

AGE *of* EMPIRES®



THE BOARDGAME

Versão Portuguesa
Paulo Santos

Para

net.surf

COMÉRCIO ONLINE DE JOGOS

Introdução

Estamos no final do século XV e uma nova era está a começar. Enquanto procuravam por uma nova rota de comércio para a Índia, os exploradores Europeus descobriram uma nova terra. Os primeiros relatos dão conta de pessoas estranhas, criaturas exóticas, e um clima fabuloso. Os capitães e aventureiros chegaram em grande número a estas novas terras na procura pelo ouro. Eles são rapidamente seguidos por colonos, soldados, mercadores e missionários, todos em busca de riqueza de um tipo ou de outro. Começam a formar-se colónias e rapidamente começa a competição entre as grandes nações Europeias.

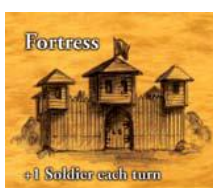
Assume o papel de uma das potências coloniais Europeias e reivindica o teu espaço no Novo Mundo. Como líder da tua nação, existem muitos caminhos que te levam à vitória: descobrir e colonizar novas terras; adquirir artigos e construir a tua economia; desenvolver novas tecnologias e infra-estruturas no teu país de origem; construir o teu exército para defender o que legitimamente é teu!

O vitorioso deleita-se na riqueza e na glória, enquanto o derrotado torna-se numa nota de rodapé nos livros de história. Estamos perante uma Era das Descobertas, é uma Era de Impérios (Age of Empires!).

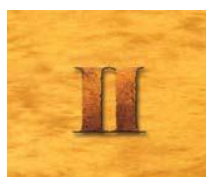
I. Conteúdo



Tabuleiro: O mapa com os continentes Americanos do Norte e do Sul no lado esquerdo do tabuleiro, que está separado em 9 regiões. Cada região tem um artigo associado (por exemplo Peru tem prata). No lado direito do tabuleiro existem as caixas de eventos. Durante o jogo, os jogadores posicionam os seus colonos (colonizadores) nessas caixas para efectuar diferentes acções.



Edifícios Principais: Cada Edifício Principal tem uma Era (I, II, III), desenhada nas costas das peças. Esta é a Era durante a qual o edifício está disponível. Os edifícios Principais dão ao proprietário bónus especiais (tais como colonos, especialistas, ouro, ou pontos de vitória).





X 30

Colonos/Colonizadores (30 de cada cor: vermelho, amarelo, verde, azul e laranja). Os colonos são a unidade padrão do jogo. Eles são posicionados nas caixas de eventos durante a vez de jogar para reivindicar o espaço e efectuar a acção retratada na caixa de eventos.



X 5



x5



x10



x10

Especialista (Capitão x5 por cor, Mercador x5 por cor, Missionário x10 por cor, Soldado x10 por cor). Os especialistas podem realizar a mesma função que os colonos padrão, mas também têm habilidades únicas.

Capitão

Mercador

Missionário

Soldado



X 10

Barcos Mercantes (10 miniaturas de caravelas). Um barco é usado como marcador de jogadas e outro é usado para marcar os espaços indisponíveis na doca colonial. As outras 8 unidades representam as rotas marítimas de comércio, e podem ser combinadas com Artigos para formar "conjuntos" que geram rendimentos.



\$1

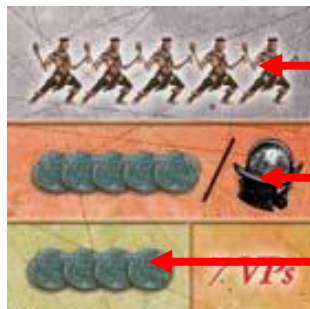
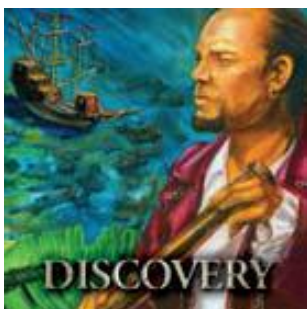


\$10

Dinheiro: 50 moedas de prata "Pieces of Eight" (cada moeda de prata te um valor de 1 dólar espanhol), 40 moedas de ouro "doubloon" (cada moeda de ouro tem um valor de 10 dólares espanhóis).

Gado	Cacau	Café	Peixe	Ouro	Índigo	Arroz	Prata	Pele	Açúcar	Tabaco
CATTLE 3	COCOA 3	COFFEE 4	FISH 3	GOLD 5	INDIGO 4	RICE 3	SILVER 6	FUR 4	SUGAR 6	TOBACCO 5

Artigos: (ouro x5, prata x6, gado x6, cacau x3, peixe x3, açúcar x6, pele x4, café x4, tabaco x5, arroz x3, índigo x4). Estes são usados para representar o comércio dirigido por cada Império Colonial. O número na ficha mostra a quantidade de cada artigo no jogo.



Nativos Americanos

Conquistador Extra Saque

Saque

Ficha de descobertas (16 fichas de cartão). Estas fichas são usadas para determinar o perigo e o prémio por descobrir cada região.



Baralho das Descobertas (16 cartas): São usadas depois de todas as regiões do tabuleiro terem sido descobertas. Elas representam as descobertas para além do início das colónias.

II. Preparação do Jogo/Início do Jogo

OS Jogadores: Cada jogador escolhe uma cor e posiciona as peças nessa cor junto a si (a “provisão não usada” de peças). Cada jogador recebe 10 dólares espanhóis (10 moedas de prata ou 1 moeda de ouro) e 5 colonos padrão para começar. Um colono extra de cada jogador é posicionado (à sorte) na da “Ordem de Jogar”. A área no início do jogo (ver ordem inicial de começo do jogo abaixo).



O Tabuleiro: Em cada região (excepto o Caribbean) posiciona uma ficha de descobertas com a ficha virada para baixo. A região do Caribbean está disponível para ser colonizada desde o início do jogo e assim não precisa de uma ficha de descobertas. Adicionalmente, posiciona um artigo, com a face virada para cima em cada região. O artigo para cada região está identificado no tabuleiro de jogo; por exemplo o Peru irá ter uma prata como artigo colocado nessa região no início de cada jogo.

