

GAME DESIGN:

**JAY CORMIER
& SEN-FOONG LIM**



Por seus feedbacks inestimáveis durante as longas sessões de playtest, Jay e Sen gostariam de agradecer às seguintes pessoas:

Matt Musselman, Xavier Cousin, Greg Bride, Nancy McCune, Marc Casas-Cordero, Kevin & Jen Wilson, Michael Campsall, Alex Cann, Jan Kraft, Ian Darling, Al Cormier, Robina Ritchie, Steve Mason, Jen Mockry, Shawn Perry, Leroy Wissing, Errol Elumir, Herb Regalo, and Kevin & Brian Carlson

Por seu suporte constante, agradecemos às seguintes pessoas

Carrie, Ethan & Eli e os Stevensons

E obrigado a Seth Jaffee por sua ajuda no desenvolvimento de Belfort, Josh Cappel por sua bela arte e Michael Mindes por suas orientações e suporte.

Nenhum Gnomo foi ferido durante a produção desse jogo. Já com relação aos Trolls, não garantimos nada.

DESENVOLVIMENTO:

SETH JAFFEE

**DESIGN GRÁFICO
E EDIÇÃO DAS REGRAS:**

JOSHUA CAPPEL

MANUAL EXPANDIDO:

SERGI MARCET - PERSIO SPOSITO

VERSÃO BRASILEIRA:

FÁBIO GULLO - ANGELICA & PERSIO SPOSITO

COLABORAÇÃO & REVISÃO:

**DÉBORA REIS, LUCAS ANDRADE E
JACK EXPLICADOR**



**KRONOS
GAMES**

Copyright and Trademark 2011 - 2012
Tasty Minstrel Games, L.L.C.

www.playtmg.com
facebook.com/tastyminstrelgames

Licenciado para Português por:
Kronos Games - 2016.

kronosgames.com
facebook.com/kronosgames.br

Edição em Português v1.5

BELFORT

REGRAS E "BURROCRACIA"

UM GUIA GNÔMICO DE
PRÁTICAS E MÉTODOS
PARA A CONSTRUÇÃO REAL



EDIÇÃO:
CRIADOR DE CIDADES MARAVILHOSAS

ESTA EDIÇÃO INCLUI O MANUAL OFICIAL:

DELEGAÇÃO & RENOVAÇÃO
EM DOIS PALITOS



ESTE GUIA É UMA PROPRIEDADE DA
GUILDA DOS ADVOGADOS DE REGRAS DE BELFORT

Prezado Mestre Arquiteto,

O Departamento Estratégico e Unificado de Transferência de Responsabilidades Explicitamente Trágicas e Amargas gostaria de desculpar-se oficialmente com você. Como se vê, fomos vítimas de um pequeno erro de escrita. Em vez de contratarmos apenas um supervisor para dirigir a construção de Belfort - o glorioso novo castelo de nosso reino na fronteira selvagem da Trollândia - por alguma razão contratamos vários. Isso significa que haverá outros Mestres Arquitetos intrometendo-se, construindo nos seus canteiros de obras, competindo por preciosas madeiras serradas, pedras, metais e ouro, contratando os melhores Anões, Elfos e Gnomos antes de você, bajulando o Rei nas suas costas e, de todos os modos, metendo-se no seu caminho sempre que possível.

Ainda que fosse ótimo que todos pudessem se amar, não é possível deixar que a concorrência construa mais ou contrate melhor do que você. Apesar de tudo, existe apenas uma Chave da Cidade; nós não podemos simplesmente cortá-la e reparti-la como se fosse uma salsicha! Assim, em sua grande sabedoria, o Rei decidiu que, ao término da temporada de construção à primeira neve, ele premiará aquele que se mostrar o verdadeiro merecedor de tal honra. Por favor, aceite esta Desculpa Oficial pela reviravolta repentina (e jamais se esqueça de que seu contrato representa um compromisso tanto legal quanto mágico...). Boa sorte, Mestre Arquiteto!

Sincera e oficialmente,

Rudwig P. Cornowimmons
Assistente Adjunto do Adjunto Assistente
D.E.U.T.R.E.T.A

RP Cornowimmons



ÍNDICE

- 1 VISÃO GERAL DO JOGO
- 2 ÍCONES
- 2 COMPONENTES
- 5 PREPARAÇÃO
- 7 ORDEM DA RODADA
- 7 1. CALENDÁRIO
- 7 2. ALOCAÇÃO
- 9 3. COLETA
- 11 4. AÇÕES
- 13 5. PONTUAÇÃO
- 14 FIM DO JOGO
- 14 APÊNDICE: PARTIDA COM 2 JOGADORES
- 15 APÊNDICE: PROPRIEDADES
- 17 APÊNDICE: GUILDAS
- 19 REGRAS DA EXPANSÃO

VISÃO GERAL DO JOGO

2-5 Jogadores • 90-120 minutos • Idade 14+

Em Belfort os jogadores designam suas equipes de leais **Elfos** e **Anões** para realizarem diversas tarefas, a principal sendo o recolhimento de dinheiro e matéria prima necessários à construção de edifícios nos cinco distritos que compõem a cidade. Cada propriedade possui habilidades únicas que podem ajudar seu proprietário no caminho do sucesso; **Gnomos** podem ser contratados como funcionários de muitos edifícios, permitindo o acesso às habilidades bônus. O uso das cinco poderosas **Guildas** da cidade também pode ter papel crucial no caminho rumo à vitória.

A influência de um jogador em cada distrito cresce com cada novo edifício que ele constrói; os jogadores terão que decidir não apenas qual **tipo** de edifício construir, mas também o **momento** de fazê-lo com maior eficácia, além de **onde** fazê-lo.

Pontos são distribuídos três vezes durante o jogo, baseando-se na influência dos jogadores em cada um dos cinco distritos e entre Elfos, Anões e Gnomos. Ao final de sete rodadas, o jogador com mais pontos vence!

ÍCONES

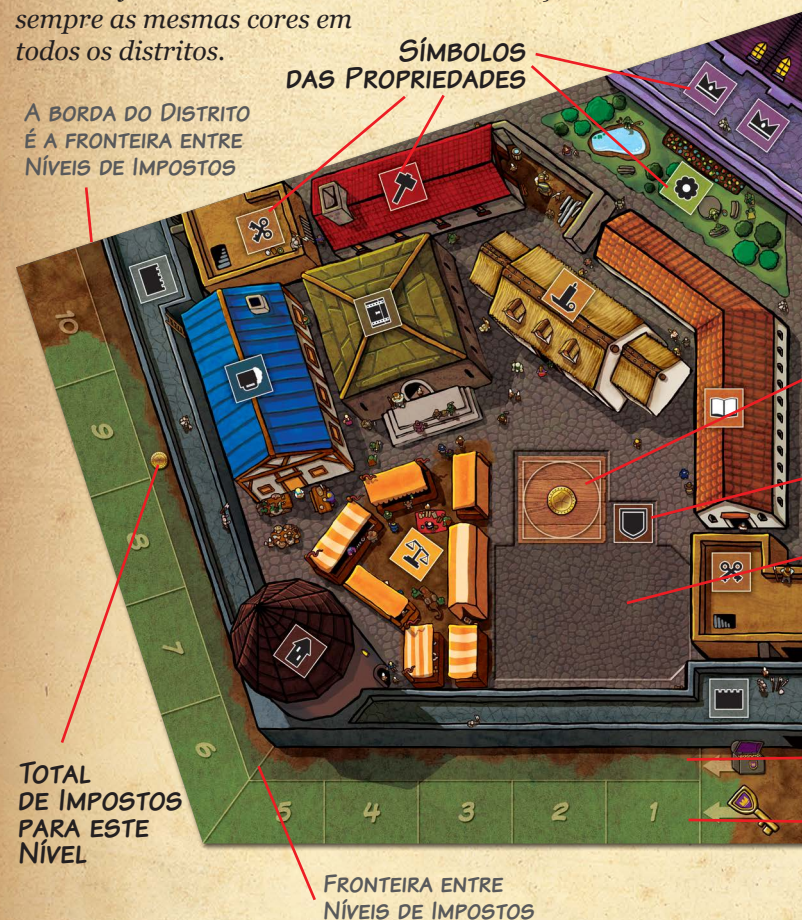
Ao longo da partida você encontrará os seguintes ícones:

	OU		MADEIRA		PUB		MERCADO
	OU		PEDRA		JARDINS		PORTÕES
	OU		METAL		TORRE		BIBLIOTECA
			MADEIRA OU PEDRA		ESTALAGEM		FORTE
			OURO		OFICINA		MURALHA
					BANCO		GUILDA

COMPONENTES

5 TABULEIROS DISTRITAIS

Você os encaixará para formar um adorável panorama de como o agitado castelo de Belfort se parecerá, uma vez construído. Cada distrito tem um número de características que você precisará conhecer durante o jogo. Salvo alguns detalhes menores, os distritos são basicamente idênticos em layout. Você será capaz de se achar facilmente em cada um (as construções têm sempre as mesmas cores em todos os distritos).



CHAVE DA CIDADE

Para ser premiada ao glorioso vencedor do jogo entre congratulações relutantes e parcamente veladas implicações de trapaça.



TABULEIRO-CALENDÁRIO

Este conveniente tabuleiro indicará a estação, lembrando-o dos preços do Entrepósito Comercial e servindo de estoque de Gnomos e Cartas de Propriedade.

CALENDÁRIO

DECK DE CARTAS DE PROPRIEDADES



COMPONENTES

TABULEIRO DE COLETA

Usado para organizar os estoques de recursos. Você também enviará trabalhadores para este tabuleiro de modo a reunir recursos e engajar-se em outras atividades.



50 CARTAS DE PROPRIEDADES

Estas cartas representam os dez tipos de propriedade que você pode construir durante o jogo. Descrições detalhadas de cada carta podem ser conferidas no **Apêndice de Propriedades**.



SÍMBOLO DA PROPRIEDADE

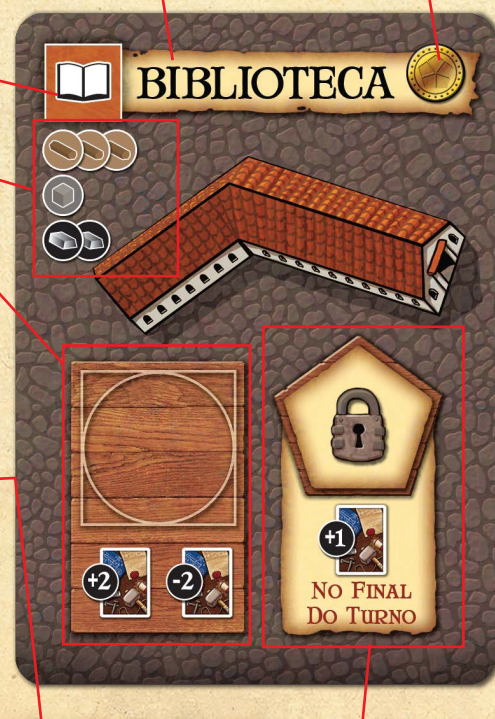
CUSTO PARA A CONSTRUÇÃO

PRANCHA DE AÇÃO DO TRABALHADOR

Estas pranchas ficam disponíveis assim que você constrói o edifício.

