



MARAVILHAS DO MUNDO

ARQUITETOS DO REINO OCCIDENTAL

GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRATION – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAPHIC DESIGN & LAYOUTS – SHEM PHILLIPS

COPYRIGHT 2021 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

INTRODUÇÃO

Em Arquitetos do Reino Ocidental: Era das Maravilhas, construtores de terras longínquas viajaram para participar da última empreitada do Rei: cinco gloriosos monumentos para embelezar a cidade. Contudo, não é qualquer arquiteto que pode ser agraciado com tal projeto. Apenas aqueles que tenham influência e uma reputação ilibada poderão receber esta grande honra. Você irá acompanhar a Princesa enquanto ela inspeciona os projetos ou tentará obter o suporte do elusivo Especulador?

COMPONENTES



12 Cartas de Recompensa
(marcadas com )



24 Aprendizes
(marcados com )



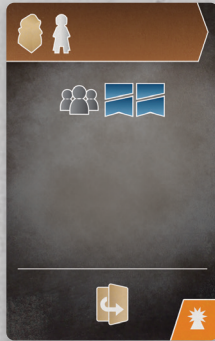
5 Maravilhas



24 Construções
(marcadas com )



24 Cartas de Trama
(para a partida solo)



1 Carta de Trama
(para a Saga do Tomo)

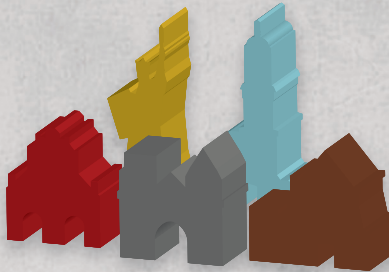
1 Tabuleiro de Influência



1 Princesa



1 Especulador



5 Marcadores de Maravilhas



7 Cartas de Contribuição /
Consequência



1 Marcador de Recurso
(para a partida solo)



6 Marcadores de jogadores

PREPARAÇÃO

Prepare o jogo conforme descrito no manual do jogo base, com as seguintes alterações:

1. Posicione o Tabuleiro de Influência no lado direito do Tabuleiro Principal.
2. Quando preparar os Aprendizes, Construções e Cartas de Recompensa, embaralhe as cartas desta expansão nos respectivos montes. O baralho de compra de Aprendizes deve ficar, agora, no canto inferior direito do Tabuleiro de Influência. Quando revelar Aprendizes, 2 cartas adicionais devem ser posicionadas, com a frente para cima, nos espaços indicados do Tabuleiro de Influência (*agora existem sempre 10 aprendizes revelados disponíveis*). No lugar de remover Cartas de Recompensa de acordo com a quantidade de jogadores, agora todas as Cartas de Recompensa disponíveis são posicionadas em seus espaços no Tabuleiro Principal.
3. Agora existem mais 6 Tabuleiros de Jogador disponíveis. Quando usar a preparação aleatória, o jogador com a maior Virtude torna-se o jogador inicial. Em caso de empate, o jogador empatado com a maior Influência é o primeiro. Cada jogador posiciona seu Marcador adicional no espaço indicado da Trilha de Influência (*zero, a menos que esteja indicado de outra forma no Tabuleiro do Jogador*).
4. Na ordem reversa de turno, cada jogador contrata (*sem custo*), 1 Aprendiz dentre os 10 revelados. Uma vez que todos tenham escolhido seu Aprendiz inicial, escorregue todos os Aprendizes restantes para a esquerda e revele novos Aprendizes para completar os espaços vazios. Isto deve ser feito antes dos jogadores escolherem as Construções.
5. Posicione as 5 Cartas de Maravilhas, junto com os respectivos Marcadores de Maravilha, ao lado do Tabuleiro Principal.
6. Embaralhe as Cartas de Contribuição / Consequência, formando um monte com o lado “Contribuição” voltado para cima, no espaço indicado, no topo do Tabuleiro de Influência. Revele a carta superior deste monte e a coloque, com o lado “Consequência” voltado para cima, no espaço vazio abaixo da imagem da Princesa e do Especulador. Posicione a Princesa no local indicado na direita da Carta de Consequência, e o Especulador no local da Esquerda.





Os jogadores não terão que manter o controle apenas de sua Virtude, mas agora, também na sua Influência. Os jogadores podem receber influência de diversas formas, e podem gastá-la para construir as Maravilhas, para evitar gastar prata ou mesmo, perder Virtude. Ao final do jogo, o jogador com mais Influência será recompensado com 4 Ouros. Sempre que os jogadores ganharem Influência , ele devem mover seu Marcador para cima na Trilha de Influência. Da mesma forma, ele se move para baixo quando os jogadores gastam Influência . Nenhum jogador pode ter mais que 12 Influências ou menos que 0 Influências.