Edifícios Principais: Separa os edifícios Principais em três Eras (identificados com os ícones I, II e III nas costas das peças) e posiciona-as, com a face virada para baixo, em três montes (um monte por Era). Tira à sorte cinco edifícios Principais da Era I e coloca-os, com a face virada para cima, por cima do topo do tabuleiro.

Artigos: Posiciona os restantes artigos, com a face virada para baixo, ao lado do tabuleiro do jogo e mistura-as bem. Tira à sorte quatro artigos do monte das fichas de artigos não seleccionadas e coloca-as, com a face virada para cima, junto da caixa de eventos – Artigos – no tabuleiro do jogo.

Frota Mercante: Posiciona um barco mercante na caixa Frota Mercante.

Doca colonial: *Existe apenas um número limitado de espaços de docas colónias que estão disponíveis durante o jogo (o número de espaços disponíveis é igual a duas vezes o número de jogadores, menos um – 2x jogadores -1). Posiciona um barco mercante no primeiro espaço não usado da doca colonial para mostrar quais os espaços que não estão disponíveis. Por exemplo num jogo com 5 jogadores, 9 espaços devem estar disponíveis, assim os espaços 10, 11 e 12, devem ser bloqueados. Os espaços X e Y são deixados abertos e estão disponíveis só para o jogador proprietário do Edifício Principal relacionado com esses espaços.*

A Ordem Inicial do Início do Jogo: *Uma peça de colono por cada cor do jogador é posicionada, tirada à sorte seguindo uma qualquer ordem, para determinar a ordem de jogar para começar o jogo. O jogador que for o 1º não recebe dinheiro extra, no entanto, o 2º jogador recebe \$1 extra (adicionalmente aos \$10 que ele recebeu no início), o 3º jogador recebe \$2 extra, o 4º jogador recebe \$3, e assim em diante.*

III. Modo de Jogar

Visão Geral

O “*The Age Of Discovery (Era dos Descobrimentos)*” é um jogo para 2 a 5 jogadores, no qual os jogadores controlam o destino de um dos maiores poderes colonizadores depois da descoberta de Colombo do Novo Mundo. Cada nação tenta descobrir e dominar estas regiões, construindo a sua economia colonial e rotas de comércio, e utiliza a nova riqueza para criar uma nova Era de prosperidade nos seus países de origem.

As nações são:

Vermelho: Inglaterra

Azul: França

Amarelo: Espanha

Verde: Portugal

Laranja: Holanda

Durante o jogo, os jogadores irão efectuar jogadas, colocando os seus colonos e/ou especialistas nas Caixas de Evento. Quando todos os jogadores tiverem colocado todos os seus colonos e especialista, as Caixas de Eventos irão ser executadas uma de cada vez, de cima para baixo. Quando uma Caixa de Evento é executada, cada colono ou especialista num espaço de uma Caixa de Evento, realiza a acção apropriada dessa caixa.

Nota Histórica: Este posicionamento e a execução representam a distribuição das pessoas e recursos de uma nação, e a formulação de uma estratégia colonial.

As Fases do Jogo

Existem 8 jogadas no jogo. Jogadas 1 a 3 é a Era I, as jogadas de 4 a 6 é Era II e as jogadas de 7 a 8 é a Era III.

Durante cada jogada, os jogadores irão realizar o seguinte:

A. Posicionamento de Colonos/Especialistas

Pela ordem de jogar (a ordem mostrada na Caixa Ordem de Jogar), os jogadores posicionam um dos seus colonos ou especialistas disponíveis em qualquer uma das caixas de eventos do lado direito do tabuleiro.

a. Caixas de Eventos de Iniciativa, Doca Colonial, Edifícios Principais e Estado de Guerra: Os colonos e especialistas devem ser posicionados da esquerda para a direita, preenchendo os espaços a partir do primeiro espaço da esquerda.

b. Caixas de Eventos da Frota Mercante e Descobertas: Posiciona os colonos em qualquer lugar destas áreas.



c. Caixa de Evento de Especialistas: Posiciona um colono neste lugar do especialista desejado em particular. Um total de 5 especialistas estão disponíveis em cada jogada (existe 1 para cada especialista disponível, mais, se um jogador desejar, pode pagar cinco ouros para instruir um especialista de qualquer tipo).



O jogador escolheu em colocar o colono no espaço do Mercador e irá obter um Mercador Extra para usar na próxima jogada.

Os colonos e os especialistas são posicionados desta maneira até todos os jogadores não terem mais nenhuns. Os jogadores não podem guardar colonos ou especialistas para a próxima jogada.

Nota: alguns jogadores podem ter mais colonos e especialistas que os outros, devido a Edifícios Principais e especialistas adquiridos a partir da caixa de especialistas na jogada anterior. Estes colonos extras são jogados pela ordem de jogar do jogador junto com os cinco colonos iniciais até não restarem mais nenhuns.

B. Resolução

Cada caixa de evento é resolvida, uma de cada vez, de cima para baixo (primeiro Iniciativa, segundo Docas Coloniais, terceiro Artigos, depois Frota Mercante, Edifícios Principais, Descobertas, Especialistas e por fim Estado de Guerra, de acordo com as regras especiais para cada caixa (ver Caixas de Eventos). Depois de cada caixa de Artigos, Barcos Mercantes, Edifícios Principais, Especialistas e Estado de Guerra terem sido resolvidas, remove todos os colonos e especialistas dessas caixas e coloca-os de regresso à provisão por usar dos respectivos jogadores.

Excepção: Os Colonos e especialistas não são removidos da caixa da Descobertas, excepto quando são enviados em expedições de descobertas.

Depois de todas as caixas de eventos terem sido resolvidas, os jogadores recebem os seguintes benefícios:

C. Rendimentos

Todos os rendimentos de Artigos/Frota mercante são recebidos pelos jogadores

D. Benefícios dos Edifícios Principais

Todos os benefícios recorrentes (aqueles que são gerados em cada jogada) de Edifícios Principais são obtidos pelos jogadores, seus proprietários.