FECHADURA GNÔMICA COM AÇÃO

Estas ações/pranchas ficam disponíveis assim que você designa um gnomo para o edifício



5 BRASÕES DE ORDEM NO TURNO

Seu brasão lhe diz sua vez na sequência do turno.



1 MARCADOR DE CALENDÁRIO

Indica o mês atual.



5 TABULEIROS DO JOGADOR

Use seu tabuleiro para organizar seus trabalhadores e recursos. O tabuleiro também possui lembretes sobre a sequência de jogo, pontuação e preços das propriedades.



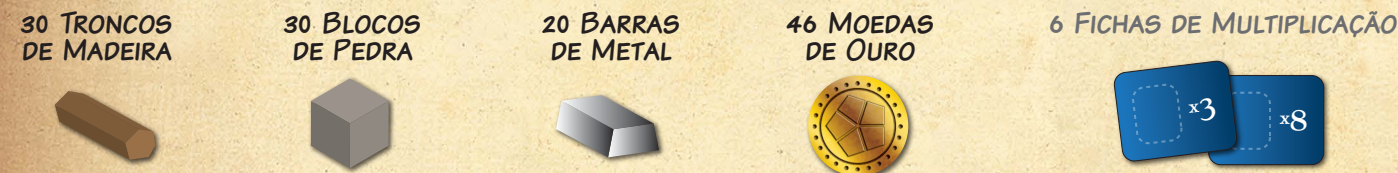
12 GUILDAS

Cada partida usará 5 Guildas de Belfort escolhidas ao acaso. Durante o jogo, você pode enviar trabalhadores para as Guildas e usar poderosas ações; há uma descrição detalhada de cada Guilda no **Apêndice homônimo**. Você pode até pagar em recursos para "construir" Guildas e passar a receber por elas. Há três diferentes categorias de Guildas (distinguidas pela letra em seu verso): **Básica**, **Recurso** e **Interativa**. Essas categorias o ajudarão a determinar quais Guildas usar em seu jogo.



RECURSOS

Recursos são os materiais que você precisa para realizar as ações do jogo. **Madeira**, **Pedra**, **Metal** e **Ouro**. Você juntará e gastará recursos para fazer, basicamente, de tudo.



Os Recursos não devem ser limitados pela quantidade de peças no jogo. Caso o suprimento de qualquer recurso se esgote, os jogadores podem usar as **Fichas de Multiplicação** para substituírem parte dos seus recursos, que serão devolvidos para o suprimento. Por exemplo, se o suprimento de Pedra se esgota, um jogador dono de um monte de Pedras poderia devolver 5 delas ao suprimento e então colocar uma Pedra sobre uma ficha com x5 como múltiplo.

TRABALHADORES

Recursos não se juntam sozinhos. Entre os Anões e os Elfos, você conseguirá todos os quatro recursos de que precisa. Mas não se esqueça dos Gnomos... Eles trabalham nos seus edifícios e permitem que você acesse ações bloqueadas. Contratar grandes quantidades de trabalhadores também é um dos modos de se ganhar pontos no jogo.

35 ANÕES

7 em cada cor.
5 Anões por jogador possuem um Mestre Anão no verso.



35 ELFOS

7 em cada cor.
5 Elfos por jogador possuem um Mestre Elfo no verso.

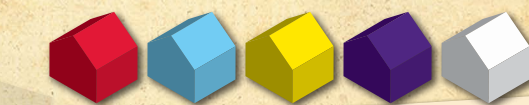


22 GNOMOS



60 MARCADORES DE PROPRIEDADES

12 por jogador. Use-os para mostrar que você construiu em localidades específicas de Belfort. Dominar distritos inteiros com seus edifícios é o modo de marcar as maiores quantidades de pontos.



É improvável que os jogadores esgotem seus marcadores de propriedades durante o jogo, mas no raríssimo caso disso ocorrer, use o que estiver à mão como substituto.

5 MARCADORES DE PONTUAÇÃO

1 por jogador. Estes permitem que você marque seu progresso na Trilha de pontuação.



Na primeira vez que você jogar será preciso aplicar adesivos nos seus marcadores de Trabalhadores. Primeiro aplique os adesivos dos Anões, Elfos e Gnomos na frente dos marcadores. Então vire de costas 5 Anões e 5 Elfos de cada cor e aplique os adesivos de Mestres Anões e Mestres Elfos a cada um.

PREPARAÇÃO

- A Tabuleiros Distritais:** Posicione os cinco distritos juntos, de modo a formar um pentágono representando o castelo cercado por uma trilha de pontuação. (Assegure-se de que os distritos encontram-se na ordem correta, usando, para isso, os números na trilha de pontuação.)
- **Guildas:** Escolha 5 Guildas (veja abaixo) e coloque-as com a frente virada para cima sobre o tabuleiro, no local reservado para Guildas. Não importa qual Guilda fica em qual distrito. Devolva as bases de Guildas não usadas à caixa; elas não serão mais necessárias.
 - ~ **Jogo para Iniciantes:** Selecione aleatoriamente 3 Guildas de Recursos e 2 Guildas Básicas.
 - ~ **Jogo Normal:** Selecione aleatoriamente 1 Guilda de Recursos, 2 Guildas Básicas e 2 Guildas Interativas.
 - ~ **Jogo Avançado:** Escolha todas as Guildas ao acaso ou os jogadores podem decidir de comum acordo com quais Guildas eles desejam jogar.

- B Tabuleiro de Coleta:** Posicione o tabuleiro de Coleta próximo ao tabuleiro de jogo. Faça pilhas de todos os recursos (Madeira, Pedra, Metal, Ouro) junto às respectivas áreas de recursos no tabuleiro de Coleta.

- C Componentes dos Jogadores:** Cada jogador escolhe uma cor e pega os componentes respectivos. Devolva os componentes das cores não utilizadas à caixa. Cada jogador ganha:

- **1 Tabuleiro do Jogador**
- **7 Anões e 7 Elfos:** Cada jogador pega 3 Elfos e 3 Anões da sua cor e os coloca próximos ao seu Tabuleiro do Jogador com o lado do Mestre virado para baixo. Os Elfos e Anões restantes de todos os jogadores são reunidos em um suprimento de trabalhadores próximo ao tabuleiro de jogo. (Idealmente, onde ninguém os confundirá com Elfos e Anões “em jogo”).
- **12 Marcadores de Propriedades:** Mantenha-os próximos ao Tabuleiro do Jogador.
- **1 Marcador de Pontuação:** Empilhados próximos do começo da Trilha de Pontuação.

Além disso, cada jogador ganha:

- **Recursos Iniciais:** Cada jogador ganha 1 Madeira, 1 Pedra, 1 Metal e 5 Ouros. (O Tabuleiro do Jogador contém lembretes dessas quantias.) Recursos são mantidos próximos do Tabuleiro do Jogador, conforme mostrado.
- **Mão Inicial:** Embaralhe o deck de cartas de Propriedades. A cada jogador é distribuída uma mão de 5 cartas do deck de Propriedades. (O conteúdo da mão de cada jogador é sempre mantido em segredo.) Cada jogador observa suas cartas e escolhe 3 para manter, descartando as outras 2 com a frente virada para cima em uma pilha de descarte coletiva.
- **Brasões de Ordem no Turno:** Pegue um número de brasões igual ao número de jogadores na partida. Devolva brasões não usados à caixa. (Por exemplo, num jogo de 3 jogadores, mantenha os brasões 1-3 e devolva os brasões 4 e 5 à caixa.) Distribua, ao acaso, um brasão para cada jogador. Cada jogador mantém seu brasão com a frente virada para cima em seu Tabuleiro de Jogador conforme mostrado.

- D Tabuleiro Calendário:** Coloque o Tabuleiro Calendário próximo ao tabuleiro de jogo e prepare os seguintes itens:

- **Gnomos:** Pegue 9/14/18/22 Gnomos para 2/3/4/5 jogadores e coloque-os na área “Gnomos para Contratação”. (Há uma tabela nesse local listando quantos são necessários.) Devolva os Gnomos não usados à caixa; eles não serão necessários nesta partida.
- **Marcador de Calendário:** Coloque-o próximo do primeiro mês da Primavera conforme mostrado.
- **Cartas de Propriedades:** Coloque o deck de cartas de Propriedades sobre o Tabuleiro-Calendário, com a frente virada pra baixo, no local indicado. Retire 3 cartas do deck e coloque-as com a frente virada para cima, próximas ao Tabuleiro Calendário como mostrado, formando assim uma coluna de propriedades disponíveis.

Obs.: Para uma partida com 2 jogadores, há algumas diferenças na preparação e nas demais regras. Confira o Apêndice **Partida com 2 Jogadores** para mais detalhes.

Sinta-se livre para modificar o arranjo dos tabuleiros de modo que o layout acomode-se ao espaço da sua mesa. Belfort é uma cidade construída por você!



ORDEM DA RODADA

Cada partida de Belfort dura 7 Rodadas (representadas pelos meses no Calendário). Cada rodada é constituída pelas 5 Fases seguintes:

- 1. CALENDÁRIO** *O calendário é atualizado.*
- 2. ALOCAÇÃO** *Os jogadores revezam, designando seus trabalhadores a várias tarefas.*
- 3. COLETA** *Os jogadores reúnem recursos e outros bens.*
- 4. AÇÕES** *Os jogadores realizam ações usando seus recursos e trabalhadores designados.*
- 5. PONTUANDO** *Os jogadores calculam suas pontuações (apenas em determinadas rodadas).*

1. CALENDÁRIO

Mova o marcador de Calendário para o próximo mês no Calendário. *(Se esta for a primeira rodada do jogo, mova-o para o primeiro mês da Primavera.)* Então continue para a fase de **Alocação**.

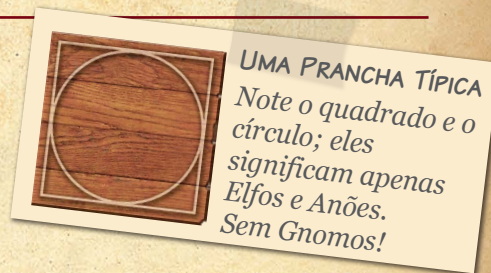
Exemplo: A quarta rodada do jogo está começando. O marcador de Calendário é movido do último mês da Primavera para o primeiro mês do Verão.



2. ALOCAÇÃO

Os jogadores alocam seus Trabalhadores (*Elfos e Anões*) em **pranchas** localizadas em várias áreas do Tabuleiro de Coleta, nas Guildas ou em suas próprias cartas de Propriedades, de modo a obterem determinado efeito. Trabalhadores não alocados em pranchas vão para as Áreas de Recursos.