Existem 2 espaços na Trilha de Influência que imediatamente recompensam os jogadores com uma carta do topo do Monte de Compras de Construções. Eles podem ser acionados diversas vezes durante a partida por cada jogador (*sempre que o Marcador do jogador se mover para cima, do 4 para o 5 ou do 8 para o 9*).

Por exemplo, se o jogador vermelho receber 1 influência, ele moveria seu marcador um espaço para cima e ganharia 1 Construção.



A qualquer momento do jogo, os jogadores podem escolher perder 2 Influências no lugar de gastar até 2 pratas (mas não Taxas), ou para evitar perder 1 Virtude. Eles podem, também, escolher perder 4 Influências no lugar de gastar 1 Ouro ou 1 Mármore. Um jogador pode fazer isto diversas vezes no mesmo turno. Os jogadores são lembrados desta habilidade pela iconografia acima do monte de compra de Aprendiz, no Tabuleiro de Influência.

Por exemplo, quando posicionar um Trabalhador no espaço central do Mercado Negro, o jogador vermelho pode escolher perder um total de 4 Influências para evitar perder 1 Virtude e 2 Pratas.

Estas habilidades não podem ser usadas para realizar Contribuições (veja a seguir), já que elas exigem que os jogadores posicionem recursos físicos de seus estoques pessoais. A perda de 2 Influências para evitar gastar 2 Pratas pode ser usada ao longo de 2 ações (como, por exemplo, usar o Mercador no Depósito Real para fazer múltiplas trocas, com cada troca exigindo uma única Prata).

A PRINCESA E O ESPECULADOR

A despeito de seus métodos contrastantes, a Princesa e o Empreiteiro são as melhores fontes de Influência na cidade.



Sempre que um jogador posicionar um Trabalhador no mesmo local da Princesa, ele pode fazer 1 Contribuição. Isto pode ser feito a qualquer momento de seu turno, mas não durante a resolução de uma ação. Também, sempre que um jogador capturar qualquer quantidade de Trabalhadores dos oponentes, provenientes do local da Princesa, ele perde exatamente 1 Virtude.



Sempre que um jogador posicionar um Trabalhador no mesmo local do Especulador, ele recebe 1 Influência. Ele pode ser ganho a qualquer momento de seu turno, mas não durante a resolução de uma ação. Também, sempre que um jogador capturar qualquer quantidade de Trabalhadores dos oponentes, provenientes do local do Especulador, ele ganha exatamente 1 Virtude.

CONTRIBUIÇÕES



Um jogador pode fazer uma única Contribuição sempre que posicionar um Trabalhador no local da Princesa. Os jogadores podem contribuir coletivamente com 1 recurso de cada tipo para a construção das Maravilhas. Uma vez que um recurso específico tenha sido posicionado na Carta de Contribuição atual, o mesmo tipo não pode ser posicionado novamente (*até que uma Atualização do Mercado Negro ocorra*). Para realizar uma Contribuição, o jogador deve posicionar um recurso de seu estoque pessoal, sobre a Carta de Contribuição. O jogador recebe, imediatamente, as recompensas mostradas abaixo do recurso posicionado.



Por exemplo, podemos ver que Argila, Pedra e Ouro já foram posicionados nesta carta. Desta forma, os jogadores só podem contribuir com Madeira para receber 2 Influências, ou Mármore, para receber 2 Influências e 1 Carta de Recompensa.

ATUALIZAÇÃO DO MERCADO NEGRO

A Atualização do Mercado Negro pode agora também ser acionada, caso existam 5 recursos posicionados na Carta de Contribuição. Independente de como é acionada a Atualização do Mercado Negro, os jogadores devem resolver cada passo, na seguinte ordem:

1. **Todos os trabalhadores presentes no Mercado Negro são levados diretamente para a Prisão.**
2. **A carta superior do monte de Cartas de Contrabando Pequenas (esquerda) é virada para baixo e posicionada no topo de monte de Cartas de Contrabando Grandes (direita).** Caso não existam mais Cartas de Contrabando Pequenas no monte para serem viradas, pegue todas as Cartas de Contrabando Grandes, embaralhe-as e forme um novo monte de Cartas de Contrabando Pequenas.
3. Jogadores que possuam o **Garoto de Rua ou a Aristocrata** podem resolver seus efeitos.
4. Todos os jogadores com 1 ou mais Trabalhadores no **local do Especulador** seguem os passos delineados na Carta de Consequência atualmente revelada (*recebendo um Débito ou Influência ou perda de Virtude e com todos os Trabalhadores naquele local sendo enviados para a Prisão*).
5. O jogador (ou jogadores) com a maior quantidade de Trabalhadores no **local da Princesa** recebe a recompensa indicada na Carta de consequência atualmente revelada. Caso nenhum jogador possua nenhum trabalhador neste local, ninguém recebe a recompensa. Caso múltiplos jogadores estejam empatados na maioria, eles recebem suas recompensas na ordem de turno, seguindo sentido horário a partir do jogador que acionou a atualização.
6. **Todos os recursos atualmente na Carta de Contribuição são movidas para a Maravilha correspondente** (*Argila é posicionada na Maravilha de Argila, Madeira, na de Madeira e assim por diante*). Se uma Maravilha já foi finalizada, o recurso correspondente deve ser simplesmente retornado para o estoque comum.
7. **Vire a Carta de Contribuição superior**, posicionando-a, com o lado “Consequência” voltado para cima, no topo de quaisquer Cartas de Consequência anteriores. Caso não existam mais cartas remanescentes no monte de Cartas de Contribuição para serem viradas durante a Atualização, embaralhe todas as Cartas de Consequência / Contribuição juntas, reiniciando ambos os montes como na preparação.
8. **Mova o Especulador e a Princesa** para seus novos locais, conforme indicado na Carta de Consequência atualmente aberta.
9. Jogadores que possuam qualquer **Aprendiz com efeitos baseados na Atualização do Mercado Negro** podem realizar suas ações na ordem que quiserem. *Lembre-se que o Garoto de Rua e a Aristocrata já foram resolvidos no passo 3.*
10. **Todos os jogadores que possuem 3 ou mais trabalhadores na Prisão perdem 1 Virtude.**
11. **O(s) jogador(es) com mais Trabalhadores na Prisão recebe(m) 1 Carta de Débito**, que deve ser colocada com a face “não quitada” na frente deste(s) jogador(es). Caso nenhum jogador possua quaisquer Trabalhadores na prisão, nenhum recebe a Carta de Débito.

CONSTRUINDO MARAVILHAS

Para todos os fins e propósitos, Maravilhas são Construções. No lugar de finalizar uma Construção da sua mão na Prefeitura, os jogadores podem completar uma Maravilha. Cada Maravilha está associada a um dos cinco recursos do jogo. Recomendamos deixar as Maravilhas e seus Marcadores ao longo da borda do tabuleiro principal na ordem mostrada abaixo (da maior Influência para a menor).

Cada Maravilha requer uma quantidade de recursos, Influência e Taxas a serem gastas. Conforme mostrado no passo 6 da página anterior, todos os recursos provenientes de Cartas de Contribuição são movidos para as Maravilhas durante cada Atualização do Mercado Negro. Cada recurso posicionado em uma Maravilha reduz seu custo em recursos em uma unidade.

Por exemplo, a Maravilha de pedras requer 5 Influências e 3 Taxas. Ela também exige 14 pedras. Contudo, se já existem 3 pedras naquela Maravilha, provenientes de Contribuições, ela custará apenas 11 pedras para ser construída.

Maravilhas construídas devem ser posicionadas na frente dos jogadores que as construíram, juntamente com outras Construções que eles possuam. Quaisquer recursos nas Maravilhas são retornados para o suprimento comum. Todas as Maravilhas trazem, imediatamente, 2 Virtudes. Após fazer isto, o jogador deve posicionar o Marcador da Maravilha correspondente em um dos seguintes locais: Depósito Real, Centro da Cidade, Oficina, Prateiro, Pedreira, Floresta ou Quartel. Ele não pode ser posicionado nas Minas, Prefeitura, Mercado Negro ou Posto Fiscal. Não pode existir mais de 1 Marcador de Maravilha em cada local.



VISITANDO MARAVILHAS

Maravilhas construídas dão a seus donos um benefício adicional em seus locais. Sempre que um jogador posicionar um Trabalhador no mesmo local que uma de suas Maravilhas pode agir como se tivesse 1 Trabalhador adicional lá ou receber 1 Influência. Não existem benefícios ou efeitos negativos quando posicionar Trabalhadores em locais com Maravilhas de oponentes.