A jogada fica completa com o seguinte:

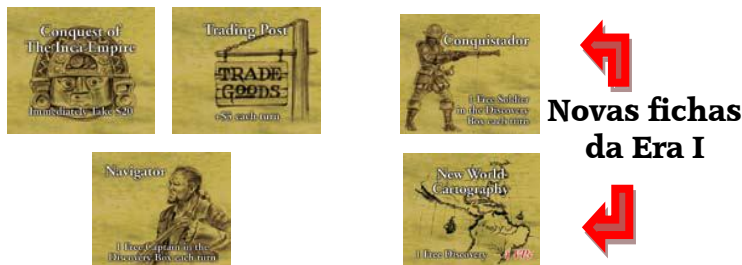
E. Atualizar os Edifícios Principais

Atualiza o número de edifícios Principais (retirando fichas à sorte do monte correcto, com a face virada para baixo, e colocando-as com a face virada para cima no tabuleiro), para assim existirem 5 edifícios Principais disponíveis para comprar no início de cada jogada. Na Era I (jogadas 1 a 3), só os edifícios da Era I estão disponíveis para comprar. No final da terceira Jogada, a Era I termina. Remove do jogo todos os edifícios Principais da Era I que não foram comprados e coloca cinco edifícios Principais da Era II (outra vez retirados à sorte) no tabuleiro do jogo com a face virada para cima. No final da 6ª Jogada, a Era II termina. Remove todos os edifícios Principais da Era II e coloca cinco edifícios Principais da Era III (mais uma vez retirados à sorte) no tabuleiro do jogo com a face virada para cima. Se todos os edifícios disponíveis para uma Era tiverem sido comprados nenhum edifício adicional é posto para fora. Os edifícios Principais que forem comprados são guardados à frente do jogador comprador durante todo o jogo, mesmo se ele for um edifício de usar por uma vez (por exemplo New World Cartography).

Nota: Comprar edifícios Principais que trazem benefícios em cada jogado, esses edifícios irão transmitir esses benefícios durante todo o jogo. Por exemplo, uma compra de um edifício da Era I que gere um colono (colonizador) adicional continua a fazê-lo na Era II e na Era III.



Exemplo: No final da 2ª Jogada, existem ainda 3 edifícios principais.



No início da 3ª Jogada, duas novos Edifícios Principais da Era I são escolhidos à sorte e são colocados com os três que restaram da 2ª Jogada.

F. Atualizar Artigos

Posiciona 4 artigos seleccionados à sorte, com a face virada para cima, ao lado da caixa de artigos no tabuleiro. Os artigos deixados da jogada anterior (se algum) são misturados de regresso ao monte de artigos não seleccionados antes de seleccionar 4 dos artigos disponíveis.

G. Atualizar Frota Mercante

Posiciona um novo Barco Mercante na caixa Frota Mercante (nota: Isto só é feito, se a caixa estiver vazia. Nunca podem haver dois Barcos Mercantes na caixa Barcos Mercantes).

H. Tirar Colonos Iniciais

Todos os jogadores tiram cinco colonos gratuitamente (na sua cor) da provisão dos colonos por usar e coloca-os à sua frente. Estes são adicionados a qualquer especialista ou colonos recebidos por Edifícios Principais ou pela Caixa de Evento Especialista.

Exemplo:

No final da jogada, o jogador vermelho recebe 5 colonos gratuitamente, um Missionário (o jogador vermelho é proprietário de um edifício Principal “Monastery”), e um Capitão (o jogador vermelho tem um Colono na Caixa Especialistas no espaço do Capitão).



I. Nova Ordem de Jogar

Move os colonos da caixa de Iniciativa para cima dos espaços correspondentes na caixa da Ordem de Jogar. Qualquer jogador que não tenha colocado um colono na caixa de Iniciativa, vê o seu colono recuar na caixa da Ordem de Jogar, para trás de quem tenha colocado um colono na caixa de Iniciativa. Se mais do que um jogador não tenha posicionado um colono na caixa de Iniciativa, os seus colonos são colocados nas posições da caixa de Ordem de Jogar, depois desses que têm colonos na caixa de Iniciativa, e na mesma posição relativa da jogada anterior para cada um deles.

Exemplo: Na 2ª jogada, a ordem de jogar era Vermelho, Azul, Verde e Laranja.



Durante a 2ª jogada, o jogador verde coloca um colono na caixa de Iniciativa no espaço “1” e o jogador laranja coloca um colono no espaço “2”.



A nova ordem para a 3ª jogada vai ser, Verde, Laranja, Vermelho, Azul (Vermelho e o Azul foram movidos para trás na ordem, mas permanecem nas suas posições relativas).



Nota: Todos os recursos (ouro, colonos, especialistas, artigos, barcos mercantes, edifícios Principais) são do conhecimento público (todos os jogadores devem ser capazes de ver o que os outros jogadores têm). Esses recursos não podem ser comercializados ou partilhados.

J. Avançar o Marcador da Jogada

Avança o marcador da jogada em uma jogada.

IV. Especialistas

Durante o “Age of Discovery”, colonos com capacidades especiais têm particularidades valiosas.

Cada especialista age como um colono, mas também tem capacidades únicas.



Capitão: Os Capitães representam os indivíduos heróicos que comandam as grandes expedições de exploração e de comércio. Foi através da perícia e esforço desses homens extraordinários que uma nova Era foi criada.

O Capitão conta como dois (2) colonos na caixa de Frota Mercante ou na caixa das Descobertas. Exemplo: Se um jogador tiver dois capitães e um colono nos Barcos Mercantes, esse jogador terá o mesmo número de colonos se o jogador tiver cinco colonos na caixa.



Mercador: Com uma enorme quantidade de recursos por explorar e novas e novas artigos, o Novo Mundo estava cheio de riqueza e de oportunidades de negócio. Os Mercadores representam indivíduos com talento para negócios arriscados, que podem ser uma plantação de açúcar, uma mina de prata, uma fazenda com gado, ou um posto de comércio numa terra distante.

