebe 4 trabalhadores, em vez dos 2 habituais.

Nota: esta peça não produz qualquer efeito quando colocas uma Pensão.

15) No final da partida, se esta peça está no teu ducado, obtém 2 pontos de vitória por cada *tipo* diferente de mercadorias que vendeste pelo menos uma vez durante a partida. Ignora as mercadorias não vendidas.

Nota: podes ver a tua pilha de mercadorias vendidas em qualquer momento da partida.

Exemplo: Daniel vendeu as seguintes peças de mercadoria: 4x vermelhas, 3x roxas, 3x rosas e 1x laranja. Obtém, $4 \text{ tipos} \times 2 = 8$ pontos de vitória.

16-23 + 29) No final da partida, se essa peça está no teu ducado, obtém 4 pontos de vitória por cada edifício do tipo indicado, presente no teu ducado.

Exemplo: Bruno colocou as peças amarelas #17 (torre de vigia) e #22 (banco) no seu ducado, e ainda 2 torres de vigia e 4 bancos: obtém $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$ pontos de vitória.



24) No final da partida, se esta peça está no teu ducado, obtém 4 pontos de vitória por cada *tipo* diferente de animais que colocaste no teu ducado.

Exemplo: Ana colocou 3 peças de ovelha, 1 de vaca e 1 de porco no seu ducado. No final da partida obtém $3 \times 4 = 12$ pontos de vitória.

25) No final da partida, se esta peça está no teu ducado, obtém 1 ponto de vitória por cada peça de mercadoria *vendida*. Ignora peças não vendidas.

Exemplo: se Daniel também tivesse colocado esta peça, obteria 11 pontos de vitória adicionais (vê o exemplo para a peça 15).

26) No final da partida, se esta peça está no teu ducado, obtém 3 pontos de vitória por cada peça de bônus (grande ou pequena) que possuis.

PARA PARTIDAS A 2 E 3 JOGADORES

... vira o tabuleiro de jogo. Nas partidas a 2 usa apenas os 12 espaços hexagonais interiores e os 4 espaços centrais do depósito negro. Nas partidas a 3 usa também os oito espaços assinalados com "3".

EXPANSÕES

4 peças hexagonais adicionais: estas são embaralhadas nas pilhas correspondentes (amarela e preta).

Ponte (mosteiro / amarela #27)

Se esta peça está no teu ducado e o teu marcador de ordem está empilhado com outros, o teu fica sempre no topo. Isto aplica-se ativa e passivamente (sempre que outro marcador se move para o mesmo espaço, o teu fica no topo).

Trabalhadores (mosteiro / amarela #28)

Se esta peça está no teu ducado, podes comprar trabalhadores da reserva. 2 trabalhadores custam 1 moeda de prata.

Grua (edifício / preto)

Quando colocas uma grua no teu ducado, podes desencadear imediatamente o efeito de qualquer edifício (peça bege) à escolha, mesmo que este não esteja presente no teu ducado.

Por exemplo, podes vender mercadorias (armazém), ou receber 2 moedas de prata (banco), ou recolher uma peça castelo do tabuleiro de jogo (igreja), ou ...

Adicionalmente, durante a pontuação de final de partida, a grua conta como um edifício à tua escolha para efeitos da peça de mosteiro correspondente ($16-23 + 29$). Pode ser um edifício diferente do ativado ao colocar a grua.

Gansos (animais / preto)

Quando colocas os dois gansos no teu ducado, obténs 2 pontos de vitória, mais os pontos de vitória por um outro tipo de animais no mesmo pasto. Mais tarde, sempre que colocas outra peça de animais no mesmo pasto, obténs 2 pontos de vitória pela peça gansos. Adicionalmente, os gansos contam como um tipo diferente de animais para efeitos da peça mosteiro #24.

Exemplo: Carla coloca a peça gansos num pasto que tem já peças com 2 e 3 vacas. Obtém assim $2+2+3 = 7$ pontos de vitória. Noutra vez, coloca uma peça com 4 porcos no mesmo pasto, obtendo $4+2 = 6$ pontos de vitória.



Importante: nas partidas a 3 jogadores, o espaço verde-escuro de depósito n.º 6 é especial: nas fases A, C e E, é repostado com uma peça de castelo (verde-escuro). No entanto, nas fases B e D, é repostado com uma peça mina (cinza)!



