

VISÃO GERAL

- 12 turnos.
- Cada jogador escolhe uma nova carta e a coloca no tabuleiro pessoal (TP).
- Rolam-se 6 dados e cada jogador seleciona 2 (que dão cubos de ação – AC).
- Os jogadores usam ACs disponíveis para ativar cartas, tomar posse de quarteirões na cidade, mover o navio, andar no muralha e entregar bens.
- O jogador com o maior número de pontos de prestígio (PPs) vence.

SETUP

- 5 moedas de ouro (GC) para cada jogador.
- Escolha um jogador para rolar os dados.
- Preencha os espaços em volta do tabuleiro com cartas Office, face para cima.
- Coloque sobre o tabuleiro central 2 cartas a mais do que o número de jogadores. Em ordem inversa ultimo jogador (no muralha) primeiro, escolha 1 carta de pessoa ou construção (person/building) o coloque no TP.
- Pegue 3 ACs (cubos de ação). Qualquer cor desejada. Coloque um no 1º espaço da rosa dos ventos e 2 no 2º.

FASES (12 turnos)

1) Cartas

- Pegue 2 office cards disponíveis do turno e coloquem no tabuleiro central. Compre 4 B/P (building/person) cards e faça o mesmo.
- Calcule o tributo: 1) some todo o valor em amarelo, na parte inferior esquerda das cartas. Esse é o valor do tributo. Ajuste o disco bege (*o resultado pode ser 0*). 2) Faça o mesmo com os numerosos vermelhos. Esse é o valor dos pontos de prestígio (PPs). Ajuste o disco bege correspondente (*o resultado pode ser 0*). Essa é a taxa de conversão a ser paga entre GCs e PPs. (Ex. – Se o vermelho estiver em 4 e amarelo em 2, paga-se 2 GCs para ganhar 4PPs).
- Depois, remova 0-2 das cartas compradas (*building/person*) e descarte-as: i) 4 jogadores, não remova nenhuma carta; ii) 3 jogadores, remova a última B/P card; iii) 2 jogadores, remova as últimas 2 B/P cartas. Office cards nunca são removidas.
- 1º jogador (na muralha) deve escolher das cartas disponíveis e colocá-la do TP. Os demais, em seguida, fazem o mesmo.

- Se um jogador não tiver espaço disponível no TP, ele deve descartar uma carta (a escolha) e receber um marcador de punição MP (-3).

2) Dados

- Role todos e organize-os por resultado.
- Escolha 2 (não os retire do tabuleiro). Receba o equivalente em ACs, na respectiva cor, e coloque-os em frente ao número equivalente na rosa dos ventos. (EX. Escolhi VERMELHO 3 e AZUL 5. Pego 3 cubos vermelhos e coloco-os na rosa dos ventos posição 3, e 5 azuis e coloco na posição 5).

- Rotacione a rosa dos ventos 1 espaço no sentido horário. Para onde apontar a seta são os cubos disponíveis para o turno. Qualquer outro não é utilizado nesta rodada!

- Se, depois da rotação, a seta apontar para nenhum cubo, receba um MP (-3).

3) Ações

- Os jogadores executam ações gastando os ACs do turno, para os quais a seta da rosa dos ventos aponta. O ideal é que todos sejam utilizados – os que não forem são descartados.

- Os cubos são utilizados para [em qualquer ordem desejada, a começando pelo 1º jogador]:

A) Ativar Cartas – Pague o exato custo em ACs. Retire a carta do TP e coloque na área de ativados (ela pode, agora, ser utilizada quantas vezes possíveis – uma por turno – de graça, até o fim do jogo). Qualquer número de cartas pode ser ativado, contanto que haja AC suficiente.

B) Tome conta de **um** quarteirão – Pague o custo em ACs. Pegue o bem (que agora considera-se dentro de seu navio – coloque no seu TP). Coloque um marcador de propriedade no quarteirão. Se um tile coringa for pego, ele pode ser utilizado a qualquer momento (até imediatamente).

C) Avance **uma vez** na Muralha – Pague 1AC (independente da cor) para mover 1 espaço na muralha. Para cada espaço adicional, pague 2 ACs.

D) Mova o Navio – Mova o navio quantas vezes e a distância que quiser (qualquer número de casa e mudança de direção). 1AC, independente de cor, para cada espaço. Navios podem ocupar o mesmo espaço.

- Quando um navio chega num porto, ele pode descarregar quaisquer bens (de seu TP) que correspondam àquele porto. Coloque o bem no espaço de maior valor ainda disponível. *Isso não custa AC!* Pontue PPs correspondentes.

E) Compre PPs – **Uma vez** por turno o jogador pode adquirir PPs comprando-os com GCs. O custo é definido pela posição dos discos beges, na régua de tributos.

F) Usar Cartas – O jogador pode usar o efeito de quaisquer cartas que tiver ativadas, em qualquer momento do turno, em qualquer ordem, desde que apenas 1x por turno.

G) Passar

FIM DE JOGO

1 – Receba 1MP (-3) para cada carta que ainda tiver no TP. (A carta ‘abbot’ protege dessa punição).

2 – Punish Markers: Deduza 3 PP para cada MP.

3 – Building/Person cards: pontue todas as cartas fim de jogo (“game end”), ativadas.

4 – Pontuação da cidade: 2 PPs para cada marcador na maior linha conectada e ininterrupta de marcador de propriedade na cidade.

O vencedor é o jogador com mais PPs. Em caso de empate: vence quem estiver mais a frente na muralha.