Quando resolver os locais da Princesa e do Especulador durante a Atualização do Mercado Negro, as Maravilhas não contam como Trabalhadores adicionais.



PONTUAÇÃO DE FINAL DE JOGO

A partida termina da mesma forma que no jogo original. Após todos os jogadores terem resolvido quaisquer perdas de Virtude de final de jogo (*potencialmente perdendo Influência no lugar de Virtude*), **o jogador com mais Influência recebe 4 Ouros do suprimento comum**. No caso de empate, os jogadores empatados dividem 4 Ouros entre eles, da melhor forma possível. Quando calcular Pontos de Vitória das Construções, os jogadores devem lembrar de incluir quaisquer Maravilhas que tenham construído.

VARIANTE SOLO: PREPARAÇÃO

Era das Maravilhas inclui uma variante completamente solo para Arquitetos do Reino Ocidental. Para sua preparação, monte o jogo como em uma partida com apenas 2 jogadores, com os seguintes ajustes:

1. No lugar de 1 tabuleiro do jogador, entregue a seu oponente 1 dos novos Tabuleiros IA. Eles são impressos em ambos os lados, oferecendo 6 oponentes únicos com os quais competir. Escolha uma cor para ele e entregue 20 Trabalhadores e 3 Marcadores para sua Virtude, Catedral e “Influência”. Observe a Virtude e Influência iniciais dele no Tabuleiro IA. Posicione o Marcador de Recurso IA no espaço mais à esquerda da Trilha de Recurso.

Não entregue nenhuma Prata, Construções ou Aprendizes para eles.

2. Separe as Cartas de Trama Iniciais (*títulos marrons*) das Cartas de Trama Futuras (*títulos pretos*). Caso não esteja usando a expansão da Era dos Artesãos, tenha certeza de remover as 2 Cartas de Trama associadas a ela, marcadas com  em seu canto inferior direito. Embaralhe as Cartas de Trama Iniciais e forme um monte de compra ao lado do Tabuleiro IA. Embaralhe as Cartas de Trama Futuras e forme um baralho de compra ao lado da área de jogo. Você só comprará cartas desta baralho quando for instruído a fazê-lo.
3. Para esta variante é recomendada a utilização da preparação aleatória. Tenha certeza de fazer a compra dos Aprendizizes iniciais. Em seguida, entregue 5 Construções para você. Escolha 3 para manter e descarte as outras 2.

VARIANTE SOLO: CARTAS DE TRAMA

Você sempre realiza seu turno primeiro, seguido de seu oponente. Seus turnos funcionam da mesma forma que no jogo normal. Os turnos de seu oponente operam de forma diferente. No turno dele, revele a carta do topo do monte de compra de Cartas de Trama. Caso o monte de compra acabe, embaralhe todos os descartes para formar um novo monte de compra. Ele sempre tentará posicionar um único Trabalhador no turno dele. Algumas Cartas de Trama mostram apenas uma opção, ao passo que outras possuem 2 possibilidades de local além de outras opções a serem resolvidas. Caso uma Carta de Trama possua 2 locais, a IA colocará seu Trabalhador no primeiro deles, mas apenas se a condição (*em vermelho*) for verdadeira. Caso seja falsa, ela colocará seu Trabalhador no local mais abaixo mostrado.



Por exemplo, a IA quer posicionar um Trabalhador no Quartel, mas apenas se ele possuir pelo menos 2 de seus próprios trabalhadores na Prisão. Caso isto não seja verdadeiro, no lugar disto, ela irá posicionar um Trabalhador no Mercado Negro. Esta parte possui 3 opções. Ela sempre realizará a ação mais acima disponível, entre as listadas.

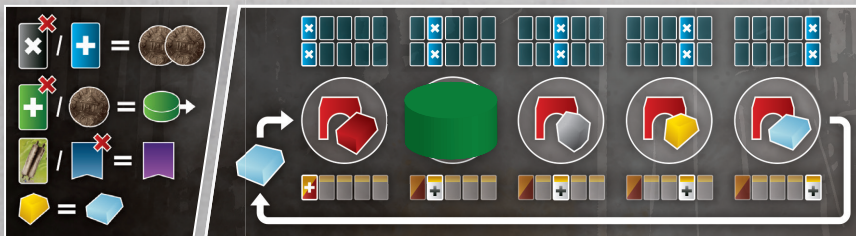


- A IA sempre recebe 1 Influência quando posicionar um Trabalhador no local do Especulador, mas apenas Contribui no local da Princesa caso seja instruído desta forma.
- *Caso especificamente instruído a posicionar um Trabalhador no local da Princesa, ele faz apenas uma única Contribuição (ele não realiza nenhuma outra ação associada a este local).* Ele sempre recebe a Influência e a Virtude indicadas quando faz Contribuições.
- A IA sempre perde/ganha Virtude quando captura Trabalhadores oponentes dos locais da Princesa / Especulador (*como outro jogador faria*).