Novos ducados (nos. 11a - 11f)

Para jogar com estes ducados, cada jogador recebe um com o n.º 11. Têm as seguintes características especiais:

Quando um jogador liga dois postos fronteiriços do seu ducado, com peças hexagonais, obtém pontos de vitória de acordo com a fase atual (isto é, 10, 8, 6, 4 ou 2).

Se o jogador liga também o terceiro posto, obtém novamente pontos de vitória de acordo com a fase atual e recebe ainda o bónus grande (5, 6 ou 7 pontos de vitória para 2-4 jogadores). O jogador seguinte a ligar três postos fronteiriços obtém o bónus pequeno, de 2, 3 ou 4 pontos de vitória.



Os Castelos Brancos

No início da partida, mistura estas 9 peças nas suas pilhas respetivas (6x edifícios, 1x mosteiro e 2x depósito negro).

Quando colocas um “castelo branco” no teu ducado, efetua imediatamente uma ação usando o resultado do dado branco. Podes usar trabalhadores para modificar o número obtido (para evitar confusões, não mudes a face do dado).

As Estalagens

Em cada fase, coloca uma estalagem junto ao depósito negro. As estalagens não são removidas do tabuleiro de jogo em cada fase, como as outras peças hexagonais. Se há uma ou mais estalagens junto ao depósito negro, empilha a nova no topo.

À semelhança das peças do depósito negro, as estalagens podem ser compradas por 2 moedas de prata, e colocadas num espaço chave do tabuleiro do jogador.

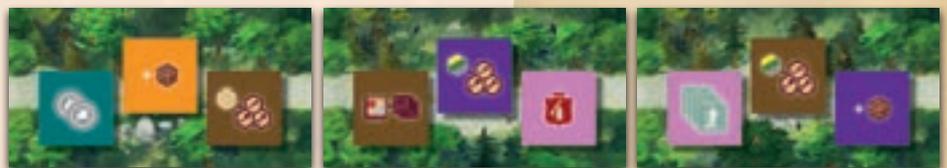
Uma estalagem pode ser colocada num hexágono vazio do teu ducado (de acordo com as regras habituais). No entanto, não podes colocar mais do que uma em cada área colorida!

A estalagem em si não tem efeito, a sua função é apenas preencher a área.

Importante: ao colocar uma estalagem, aumentas a dimensão da área em 1, até um máximo de 8.

As rotas comerciais

Cada jogador recebe aleatoriamente um certo número de cartas de rotas comerciais (4 jogadores: 3 cartas por jogador, 3 jogadores: 4 cartas cada, 2 jogadores: 5 cartas). Cada carta de rota comercial tem 3 espaços. Coloca as tuas cartas, ao acaso, acima do teu tabuleiro de jogador, para formar uma rota comercial.



Sempre que vendes uma pilha de mercadorias, em vez de colocar as mercadorias vendidas no espaço próprio do tabuleiro de jogador, coloca-as, uma a uma e da esquerda para a direita, nos espaços da tua rota comercial. Se a cor de uma peça corresponde à cor do espaço da rota comercial, obténs imediatamente o bónus correspondente.

Quando a tua rota comercial estiver totalmente preenchida, coloca quaisquer novas peças vendidas no espaço de armazenagem de mercadorias vendidas.



Exemplo: quando colocas uma estalagem numa área de dimensão 4, esta passa a tamanho 5 e, quando completada, dará 15 pontos de vitória, em vez de 10

O JOGO EM EQUIPA

Forma equipas de 2 jogadores, sentados lado a lado (se possível). Aplicam-se todas as regras do jogo base, com as seguintes modificações:

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

A secção que, nas regras do jogo base, começa com “cada jogador recebe” é alterada para:

Cada equipa recebe:

- **Um tabuleiro de equipa** composto por 2 metades (12a1 + 12a2) (depois de ganhar experiência, experimenta os tabuleiros avançados 12b, no verso).



- **um castelo**; coloca-o no espaço hexagonal central verde-escuro, com o 1. (ao usar 12b, cada equipa escolhe o espaço verde-escuro 1 ou 6)

- **três peças de mercadorias ao acaso**; coloca-as nos espaços correspondentes de armazenagem da equipa. Como usual, empilha as peças da mesma cor umas sobre as outras.