Um Mercador tem duas possibilidades de uso:

- 1) Conta como dois (2) colonos na caixa de Frota Mercante.
- 2) Se colocado na caixa de evento Doca Colonial, dá rendimentos uma vez, quando ele chega ao Novo Mundo. Ele dá cinco dólares Espanhóis (\$5) ao jogador proprietário que chega sobre uma colónia no Novo Mundo (nota: isto só acontece quando o mercador chega, não em todas as jogadas). Os dólares gerados pela chegada de um mercador ao Novo Mundo é pago imediatamente com a chegada, e não durante a fase de rendimentos.



Missionário: Para a Europa Cristã, o Novo Mundo representava uma nova fronteira para “salvar almas” e para espalhar a sua influência religiosa no Mundo. Os Missionários acompanhavam grande parte das expedições de descobertas, conquistas e colonização, convertendo a população nativa do Novo Mundo, para assim eles poderem ser incorporados dentro da nova ordem Europeia.

Quando um missionário chegar ao Novo Mundo, via caixa de evento Doca Colonial, gera um colono adicional para o jogador seu proprietário, o qual é colocado dentro da colónia.

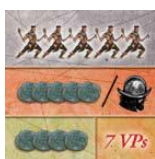


Soldado: A tecnologia militar Europeia (armas, cavalos, barcos e espadas), permitiam aos soldados saquear e conquistar as culturas nativas na sua busca imediata por riqueza e glória. Contudo, quando os colonos se estabeleceram, os soldados tornaram-se também necessários para proteger as suas nações, que reivindicavam a nova terra.

Um Soldado tem duas possibilidades de uso:

- 1) Gera rendimentos uma vez, ao jogador proprietário quando ele é parte de uma expedição de descobertas bem sucedida (lançada a partir da caixa evento Descobertas). O montante de dólares Espanhóis saqueado por cada soldado numa expedição é mostrado numa ficha de descobertas.

Nota: Depois de os soldados gerarem esse dinheiro, eles são removidos do tabuleiro e colocados na provisão do jogador. Eles não podem permanecer na colónia (explicações detalhadas na Secção V Descobertas).



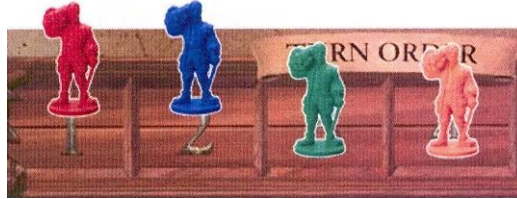
← Rendimento gerado por cada soldado

- 2) Quando os soldados são enviados para o Novo Mundo (via doca colonial) eles são posicionados numa colónia e podem ser usados para eliminar colonos/especialistas de outros jogadores nessa colónia (ver Estado de Guerra!).

V. Caixas de Eventos

Ordem de Jogar: Cada jogador que tiver um colono num dos espaços numerados. A ordem de jogar determina a ordem, segundo a qual os jogadores posicionam os seus colonos e especialistas (espaço 1=1º, espaço 2=2º, e assim em diante). Também determina o vencedor na área dos Frota Mercante, num evento em que dois ou mais jogadores tenham aí o mesmo valor em colonos e/ou especialista (desempate). A ordem de jogar determina também a ordem segundo a qual os jogadores se esforçam em fazer descobertas.

Cada caixa de Ordem de Jogar está dividida por uma linha no meio. Isso permite aos jogadores mover as suas peças acima ou abaixo da linha durante a fase de posicionamento dos colonos/especialistas para indicar que eles já jogaram. Este indicador é uma boa maneira de visualização para os jogadores facilmente saberem quem está na sua vez de jogar.



Iniciativa: A caixa de iniciativa serve duas funções:

- 1) Providência rendimentos para qualquer jogador que tenha colocado aqui um colono
- 2) Determina a Ordem de Jogar para as jogadas seguintes. Quando resolvida, cada jogador com um colono num espaço na caixa de Iniciativa recebe rendimentos iguais ao número desse espaço: 1 Dólar Espanhol (\$1) para o espaço “1”, \$2 para o espaço “2”, etc.

Nota: Rendimentos gerados pela caixa de Iniciativa são recebidos imediatamente, quando esta caixa é resolvida (a primeira caixa de evento resolvida).

No final da Fase de Resolução, move a fila da caixa de Iniciativa para cima da caixa Ordem de Jogar, e remove as peças que estão na caixa Ordem de Jogar (isto é tratado ao pormenor na Secção III Nova Ordem de Jogar – Capítulo I).

Nota: Os jogadores não podem posicionar mais do que um colono na caixa de Iniciativa. Os jogadores que não posicionarem um colono na caixa de Iniciativa não recebem rendimentos na fase de Iniciativa.

Doca Colonial: Quando resolvida, os colonos posicionados na Doca Colonial são removidos por ordem (“1” em primeiro, “2” em segundo, e assim em diante) para uma região descoberta no Novo Mundo (uma que tenha tido a sua ficha de descobertas removida). O jogador pode decidir em qual a região descoberta, o colono ou especialista é colocado. Uma vez posicionado, os colonos não podem ser movidos (a menos que autorizado por um edifício Principal). O primeiro jogador a ter três dos seus colonos numa região recebe o artigo dessa região. Uma vez ocorrida esta situação, a região está apta para marcar pontos de vitória, e permanece assim, a menos que a população de colonos seja reduzida para menos do que três. Os espaços X e Y só estão disponíveis para os jogadores que sejam proprietários dos Edifícios Principais associados e depois de todos os espaços numerados disponíveis estarem resolvidos por ordem.

Nota: Com a excepção dos soldados, quando um especialista chega ao Novo Mundo, ele nunca mais adquire quaisquer benefícios. Os especialistas não estão concebidos para serem uma mercadoria limitada, assim se um jogador quiser, os especialistas no Novo Mundo podem ser trocados por colonos e os especialistas regressam à reserva do jogador (isto não tem efeitos no jogo).