Um por vez, começando com o jogador que tem o primeiro Brasão de Ordem no Turno e continuando em ordem, os jogadores ou alocam um Trabalhador ou **passam** a vez. *(Tão logo um jogador passe, ele imediatamente distribui todos os seus Trabalhadores restantes para as Áreas de Recursos, assim terminando sua fase – veja **Passando a Vez & Áreas de Recursos** para detalhes.)* O jogador 1 aloca um Trabalhador em uma prancha de sua escolha, então o jogador 2 aloca um Trabalhador, e assim por diante. Continue refazendo a sequência do turno, alocando Trabalhadores desse modo até que todos os jogadores tenham passado. Trabalhadores nunca podem ser alocados em pranchas ocupadas. Pranchas podem ser encontradas nas seguintes áreas:



BALCÃO DO RECRUTADOR (para recrutar novos Elfos e Anões durante a fase de Coleta)

- A quantidade de pranchas disponíveis no Balcão do Recrutador depende da quantidade de jogadores. Existem $1/2/3$ pranchas no Balcão do Recrutador num jogo de $2-3/4/5$ jogadores. Esses limites encontram-se anotados nas pranchas, a título de lembrete.
 - Um jogador deve pagar uma taxa de 2 Ouros para o suprimento ao alocar um Trabalhador no Balcão do Recrutador.
 - Um **Elfo** alocado no Balcão do Recrutador recrutará outro **Elfo** durante a fase de Coleta, enquanto um **Anão** alocado no mesmo local recrutará outro **Anão**.
- Exemplos de como alocar trabalhadores e recrutar outros trabalhadores durante a fase de Coleta.*



Exemplo: Numa partida de 4 jogadores, Vermelho já alocou um Elfo na primeira prancha. Azul poderia alocar um trabalhador (Elfo ou Anão) na segunda prancha, ao pagar 2 Ouros. Esse seria o limite para esta rodada, uma vez que a prancha final é reservada para partidas com 5 jogadores.

ACAMPAMENTO REAL *(para reivindicar um melhor Brasão de Ordem no Turno durante a fase de Coleta)*

- Os jogadores podem alocar um Trabalhador na prancha desocupada com o menor número no Acampamento Real.
- Cada jogador só pode alocar 1 Trabalhador por rodada no Acampamento Real.

Exemplo: Ninguém alocou nenhum Trabalhador no Acampamento Real. O primeiro jogador a fazê-lo ocupa a prancha numerada "1" e será o primeiro a agir quando o Acampamento Real for resolvido.



GUILDAS (para realizar a ação de uma Guilda durante a fase de ação)

- Dependendo de quem (*se é que alguém*) possui a Guilda, existe uma taxa de 1 Ouro para alocar um Trabalhador nesse local (*mais sobre a posse de Guildas adiante*). Ao alocar:
 - ~ Se **ninguém** possui a guilda, a taxa é paga ao **suprimento**.
 - ~ Se o **jogador que está alocando** possui a guilda, **não é cobrada** a taxa.
 - ~ Se **outro jogador** possui a guilda, a taxa é paga a **ele**.



Exemplo: A Guilda dos Mineiros não está em posse de nenhum jogador. Um jogador poderia alocar um Trabalhador na prancha desse local ao pagar a taxa de 1 Ouro ao suprimento.

CARTAS DE PROPRIEDADES (para realizar a ação da prancha durante a fase de Ações)

- Os jogadores só podem alocar um Trabalhador em uma prancha de suas próprias cartas de Propriedades **construídas** (*não em cartas ainda na mão*).
- Algumas pranchas possuem uma taxa em Ouro. Essa taxa deve ser paga ao suprimento.
- Algumas pranchas encontram-se protegidas por fechaduras Gnômicas. Tais pranchas só ficam disponíveis se um Gnomo tiver sido alocado para destravá-las.



Exemplo: Um jogador construiu uma Oficina e uma Estalagem em turnos anteriores. No momento, ele pode alocar um Trabalhador na prancha da Oficina, mas ele não pode fazê-lo na prancha da Estalagem (que cobra uma taxa de 1 Ouro) porque ele ainda não a destravou com um Gnomo.

PASSANDO A VEZ & ÁREAS DE RECURSOS

Tão logo um jogador passe a vez, ele deve alocar seus Elfos e Anões restantes (se existirem) nas Áreas de Recursos localizadas no Tabuleiro de Coleta. Cada uma das quatro áreas precisa de Trabalhadores específicos para coletarem um determinado recurso. Os jogadores podem distribuir seus Trabalhadores à vontade, não havendo limite para o número de Trabalhadores que podem ocupar uma área. Trabalhadores alocados nas Áreas de Recursos, na verdade, não coletam seus recursos até a fase de Coleta.



Exemplo: Roxo é a última a passar a vez e ela ainda possui um Elfo e um Anão. Ela poderia alocá-los em uma variedade de modos, mas decide agrupá-los e enviá-los à Mina, onde serão capazes de coletar 1 Metal.

1 Elfo alocado
na Floresta
coletará **1**
Madeira.

1 Anão alocado
na Pedreira
coletará
1 Pedra.

1 Elfo + 1 Anão
alocados na
Mina coletarão
1 Metal

1 Elfo ou 1 Anão
alocado na Mina
de Ouro coletará
1 Ouro.

Tão logo todos os jogadores tenham passado a vez e tenham distribuído quaisquer Trabalhadores restantes nas Áreas de Recursos, prossiga para a fase de Coleta.

MESTRES NO TRABALHO

Mestres são muito habilidosos em coletar das Áreas de Recursos... veja **Fase de Coleta** para detalhes.



3. COLETA

Agora os jogadores coletam os Recursos, Trabalhadores, Brasões de Ordem no Turno e Renda. O tabuleiro de Coleta é resolvido uma área por vez, da esquerda para a direita: primeiro a fileira do topo, então a de baixo. Conforme cada área seja resolvida, os Trabalhadores ali alocados são devolvidos aos seus respectivos proprietários.



TRABALHADORES MESTRES NÃO SÃO UMA HIDRA (QUER DIZER, UM "BICHO DE SETE CABEÇAS")
As Áreas de Recursos (Floresta, Pedreira, Mina, Mina de Ouro) são os locais onde seus Elfos e Mestres Anões se destacam. Cada Mestre vale por 2 Trabalhadores normais do mesmo tipo (Elfo ou Anão), mas apenas no que diz respeito à coleta. Assim, um Mestre Anão na Pedreira coletaria 2 Pedras, enquanto um Anão normal no mesmo local coletaria apenas 1. Mesmo sendo os melhores na coleta, seus Mestres Trabalhadores ainda contam como apenas 1 Trabalhador no momento de determinar quem ganha o bônus para uma Área de Recursos em particular (mais sobre bônus abaixo).

1 ÁREA DE RECURSO: FLORESTA

Cada **Elfo** alocado na Floresta rende ao seu proprietário a coleta de 1 Madeira. O jogador com a **maior quantidade** de Elfos na Floresta coleta 1 Madeira bônus. (Se ocorrer empate pelo maior número de Elfos, ninguém ganha o bônus.)



Exemplo: Vermelho coleta 2 Madeiras com seu Mestre Elfo. Amarelo coleta 2 Madeiras com seus dois Elfos (1 Madeira por cada um). Amarelo também coleta 1 Madeira bônus por ter a maior quantidade de Elfos na Floresta. (Não esqueça, o Mestre só conta como 1 Elfo quando contado para ver quem ganha o bônus.) Ambos os jogadores pegam de volta seus Elfos.

2 ÁREA DE RECURSO: PEDREIRA

Cada **Anão** alocado na Pedreira rende ao seu proprietário a coleta de 1 Pedra. O jogador com a **maior quantidade** de Anões na Pedreira coleta 1 Pedra bônus. (Se ocorrer empate pelo maior número de Anões, ninguém ganha o bônus.)



Exemplo: Azul e Vermelho coletam 1 Pedra cada, cada qual com seu respectivo Anão. Como eles estão empatados pela maior quantidade de Anões, ninguém ganha a Pedra bônus nesta Rodada. Ambos pegam de volta seus Anões.

3 ÁREA DE RECURSO: MINA

Cada par **Elfo + Anão** alocado na Mina rende ao seu proprietário a coleta de 1 Metal. O jogador com a **maior quantidade** de Trabalhadores na Mina coleta 1 Metal bônus. (Se ocorrer empate pelo maior número de Trabalhadores, ninguém ganha o bônus.)



Exemplo: Amarelo coleta 1 Metal com seu par Elfo + Anão. Roxo coleta 2 Metais. (Não esqueça, o Mestre Anão dela conta como dois Anões no que diz respeito à coleta, de modo que ele pode fazer par com os dois Elfos dela, efetivamente formando dois pares Elfo + Anão.) Roxo também coleta 1 Metal bônus por ter a maior quantidade de Trabalhadores nas Minas: Ambos os jogadores pegam de volta seus Trabalhadores.

4 ÁREA DE RECURSO: MINA DE OURO

Cada **Trabalhador** alocado na Mina de Ouro rende ao seu proprietário a coleta de 1 Ouro. O jogador com a **maior quantidade** de Trabalhadores na Mina de Ouro coleta 1 Ouro bônus. (Se ocorrer empate pelo maior número de Trabalhadores, ninguém ganha o bônus.)



Exemplo: Azul coleta 2 Ouros com seus dois Trabalhadores. Vermelho coleta 4 Ouros com seus dois Mestres Elfos (2 Ouros cada). Como eles estão empatados pela maior quantidade de Trabalhadores, ninguém ganha o Ouro bônus nesta rodada. Ambos pegam de volta seus Trabalhadores.

5 BALCÃO DO RECRUTADOR

Para cada **Trabalhador** alocado no Balcão do Recrutador, o proprietário do Trabalhador pega de volta seus Trabalhadores e coleta um Trabalhador extra **do mesmo tipo** (Elfo ou Anão) do suprimento de Trabalhadores. Esse novo Trabalhador pode ser usado pelo restante do jogo.

- Se não há um Trabalhador do tipo correto no suprimento, a ação é gasta e o jogador apenas tem de volta o Trabalhador alocado.



Exemplo: Vermelho tem um Elfo no Balcão do Recrutador, de modo que ela o tem de volta e coleta 1 novo Elfo do suprimento. Azul tem um Anão no Balcão do Recrutador e, da mesma forma, tem-lo de volta e coleta um novo Anão do suprimento.

6 ACAMPAMENTO REAL

Em ordem de alocação (da esquerda para a direita), cada jogador com um Trabalhador no Acampamento Real pode trocar Brasões de Ordem no Turno com outro jogador e tomar de volta seu Trabalhador.



- Cada Brasão pode ser **trocado** apenas uma vez por **rodada**; assim que um jogador tenha agido em seu turno no Acampamento Real, ele vira seu Brasão para baixo (para o lado cinza), indicando assim que este não pode ser trocado novamente neste turno.
- Uma vez que **todos** os jogadores no Acampamento Real tenham realizado suas ações, todos os Brasões de Ordem no Turno virados são desvirados para o lado colorido.

Exemplo: Os jogadores atualmente possuem estes brasões:



Amarelo é o primeiro no Acampamento Real. Ele troca seu brasão 4 pelo Brasão 1 de Vermelho e vira para baixo seu novo Brasão.

Agora os jogadores possuem estes Brasões:



Vermelho previu esse movimento durante a fase de Alocação e se assegurou de ser o próximo no Acampamento Real. Ela não pode pegar o Brasão 1 de volta porque ele já foi trocado nesta rodada. Em vez disso, ela troca seu Brasão 4 pelo Brasão 2 do Roxo e vira para baixo seu novo Brasão.

Os jogadores terminam com estes Brasões:



Agora que todos os jogadores com um Trabalhador no Acampamento Real jogaram seus turnos, todos os brasões são desvirados.

7 RENDA & IMPOSTOS



Primeiro, cada jogador coleta 1 Ouro do suprimento para cada Moeda de Renda mostrada em suas cartas de Propriedades **construídas**. Então cada jogador paga impostos de acordo com a localização de seu Marcador de Pontuação na trilha de pontuação. (Cada espaço na trilha de Pontuação recai sob um nível de imposto específico.) Para cada Ouro que um jogador não puder pagar, ele move seu marcador de Pontuação 1 espaço para trás na trilha. Um jogador não pode optar por perder pontos em vez de pagar impostos; todo ouro que **pode** ser pago, **deve** ser pago.

