



ERA DOS ARTESÃOS

ARQUITETOS DO REINO OCIDENTAL

UM JOGO DE - SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILUSTRAÇÕES - MIHAJLO DIMITRIEVSKI
DESIGN GRÁFICO & LAYOUTS - SHEM PHILLIPS

EDIÇÃO EM PORTUGUÊS
TRADUÇÃO - RICARDO WILLIAMS
REVISÃO - VINICIUS CARLOS VIEIRA
DESIGNER GRÁFICO - FÁBIO RIBEIRO & VICTOR CAST
SUPERVISÃO - FÁBIO RIBEIRO
DIREITOS AUTORAIS 2020 MOSAICO JOGOS
WWW.MOSAICOJOGOS.COM

INTRODUÇÃO

Em Arquitetos do Reino Ocidental: A Era dos Artesãos, os artífices retornam para a cidade como Mestres Artesãos, trazendo consigo o conhecimento de novos ofícios e ferramentas. A prefeitura nunca esteve tão movimentada! Enquanto alguns aprendizes aproveitam a oportunidade para aprender novas perícias, outros adornam as construções da cidade com ornamentos que incluem desde tapeçarias até vitrais. Mas não se deixe enganar pelo brilho das luzes e pelas mercadorias refinadas – pois nem tudo o que reluz é ouro.

COMPONENTS



2 Marcadores
(na cor laranja)



20
Trabalhadores
(na cor laranja)



6 Artesãos
(em seis cores diferentes)

1 Tabuleiro da Prefeitura



1 Carta de
Sobreposição do
Mercado Negro



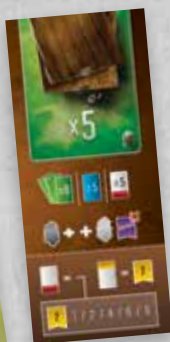
12 Cartas de
Construções
(assinaladas com )



24 Cartas de
Ofício



12 Cartas de
Aprendizes
(assinaladas com )



6 Cartas
de
Referência



2 Tabuleiros Individuais dupla-face



1 Bloco de pontuação

Efetue a preparação de Arquitetos do Reino Ocidental conforme descrito no manual original, mas com as seguintes mudanças:

1. Posicione o Tabuleiro da Prefeitura sobre a área original da Prefeitura no Tabuleiro Principal. Posicione também a Carta de Sobreposição do Mercado Negro no espaço central do Mercado Negro, cobrindo a iconografia original.
2. Ao preparar as pilhas de Cartas de Aprendizes e Construções, embaralhe as novas cartas da expansão em suas respectivas pilhas.
3. Embaralhe todas as Cartas de Ofícios, colocando-as em uma pilha com a face das cartas voltada para baixo, acima da Prefeitura. Revele as 4 Cartas de Ofícios do topo da pilha, e posicione-as em uma fileira ao longo da borda superior do Tabuleiro Principal.
4. Os jogadores agora têm a opção de escolher componentes na cor laranja. Na Preparação Básica, o jogador laranja poderá utilizar qualquer um dos novos Tabuleiros Individuais. Na Preparação Variável, os novos Tabuleiros Individuais apresentam em seu verso novos poderes e configurações iniciais para os jogadores (*vide página 12*).
5. Cada jogador pega 1 Carta de Referência e 1 Artesão da cor escolhida.
6. Na ordem reversa de turnos, cada jogador contrata, sem custos, 1 dos Aprendizes já revelados do Tabuleiro Principal. Após cada jogador selecionar seu Aprendiz inicial, revele novas Cartas de Aprendiz para substituir as que foram selecionadas. A seleção dos Aprendizes deverá ser feita antes da seleção das Cartas de Construções. Não se esqueça de aplicar a perda ou ganho de Virtude do Aprendiz selecionado, se necessário.

Observações para partidas com seis jogadores:

- Como em uma partida com cinco jogadores, o jogo termina assim que todos os espaços da Prefeitura forem preenchidos com Trabalhadores.
- As regras do jogo-base dizem para formar a pilha de Recompensas com “2 cartas por jogador, mais 1”, porém não há Cartas de Recompensa suficientes no jogo original para utilizar esta quantidade com seis jogadores. Neste caso, utilize todas as cartas possíveis. Caso sejam utilizadas Cartas de Recompensa adicionais de futuras expansões ou cartas promocionais, siga as regras originais (2 cartas por jogador, mais 1).