Artigos: Quando resolvidos, os jogadores com colonos nesses espaços escolhem um artigo dos quatro artigos que foram posicionados no início da jogada. O jogador com um colono no espaço “1” escolhe primeiro e assim em diante. Os artigos adquiridos são posicionados, com a face virada para cima, em frente ao jogador proprietário.

Nota: Os artigos permanecem com o jogador durante todo o jogo (eles não são virados quando eles geram rendimentos).

Frota Mercante: Quando resolvida, o jogador com o maior valor em colonos e especialistas nesta área ganha um Barco Mercante (da caixa de evento Barco Mercante). Na eventualidade de um empate, o jogador melhor colocado na ordem de jogar, ganha. Os colonos desta caixa de evento tem o valor de “1”, e Capitães e Mercadores têm o valor de “2”.

Edifícios Principais: Quando resolvida, os jogadores com colonos nesta área, efectuem a sua vez de jogar (da esquerda para a direita), pagando o preço correcto em Dólares Espanhóis, dependendo da Era (\$10 na Era I, \$14 na Era II e \$20 na Era III), e escolhem um Edifício Principal daqueles que estão disponíveis. Os jogadores podem não escolher comprar um edifício Principal mesmo que eles tenham um colono na caixa de Edifício Principal. Não existe penalização ou custos associados por não fazerem isso. Os edifícios Principais que dizem “imediatamente” dão os seus benefícios no momento em que são adquiridos (ver Apêndice II para uma completa descrição dos benefícios e regras para cada Edifício Principal).

Descobertas: Quando resolvidas, os jogadores (pela ordem de jogar) podem enviar os seus colonos e especialistas da caixa de Descobertas numa (única) “Expedição de Descobertas”. Quando isto ocorre, o jogador anuncia quantos colonos da Caixa de Descoberta irão na Expedição, depois escolhe uma região em particular que ainda não tenha sido descoberta, e vira o ficha de descoberta dessa região para que todos a vejam. Se o valor dos colonos e especialistas do jogador (incluindo soldados) enviados na expedição for igual ou maior que o número de Nativos Americanos (ícones) no ficha de descobertas, então a expedição tem sucesso. Nesse caso, o jogador descobridor recebe um colono de graça (não um especialista) na nova região descoberta, ganha Dólares Espanhóis iguais às moedas mostradas no ficha de descobertas e dólares bónus ganhos pelos soldados enviados na descoberta (ver soldados na Secção IV Especialistas), (a ficha de descobertas é posicionado à frente do jogador, para assim os Pontos de Vitória poderem ser registados no final do jogo).



Se o valor da expedição for menor que o número de nativos na ficha de descobertas, então falhou. A ficha de descobertas regressa à região, com a face virada para baixo. Em qualquer caso, os colonos e especialistas dos jogadores que fizeram parte da expedição são removidos do tabuleiro do jogo e regressam à provisão por usar dos jogadores.

Nota: Até uma expedição ser lançada, os colonos colocados na caixa de Descobertas permanecem aí. Isto é diferente de todas as outras áreas, as quais são desocupadas (ficam livres) no final de cada jogada.

Quando todas as regiões no Novo Mundo tiverem sido descobertas, é usado o Baralho de Cartas de Descobertas. A partir desse momento em diante, sempre que um jogador lançar uma expedição de descobertas, ele tira a carta topo (de cima) do baralho.

Uma expedição bem sucedida com o Baralho de Cartas de Descobertas permeia o jogador exactamente da mesma maneira que a ficha de descobertas com as seguintes excepções:

- O Baralho de Cartas de Descobertas consiste na localização geográfica específica (o Mississipi) ou regiões que não estão no tabuleiro de jogo (China); por isso nenhuns dos colonos são posicionados no tabuleiro de jogo como resultado de uma de expedição bem sucedida com o Baralho de Cartas de Descobertas. A carta bem sucedida de descobertas é posicionada à frente do jogador da mesma maneira que as fichas de descobertas. Quando uma carta de expedição do Baralho das Descobertas não é bem sucedida, a carta é baralhada de regresso ao baralho (a área está ainda por descobrir e por isso ainda disponível para um jogador que envie uma expedição adequada).

Nota: Os jogadores devem descobrir todas as regiões do Novo Mundo, antes de tentarem expedições com o Baralho das Descobertas.

Nota: Os jogadores só podem lançar uma descoberta por jogada, mas não é requerido enviar todos os seus colonos numa expedição. Os colonos que ficarem para trás, permanecem na Área das Descobertas e podem ser usados em expedições futuras.

Especialistas: Quando resolvidos, os jogadores recebem os especialistas mostrados na caixa ocupada pelos os seus colonos. Um jogador que tenha escolhido a caixa de treino pode pagar cinco ouros e tirar um especialista qualquer. Só um jogador pode ocupar uma caixa de especialista de cada vez e só um especialista pode ser “Treinado” por jogada num máximo de cinco especialistas disponíveis por jogada. Os Especialista tirados nesta Fase são posicionados em frente ao jogador para usar na próxima jogada.

Estado de Guerra! Quando um jogador posiciona um colono na Caixa de Estado de Guerra está a prepara-se para a Guerra. Quando a Fase Estado de Guerra é resolvida, o jogador deve decidir se irá ser simplesmente uma única Batalha ou uma Guerra em grande escala. Um jogador pode declarar múltiplas Batalhas e/ou guerras em grande escala, posicionando unidades adicionais na Caixa de Guerra (1 conflito por unidade).

Nota: Não existe nenhum benefício especial para um jogador que posicione soldados na caixa de Guerra.

Se uma única Batalha é declarada, o jogador declarante escolhe uma única região e um único jogador para combater contra ele nessa região. Uma única batalha não tem custo em Dólares (\$0).

Se um jogador declarar uma Guerra em grande escala, ele escolhe um único oponente. Vão haver batalhas em TODAS as colónias onde ambos os jogadores têm, pelo menos, 1 colono ou especialista e, pelo menos, um desses é um soldado. O jogador que declara a guerra em grande escala deve pagar \$10.