Exemplo: Vermelho construiu um Forte, um Portão e uma Torre. Apenas duas dessas três propriedades mostram uma Moeda de Renda, de modo que Vermelho ganha 2 Ouros do suprimento. Em seguida, verificamos seu Marcador de pontuação: ele se encontra no espaço 15 da trilha de Pontuação, o qual por sua vez se encontra no nível de imposto de 2 Ouros. Vermelho paga 2 Ouros para o suprimento; vem fácil, vai fácil!

Assim que todas as sete áreas do tabuleiro de Coleta tenham sido resolvidas, prossiga para a fase de **Ações**.



IMPOSTOS COMEÇAM BAIXOS... MAS AUMENTAM RÁPIDO!
A quantidade de impostos para o primeiro nível (espaços 2-5 da Trilha de Pontuação) é zero Ouro. Toda vez que você passa para um novo Nível, a quantidade de impostos aumenta em 1 Ouro. Tente manter sua renda maior do que seus impostos!



4. AÇÕES

Os jogadores agem segundo a ordem do turno. Primeiro, o jogador com o Brasão 1 completa **todas** as ações que deseja (e pode) fazer, seguido pelo jogador com o Brasão 2 e assim por diante, até que todos os jogadores tenham realizado suas ações. Os jogadores podem realizar quantas ações desejarem, quantas vezes desejarem (a não ser que especificado o contrário) e em qualquer ordem.

JUNTE OU SEPRE, MAS SEM MIMIMI
Você pode separar ou combinar ações à vontade. Por exemplo, você não tem que construir todas as suas propriedades ou ativar todos os seus trabalhadores ao mesmo tempo. Às vezes, separar suas ações sabiamente permite que você realize combinações mais vantajosas.

CONSTRUIR PROPRIEDADES



Um jogador pode construir qualquer carta de Propriedade em sua mão ao pagar (para o suprimento) os

recursos listados na carta, virar a carta com a frente para cima, à sua frente, e colocar um dos seus marcadores de Propriedade em um dos símbolos de Propriedade ainda vagos no tabuleiro.

Essa carta agora é considerada propriedade **construída**; suas pranchas (se existirem) estão abertas para receberem trabalhadores durante a fase de Alocação, podendo ser ocupadas por Gnomos (caso possua *Fechadura Gnômica*) capazes de desbloquear outras habilidades. A propriedade passará a gerar renda durante a fase de Coleta (caso ela possua uma *Moeda de Renda*).



Exemplo: Amarelo tem um Pub, uma Torre e um Banco na sua mão, além de muitos recursos; analisando o tabuleiro, ele nota que se construir a Torre em determinado distrito, ficará com o domínio dessa região. Isso o ajuda a decidir: ele gasta os recursos, coloca a carta da Torre à sua frente e um dos seus marcadores de Propriedade sobre o símbolo da Torre naquele distrito.



CUSTO PARA CONSTRUIR



CONSTRUIR MURALHAS



Muralhas não são Propriedades e não requerem uma carta para serem construídas. O custo de uma Muralha é de **3 Madeiras + 3 Pedras** (como mostrado nos Tabuleiros do Jogador). Para construir uma, o jogador paga o custo ao suprimento e coloca um dos seus marcadores de Propriedade sobre **qualquer** símbolo de Muralha vago no tabuleiro. Um jogador pode construir quantas Muralhas puder bancar no seu turno.

Embora a ilustração seja contínua, para todos os propósitos do jogo cada símbolo de Muralha é considerado uma Muralha independente.



Exemplo: Amarelo quer reforçar seu domínio do distrito, mas suas cartas não combinam com nenhum símbolo de propriedade vago ali. Por sorte, ainda há um símbolo de Muralha vago no distrito. Ele gasta os recursos e coloca um dos seus marcadores de Propriedade sobre o símbolo da Muralha.



CUSTO PARA CONSTRUIR

CONSTRUIR GUILDAS



Como Muralhas, Guildas não são Propriedades e não requerem uma carta para serem construídas. Para construir uma Guilda vaga, um jogador paga ao suprimento o custo mostrado na base da Guilda e coloca um dos seus marcadores de Propriedade sobre o símbolo da Guilda. O jogador passa então a **ser dono** da Guilda. Um jogador pode construir quantas Guildas puder bancar no seu turno.

Exemplo: Amarelo nota que os demais jogadores têm usado muito a Guilda dos Mineiros e supõe que ela seria uma boa fonte de recursos para se ter. Ele paga os recursos e coloca um dos seus marcadores de Propriedade sobre o Símbolo da Guilda.



CUSTO PARA CONSTRUIR



GUILDONOMIA

Lembre-se de que não há custo para alocar um Trabalhador numa Guilda, caso você a possua. Além disso, se outro jogador quiser alocar um Trabalhador na sua Guilda, a taxa é paga a **você** em vez de ao suprimento. Ca-ching!

ATIVAR TRABALHADORES PREVIAMENTE ALOCADOS

Um jogador pode ativar um Trabalhador por ele alocado em uma prancha (em uma carta de Propriedade ou em uma Guilda) durante a fase de Alocação desta rodada. (Veja o **Apêndice de Propriedades** e o **Apêndice de Guildas** para detalhes das habilidades de cada.) Todos os Trabalhadores são devolvidos ao serem ativados.

- Um jogador deve ativar e retornar cada um dos seus Trabalhadores alocados em algum momento do seu turno.

Exemplo: Amarelo tem Trabalhadores em pranchas em sua própria carta de Oficina e na Guilda dos Recrutadores, no tabuleiro. Agora ele pode ativá-los. Ele ativa (e pega de volta) seu Trabalhador na carta da Oficina e coleta 1 Metal do suprimento. Então ele ativa (e pega de volta) seu Trabalhador na Guilda dos Recrutadores e coleta um Trabalhador de qualquer tipo no suprimento; ele escolhe um Anão segundo suas próprias razões.



VISITAR O ENTREPOSTO COMERCIAL (uma vez por turno)

Uma vez por turno, um jogador pode visitar o Entreposto Comercial. Cada visita consiste em até 1 ação **Comprar** e em até 1 ação **Vender**, em qualquer ordem. Os preços encontram-se listados na seção do Entreposto Comercial do Tabuleiro-Calendário.

Todas as transações "com o Entreposto Comercial", na verdade, são realizadas entre o jogador e o suprimento de recursos.



Exemplo: Amarelo vende 1 metal ao Entreposto Comercial por 1 Ouro, então usa o Ouro para comprar 1 Madeira.

CONTRATAR UM GNOMO (uma vez por turno)

Uma vez por turno, um jogador pode pagar 3 Ouros ao suprimento, pegar um Gnomo do estoque e alocá-lo em uma Fechadura Gnômica desocupada em uma de suas cartas de Propriedade construída. A ação/prancha bloqueada é imediatamente desbloqueada, ficando disponível para uso. (Veja o **Apêndice de Propriedades** para detalhes sobre as habilidades das Propriedades.)

- Um jogador só pode contratar um Gnomo se ele possuir uma Fechadura Gnômica desocupada na qual alocá-lo.
- Há um número limitado de Gnomos disponíveis para contratação. Quando eles acabam, não é mais possível contratá-los.



Exemplo: A estalagem construída, pertencente ao Amarelo, tem uma Fechadura Gnômica desocupada. Ele paga 3 Ouros ao suprimento, pega um Gnomo do estoque e alocá-lo na Fechadura Gnômica, desbloqueando-a. A prancha recém desbloqueada da Estalagem ficará disponível para ele na próxima fase de Alocação.

COMPRAR UMA CARTA DE PROPRIEDADE (uma vez por turno, depois de todas as outras ações)

Na qualidade de **última ação** do turno de um jogador, ele pode pagar 1 Ouro ao suprimento para comprar **uma** carta de Propriedade do topo do deck de Propriedades **ou** uma das 3 na coluna de Propriedades disponíveis. A carta comprada é adicionada à sua mão. Caso compre uma das 3 na coluna de propriedades disponíveis, ele imediatamente revela a próxima carta do deck para repô-la.

CUSTO DE AQUISIÇÃO



Ao final de seu próprio turno, qualquer jogador com mais do que 5 cartas de Propriedades em sua mão deve descartar qualquer excesso acima de 5. Uma vez que todos os jogadores, em ordem de turno, tiverem completado seus turnos, prossiga para a fase de **Pontuação**.

Exemplo: Amarelo terminou de fazer tudo o que desejava e sua mão está um pouco vazia por isso. Ele paga 1 Ouro ao suprimento e pondera suas opções. Nenhuma das três cartas na coluna de propriedades disponíveis lhe interessa, o que o motiva a se arriscar e tirar uma carta do deck de propriedades. Ele retira um Forte, o que lhe agrada. Ele o adiciona à sua mão, onde o mantém escondido. Como esta ação sempre é a última de um turno, o turno do Amarelo terminou.

4. PONTUAÇÃO

Se o marcador de Calendário **não** estiver sobre um **X**, **pule** a fase de Pontuação; uma nova rodada começa a partir da fase de **Calendário**.

Se o marcador de Calendário **estiver** sobre um **X**, **é hora de pontuar!** (Há somente três rodadas de pontuação no jogo, uma ao final de cada estação no calendário.) Ganham-se pontos em duas categorias: **Superioridade Distrital** e **Superioridade Racial**.

A tabela de Pontuação em cada Tabuleiro do Jogador mostra as quantidades de pontos obtidas. Conforme pontuam nas categorias, os jogadores devem mover seus marcadores na trilha de Pontuação para refletir seus novos totais.

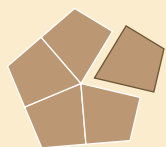
SUPERIORIDADE DISTRITAL

Pontue cada um dos cinco distritos, **mas pontue cada um separadamente**. O jogador com a maior quantidade de marcadores de Propriedades em um distrito (contando todos os símbolos de Propriedade, Muralha e Guilda) recebe **5 pontos**, enquanto o jogador com a segunda maior quantidade recebe **3 pontos**. Em partidas com 4 ou 5 jogadores, o jogador com a terceira maior quantidade recebe **1 ponto**.

Empates: Se alguns jogadores possuírem a mesma quantidade de marcadores de Propriedade e empatarem em alguma posição, todos eles recebem os pontos ganhos pela posição imediatamente abaixo; todas as outras posições abaixo também são rebaixadas em uma posição.

DIVIDIR E CONQUISTAR

Ao pontuar pelos distritos, às vezes ajuda separar um pouco o distrito dos demais. É mais fácil contar marcadores de Propriedade assim.



Exemplo: Em uma partida de 4 jogadores, Azul tem a maioria dos marcadores nesse distrito (4), assim ele ganha 5 pontos. Amarelo e Roxo estão empatados pelo segundo lugar com 2 marcadores cada, assim ambos são rebaixados uma posição (para a terceira) e ganham apenas 1 ponto cada. Vermelho foi rebaixado direto para fora da tabela de pontuação e não ganha nada.