VARIANTE SOLO: TRILHA DE RECURSO

A Trilha de Recurso comanda uma série de decisões da IA e, vagarosamente, acumula Mármore para a pontuação de final de jogo e construção de Maravilhas. **Sempre que a IA for instruída a ganhar Prata, no lugar disto mova o Marcador de Recurso 1 espaço para a direita (1 espaço por Prata).** Caso se mova a partir do espaço mais a direita, ele retorna para o espaço mais a esquerda e a IA recebe 1 Mármore do suprimento comum.

A IA nunca gasta recursos, exceto gastar Mármore na construção de Maravilhas. Caso ele seja alguma vez instruída a fazer uma Contribuição ou adicionar Taxas ao Posto Fiscal, estes recursos vem sempre do suprimento comum.



A Trilha de Recurso também determina quais Aprendizizes, Contribuições, Maravilhas e Adornos (*Era dos Artesãos*) a IA irá realizar quando instruída a fazê-lo. Note que o espaço mais a esquerda para Adornos será o Monte de Compras (*retire uma carta aleatoriamente do topo*).

- Caso a IA for instruída a destruir um Débito que ela não possua, ou receber um Aprendiz, ela recebe ela recebe 2 pratas no lugar. No lugar (*movendo o Marcador de Recurso 2 espaços ao longo da Trilha de Recurso*).
- Caso ela seja instruída a adicionar uma Carta de Trama Futura ao seu monte de descarte, mas o monte de compra de Tramas Futuras esteja vazio, ou caso ela ganhe uma Prata por qualquer razão, no lugar disto, ela move o Marcador de Recurso 1 espaço ao longo da Trilha de Recurso.
- Sempre que ela for ganhar uma Carta de Recompensa, ou Influência quando estiver no topo da Trilha de Influência, ela ganha 1 Virtude no lugar.
- Sempre que ela for instruída a ganhar 1 Ouro, ela recebe 1 Mármore no lugar.



A IA sempre pode acessar o Mercado Negro e trabalhar na Catedral, independente de sua posição na Trilha da Virtude.



Caso a IA tenha a chance de escolher entre 2 opções para a recompensa da Princesa, ela primeiro tentará a opção da esquerda. Caso não seja possível, ela irá para a opção da direita.



Existem 4 **Construções “Mercado”**, as quais pontuam PVs adicionais por ter a maior quantidade de um recurso específico ao fim da partida. Como a IA não coleta recursos, os jogadores devem comparar seus próprios recursos contra a Influência da IA ao final da partida.

VARIANTE SOLO: CONSTRUINDO MARAVILHAS



Para construir uma Maravilha, a IA deve gastar uma quantidade de Influência e Mármore. A soma de ambos deve ser igual a 10. A Influência que ela gasta é a mesma que um jogador gastaria (*impresso na maravilha*). A diferença para o valor 10 é pago em Mármore.

Caso a IA possa pagar por mais de 1 Maravilha disponível, ela usará sua Trilha de Recurso para determinar qual Maravilha ela irá construir. A Maravilha deve corresponder ao tipo de Recurso: *por exemplo, o espaço mais a esquerda mostra Argila, logo, ela deve construir a Maravilha de Argila*. Caso esta Maravilha não esteja disponível ou ela não possa pagar por ela, ela segue para a próxima Maravilha a direita na trilha, seguindo do final da trilha para a Maravilha de Argila, caso necessário.

A Influência é gasta movendo o Marcador do Jogador para baixo na Trilha de Influência e o Mármore é gasto do seu estoque pessoal, sendo devolvido ao suprimento comum. A IA não ganha nenhum desconto por Contribuições já efetuadas na Maravilha. Também adicione a Taxa indicada na Maravilha ao Posto Fiscal, *proveniente do suprimento comum*.