TABULEIRO DA PREFEITURA

O novo Tabuleiro da Prefeitura inclui duas novas ações possíveis (*criar Adornos e Ferramentas*), e também três espaços que ativam a atualização dos Aprendizes.

Para criar um Adorno ou Ferramenta, o jogador deve alocar 1 dos seus Trabalhadores sobre qualquer 1 de seus Trabalhadores já alocados na Prefeitura. Um jogador não pode alocar Trabalhadores sobre os Trabalhadores de seus oponentes, nem alocar mais de 2 Trabalhadores em um único espaço da Prefeitura.

- 
- Ao alocar o primeiro Trabalhador sobre um dos espaços da Prefeitura que contém estes ícones, descarte ambos os Aprendizes na coluna mais à esquerda do Tabuleiro Principal e reponha as cartas normalmente. Esse descarte só ocorre após o jogador atual completar todo o seu turno. Toda a Prata que estiver sobre uma Carta de Aprendiz descartada retorna para a reserva
- 



CRIAÇÃO DE ADORNOS



Adornos concedem aos jogadores benefícios imediatos e Pontos de Vitória adicionais ao final da partida. Para criar um Adorno, o jogador deverá seguir as três etapas seguintes:

1. Aloque um dos Trabalhadores de sua reserva sobre um de seus Trabalhadores já alocados na Prefeitura.
2. Pague 2 Pratas ao Posto Fiscal e 3 Pratas à reserva.
3. Selecione 1 dentre as 4 Cartas de Ofício acima do Tabuleiro Principal. Observe que essas cartas são multiúso e, ao criar um Adorno, o jogador utiliza apenas a seção superior de cada carta.



4. Coloque o Adorno recém-criado debaixo de uma de suas Cartas de Construções já finalizadas, deixando somente a seção superior da carta à vista. .

Regra importante: só é possível anexar 1 Adorno a cada Construção. Se o jogador não tiver uma Construção disponível à frente de seu Tabuleiro Individual, não será possível criar um Adorno.

5. Aplique os benefícios (ou penalidades) imediatas do Adorno..
6. Reponha a carta que foi utilizada revelando a carta do topo da pilha de Cartas de Ofícios. Se não houver mais cartas na pilha, nada acontece, pois estas cartas são limitadas

Por exemplo, um jogador acabou de alocar 1 dos seus Trabalhadores sobre um dos seus Trabalhadores já alocados na Prefeitura. Ele paga o custo necessário em Prata e decide criar o Adorno exibido ao lado. Ele coloca o adorno debaixo da Catedral e recebe 3 Argilas da reserva, conforme indicado no Adorno, além de ganhar três PV adicionais ao final da partida.

Após ser colocado em uma Construção, não é permitido mover um Adorno para outra Construção



Efeitos dos Adornos

A maioria dos Adornos concede recursos, faz com que o jogador receba Débitos ou afeta sua Virtude. Porém, alguns efeitos exigem uma explicação mais detalhada:



Ative novamente o efeito imediato da Construção anexa (colocar esta carta em Construções com efeitos de final de jogo não produz resultados).



Liberte todos os seus trabalhadores capturados ou capture trabalhadores.



Descarte todos os Aprendizes do Tabuleiro Principal. Revele 8 novos Aprendizes e, em seguida, contrate 1 sem custos.



Liberte todos os seus Trabalhadores da Prisão.