O CALENDÁRIO

PONTUAÇÃO	1º	2º	3º
SUPERIORIDADE DISTRITAL	5	3	1
SUPERIORIDADE RACIAL (ANÃO/ELFO/GNOMO)	3	1	5

TABELA DE PONTUAÇÃO



SUPERIORIDADE RACIAL

Determine a maioria para Elfos, Anões e Gnomos separadamente. O jogador com a maioria de Trabalhadores para cada tipo recebe **3 pontos**. O jogador com a segunda maioria recebe **1 ponto**.

- Mestres Elfos e Mestres Anões só contam como 1 Elfo e 1 Anão, respectivamente.

- Os Gnomos que contam são aqueles em cartas de Propriedades construídas.

Empates: Se alguns jogadores tiverem o mesmo número de um tipo de Trabalhador e empatarem por uma posição, então **todos** os jogadores são rebaixados para a posição imediatamente abaixo e recebem os pontos ganhos pela nova posição. Isto pode significar que jogadores em posições inferiores podem não receber nenhum ponto após o rebaixamento.

Tão logo todos os marcadores de Pontuação tenham sido atualizados para refletirem as pontuações para os 5 distritos e os 3 tipos de Trabalhadores, uma nova rodada começa, a partir da fase de **Calendário**... a não ser que esta seja a sétima e última rodada do jogo. Neste caso, prossiga para a seção **Fim do Jogo** para determinar o vencedor!

	AMARELO	ROXO	AZUL	VERMELHO
ELFOS	4	3	3	5
ANÕES	5	5	4	3
GNOMOS	2	2	3	2

Exemplo – Elfos: Vermelho tem a maioria dos Elfos (5), então ela ganha 3 pontos. Amarelo tem a segunda maioria (4), então ganha 1 ponto. Roxo e Azul não ganham nada por seus 3 Elfos cada.

Exemplo – Anões: Roxo e Amarelo estão empatados pela maioria de Anões (5), logo ambos são rebaixados uma posição e ganham 1 ponto cada. Azul teria ficado com o 2º lugar com 4 Anões, mas ele foi rebaixado para fora da tabela de pontuação e não ganha nada. Os 3 Anões de Vermelho não lhe rendem nada.

Exemplo – Gnomos: Os 3 Gnomos de Azul lhe rendem os 3 pontos da primeira posição. Todos os outros jogadores estão empatados com 2 Gnomos cada, assim todos são rebaixados uma posição, direto para fora da tabela de pontuação.

FIM DO JOGO

O jogo termina após a terceira fase de pontuação (ao final da sétima rodada). O jogador com a maior quantidade de pontos vence, recebendo a Chave da Cidade!

Empates: Se houver empate, o jogador com a maior quantidade de recursos (Madeira, Pedra, Metal e Ouro) vence; Metal conta como 2 recursos no desempate. Se o empate ainda assim **persistir**, então os jogadores empatados compartilham a vitória.



ACABOU-SE O QUE ERA DOCE, QUEM COMEU, ARREGALOU-SE!

Então a vitória é sua! Você triunfou contra todos os percalços, provando-se o melhor para o trabalho desde o início e, provavelmente, fez alguns amigos ao longo do caminho. Ou não. O que importa, contudo, é que você ganhou. O Rei está cheio de respeito e gratidão por você; ele o premia com a Chave da Cidade (estritamente simbólica – você sabe que não poderá abrir nada com ela, não sabe?) e o magnífico título de **Castelão Mestre de Belfort!** (Sem mencionar o contrato superlucrativo para a realização de futuros projetos.) Os Anões urram e brindam em seu nome, os Elfos murmuram e aplaudem com suavidade, enquanto os Gnomos debruçam-se sobre seus gastos e recontam seus pontos para se assegurarem de que você fez tudo certo. O povo de Belfort lhe oferece um aplauso épico e, enquanto você goza de tal admiração, seus oponentes, derrotados, escondem as cabeças em tocas de emas, prontos para construírem meras dependências ou supervisionarem escavações de bueiros. Parabéns por um trabalho bem feito!

APÊNDICE: PARTIDA COM 2 JOGADORES

Belfort é divertido e desafiador quando jogado com 2 jogadores, mas precisa de regras especiais para compensar menos jogadores competindo. Provavelmente é melhor que você esteja familiarizado com o jogo com 3 ou mais jogadores antes de tentar jogar com 2.

Para jogar Belfort com apenas 2 jogadores, cada jogador terá controle limitado sobre um 3º e 4º Não-Jogador (NJ) que competirá por domínio e maioria em cada distrito. Siga todas as regras normais para Belfort com as seguintes diferenças:

MUDANÇA NA PREPARAÇÃO

- A única Guilda Interativa que será usada será a Guilda dos Magos – e recomendamos que ela **seja** usada. Todas as Guildas Básicas e de Recursos podem ser usadas.
- Escolha duas outras cores para serem usadas como os NJs. As únicas coisas que cada NJ precisa são todos os 12 marcadores de Propriedades, alguns Trabalhadores (veja abaixo) e um dos Brasões de Ordem no Turno, marcado 3 ou 4. O Brasão 3 será o NJ 3, e aquele marcado 4 será o NJ 4. O jogador que possuir o Brasão 1 controlará o NJ 3. Aquele que possuir o Brasão 2, controlará o NJ 4. Se a ordem dos jogadores mudar, muda do mesmo modo o NJ controlado por cada jogador. (O Brasão de cada NJ jamais muda de mãos.)
- Cada jogador aloca um dos Anões dos seus NJs em uma Guilda de sua escolha. Os jogadores não podem usar uma Guilda enquanto um Anão NJ estiver ali. Coloque 4 Elfos e 4 Anões de cada NJ acima de cada Tabuleiro Calendário.

MUDANÇAS NA JOGABILIDADE

- Jogue como de costume, porém, assim que terminar a fase de **Ações**, é a vez dos NJs jogarem! Começando com o 1º jogador, que escolhe uma carta de Propriedade da coluna de propriedades disponíveis ou do topo do deck de propriedades. Ele então coloca um dos marcadores do NJ 3 sobre qualquer símbolo do tipo dessa carta que esteja vago, descartando a carta em seguida. Ato contínuo, o 2º jogador faz o mesmo para o NJ 4. A coluna de propriedades disponíveis é renovada conforme a necessidade (com a próxima carta do topo do deck de propriedades).
- Depois que cada NJ tiver jogado seu turno, mova seus Anões uma Guilda em sentido horário. (Se a nova Guilda pertencer a um jogador, esse jogador coleta a taxa habitual de 1 Ouro do suprimento.)

MUDANÇAS NA PONTUAÇÃO

- Pontue cada distrito como se se tratasse de um jogo com 4 jogadores; o que quer dizer que haverá o 1º, 2º e 3º lugares.
- Para superioridade de Elfos e Anões, os NJs contam como tendo 4 Elfos e 4 Anões cada (os Anões e os Elfos que você colocou em cima do Tabuleiro Calendário estão lá na qualidade de lembretes), então pontue de acordo.

APÊNDICE: PROPRIEDADES

Estes são os detalhes para os dez tipos de cartas de Propriedade no jogo. Há cinco cópias de cada carta de Propriedade no deck.



BANCO

Custo:

Renda: 1 Ouro

Ação da Fechadura Gnômica: Uma vez por turno durante a fase de Ação, você pode coletar 1 Ouro do suprimento.



BIBLIOTECA

Custo:

Renda: 1 Ouro

Ação da Prancha: Retire 2 cartas do topo do deck de propriedades para a sua mão, então descarte 2 cartas quaisquer da sua mão. (Cartas descartadas podem incluir uma, ambas ou nenhuma das cartas retiradas).

Ação da Fechadura Gnômica: Quando você tiver terminado seu turno durante a fase de Ação, compre 1 carta grátis do topo do deck de propriedades para a sua mão. Descarte até 5 cartas se necessário.



ESTALAGEM

Custo:

Renda: zero

Ação da Fechadura Gnômica: Desbloqueia a prancha para uso futuro durante a fase de alocação.

Ação da Prancha (tão logo desbloqueada): (taxa de 1 Ouro para alocar um Trabalhador) Colete 1 Anão ou 1 Elfo da sua cor do suprimento de Trabalhadores. Este novo Trabalhador pode ser usado pelo restante do jogo. Se não houver Trabalhadores da sua cor no suprimento, esta ação é perdida.



FORTE

Custo:

Renda: 1 Ouro

Placa de Metal: Cada seção do Forte tem dois símbolos. Quando você constrói uma seção do Forte, coloque marcadores de Propriedade sobre ambos os símbolos (no mesmo distrito).



JARDINS

Custo:

Renda: 1 Ouro

Ação da Fechadura Gnômica: Quando você desbloqueia a ação com um Gnomo, imediatamente promova um dos seus Elfos a Mestre Elfo. Isso é feito virando um dos seus marcadores de Elfo de cabeça para baixo, de modo que o lado do Mestre fique para cima. Este Elfo permanece um Mestre pelo restante do jogo. Você sempre poderá conferir quantos Mestres Elfos você deveria possuir contando seus Jardins com Gnomos.



MERCADO

Custo:

Renda: 1 Ouro

Ação da Prancha: Colete 2 Ouros do suprimento.

Ação da Primeira Fechadura Gnômica: Toda rodada você pode fazer uma **segunda** visita ao Entreposto Comercial (consistindo de até uma **compra** e até uma **venda**) durante seu turno na fase de Ações.

Ação da Segunda Fechadura Gnômica: Toda rodada você pode fazer uma **terceira** visita ao Entreposto Comercial (consistindo de até uma **compra** e até uma **venda**) durante seu turno na fase de Ações.



OFICINA

Custo:

Renda: zero

Ação da Prancha: Coleta 1 Metal do suprimento.

Ação da Fechadura Gnômica: Uma vez **por turno** durante a fase de Ações, você pode comprar 1 Metal do suprimento ao custo de 1 Ouro.



PORTÃO

Custo:

Renda: zero

Placa de Metal: Todo Portão separa dois distritos e tem dois símbolos. Quando você constrói o Portão, escolha apenas um símbolo e coloque ali seu marcador de Propriedade.

Ação da Fechadura Gnômica: Coloque um segundo marcador de Propriedade no símbolo desocupado de qualquer Portão sobre o qual você já tenha um marcador.



PUB

Custo:

Renda: 1 Ouro

Ação da Fechadura Gnômica: Quando você desbloqueia esta ação com um Gnomo, imediatamente promova um dos seus Anões a Mestre Anão. Isso é feito virando um dos seus marcadores de Anão de cabeça para baixo, de modo que o lado do Mestre fique para cima. Este Anão permanece um Mestre pelo restante do jogo. Você sempre pode conferir quantos Mestres Anões você deveria possuir contando seus Pubs com Gnomos.



TORRE

Custo:

Renda: 1 Ouro

Ação da Fechadura Gnômica: Desbloqueia a prancha para uso futuro durante a fase de Alocação.

Ação da Prancha (tão logo desbloqueada): (taxa de 1 Ouro para alocar um Trabalhador) Pegue um Gnomo do estoque e coloque-o sobre uma das suas próprias Fechaduras Gnômicas desocupadas, como se você o tivesse contratado. Esse Gnomo não conta para o limite de contratação padrão de 1 Gnomo por rodada. Se não houver mais Gnomos no estoque ou se você não possui uma Fechadura Gnômica desocupada, a ação é perdida.

APÊNDICE: GUILDAS (DO JOGO BASE)

GUILDAS BÁSICAS



GUILDA DOS MERCADORES

Custo:      

Ação: Até **duas vezes** durante esta fase de Ação, você pode receber 1 Metal do suprimento em troca de 1 Madeira ou de 1 Pedra.