Após construir uma Maravilha, a IA recebe, imediatamente, 2 Virtudes. Posicione a Maravilha ao longo do Tabuleiro do Jogador da IA. Pegue o Marcador de Maravilha correspondente e posicione-o no local escolhido por ela, seguindo a lista de prioridade na base de seu Tabuleiro do Jogador. **Quando posicionar Trabalhadores nos espaços contendo Maravilhas suas já Construídas, a IA ganha apenas o benefício à esquerda da Carta da Maravilha correspondente** (*agindo como se tivesse um Trabalhador adicional neste local*).

Por exemplo, a IA revelou sua Carta de Trama Inicial da Prefeitura. Após posicionar um Trabalhador na Prefeitura, ela tenta construir uma Maravilha. Ela possui 6 Influências e 5 Mármore. Com isto, ela pode construir tanto a Maravilha de Madeira quando a de Pedra. Seu Marcador de Recurso está atualmente no espaço de Madeira, logo é esta Maravilha que ela construirá. Ela paga 6 Influências e 4 Mármore para o estoque (soma 10) e coloca 4 Taxas no Posto Fiscal, ganhado 2 Virtudes. Sua primeira prioridade de posicionamento é no Centro da Cidade (1), contudo, já existe uma Maravilha lá. Desta forma ela posiciona o Marcador de Maravilha na sua próxima prioridade, o Prateiro (2).

PREFEITURA

6

4

10

?

+

10

?

+

10

?

12

6

4

10

+

10

?

14

5

3

11

+

10

?

3

1

2

4

5

MINAS / DEPÓSITO REAL / CENTRO DA CIDADE / FLORESTA / PEDREIRA / PRATEIRO / QUARTEL / OFICINA

No exemplo acima, caso ela não pudesse construir uma Maravilha, ela iria, no lugar disto, trabalhar na Catedral. Caso isto também não fosse possível, ela iria receber 4 Mármore.

VARIANTE SOLO: CAPTURAR E AÇÕES DO QUARTEL

Para cada ação de captura, a IA captura um grupo de Trabalhadores oponentes *(de 1 jogador) de um único local*. Com diversas ações de captura, ela pode capturar em múltiplos locais *(ela não está limitada como um jogador humano)*. Ela sempre objetiva o local com a maior quantidade de Trabalhadores. Em caso de empate, ela segue a ordem de prioridade ao longo da parte inferior de seu Tabuleiro do Jogador. Independente de quantas capturas ela pode realizar, ela apenas adiciona 1 Prata ao Posto Fiscal.

Por exemplo, a IA tem 3 Capturas para realizar. Existem Trabalhadores oponentes no Centro da Cidade, na Pedreira, no Prateiro e nas Minas. A Princesa também se encontra no Prateiro, logo é lá que será realizada a primeira Captura. Em seguida ela capturará nas Minas, seguido do Centro da Cidade.



➔ MAIS TRABALHADORES (PRINCESA / MINAS / DEPÓSITO REAL / CENTRO DA CIDADE / FLORESTA / PEDREIRA / PRATEIRO / QUARTEL / OFICINA)

Caso esteja usando a IA com mais do que 1 jogador humano, ela ainda irá alvejar grupos individuais com a maior quantidade de Trabalhadores *(e não necessariamente locais com a maior quantidade de Trabalhadores oponentes)*. No caso raro de que a IA esteja focando em um local onde 2 ou mais jogadores possuem uma quantidade idêntica de Trabalhadores, porém a IA não possui ações de captura suficientes para todos, o que ela fará será exatamente a captura de todos.

Por exemplo, caso ela possua apenas 1 ação de captura e 2 jogadores possuam, ambos, 4 Trabalhadores na Floresta (ambos sendo “a maior quantidade”). Neste caso ela capturará todos os 8 Trabalhadores com sua única ação.

Quando realizar ações no Quartel, a IA sempre tentará completar a ação mais acima de seu Tabuleiro do Jogador antes de se mover para a próxima. As 2 ações mais abaixo podem ser realizadas múltiplas vezes, caso ela possua ações suficientes para isto. Contudo, ela não se move para a ação 5 caso ela ainda possua mais Débitos para virar.

Por exemplo, a IA possui 4 ações para realizar e 3 Débitos não quitados. Ela não possui nenhum Trabalhador na Prisão, nenhum Trabalhador Capturado e nenhum de seus Trabalhadores foi capturado por outros jogadores. Desta forma, ela irá virar todos seus 3 Débitos (adicionando 9 Taxas e ganhando 3 de Virtude) e, em seguida, com sua quarta ação, receber 1 Carta de Trama Futura.