Em cada batalha, cada soldado elimina uma unidade inimiga (colonos ou especialistas). O proprietário do soldado pode escolher qual a unidade inimiga é eliminada pelo seu soldado. Todas as baixas ocorrem simultaneamente, com as unidades a serem removidas, DEPOIS de todas as baixas terem sido determinadas (as unidades podem ser derrubadas para indicarem a eliminação, antes de serem removidas).

Nota: Os jogadores não envolvidos numa batalha ou guerra podem emprestar soldados ou ser atacados.

Exemplo de Batalha: Durante a sua vez de jogar, Sean posiciona um colono na caixa Estado de Guerra. O Sean tem dois soldados e três colonos no Canadá. Ele declara uma batalha contra Angelo no Canadá, onde Angelo tem 1 soldado e quatro colonos. O Sean tem dois soldados e pode por isso eliminar duas unidades de Sean. Ele escolhe eliminar o soldado do Angelo e um colono. O Angelo escolhe em eliminar um soldado de Sean.



Exemplo de Guerra: Durante a sua vez de jogar, Sean posiciona um colono na caixa de Guerra. Quando a caixa de Guerra é resolvida, Sean declara guerra a Angelo e paga \$10. O Sean tem soldados e colonos em New Granada, New Spain e New England e só colonos em Florida e Canada. Angelos tem colonos em New Granada, Canada e New Spain e ele tem também soldados na Florida. As Batalhas ocorrem em New Granada, New Spain e Florida, Nenhuma batalha ocorre no Canada. Ainda que ambos os jogadores tenham colonos no Canada, nenhum deles tem um soldado nessa região.

VI. Artigos/Barcos Mercantes

Os artigos representam a economia e comércio de cada Império Colonial. O número de cada ficha mostra a quantidade de cada artigo no jogo, e não tem outra função (não é nenhum “valor” do artigo). Esta informação é fornecida para assim os jogadores poderem planear de forma apropriada.

Os artigos são adquiridos pelos jogadores de uma de três formas:

- 1) Por ser o primeiro a ter três colonos numa região, um jogador ganha a ficha de Artigo dessa região; ou
- 2) Por posicionar um colono na área de Artigos e selecciona um artigo de entre aqueles que estão disponíveis;
- 3) O Edifício Principal “A Companhia Ocidental das Índias (The West Indies Company)”, permite ao jogador proprietário ganhar um Artigo de graça tirado à sorte em cada jogada.

Uma vez adquirido, os Artigos permanecem com esse jogador durante todo o jogo e gera rendimentos ao jogador proprietário no fim de cada jogada. O montante dos rendimentos (em Dólares Espanhóis) é determinado pela quantidade e pelo tipo de “conjuntos” que forem criados.

Os jogadores criam “conjuntos” colocando as suas fichas de artigos em grupos de três ou quatro. Cada ficha só pode ser usada num conjunto.

Nota: Em cada jogada, os artigos e barcos Mercantes podem ser reorganizados para formar conjuntos.

Três artigos quaisquer = \$1 (1Dólar Espanhól)

(Exemplo: Índigo, Prata e Tabaco)



Três artigos do mesmo tipo = \$3

(exemplo: Índigo, Índigo, Barco mercante)



Quatro artigos do mesmo tipo = \$6

(exemplo: Açúcar, Açúcar, Açúcar, Açúcar)



Os Barcos Mercantes actuam com “cartas livres” na feitura de conjuntos. Noutras palavras, um barco mercante pode ser tratado como qualquer tipo de artigo para determinar um conjunto completo. Só um Barco Mercante pode ser usado por conjunto.

Nota: Os conjuntos não são numerários, mas em vez disso geram rendimentos no final de cada jogada.

No final do jogo, os jogadores ganham pontos de vitória iguais aos montantes em ouro que eles ganharam através desses artigos e barcos mercantes.

Nota: Isto é, o montante de ouro que eles ganham através dos artigos e barcos mercantes, só na jogada 8, e não durante o jogo.

VII. Edifícios Principais

Os edifícios Principais são comprados pelos jogadores com Dólares Espanhóis e conferem benefícios como declarado na Ficha do Edifício Principal. Alguns benefícios são só uma vez e imediatos, e outros (tal como edifícios que geram rendimentos e especialistas) ocorrem em todas as jogadas (ver Apêndice II para uma completa descrição e regras para cada Edifício Principal).

O custo dos Edifícios Principais aumenta com cada nova Era: Cada Edifício Principal comprado custa \$10 na Era I, \$14 na Era II e \$20 na Era III.

Para uma descrição de como os Edifícios Principais são introduzidos no jogo, ver Secção III – Parte A: Modo de Jogar – Edifícios Principais.

VIII. Calcular Pontos de Vitória/Fim do Jogo e Vencedor

Os pontos de vitória são ganhos três vezes durante o jogo. As colónias do Novo Mundo marcam pontos de vitória no final da Era I (fim da 3ª jogada), Era II (fim da 6ª jogada) e Era III (fim da 8ª jogada, fim do jogo). Os pontos de vitória de cada jogador deverão ser guardados e registados num papel.

Pontuação das Colónias do Novo Mundo

Pelo menos um jogador deve ter três ou mais colonos ou especialistas numa colónia para que a colónia possa ser pontuada.

O jogador com **mais colonos** (incluindo especialistas) na colónia recebe **6 pontos** e o jogador com o **segundo** maior número de colonos (uma vez mais incluindo especialistas) recebe **2 pontos**.

Se existirem dois jogadores empatados para o primeiro lugar, cada jogador recebe 2 pontos (e os pontos de vitória para o segundo lugar não são atribuídos a ninguém).

Se existirem três jogadores empatados para o primeiro lugar, todos recebem 0 pontos.

Se existirem dois jogadores (ou mais) empatados para o segundo lugar, esses jogadores recebem 0 pontos.

Se **só um jogador** estiver numa região e tem três ou mais colonos, esse jogador pontua **6 pontos** (pelo primeiro lugar), e ninguém recebe os dois pontos pelo segundo lugar.

Pontuação Final do Jogo

O jogo termina no final da jogada 8. Quando o jogo termina, cada jogador regista os seus pontos de vitória (ver abaixo) e o jogador com o maior número acumulado de pontos de vitória, ganha!