Segunda Ação: Também é permitido que você faça **três** visitas adicionais ao Entrepasto Comercial durante esta fase de Ação.

- Cada visita ao Entrepasto consiste em até 1 ação de compra e 1 de venda.
- Se você não usar suas visitas adicionais durante esta fase de Ação, elas são perdidas.



GUILDA DOS ARQUITETOS

Custo:      

Ação: Escolha qualquer símbolo de Propriedade, Muralha ou Guilda sem dono no tabuleiro e coloque um dos seus marcadores de Propriedade nele. Pague o custo de construção usual ao suprimento, com um desconto de 1 Metal ou de 2 Madeiras/Pedras.

- **Nenhuma carta de propriedade é usada quando a Guilda dos Arquitetos é utilizada para construir, mesmo que você tenha uma carta de propriedade com o mesmo nome/icone em sua mão.** Ao construir uma propriedade através da Guilda dos Arquitetos você não ganha nenhum dos benefícios que estaria elegível se tivesse construído esta mesma propriedade utilizando a carta.
- Custos de construção para todas as Propriedades e Muralhas são mostrados no seu Tabuleiro do Jogador; custos de construção para todas as Guildas aparecem nas bases das Guildas.
- Construir uma **Propriedade** por meio da Guilda dos Arquitetos pode resultar (*agora ou depois*) em um jogador tendo uma carta de Propriedade na mão, com nenhum símbolo de Propriedade sem dono no tabuleiro; nesse caso, o jogador não pode construir a Propriedade e essa carta torna-se inútil.

* Se você construir uma seção do **Forte**, coloque marcadores de Propriedade em **ambos** os símbolos. Se você construir um **Portão**, **escolha** sobre qual colocará seu marcador.



GUILDA DOS BIBLIOTECÁRIOS

Custo:      

Ação: Retire 3 cartas de Propriedade do topo do deck para sua mão, então descarte 1 carta da sua mão.

- Você pode descartar uma das cartas recém retiradas.



GUILDA DOS RECRUTADORES

Custo:      

Ação: Colete 1 dos seus próprios Elfos ou Anões do suprimento, para usá-lo normalmente pelo restante do jogo **ou** colete 1 Gnomo do estoque e imediatamente aloque-o em uma Fechadura Gnômica desocupada em uma das suas cartas de Propriedade construída.

- Você só pode coletar um Elfo/Anão se houver ao menos um com a sua cor no suprimento.
- Você só pode coletar um Gnomo se houver algum no suprimento **E** se você possuir uma Fechadura Gnômica desocupada sobre a qual aloca-lo imediatamente.
- Se você não puder coletar nem Elfo, nem Anão, nem Gnomo, esta ação é desperdiçada.

GUILDAS DE RECURSOS



GUILDA DOS LENHADORES

Custo:      

Ação: Colete 4 Madeiras do suprimento.



GUILDA DOS BANQUEIROS

Custo:      

Ação: Colete 3 Ouros do suprimento.



GUILDA DOS MINEIROS

Custo:      

Ação: Colete 2 Metais do suprimento.



GUILDA DOS PEDREIROS

Custo:      

Ação: Colete 4 Pedras do suprimento.

GUILDAS INTERATIVAS



GUILDA DOS LADRÕES

Custo:      

Ação: Escolha um jogador e roube até 3 Ouros dele **ou** roube 1 Ouro de cada um de até três jogadores diferentes.



GUILDA DOS BANDIDOS

Custo:      

Ação: Escolha um jogador e roube 1 Metal ou até 2 Madeiras/Pedras dele **ou** roube 1 Madeira/Pedra de cada um de até três jogadores diferentes.



GUILDA DOS MAGOS

Custo:      

Ação: Escolha duas Propriedades do mesmo tipo, ou duas Guildas, ou duas Muralhas. Mova **todos** os marcadores de Propriedade (se existirem) de uma localização para a outra e vice-versa.

- Se um **Portão** receber 1 marcador como parte da troca, você **escolhe** sobre qual símbolo ele recairá.



GUILDA DOS ESPIÕES

Custo:      

Ação: Cada jogador escolhe uma carta de Propriedade da sua própria mão e a revela com a face para cima. Das cartas reveladas, você escolhe **uma** e a pega para a sua mão. As demais cartas ficam com seus proprietários originais.

Em benefício dos diferentes tipos de construções da Cidade de Belfort, por favor consulte as plantas em anexo. Estas adições às construções costumeiras tornarão seu trabalho muito melhor do que o da competição... o que será bom para você, pois o Rei reduziu em um mês o prazo do projeto! Para ajudá-lo com esse novo e apertado cronograma, nós liberamos para você um monte de Assistentes. Trata-se, é verdade, de um grupinho estranho, mas dono de habilidades que virão a calhar; e apesar de estarmos falando de uma porção de noobs, não se engane, eles evoluirão em seu ofício no decorrer do projeto. Boa sorte, Mestre Arquiteto!

Loofer J. Zangado
Secretário de Lembranças e Lembretes
Comissão de Expansões de Belfort

Loofer J. Zangado



ÍNDICE

- 19 COMPONENTES
- 20 MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO
 - PREPARAÇÃO DA EXPANSÃO & DOS ASSISTENTES
 - ESCOLHENDO ASSISTENTES
- 21 USANDO ASSISTENTES
 - EXPANDINDO UMA PROPRIEDADE
- 22 PONTUANDO EXPANSÕES
 - TERMINANDO A RODADA
- 23 APÊNDICE: ASSISTENTES
- 25 APÊNDICE: EXPANSÕES
- 26 APÊNDICE: NOVAS GUILDAS

20 ALVARÁS DE EXPANSÃO
2 de cada um dos 10 diferentes Alvarás.
PROPRIEDADE BASE A SER EXPANDIDA



TÁBUA VERMELHA
Exibe o custo para finalizar a expansão.

NOME DA EXPANSÃO
PRANCHA DO TRABALHADOR
Um Trabalhador deve ser alocado aqui (pague o custo da prancha no ato da alocação) para iniciar a Expansão.

DETALHES DA PONTUAÇÃO BÔNUS
A razão que o leva a expandir essas coisas em primeiro lugar.

COMPONENTES

10 FICHAS DE ASSISTENTE

NOME	RETRATO	ESPAÇO PARA MARCADORES
TROGLODITA		Alguns Assistentes possuem um marcador (ou marcadores) aqui.
	ATIVACÃO: FASE DE ALOCAÇÃO (AO PASSAR)	FASE DE ATIVAÇÃO: Descreve quando o Especial desse Assistente pode ser usado.
	ESPECIAL DO ASSISTENTE: "COMPARTILHAR"	NOME DO ESPECIAL
	Pague X e aloque seu marcador de Troglodita em uma prancha de Guilda contendo um Trabalhador oponente. Ambos resolvem a ação da Guilda durante seus turnos.	TEXTO DO ESPECIAL: Explica o Especial do Assistente.
	PRIMAVERA VÉRIO OUTONO	NÍVEL DE EXPERIÊNCIA: Descreve como o Especial do Assistente evolui segundo a estação atual.
	X = custo normal da guilda	
	X = custo normal da guilda	
	X = na falcat (sem custo)	

5 NOVAS GUILDAS

+3 GUILDAS PROMO

TIPO DE GUILDA (NO VERSO)	CUSTO DE CONSTRUÇÃO	AÇÃO DA GUILDA
GUILDA DOS PRANCHETEIROS	Pague 1 carta de Propriedade do Deck e 1 visita ao Entrepoto	Contrate um Gnomo por

8 MARCADORES DE ASSISTENTES

Alguns Assistentes vem com seus próprios Marcadores.



MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO

Prepare o jogo segundo as instruções padrão para Belfort. Existem apenas três mudanças bastante simples na preparação padrão:

- Coloque o marcador do Calendário **no primeiro mês**, em vez de "próximo" ao primeiro mês. (O que significa, claro, que o jogo terá seis rodadas em vez de sete.)
- Coloque todos os Marcadores de Pontuação no **6º espaço** da Trilha de Pontuação, em vez de "próximo ao início". (O que significa que os jogadores começam a sentir os efeitos dos impostos muito antes que no jogo base.)
- Inclua as novas Guildas (inclusive as Guildas Promo) ao determinar quais deseja no jogo. Cheque o **Apêndice: Novas Guildas** para conhecer tudo sobre as novas Guildas.

PREPARAÇÃO DAS EXPANSÕES

Numa partida de 2 ou 3 jogadores, jogue com **apenas um** de cada Alvará para Expansão (logo, 10 no total). Devolva os 10 Alvarás duplicados à caixa.

Numa partida de 4 ou 5 jogadores, jogue com **todos** os 20 Alvarás para Expansões.

Faça um monte com os Alvarás na porção superior do Tabuleiro Calendário. (Sobre o "clip" da prancheta.) Jogadores têm permissão para examinar o deck de Alvarás sempre que desejarem.

PREPARAÇÃO DOS ASSISTENTES

Embaralhe as Fichas de Assistentes e arranje-as lado-a-lado, aleatoriamente, uma a mais do que o número de jogadores. Devolva o restante à caixa. Opcionalmente, os jogadores podem concordar (usando o método que preferirem) em escolher determinados Assistentes para usarem ao longo da partida.

Encontre os Marcadores de Assistentes para todos os Assistentes que precisam deles (caso algum precise) e os posicione nos Espaços para Marcadores nas Fichas de Assistente correspondentes. Marcadores excedentes são devolvidos à caixa.

ESCOLHENDO ASSISTENTES

Em todas as rodadas, durante a **Fase do Calendário**, em ordem **reversa de turno**, cada jogador escolherá um Assistente, posicionando a Ficha dele (e respectivos marcadores) com a face para cima à sua frente. Sempre restará um Assistente por rodada. Coloque 1 Ouro em cima do Assistente que não foi escolhido. Se um Jogador escolher um Assistente que possui Ouro em cima, ele leva o Ouro junto.



Exemplo: Nesta partida de 2 jogadores nós arranjamos lado-a-lado e ao acaso três Assistentes. O Gigante ganha 3 marcadores, e o Troglodita ganha 1. Nós posicionamos os marcadores em seus locais e devolvemos todos os Assistentes e Marcadores não usados à caixa.



Exemplo: Azul é o último na ordem do turno, de modo que ele é o primeiro a escolher. Ele escolhe o Troglodita, pegando a ficha e o marcador desse Assistente.

Assim termina a escolha de assistentes. Na próxima rodada, se alguém escolher o Gigante, esse jogador também ganhará o Ouro. Se ninguém pegar o Gigante de novo, ele acumulará um segundo Ouro. Se alguém o escolher, outro Assistente ficará com o Ouro.



Em seguida é vez do Vermelho. Ela escolhe a Gárgula, o que significa que sobra o Gigante, sobre o qual é colocado um Ouro do suprimento.

USANDO ASSISTENTES

Os Jogadores podem usar seus Assistentes de uma de duas maneiras:

1. USAR O ESPECIAL OU
2. PEGAR UM NOVO ALVARÁ DE EXPANSÃO

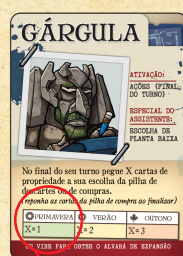
1. USAR O ESPECIAL

Para usar o Especial de um Assistente, o jogador deve seguir as instruções do texto em Habilidade Especial e em seguida, virar a Ficha do Assistente com a face para baixo para indicar que ele está esgotado nesta rodada.