PRIORIDADE DE AÇÕES NO QUARTEL



POR



VARIANTE SOLO: ICONOGRAFIA



Foco - Veja o Tabuleiro da IA para instruções.



Posicione um Trabalhador no local da Princesa.



Mova-se 1 nível acima na Catedral e receba 1 Virtude (*no lugar de uma Carta de Recompensa*).



Receba 1 Carta de Trama Futura, adicionando-a ao monte de descarte da IA.



Revele e resolva a próxima Carta de Trama.



Retorne todas as Taxas para o suprimento comum e receba a mesma quantidade de Prata.



Remova 2 Aprendizes. A posição do Marcador de Recurso indica quais cartas devem ser removidas.



Contribua. A IA sempre irá contribuir usando recursos do suprimento comum. A posição do Marcador de Recurso indica qual recurso será contribuído. Caso bloqueado, ela escolhe o próximo recurso a direita e assim por diante, retornando para Argila caso necessário.



Receba 1 Adorno (*Era dos Artesãos*). A posição do Marcador de Recurso indica qual carta é coletada. Observação: diferente da variante solo original, a IA não ganha um Adorno cada vez que ela posiciona um Trabalhador na Prefeitura. Ela ignora todos os efeitos imediatos do Adorno.

Posicione 1 Trabalhador no local indicado, se:



Existirem 3 ou 4 Trabalhadores de um único oponente em qualquer local.



Existirem pelo menos 4 ou 8 Taxas no Posto Fiscal.



A IA possuir qualquer quantidade de Trabalhadores capturados.



A IA possuir pelo menos 2 de seus Trabalhadores na Prisão.



A IA possuir mais Trabalhadores que qualquer outro jogador no local da Princesa.



A IA puder construir com sucesso uma Maravilha ou trabalhar na Catedral.



A IA puder trabalhar na Catedral e possua 9 ou menos Virtudes.



A IA puder trabalhar na Catedral e não possuir nenhuma carta restante no monte de Cartas de Trama Futuras.



A IA possuir 5 ou menos Influências.



A IA puder empilhar um Trabalhador na Prefeitura (*Era dos Artesãos*).

VARIANTE SOLO: Oponentes IA



Aristocrata

Foco: Local da Princesa. Faz uma constribuição e recebe uma Carta de Trama Futura.

Poder: Requer 2 Mármore a menos para construir cada Maravilha.



Executor

Foco: Centro da Cidade. Envia Trabalhadores capturados para a Prisão ou adiciona 1 Taxa e faz 1 captura por Trabalhador.

Poder: Recebe 1 Mármore quando envia Trabalhadores capturados para a Prisão.



Ilusionista

Foco: Mercado Negro

Poder: Não perde Virtude quando posicionar Trabalhadores no Mercado Negro.



Intrumetida

Foco: Oficina. Remove 2 Aprendizes, recebe 2 Taxas e recebe 2 Cartas de Trama Futuras.

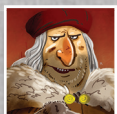
Poder: Faz 1 captura após construir 1 Maravilha ou avança o trabalho na Catedral.



Benfeitor

Foco: Depósito Real. Recebe 1 Mármore para cada 2 Trabalhadores ou recebe 1 Virtude com apenas 1 Trabalhador.

Poder: Recebe 1 Influência quando posiciona Trabalhadores no Depósito Real.



Mascate

Foco: Prateiro. Recebe 1 Prata, mais 1 Prata adicional por Trabalhador.

Poder: Recebe 1 Influência e 2 Pratas a cada Atualização do Mercado Negro.

VARIANTES SOLO E COOPERATIVAS: PONTUAÇÃO

Solo: A IA recebe PVs pelas suas Maravilhas, trabalho na Catedral, Virtude e Mármore. Ela também perde PVs por Débitos não quitados e Trabalhadores na Prisão, como os jogadores humanos. Caso utilize a Era dos Artesãos, ela também recebe PVs pelos seus Adornos.

Cooperativo: Ao final da partida, o jogador com a maior Influência recebe apenas 4 PVs caso ele possua mais do que 8 Influências.

NOVOS APRENDIZES E CONSTRUÇÕES

Aristocrata

Receba a quantidade indicada de recursos caso você possua pelo menos 1 Trabalhador no local da Princesa durante cada Atualização do Mercado Negro.

Patrono

Como uma ação do Depósito Real, você pode gastar 1 Pedra, Madeira ou Argila para receber 1 Influência.

Charlatão

Você sempre pode perder 1 Influência para ignorar gastar 1 do recurso indicado, para quaisquer propósitos. Isto pode ser feito diversas vezes no mesmo turno.