CRIAÇÃO DE FERRAMENTAS



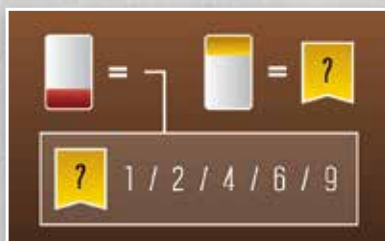
As Ferramentas aprimoram os Aprendizes com novas habilidades e dão Pontos de Vitória adicionais ao final da partida. Para criar uma Ferramenta, o jogador deverá seguir as seguintes etapas:

1. Aloque um Trabalhador de sua reserva sobre um dos Trabalhadores já alocados na Prefeitura, ou aloque um Trabalhador no espaço central do Mercado Negro (*esta ação custa 2 Pratas e 1 Virtude ao invés de alocar um Trabalhador permanentemente na Prefeitura*).
2. Selecione 1 dentre as 4 Cartas de Ofício acima do Tabuleiro Principal. Observe que essas cartas são multiúso e, ao criar uma Ferramenta, o jogador utiliza apenas a seção inferior de cada carta.
3. Coloque a Ferramenta recém-criada debaixo de uma de suas Cartas de Aprendiz, deixando somente a seção inferior da carta à vista.

Regra importante: só é possível anexar 1 Ferramenta em cada Aprendiz. Se o jogador não tiver um Aprendiz disponível à frente de seu Tabuleiro Individual, não será possível criar uma Ferramenta.

4. Reponha a carta que foi utilizada revelando a carta do topo da pilha de Cartas de Ofícios. Se não houver mais cartas na pilha, nada acontece, pois estas cartas são limitadas.

Por exemplo, um jogador acabou de alocar 1 Trabalhador sobre um dos seus Trabalhadores já alocados na Prefeitura. Ele cria a Ferramenta exibida ao lado, colocando-a debaixo do seu Aprendiz Negociante. A partir de agora, uma vez por turno, quando utilizar o Negociante o jogador poderá escolher perder 1 Virtude para obter 1 Mármore. Por ser sua primeira Ferramenta, ele também receberá 1 PV ao final da partida. A parte inferior dos novos Cartões de Referência mostra a pontuação de Aprendizes.



Efeitos das Ferramentas

Anexar Ferramentas a Aprendizizes permite criar uma enorme variedade de combinações notáveis e peculiares. Por esse motivo, é necessário destacar algumas regras importantes:

- Só é possível ativar cada Ferramenta uma vez por turno de jogador ou por Atualização do Mercado Negro.

Por exemplo, não importa quantas vezes o jogador utilizar o Coletor de Débitos em seu turno, ele só receberá 1 Prata por turno (e não por débito quitado).

- Para ativar os efeitos de uma Ferramenta, o jogador deve ser capaz de receber os benefícios da habilidade daquele Aprendiz. Porém, neste caso, o jogador pode decidir aplicar os efeitos de uma Ferramenta antes de aplicar os efeitos de seu Aprendiz.

Por exemplo, se um jogador precisa de 6 Pratas para quitar seu Débito, mas tem apenas 5 Pratas, ele pode ativar a Ferramenta de seu Coletor de Débitos (ganhando 1 Prata), pois isso lhe permitiria pagar o Débito e, assim, ativar a habilidade desse Aprendiz.

Em outras palavras, é possível tratar as Ferramentas como uma recompensa ou desconto, quando possível.

- Após anexar uma Ferramenta a um Aprendiz, não é possível movê-la ou removê-la. Porém, se for necessário descartar um Aprendiz devido a um efeito, sua Ferramenta poderá ser transferida para um de seus outros Aprendizizes. Se por algum motivo particular isso não for possível, o jogador deve descartar a Ferramenta do jogo.



Veja que algumas combinações devem ser evitadas por questões estratégicas. Por exemplo, uma Ferramenta que captura Trabalhadores ao utilizar uma ação não combina com as habilidades dos Escudeiros ou Mascates (a Ferramenta nunca seria ativada, uma vez que suas habilidades são ativadas durante a Atualização do Mercado Negro)

Há mais exemplos de combinações de Ferramentas e Aprendizizes na página seguinte.

EXEMPLOS DE COMBINAÇÕES DE FERRAMENTAS E APRENDIZES

Aqui estão outros exemplos que esclarecem as combinações de Aprendizes e Ferramentas:



Esta Ferramenta nunca é ativada. Ao invés disso, ela dá ao Abade uma Perícia extra de cada tipo (*Carpintaria, Olaria e Alvenaria*). Essas Perícias contam para a finalização de Construções e na pontuação de certas Construções, como a Cabana do Pedreiro e o Dormitório.