TUDO TEM SUA HORA E SEU TEMPO CERTO
Diferentes Especiais são usados em diferentes momentos. Cada ficha de Assistente diz qual sua Fase de Ativação, que nada mais é do que um lembrete de quando esse Especial pode ser usado. Cheque o Apêndice: Assistentes para mais detalhes.

MUDANDO ESTAÇÕES

Os Especiais melhoram no decorrer das estações. Quando um marcador de Calendário está num mês da Primavera, aplique o valor da Primavera a esse especial. Quando estiver no Verão, aplique o valor do Verão e quando estiver no Outono, aplique o valor do Outono.



Exemplo: Segundo o Calendário, estamos num mês da Primavera e a jogadora Vermelha deseja usar o Especial de sua Gárgula. O texto de instrução indica que ela deve ganhar X cartas e o valor da Primavera para X é 1... de modo que a jogadora Vermelha ganha 1 carta, então vira a face da base de Assistente para baixo para indicar que ela está esgotada. Em estações subsequentes, o valor de X aumentará cada vez mais.



2. PEGAR UM NOVO ALVARÁ DE EXPANSÃO

Para conseguir um novo Alvará de Expansão, o jogador vira o Assistente com a face para baixo (indicando que ele está esgotado nesta rodada) e depois pega para si qualquer Autorização para Expansão que desejar das que ainda se encontram no deck de Alvarás.

- Um jogador só pode fazer isso em seu próprio turno e durante a **Fase de Ação**.
- Um jogador só pode escolher um Alvará se a carta de Propriedade relevante já estiver construída sobre a mesa à sua frente.

O novo Alvará deve ser posicionado sob a carta de Propriedade relevante de modo que o nome e ilustração da Expansão completada estejam escondidos.



Exemplo: Durante o turno do jogador Azul, ele decide pegar um novo Alvará de Expansão. Ele vira a face do seu Assistente para baixo. Como ele possui um Pub e um Forte construídos em sua mesa, ele pode escolher uma Expansão para um dos dois, assumindo-se que os respectivos Alvarás ainda estejam no deck de Expansões. Ele encontra e escolhe o Alvará para o Pub e o coloca sob sua carta de Pub, conforme mostrado. Agora o Pub do jogador Azul está pronto para ser expandido com um Alojamento!

EXPANDINDO UMA PROPRIEDADE

Agora que a Propriedade possui um Alvará de Expansão, ela pode ser expandida pelo seu proprietário. Expandir uma Propriedade é um processo de 2 passos.

PASSO UM DA EXPANSÃO

Durante a **Fase de Alocação**, o jogador pode alocar um Trabalhador em uma prancha do Alvará durante a rotina normal de alocação de Trabalhadores.

- Algumas pranchas mostram uma taxa. A taxa é paga no momento da alocação.

COMPRE UM, LEVE UMA TAXA "GRÁTIS"
Taxas em Ouro, Madeira, Pedra e Metal são pagas ao suprimento. Taxas na forma de cartas de Propriedade são pagas à pilha de descarte.

Exemplo: No seu turno da Fase de Alocação, Azul aloca um Anão na prancha do Alvará do seu Pub. A prancha possui uma taxa de 1 Pedra, que Azul paga ao suprimento.



PASSO DOIS DA EXPANSÃO

Durante seu próprio turno da **Fase de Ação**, o jogador paga o custo mostrado na Tábua Vermelha, de modo a poder retornar o Trabalhador sobre a prancha do Alvará e expandir a Propriedade.

- Alguns dos Alvarás possuem duas pranchas. Se apenas uma das pranchas de um desses Alvarás possuir um trabalhador, a propriedade não pode ser expandida e o Trabalhador não pode ser reclamado.
- Se o custo na Tábua Vermelha não for pago pelo jogador (por escolha ou por falta de recursos), a propriedade não pode ser expandida e o Trabalhador não pode ser reclamado.

COLOCO EM CIMA DA... PILHA?
Os custos da Tábua Vermelha em Madeira/Pedra/-Metal/Ouro são pagos ao suprimento. Veja o Apêndice: Expansões para saber o que fazer com os custos de outros tipos.

Depois, o jogador coloca a carta da Propriedade embaixo e à esquerda, de modo que o nome e a ilustração da Expansão fiquem à mostra. Agora que essa Propriedade está completamente expandida sua Pontuação Bônus fica ativa.



Exemplo: Durante seu turno da Fase de Ação, o jogador Azul paga ao suprimento as duas pedras mostradas sobre a Tábua Vermelha e reclama seu Anão.

A CARTA DA PROPRIEDADE DESLIZA PARA ESSA POSIÇÃO



BÔNUS DE PONTUAÇÃO ATIVO

Exemplo: Azul coloca a carta do Pub embaixo de modo que o nome e a ilustração do Alojamento fiquem à vista. Seu Pub é agora um Pub+Alojamento e sua Pontuação Bônus será contada em futuras Fases de Pontuação!

PONTUANDO EXPANSÕES

É justamente para pontuar que adicionamos Expansões às Propriedades. Durante cada Fase de Pontuação, cada jogador checa suas próprias Propriedades completamente expandidas e ganha pontos bônus quando aplicável.

Exemplo: a Pontuação Bônus para o Pub+Alojamento do jogador Azul diz que ele ganha 1 ponto para cada 5 Pedras nos Custos de Construção somados de suas cartas de Propriedades contruídas. Azul tem um Pub e um Forte construídos, cujos Custos de Construção combinados totalizam 6 Pedras. Azul ganha 1 ponto bônus por seu Pub+Alojamento; a Pedra extra é ignorada. Com sorte esse bônus valerá mais em Fases de Pontuação futuras, conforme Azul continue a construir Propriedades contendo Pedras!



ENTENDEU OS PONTOS?
Cheque o Apêndice: Expansões para conhecer todos os detalhes sobre cada Expansão.



TERMINANDO A RODADA

Ao final da Rodada, antes da próxima **Fase de Calendário**, todos os jogadores devolvem suas fichas e marcadores de Assistentes com a frente virada para cima ao arranjo original.

APÊNDICE: ASSISTENTES



CENTAURO

Marcadores: 1

Ativação: *Imediatamente e Fase de Ação*

Ao escolher um Centauro, coloque seu marcador em uma das suas Fechaduras Gnômicas, abrindo-a para este turno. Isto **não** conta como um “uso do Especial”.

O marcador do Centauro **não** conta como um Gnomo para fins de maioria.

Ao final da rodada, quando Assistentes são devolvidos ao arranjo, o marcador do Centauro também é devolvido, trancando outra vez a Fechadura Gnômica.

Certos efeitos precisarão ser “desfeitos” da seguinte maneira:

Pub ou **Jardins:** Retorne um Mestre Anão ou Elfo (respectivamente) de volta ao seu lado normal.

Portão: Remova qualquer um dos seus marcadores de Propriedade de qualquer Portão no tabuleiro.

Especial: Transporte Gnômico

Ative durante a **Fase de Ação** quando você estiver contratando um Gnomo e ganhe um desconto de X nessa contratação. Esse desconto se aplica à contratação “uma vez por turno” de Gnomos, que geralmente custa 3 Ouros, **não** a Gnomos que você pode conseguir de outras fontes, tais como a carta de Propriedade da **Torre** ou através da **Guilda dos Prancheteiros**.

PRIMAVERA	VERÃO	OUTONO
X=	X=	X=



GÊNIO

Marcadores: Nenhum

Ativação: *Fase de Ação*

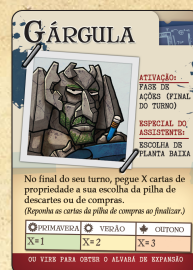
Especial: *A-La-Ka-Uzando!*

Ative durante a **Fase de Ação** para:

- Trocar X pontos por X Metais **OU**
- Trocar X pontos por Y Ouro/Madeira/Pedra na combinação da sua escolha.

Você **pode** usar os valores de X e Y de uma estação anterior, se preferir.

PRIMAVERA	VERÃO	OUTONO
X=1 Y=3	X=2 Y=5	X=3 Y=7



GÁRGULA

Marcadores: Nenhum

Ativação: *Fase de Ação (Final do Turno)*

Especial: *Escolha de Planta Baixa*

Ative no final do seu turno na **Fase de Ação** para pegar X cartas de Propriedade da pilha de descarte e/ou da Pilha de Retirada, em qualquer combinação, para sua mão. Ao terminar, reabasteça a Pilha de Retirada se necessário.

PRIMAVERA	VERÃO	OUTONO
X=1	X=2	X=3



GIGANTE

Fichas: 3

Ativação: *Fase de Alocação (ao passar a vez).*

Especial: Reboque

Ative ao passar sua vez durante a **Fase de Alocação** e acumule X marcadores de Gigantes na Área de Recursos. Durante a Coleta, cada marcador de Gigante conta (e funciona **exatamente**) como um Elfo ou Anão (à sua escolha) no que diz respeito à coleta e à determinação de maioria para decidir quem ganha o bônus de superioridade Racial.

PRIMAVERA	VERÃO	OUTONO
X=1	X=2	X=3



TROGLODITA

Marcadores: 1

Ativação: *Fase de Alocação*

Especial: “Compartilhar”

Ative durante a **Fase de Alocação** para pagar X e imediatamente alocar seu marcador de Troglodita no lugar de um Trabalhador. O marcador de Troglodita deve ser alocado numa prancha de Guilda que já esteja ocupada pelo Trabalhador de um oponente (ou por um trabalhador que não pertença ao oponente, no caso de uma partida de 2 jogadores).

Durante a **Fase de Ação**, tanto você quanto o outro jogador ocupando a prancha resolverão a Guilda normalmente. Se o bom senso ditar que o efeito da Guilda só pode ser realizado uma vez por rodada (como no caso da Guilda dos Assistentes), então somente o jogador que age primeiro na ordem do turno poderá resolver a Guilda.

PRIMAVERA	VERÃO	OUTONO
X= custo normal da guilda + ao suprimento	X= custo normal da guilda	X= Na faixal (sem custo) Nadinha



GÓRGONA

Marcadores: 1

Ativação: *Fase de Alocação (ao passar a vez)*

Especial: Olhar Petrificante

Ative ao passar sua vez durante a **Fase de Alocação** e alocue o marcador da Górgona em um distrito da sua escolha. Durante **seus** turnos nas **Fases de Ação**, outros jogadores devem pagar X ao suprimento* em troca de permissão para construir Propriedades, Guildas ou Muralhas nesse distrito. Se **você** construir algo (Propriedades, Guildas ou Muralhas) nesse distrito durante sua **Fase de Ação**, colete X do suprimento*.

*Uma vez por jogador em seus respectivos turnos, mesmo ao construir múltiplos itens no distrito durante o turno.

Numa partida de 2 jogadores, a Górgona **não** ativa quando um Não-Jogador constrói. A Górgona **não** ativa quando um jogador aloca um Gnomo em um Portão.

PRIMAVERA	VERÃO	OUTONO
X=	X=	X=



HALFLING

Marcadores: Nenhum

Ativação: *Fase de Coleta (ao pagar impostos)*

Especial: Caixa 2

Ative no momento em que deveria Pagar seus Impostos durante a **Fase de Coleta** e, em vez disso, resolva o efeito de X.