Cavaleiro / Diplomata

Receba 1 Influência quando posicionar um Trabalhador no local indicado.

Financiadora / Latoeiro

Como uma ação do Depósito Real, você pode gastar 1 o recurso à esquerda para receber o na direita.

Oficial

Receba a recompensa indicada quando fizer uma construção *(incluindo Maravilhas)*.

Escroque

Sempre que ganhar 1 Débito, também ganhe 1 Influência.

Garoto de Rua

Receba os recursos indicados se você possuir pelo menos 1 Trabalhador no local do Especulador durante cada Atualização do Mercado Negro.

Arena, Banhos, Corte, Púlpito, Calabouço

Receba imediatamente a recompensa ou ação indicada.

Monastério

Receba imediatamente 1 Influência para cada nível que você tenha trabalhado na Catedral.

Abadia, Estúdio

Todos os jogadores recebem, imediatamente, a recompensa indicada *(Trabalhadores livres da Prisão ou 1 Construção)*.

Carpintaria, Olaria, Guilda dos Oleiros

Receba 1 Virtude ao final do jogo para cada Aprendiz que você possua e que tenha a habilidade correspondente.

Fortificação

Liberte todos os seus Trabalhadores da Prisão ao final da partida.

Depósito, Cadeia, Pousada, Moinho, Casa da Moeda, Teatro

Posicione imediatamente um Trabalhador no local indicado e resolva este local normalmente.

Casa de Campo, Mansão, Posto Avançado, Tesouro, Muro

Receba Virtude ou PVs no final da partida, de acordo com as condições indicadas *(o Muro seria por cada par de Construções e níveis na Catedral)*.

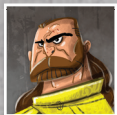
Escola

Remova imediatamente os 8 Aprendizes mais a esquerda do tabuleiro principal, mova os 2 restantes para a esquerda e preencha os espaços vazios, contratando qualquer aprendiz disponível, gratuitamente.

NOVOS TABULEIROS DO JOGADOR



Arnulf começa a partida com 3 Trabalhadores na Prisão, 4 Pratas, 6 Virtudes, 0 Influência e 3 Argilas. Ele também conta a Princesa como se fosse um Trabalhador seu quando posiciona Trabalhadores no local da Princesa.



Charles começa a partida sem nenhum Trabalhador na Prisão, 3 Pratas, 8 Virtudes, 3 Influências e 2 Madeiras. Ele também recebe 1 Prata cada vez que posicionar 1 Trabalhador no local do Especulador.



Clotilde começa a partida sem nenhum Trabalhador na Prisão, 0 Pratas, 13 Virtudes, 1 Influência e 1 Débito. Ela também recebe 1 Argila cada vez que perde 1 Virtude.



Isabelle começa a partida com 5 Trabalhadores na Prisão, 7 Pratas, 4 Virtudes, 2 Influências e 3 Construção. Ela também recebe 1 Mármore cada vez que ganha 1 Aprendiz (*incluindo durante a distribuição inicial*).



Louis começa a partida com 13 Trabalhadores na Prisão, 11 Pratas, 2 Virtudes, 2 Influências e 1 Ouro. Ele sempre pode gastar 2 Pratas para ignorar a perda de Influência. Adicionalmente, ele sempre pode trabalhar na Catedral, independente de sua Virtude.



Zesiro começa a partida sem nenhum Trabalhador na Prisão, 2 Pratas, 10 Virtudes, 1 Influência e 2 Pedras. Ele recebe 1 Influência quando ergue uma Construção ou trabalha na Catedral. Adicionalmente, ele sempre pode acessar o Mercado Negro, independente de sua Virtude.

ATUALIZAÇÃO DO MERCADO NEGRO – REFERÊNCIA RÁPIDA



1. Trabalhadores no Mercado Negro vão para a Prisão
2. Atualize as Cartas do Mercado Negro
3. Resolva o Garoto de Rua e a Aristocrata
4. Resolva a consequência do Especulador
5. Resolva a consequência da Princesa
6. Recursos contribuídos são movidos para as Maravilhas
7. Atualize as cartas de Contribuição / Consequência
8. Mova a Princesa e o Especulador
9. Resolva todos os Aprendizes relevantes
10. Todos os jogadores com 3 ou mais Trabalhadores na Prisão perdem 1 Virtude
11. O jogador com mais Trabalhadores na Prisão recebe 1 Débito