- **3 fichas trabalhadores** (para a equipa A) e **5** (para a equipa B), e ainda **2 moedas de prata** por equipa; coloca estes componentes junto ao tabuleiro da equipa, visíveis para todos. Adicionalmente, certifica-te que cada jogador recebe os **2 dados**, os **2 marcadores** (pontos de vitória e trilho de ordem de turno) e a **ficha de pontos de vitória** da sua cor. Estes são usados pelos jogadores da forma usual. Para a ronda 1, coloca os marcadores de ordem de turno no trilho, de acordo com a seguinte ordem de turno: A1, B1, A2, B2. Todas as rondas subsequentes jogam-se de acordo com a ordem de turno de jogo definida pelas posições na ponte.

COMO JOGAR

Usa as regras do jogo base, com exceção de que cada equipa tem 2 espaços partilhados de armazenagem de peças hexagonais (na base do tabuleiro de equipa, ao centro), e cada jogador tem 2 espaços privados de armazenagem de peças hexagonais.

Todos os recursos (trabalhadores, moedas de prata, mercadorias, peças hexagonais privadas) são partilhados, com exceção das peças hexagonais privadas, e podem ser usados por qualquer membro da equipa.

Não podes usar o dado nem as peças hexagonais privadas do teu parceiro de equipa. As peças hexagonais não podem ser deslocadas de uma armazenagem para a outra.

Notas:

- Os membros da equipa podem interagir com qualquer metade do tabuleiro de equipa, não estando limitados à sua metade, com exceção dos espaços privados de armazenagem.
- Sendo possível um jogador colocar mais do que 6 barcos, se o teu marcador de turno está numa pilha de marcadores no espaço final da ponte quando colocas um barco, move o teu marcador para o topo da pilha.

PONTUAÇÃO FINAL

Soma os pontos de vitória de ambos os jogadores da equipa. Vence a equipa que tiver mais pontos de vitória. Em caso de empate, vence a equipa com mais espaços vazios no seu ducado.

(Um agradecimento especial a Matthias Nagy, da “Frosted Games”, pela conceção e desenvolvimento desta ideia)

O JOGO A SOLO

Aplicam-se todas as regras do jogo base, com as seguintes modificações:

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Começas o jogo com 1 moeda de prata, 2 trabalhadores e 3 peças de mercadoria ao acaso (coloca estes componentes junto ao teu tabuleiro de jogador). Coloca uma peça castelo num espaço verde-escuro qualquer do teu ducado (*face 13A para principiantes, face 13B para jogadores experientes*). Na partida a solo o número de tipos diferentes (cores) de mercadoria que podes recolher não é limitado.

Recebe os dados e marcadores da tua cor, e também o dado branco. Coloca um dos marcadores no espaço inicial (0/100) do trilho de pontos de vitória (como “marcador de pontos de vitória”) e outro no espaço 50 (como “objetivo de pontos de vitória”). Usa as regras para a partida de 2 jogadores para completar a preparação, pelo que utilizarás o verso do tabuleiro de jogo (com 12 + 4 peças hexagonais em cada fase).



COMO JOGAR

Jogas 25 rondas. No início de cada ronda, lança os 3 dados:

- Primeiro, pega na peça de mercadorias mais acima e coloca-a no depósito indicado pelo valor do *dado branco*.
- Depois, remove do jogo uma peça hexagonal desse depósito, começando do topo para o fundo (nos depósitos 2, 3, 5 e 6) ou da esquerda para a direita (nos depósitos 1 e 4), respetivamente. Se um depósito está vazio, remove uma peça do depósito seguinte, no sentido horário, que não esteja vazio. Seguidamente, efetua as tuas 2 ações de dado, como usual. Aplicam-se as seguintes restrições e alterações ao jogo base:
 - Só te podes expandir para outras regiões através dos rios.
 - Quando colocas um *barco*, recebe todas as mercadorias de um depósito à tua escolha. Depois, remove imediatamente do jogo *todas* as outras mercadorias de *todos* os outros depósitos. Podes agora (*e apenas agora!*) trocar 5 quaisquer das tuas mercadorias (as 5 são removidas do jogo) por uma única peça hexagonal do depósito negro central. Coloca esta peça, *face para baixo* (face negra visível), num dos três espaços chave. Uma “peça hexagonal negra” pode ser colocada em *qualquer* espaço colorido do teu ducado, seguindo as regras normais de colocação; tal ajuda a completar uma região (→ para ganhar pontos de vitória, um bônus grande ou pequeno, e eventualmente a partida) mas *não tem qualquer outro efeito*. Por exemplo, uma “mina negra” não gera prata no final da fase; colocar um “barco negro” não permite obter mercadorias, nem pagar 5 mercadorias para obter uma peça hexagonal negra.
 - Os pontos de vitória de uma peça mosteiro são obtidos *imediatamente* após a sua colocação (*e não no final da partida*). (Ao colocar a peça mosteiro #26, *avança imediatamente o teu marcador de pontos de vitória 3 pontos por cada cor que tenhas completado até então*).
 - Não obténs um bônus de pontos de vitória ao completar uma cor. Em vez disso, escolhe uma peça hexagonal do depósito negro e coloca-a diretamente *no teu ducado*, seguindo as regras base de colocação, e aplica os seus efeitos. Se completares outra cor ao colocar a peça, podes tirar uma peça hexagonal adicional do depósito negro (caso exista) e colocá-la no teu ducado, e assim sucessivamente.
 - Quando obténs pontos de vitória, avança o marcador de pontos de vitória o número de espaços correspondente (como no jogo base). Sempre que o fazes, podes *comprar* pontos de vitória adicionais, pagando 1 moeda de prata por cada um. Ao alcançar o marcador de objetivo de pontos de vitória, recoloca o teu marcador de pontuação no espaço inicial (quaisquer pontos de vitória sobrantes são perdidos). Depois, recua o marcador de objetivo 5 espaços (*p. ex. de 50 para 45, na vez seguinte para 40, etc.*). *Imediatamente após* recolocar o marcador de pontos de vitória, podes efetuar uma ação de dado à tua escolha (*como se tivesses adicionado um castelo ao teu ducado*).

Nota: escolhes a ordem pela qual efetuas quaisquer ações (parciais) de jogo.

FINAL DA PARTIDA

Vences se conseguires preencher os 37 espaços hexagonais do teu ducado nas 25 rondas.

** Se for muito difícil vencer, inicia a partida com um objetivo de pontos de vitória inferior a 50: 49, 48 ... 45 (muito mais fácil). Se for muito fácil, faz o contrário: 51, 52 ... 55 (muito mais difícil!). Continuas a recuar o objetivo em 5 pontos, sempre que recolocas o marcador.*

OS ESCUDOS

Aplicam-se todas as regras do jogo base, com as seguintes modificações:

PREPARAÇÃO DA PARTIDA

Embaralha os 18 escudos com a face para baixo. Coloca-os aleatoriamente nos espaços de mercadorias dos seis depósitos no tabuleiro, em função do número de jogadores (vê abaixo). Vira-os para cima depois de colocados.

2 jogadores:

1 escudo por depósito

3 jogadores:

1 escudo nos depósitos 1, 3 e 5;

2 escudos nos depósitos 2, 4 e 6

4 jogadores:

2 escudos por depósito

Devolve à caixa quaisquer escudos não utilizados, uma vez que não serão utilizados. Isto significa que quaisquer escudos retirados de um depósito não serão substituídos!

COMO JOGAR

Sempre que obténs duplos nos dados*, podes retirar um escudo do depósito com o resultado do dado, em vez de efetuar as 2 ações de jogo. Esse escudo tem de ser colocado numa das peças castelo do teu ducado. Coloca-o numa peça sem escudo ou substitui um escudo já existente (este é removido completamente da partida). A partir deste momento, o escudo está ativo para ti (vê abaixo).

* Como usual, podes usar trabalhadores para mudar o resultado dos dados, e assim obter um duplo. Por exemplo, podes usar 2 trabalhadores para alterar um 3 para um 5, e assim obter um duplo de 5.

Importante! Se um mosteiro e um escudo têm o mesmo efeito ou efeitos opostos, usa o efeito do escudo. No final de cada fase, antes de receberes prata pelas tuas minas, tens de pagar um tributo pelos teus escudos! Paga 1 prata por cada escudo. Se não podes ou não queres pagar, tens de remover da partida o número correspondente de escudos!