PRIMAVERA	VERÃO	OUTONO
X= receba	X= não pague nada	X= pague só



HOBGLOBLIN

Marcadores: Nenhum

Ativação: *Fase de Ação*

Especial: Fazer Gambiarra

Ativado durante a **Fase de Ação**. X

Propriedades que você construir neste turno (usando cartas de Propriedades da sua mão) levam um desconto de 2 Madeiras/Pedras.

PRIMAVERA	VERÃO	OUTONO
X=1	X=2	X=3

PERDENDO MESTRES

Diferentemente do jogo base de Belfort, a Expansão das Expansões inclui modos de se **perder** Anões/Elfos durante o jogo; especialmente devido à expansão **Estalagem+Piscina** e à Guilda dos **Recursos Não-Humanos**. É possível que você perca Mestres Anões/Elfos, o que é preciso explicar.

A Regra: Você pode acessar a **qualquer momento** seus Pubs/Jardins desbloqueados para determinar a quantos Mestres Anões/Elfos tem direito, então ajustar seus marcadores de Trabalhadores segundo a atual quantidade de Mestres. (A título de esclarecimento, você tem direito a 1 Mestre Anão/Elfo por Pub/Jardim desbloqueado.)

É possível que você se encontre com **mais** Pubs/Jardins desbloqueados do que marcadores de Anões/Elfos. Nesta situação – segundo as regras acima –, assim que você ganhar um novo Anão/Elfo, você poderá acessar imediatamente seus Pubs/Jardins e promover o novo Trabalhador a Mestre se for o caso



DIABRETES

Marcadores: 2

Ativação: *Fase de Alocação*

Especial: Entrar de Bicão

Ative em seu turno durante a **Fase de Alocação** para imediatamente alocar X marcadores de Diabretes no lugar de um Trabalhador.

Cada Diabrete só pode ser alocado em uma prancha destrancada e desocupada em uma carta de Propriedade construída pertencente a **qualquer** jogador.

Se um Diabrete for alocado na prancha de um oponente e ela possuir uma taxa, pague-a ao jogador em vez de ao suprimento; se o fizer em uma prancha de sua propriedade e ela possuir uma taxa, pague ao suprimento normalmente.

Tão logo um Diabrete esteja numa prancha, considere-a ocupada; nenhum outro Trabalhador pode ser alocado nela nesta rodada. Durante seu turno na Fase de Ação, você pode ativar Diabretes exatamente como se eles fossem Trabalhadores e ganhar o benefício das pranchas por eles ocupadas – mesmo que essas pranchas pertençam a oponentes.

PRIMAVERA	VERÃO	OUTONO
X=1	X=1	X=2



PIXIE

Marcadores: Nenhum

Ativação: *Fase de Ação*

Especial: Agregando Valor

Ative durante seu turno na **Fase de Ação** para imediatamente escolher um distrito e pontuá-lo.

O distrito escolhido é pontuado segundo todas as regras normais durante a Fase de Pontuação, incluindo as regras de empate. A única diferença é que os valores de pontuação sazonal do Pixie são usados no lugar dos valores de pontuação habituais.

PRIMAVERA	VERÃO	OUTONO
1° 2° 3° 1 0 0	1° 2° 3° 2 1 0	1° 2° 3° 3 2 1

APÊNDICE: EXPANSÕES



BANCO+TESOURARIA

Pranchas: 1, com taxa de 1 Ouro
Tábua Vermelha: 1 Madeira + 1 Pedra

Pontuação Bônus: Ganhe 1 ponto para cada 3 Ouros em sua posse, até o máximo de 4 pontos por **Fase de Pontuação**. Ignore o que sobrar.

Exemplo: 7 Ouros lhe renderiam 2 pontos.



OFICINA+FORJA

Pranchas: 1, com taxa de 1 Metal
Tábua Vermelha: 1 Metal

Pontuação Bônus: Ganhe 1 ponto para cada 3 Metais encontrados na soma dos Custos de Construção de suas cartas de Propriedades contruídas, que estejam à sua frente na mesa. Ignore o que sobrar.

Exemplo: Com dois Fortes e uma Oficina construídos, os Custos de Construção somados conteriam 5 Metais; você ganharia 1 ponto.



JARDINS+PAVILHÃO

Pranchas: 1, com taxa de 1 Madeira
Tábua Vermelha: 2 Madeiras

Pontuação Bônus: Ganhe 1 ponto para cada 5 Madeiras encontradas na soma dos Custos de Construção de suas cartas de Propriedades contruídas, que estejam à sua frente na mesa. Ignore o que sobrar.

Exemplo: Com um Jardim e dois Bancos construídos, os Custos de Construção somados conteriam 11 Madeiras; você ganharia 2 pontos.



PORTÃO+QUARTEL

Pranchas: 1, com taxa de 1 Ouro
Tábua Vermelha: 1 Madeira + 1 Pedra

Pontuação Bônus: Ganhe 1 ponto para cada Muralha que você tiver contruído.

Exemplo: 4 Muralhas lhe renderiam 4 pontos.



ESTALAGEM+PISCINA

Pranchas: 2, sem taxas
Tábua Vermelha: 1 Anão* ou 1 Elfo*

Pontuação Bônus: Ganhe 1 ponto para cada conjunto completo de Trabalhadores (Anão + Elfo + Gnomo) que você possuir.

Exemplo: 3 Anões, 4 Elfos e 5 Gnomos lhe renderiam 3 pontos.

*Este Trabalhador deve ser devolvido ao suprimento.

Veja a nota Perdendo Mestres na página 22



FORTE+CAPELA

Pranchas: 1, com taxa de 1 Ouro
Tábua Vermelha: 2 Ouros

Pontuação Bônus: Ganhe 1 ponto para cada distrito em que você tenha pelo menos um marcador de Propriedade.

Exemplo: marcadores de Propriedade em 3 distritos diferentes lhe renderiam 3 pontos.



BIBLIOTECA+ARQUIVOS

Pranchas: 1, com taxa de 2 cartas de Propriedade*

Tábua Vermelha: Sem custo

Pontuação Bônus: Ganhe 1 ponto para cada 2 cartas de Propriedade em sua mão, arredondando para cima.

Exemplo: 3 cartas lhe renderiam 2 pontos.

*Estas cartas vão para a pilha de descarte.



MERCADO+PLAZA

Pranchas: 2, sem taxas
Tábua Vermelha: 2 Madeiras/Pedras

Pontuação Bônus: Ganhe 1 ponto para cada Guilda construída em sua posse.

Exemplo: 2 Guildas lhe renderiam 2 pontos.



PUB+ALOJAMENTO

Pranchas: 1, com taxa de 1 Pedra
Tábua Vermelha: 2 Pedras

Pontuação Bônus: Ganhe 1 ponto para cada 5 Pedras encontradas na soma dos Custos de Construção de suas cartas de Propriedades contruídas, que estejam à sua frente na mesa. Ignore o que sobrar.

Exemplo: Com um Pub, uma Torre e um Forte construídos, seus Custos de Construção somados conteriam 9 Pedras; você ganharia 1 ponto.



TORRE+SCRIPTORIUM

Pranchas: 1, sem taxas
Tábua Vermelha: 1 Gnomo*

Pontuação Bônus: Ganhe 1 ponto para cada Alvará de Expansão (expandida ou não) que você possua.

Exemplo: Com três Alvarás de Expansões em sua posse, você ganharia 3 pontos.

*Quando um Gnomo é descartado (de volta para o suprimento) de uma Fechadura Gnômica, certos efeitos precisarão ser “desfeitos”.
Pubs ou **Jardins:** Vire um Mestre Anão ou Elfo (respectivamente) para o seu lado normal.

Portão: remova qualquer um dos seus marcadores de Propriedade de qualquer Portão no tabuleiro.

APÊNDICE: NOVAS GUILDAS

Existem 08 Guildas (cinco da Expansão e três Promos). Estas novas Guildas podem ser incluídas em sua seleção de Guildas durante a preparação do jogo. (Embora para usar as **Guildas dos Assistentes** e dos **Projetistas** você precise jogar com a Expansão completa.) Note o novo tipo de tempo de resolução: “Na Alocação”, como pode ser visto nas Guildas dos **Assistentes** e de **Recursos Não-Humanos**.



GUILDAS BÁSICAS



GUILDA DOS ASSISTENTES

Custo: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Ação: Imediatamente ao alocar seu Trabalhador durante a Fase de Alocação, pegue a ficha de Assistente restante (mais os marcadores, caso ela tenha algum, e qualquer Ouro sobre ela). Você pode usar esse Assistente nesta rodada (em adição ao uso do seu Assistente original), seguindo todas as regras normais de uso.



GUILDA DOS PRANCHETEIROS

Custo: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Primeira Ação: Pegue 1 carta de Propriedade do deck.
Segunda Ação: Você ganha uma visita adicional ao Entrepósito Comercial durante a sua Fase de Ação.
Terceira Ação: Você pode contratar um Gnomo por 1 Ouro. Essa contratação não conta para o limite de contratação de 1 Gnomo por rodada.



GUILDA DOS DECORADORES

Custo: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Ação: Escolha 2 de seus próprios marcadores de Propriedade sobre o tabuleiro e “decore-os” colocando uma moeda de Ouro do suprimento sob cada um. Durante a Fase de Pontuação, qualquer marcador “decorado” conta como 1,5 marcadores de Propriedade ao calcular a maioria para esse distrito.

Por exemplo, se você possui 3 marcadores em um distrito e um deles está decorado, isso conta como 3,5 marcadores de Propriedade para o cálculo de maioria desse distrito.



GUILDA DE RECURSOS

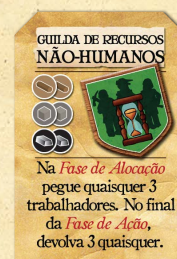


GUILDA DO PAU PRA TODA OBRA

Custo: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Ação: Receba 1 Madeira, 1 Pedra e 1 Metal do suprimento.

GUILDA PROMO #2



GUILDA DE RECURSOS NÃO-HUMANOS

Custo: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Ação: Imediatamente ao alocar seu Trabalhador aqui durante a Fase de Alocação, pegue qualquer combinação de 3 Elfos/Anões do suprimento. Ao final do seu turno na Fase de Ação, devolva qualquer combinação de 3 Elfos/Anões ao suprimento. **Sem Gnomos!**

Por exemplo, você poderia pegar 2 Elfos e um Anão durante a Alocação, depois devolver 3 Elfos ao final do seu turno na Fase de Ação.

Veja a nota Perdendo Mestres na página 22



GUILDA DOS PROJETISTAS

Custo: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Ação: Pegue até 2 Alvarás de Expansão para cartas de Propriedade que você tenha construídas à sua frente sobre a mesa; trate-as exatamente como se você as tivesse obtido usando o método habitual.



GUILDA DOS ADVOGADOS DE REGRAS

Custo: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Ação: Compre pontos de acordo com o valor gasto em Ouro.

GUILDA PROMO #1



GUILDA INTERATIVA



GUILDA DAS SENTINELAS

Custo: 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1

Primeira Ação: Receba 1 Ouro do suprimento.
Segunda Ação: Todos os jogadores com menos Muralhas do que você devem pagar 1 Madeira/Pedra ou 1 Metal ou 1 Ouro caso seja possível (cada jogador escolhe o que pagar).

GUILDA PROMO #3