Esta Conspiradora dá ao jogador um desconto de 1 Prata ao capturar Trabalhadores. A primeira captura sempre exige o pagamento de 1 Taxa, porém, ele pode utilizar a Prata que receberia da Ferramenta para pagar a exigência de Taxa da primeira captura (*mas somente se ele efetuar uma segunda captura ativando, assim, sua Conspiradora naquele turno*).



Ao alocar um Trabalhador no centro da cidade, a Antagonista sempre age como se tivesse um Trabalhador extra disponível. Por ser uma habilidade passiva, sua Ferramenta é ativada sempre que o jogador utiliza o Centro da Cidade, fazendo com que ele ganhe, assim, uma Carta de Construção.



O Brutamonte dá um desconto de 2 Pratas ao alocar um Artesão. Quando o jogador recebe este benefício, ele também pode capturar imediatamente até 2 Trabalhadores de uma mesma cor (*mas não seu próprio Artesão*) na mesma localidade onde ele alocou seu Artesão (*capturas feitas com esta Ferramenta só podem ser feitas no local onde seu trabalhador estiver localizado*).



Este escudeiro concede 1 Ouro se não houver Trabalhadores na Prisão durante a Ativação do Mercado Negro. Porém, se o jogador tiver apenas 1 Trabalhador na Prisão, esta Ferramenta permite libertar o Prisioneiro, fazendo com que seu Escudeiro receba os benefícios da habilidade de sua Ferramenta.



Cada jogador agora possui 1 Artesão. Para todos os efeitos, ele funciona como qualquer outro Trabalhador. Porém, há algumas regras adicionais para este Trabalhador especial:

- **Ao alocar um Artesão, ele conta como 2 Trabalhadores.** Porém, em turnos subsequentes ele conta como um único Trabalhador.

Por exemplo, se um jogador não tem Trabalhadores na Floresta e aloca seu Artesão ali, ele ganhará 2 Madeiras. Porém, no turno seguinte, se ele alocar um Trabalhador comum na Floresta, ele ainda ganhará somente 2 Madeiras, pois agora seu Artesão conta como um único Trabalhador ao invés de dois, como quando foi alocado.

- **Ao alocar um Artesão, ele pode ignorar a perda de 1 Virtude.**

Por exemplo, se o jogador utilizar seu Artesão no Posto Fiscal, ele perderá somente 1 Virtude, ao invés de 2. Do mesmo modo, se ele utilizar seu Artesão para contratar um Aprendiz que provoca a perda de 1 Virtude, esse efeito será ignorado.

O novo Cartão de Referência traz ambas as habilidades do Artesão.

É possível capturar um Artesão como se fosse um Trabalhador comum. Ele também vale somente 1 Prata ao ser enviado para a Prisão, e conta como um único Trabalhador enquanto estiver preso. Normalmente, como regra geral, qualquer ação que afeta um Trabalhador comum também afeta o Artesão da mesma maneira.

Não é permitido alocar um Artesão na Prefeitura.



= Qualquer Trabalhador (comum ou Artesão)



= Artesão

PONTUAÇÃO FINAL

A partida termina do mesmo modo que no jogo original, e os jogadores podem utilizar o Bloco de Folhas de Pontuação para somar seus pontos. Além dos itens de pontuação original, os jogadores também ganham Pontos de Vitória por seus Adornos e Ferramentas.



Adornos dão Pontos de Vitória conforme indicado no canto superior direito de cada carta. Cada Ferramenta adquirida pelo jogador concede uma quantidade maior de Pontos de Vitória. *Por exemplo, conforme mostrado no Cartão de Referência reproduzido ao lado, se um jogador possui 3 Ferramentas, ele ganha 4 Pontos de Vitória; se possui 5 Ferramentas, ele ganha um total de 9 PV.*

VARIANTE DE JOGO SOLO

Siga a preparação da Variante Solo para Arquitetos do Reino Ocidental descrita no manual original com as etapas adicionais descritas na página 3 deste manual.