Os Pontos de Vitória são ganhos por:

- *Descobertas*
O número a vermelho na ficha de descobertas ou das cartas de descobertas.
As cartas e as fichas possuídas pelo jogador só pontuam no fim do jogo
- *Colónias*
As colónias pontuam na maneira descrita em cima.
- *Edifícios Principais*
Alguns Edifícios Principais dão Pontos de Vitória aos seus proprietários. Existe um número a vermelho ou pontos por uma realização.
(por exemplo, o edifício Principal “Navy” dá 3 pontos de vitória por cada Barco Mercante que o jogador possua com o Edifício Principal “Navy”).
- *Economia*
Os jogadores recebem pontos de vitória igual ao montante em Dólares Espanhóis que os seus artigos e barcos mercantes gerarem no final da jogada 8.

Empates:

Se dois ou mais jogadores terminarem o jogo com o mesmo número de pontos de vitória, os empates são desfeitos da seguinte maneira:

- *Primeiro desempate, o jogador que ganhou mais pontos de vitória com as colónias do Novo Mundo na jogada 8;*
- *Segundo desempate (se necessário), o jogador com mais artigos.*

IX. Estratégias

Existem muitos caminhos para alcançar a vitória no “The Age of Discovery”. Os jogadores não devem ignorar os pontos de vitória gerados por controlar o primeiro e o segundo lugar nas colónias do Novo Mundo. As colónias do Novo Mundo são o único elemento que marcam pontos de vitória mais do que uma vez no jogo. É muito difícil pensar em jogar exclusivamente numa estratégia de uma colónia no Novo Mundo. Outros jogadores irão reconhecer essa estratégia e tornar-se-á muito difícil controlar regiões suficientes para ganhar o jogo, quando outros jogadores fazem um esforço concertado em te confrontar no Novo Mundo. Ao espalhares as tuas colónias por demasiadas regiões, também pode ser perigoso. Uma súbita explosão de colonização de vários oponentes, todos de uma vez, irão colocar-te numa posição impossível de tentares defender em demasiados lugares.

Os jogadores bem sucedidos irão usar com frequência um cruzamento de duas estratégias para alcançar a vitória. Por exemplo, eles podem concentrarem-se em controlar uma ou duas regiões, tirar o segundo numa ou em mais duas e depois trabalhar bastante no desenvolvimento das suas economias (usando o dinheiro gerado para adquirir edifícios Principais que são necessários). Outra abordagem pode ser crescer uma estratégia do Novo Mundo, através da aquisição de capitães e explorar com frequência, usando a exploração para estar de pés bem assentes (ganhar um forte apoio) no Novo Mundo. Existem várias combinações para tentar. Algumas irão funcionar melhor do que outras. Quando os jogadores começarem a reconhecer as estratégias que funcionam melhor, prepara-te para encontrares resistência e terás de te adaptar aos teus opositores.

Uma nota na guerra como uma estratégia: no “Age of Discovery”, a guerra não é uma estratégia dominante por si própria. É meramente um instrumento para orientar a balança em algumas colónias em momentos chave.

Apêndice I: Regras Alternativas da Ordem Inicial (só para jogadores experientes)

Em vez de ter a ordem de jogar, no início do jogo, determinada à sorte, tem lugar um leilão. Cada jogador (começando com o mais novo), aposta (em dólares espanhóis) seguindo a ordem determinada pelo sentido dos ponteiros do relógio, em volta da mesa. Cada aposta deve ser maior do que a anterior ou o jogador pode “passar”. O primeiro jogador a passar posiciona um colono da sua cor no último espaço disponível da ordem (o último espaço disponível é igual ao número de jogadores em jogo) na caixa da Ordem de Jogar. O próximo jogador a passar, posiciona o seu colono no espaço seguinte, mais baixo disponível (por exemplo num jogo com 5 jogadores, o primeiro a passar posiciona o seu colono no espaço “5” e o jogador que passar a seguir posiciona o seu colono no espaço “4”).

O jogador que colocar o seu colono no espaço “2” paga metade da sua última aposta (arredondamento para cima). Exemplo: se a última aposta tiver sido \$7, então ele deverá pagar \$4. O jogador que ocupar o espaço “2” recebe também um especialista de graça à sua escolha, se ele apostar \$8 ou mais. O jogador que ganhar o leilão, posiciona o seu colono no espaço “1”, paga a sua aposta por inteiro, e descobre a região do Caribbean.

Por descobrir Caribbean, o jogador recebe Dólares Espanhóis indicados na ficha de descobertas (uma vez que não foram envolvidos soldados na expedição, não existe nenhum saque de soldados bônus por esta descoberta) e posiciona a ficha de descobertas, com a face virada para cima, à tua frente (todas as futuras fichas de descobertas são posicionadas, com a face virada para cima, à frente do jogador descobridor, para também assim ele poder controlar os pontos de vitória). O jogador descobridor posiciona um colono (não um especialista) em Caribbean. Esse colono não conta como um dos cinco colonos iniciais (início do jogo).

Apêndice II: Edifícios Principais Era I (11 Edifícios no Total)

Edifícios	Colonos	Missionários	Mercadores	Soldados	Capitães
Colonização (x2)	+1 p/jogada				
Mosteiro		+1 p/jogada			
Rotas do Comércio			+1 p/jogada		
Campos de Treino				+1 p/jogada	
Contrato de Servidão	1 Colono de graça no espaço X na Doca Colonial, por jogada				
Conquistador				1 soldado de graça na caixa de Descobertas, por jogada	
Navegador					1 Capitão de graça na caixa de Descobertas, por jogada
Conquista do Império Inca	Recebe Imediatamente \$20 (só uma vez)				
Posto de Comércio	+\$5 por jogada				
Novo Mundo Cartografado	1 Descoberta de Graça (e 4 Pontos de Vitória). Uma nova terra é descoberta. Escolhe uma região que não tenha sido descoberta. Posiciona 1 colono de graça nessa região. Tira a ficha de descobertas e os Dólares Espanhóis indicados, como é usual.				