Não esqueças

Propriedades dos escudos:



1) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, considera ligados todos os espaços de pasto para efeito da obtenção de pontos de vitória pelos animais. *No final da partida, se este escudo está no teu ducado, obtém 12 pontos de vitória adicionais.*

2) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, sempre que outro jogador obtiver um trabalhador, recibes também um trabalhador da reserva. (+12 pontos de vitória)



3) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, podes pagar o tributo devido pelos escudos, no final de cada fase, com trabalhadores em vez de prata. É permitida qualquer combinação de prata e trabalhadores. (+12 pontos de vitória)

4) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, tens um número ilimitado de espaços de armazenagem de peças hexagonais no teu ducado (em vez de apenas três). (+12 pontos de vitória)



5) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, sempre que colocas um barco, podes escolher um tipo de mercadorias. Recibes todas as peças de mercadorias desse tipo de todos os seis depósitos. (+12 pontos de vitória)

6) Depois de retirar o escudo, escolhe *um* jogador, em qualquer momento da partida. Quaisquer peças de mosteiro no seu ducado contam como se estivessem no teu ducado. Quando esse jogador coloca uma nova peça de mosteiro, tu recibes também os seus benefícios. No final da partida, se ainda tiveres este escudo, recibes também pontos de vitória por quaisquer peças de pontuação de mosteiro que aquele jogador tenha. (+12 pontos de vitória)



7) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, as tuas peças de bônus contam a dobrar (+8 pontos de vitória)

8) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, as tuas minas rendem a dobrar. (+8 pontos de vitória)





9) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, recibes 1 prata por cada peça de mercadoria que vendas (em vez de 1 prata por cada *tipo* de peças de mercadoria). (+8 pontos de vitória)



10) Se este escudo está no teu ducado durante a pontuação final, os pontos de vitória das tuas peças mosteiro contam a dobrar. (+8 pontos de vitória)



11) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, sempre que colocas um castelo tens a opção de usar a ação adicional para apanhar um escudo. (+8 pontos de vitória)



12) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, recibes o dobro dos pontos de vitória por cada peça de mercadorias que vendas. (+8 pontos de vitória)



13) Se este escudo está no teu ducado durante a pontuação final, os pontos de vitória que recibes por cada escudo no teu ducado (incluindo este escudo) contam a dobrar. (+4 pontos de vitória)



14) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, no final de cada fase, depois de todos os jogadores terem concluído as suas ações, tira uma peça hexagonal (caso exista) de um qualquer dos seis depósitos. Coloca-a diretamente no teu ducado e aplica os seus efeitos. (+4 pontos de vitória)



15) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, no final de cada fase, após todos os jogadores terem concluído as suas ações, tira uma peça hexagonal (caso exista) do depósito negro. Colocaa diretamente no teu ducado e aplica os seus efeitos. (+4 pontos de vitória)



16) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, podes alterar, no turno, o resultado de um dos teus dados para um valor qualquer (e utilizá-lo em conformidade). (+4 pontos de vitória)



17) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, sempre que completas uma área, pontuas de acordo com a área de dimensão seguinte, com 8 como máximo (por exemplo, uma área de dimensão 3 (6 pontos de vitória) pontua como dimensão 4 (10 pontos). (+4 pontos de vitória)



18) Enquanto este escudo estiver no teu ducado, podes colocar as peças hexagonais em qualquer espaço do teu ducado, e não apenas adjacentes a peças já colocadas. (+4 pontos de vitória)

SE JÁ ESTÁS MUITO FAMILIARIZADO COM O JOGO

... sugerimos a seguinte alteração à preparação da partida: depois de efetuados todos os outros passos e determinada a ordem de turno, cada jogador recebe um ducado ao acaso. Cada jogador escolhe um lado (frente ou verso) e qual o espaço verde-escuro onde coloca o seu castelo inicial. Os jogadores devem acordar se esta decisão é efetuada em simultâneo ou por ordem de turno.

O autor e a editora gostariam de agradecer aos muitos jogadores que testaram o jogo, pelo seu empenho e numerosas sugestões, e em especial a:

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 e Andreas Zimmermann, bem como aos grupos de jogo de Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte e Siegsdorf

Para comentários ou sugestões, contacta-nos:
www.ravensburger.com

© 2010/2020 Stefan Feld | © 2011/2020

Ravensburger Verlag GmbH | Postfach 24 60 | D-88194 Ravensburg