Seu oponente joga exatamente da mesma maneira que no jogo original, com uma exceção: sempre que ele aloca um Trabalhador na Prefeitura, ela não apenas segue as etapas descritas em sua Carta de Tramas, como também cria 1 Adorno. Observe que ele faz isso alocando somente 1 Trabalhador, e nunca sobrepõe Trabalhadores na Prefeitura.

Ao criar Adornos, eles não são afetados por quaisquer benefícios (ou penalidades) imediatos das cartas, e se beneficiam somente dos Pontos de Vitória dados pelos Adornos. Simplesmente pegue a carta e coloque-a com a face voltada para cima perto do Tabuleiro de seu oponente para fins de contagem de pontos ao final da partida.

Seu oponente sempre criará o Adorno, dentre aqueles disponíveis, com o maior valor de Pontos de Vitória assinalado no canto superior direito da carta. Se houver mais de uma carta com o mesmo valor de Pontos de Vitória, embaralhe essas cartas e entregue uma para seu oponente aleatoriamente. Devolva as cartas restantes para a fileira com as faces reveladas. Em seguida, revele a carta do topo da Pilha de Cartas de Ofício para substituir a carta utilizada.

Além dos itens da pontuação original, seu oponente também marca Pontos de Vitória para todos os Adornos criados.



Abade - Ganhe 1 Prata ao alocar um Trabalhador no Depósito Real..



Antagonista - Ao utilizar o Centro da Cidade, trate esse local como se tivesse um Trabalhador extra ali.



Executor - Ganhe os itens indicados ao enviar Trabalhadores para a Prisão

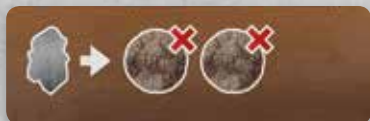


Vigia - Ao utilizar o Quartel, trate esse local como se tivesse um Trabalhador extra ali.



Brutamonte - Melhore as habilidades do seu Artesão. Ele também tem 2 Perícias, em vez de 1.

Habilidades do Brutamonte



Seu Artesão sempre tem desconto de 2 Pratas quando alocado em uma única ação no turno. *Por exemplo, essa habilidade pode dar um desconto na contratação de um Aprendiz, ao visitar o Mercado Negro ou utilizar a habilidade do Mercador no Depósito Real.*



Seu Artesão captura todos os Trabalhadores de uma mesma cor na localidade onde está Alocado. O jogador pode utilizar esta habilidade para capturar seus próprios Trabalhadores, mas não pode utilizá-la para capturar seu próprio Artesão.



Seu Artesão é solto da Prisão durante cada Ativação do Mercado Negro.

PODERES VARIÁVEIS DOS JOGADORES



Valério

Inicia a partida sem Trabalhadores na Prisão, sem Prata, 12 de Virtude, 1 Ferramenta (*escolhida dentre aquelas disponíveis após a seleção das Cartas de Construção*) e 1 Débito. Seu Artesão conta como 2 Trabalhadores ao ser alocado.



Gisela

Inicia a partida sem Trabalhadores na Prisão, 2 Pratas e 13 de Virtude. Sempre que criar uma Ferramenta, ela ganha imediatamente o benefício indicado na seção de Adorno da Carta de Ofícios antes de anexá-la a um Aprendiz.

NOVAS CONSTRUÇÕES

Arco Triunfal - Ganhe 2 Débitos.

Caserna - Ganhe 1 Ferramenta sem custo.

Galeria - Ganhe 1 Adorno sem custo.

Paróquia - Ganhe 1 Projeto de Construção por nível de trabalho avançado na Catedral.

Pátio - Ganhe 1 Pedra, 1 Madeira e 1 Argila.

Pilar - Todos os jogadores recebem 3 Pratas.

Academia - Ganhe 1 PV por Ferramenta.

Adega - Ganhe 1 PV por Adorno.

Arcadas - Ganhe 1 Virtude por Adorno.

Armazém - Ganhe 1 Virtude por cada conjunto de 3 Perícias distintas (*carpinteiro, oleiro, pedreiro*).

Dormitório - Ganhe 2 PV por cada conjunto de 3 Perícias distintas (*carpinteiro, oleiro, pedreiro*).

Sala de Reuniões - Ganhe 1 Virtude por cada Ferramenta.