Apêndice II: Edifícios Principais - continuação
Era II (13 Edifícios no Total)

Edifícios	Soldados	Barcos Mercante	Artigos
Índios Aliados	Posiciona imediatamente 2 soldados de graça numa das tuas colónias (numa que tenhas, pelo menos, uma das tuas peças coloridas).		
Academia Militar	+1 Soldado em cada jogada		
Fortaleza	+1 Soldado em cada jogada		
Estábulo	O jogador pode mover 1 soldado de qualquer colónia para uma colónia adjacente (uma vez em cada jogada durante a Fase de Benefícios dos Edifícios Principais) Nota: Caribbean é adjacente a New Granada, New Spain e Florida.		
Corsários		Recebe \$1 de cada jogador em todas as jogadas/Barcos Mercante Recebe \$1 de cada jogador por cada barco mercante que sejas proprietário. Colecciona este dinheiro, em cada jogada, depois da fase de rendimentos.	
Companhia das Índias Ocidentais			1 Artigo de graça por cada jogada (à sorte) Este Edifício Principal permite ao jogador seu proprietário receber um artigo à sorte da provisão no final de cada jogada.
Destilaria de Rum			+\$3 Por cada artigo de Açúcar que o proprietário deste Edifício tenha (ganhos durante a fase de rendimentos)

Apêndice II: Edifícios Principais - continuação
Era II (13 Edifícios no Total)

Edifícios	Capitães	Colonos	Mercadores
Ship Yards	+1 Capitão em cada jogada		
Catedral		Missionários, adiciona 2 colonos quando chegas ao Novo Mundo (em vez de 1)	
Leis Coloniais		1 Colono de graça no espaço Y na Doca Colonial em cada jogada	
Mercado			+1 Mercador em cada jogada
Taxação	+\$10 em cada jogada (e 2 Pontos de Vitória)		
Universidade	<p style="text-align: center;">Move para a frente numa caixa de evento – utilizar uma única vez (e 5 Pontos de Vitória)</p> <p style="text-align: center;">Este Edifício Principal permite ao jogador seu proprietário mover um colono ou especialista, a partir de qualquer posição da caixa de evento da Doca Colonial, Iniciativa, Ordem de Jogar ou Edifícios Principais, para a frente.</p> <p style="text-align: center;">Pode ser executado em qualquer altura, mas só uma vez.</p>		

Apêndice II: Edifícios Principais - continuação
Era III (10 Edifícios no Total)

Edifícios	Soldados	Pontos de Vitória (PV)	Dinheiro (\$)
Milícia	<p>+1 Soldado em todas as batalhas, nas quais o proprietário se está a defender</p> <p>Em qualquer batalha, na qual o jogador proprietário deste edifício está envolvido e sem que a tenha causado, ele recebe um soldado extra para essa batalha. Este soldado extra desaparece depois da batalha terminar (a menos que ele tenha sido uma baixa da batalha).</p>		
Mercantilismo		1 PV por Artigo que o proprietário deste edifício tenha.	
População		1 PV por 2 colonos (e especialistas) no Novo Mundo que o proprietário deste edifício tenha.	
Marinha		4 PV por Barco Mercante que o proprietário deste edifício tenha.	
Poder		2 PV por soldado no Novo Mundo que o proprietário deste edifício tenha.	
Prosperidade		2 PV por Edifício Principal que o proprietário deste edifício tenha.	
Glória		2 PV por qualquer Região Colonizada com, pelo menos, um colono ou especialista pertencente ao proprietário deste edifício.	
Riqueza		1 PV por \$5 que o proprietário deste edifício tenha.	
Fábrica			+\$25 Em cada jogada (e 5 PV)
Migração	<p>Podes mover até 2 colonos de qualquer região (uma) para qualquer outra região (uma). Isto pode ser feito em cada jogada durante a Fase de Benefícios de Edifícios Principais.</p>		

Apêndice III: Fichas e Cartas de Descobertas

Fichas de Descobertas			
\$	\$/Soldados	Nativos	Ps Vitória
1	2	1	4
1	2	1	4
1	3	2	4
1	2	2	4
1	3	2	4
2	4	3	5
2	2	3	5
2	2	3	5
1	3	3	5
1	2	3	5
2	5	3	5
3	4	4	6
4	5	4	6
3	4	4	6
4	5	5	7
2	4	5	7

Cartas de Descobertas				
Regiões	\$	\$/Soldados	Nativos	Ps Vitória
The Mississippi	2	1	3	4
The Great Lakes	1	2	3	4
The Pampas	2	1	3	4
California	2	1	4	4
Philippines	2	1	4	5
South Seas	2	1	4	5
Ethiopia	3	2	4	5
The Amazon	2	1	4	4
The Northwest Territory	2	2	4	4
Australia	2	1	4	5
Chipongu (Japan)	4	3	5	5
Siam	4	2	5	5
Spice Islands	5	3	5	6
India	6	3	6	6
Circumnavigate the Globe	8	3	6	6
China	7	3	6	6



Fases de Uma jogada

- A. Posicionamento de Colonos/Especialistas
- B. Resolução
- C. Rendimentos
- D. Benefícios dos Edifícios Principais
- E. Actualização dos Edifícios Principais
- F. Actualização dos Artigos
- G. Actualização da Frota Mercante
- H. Os jogadores recebem novos colonos (5 por jogador)
- I. Nova Ordem de Jogar
- J. Avançar o Marcador de Jogada

Pontos de Vitória

Os Pontos de Vitória são ganhos por:

- A. Maioria em cada colónia que tenha pelo menos 3 colonos ou especialista de um jogador (no final de cada Era):
 - 1º Lugar 6 PVs
 - 2º Lugar 2 PVs
 - Empate para o 1º lugar 2 PV's para 1º e 0 para 2º lugar
 - Empate para o 2º 0 PVs
- B. Edifícios Principais (como indicado nos Edifícios Principais)
- C. Descobertas Feitas (como indicado nas Fichas ou Cartas)
- D. Economia (PVs igual ao \$ de rendimentos que o jogador gerou na jogada 8 só a partir dos artigos e barcos mercantes)

