

Juma Al-JouJou Clãs da Caledônia

Clãs da Caledônia é um jogo de tabuleiro de estratégia econômica ambientado na Escócia do século XIX.

Nessa época, a Escócia deixava de ser uma sociedade agropastoril para se tornar uma sociedade industrializada e muito dependente do comércio e da exportação. Consequentemente, a produção de alimentos aumentou para sustentar o crescimento populacional. O linho cada vez mais era substituído pelo algodão importado e barato, e a criação de ovelhas ganhou importância. Quando a produção de vinho e *brandy* no continente europeu foi assolada por uma praga de insetos no fim do século XIX, o uísque escocês foi apontado como substituto do *cognac*, o que levou sua fabricação a sofrer um *boom* e fez dele a bebida alcoólica mais nobre da Europa.

Em *Clãs da Caledônia* os jogadores são chefes de clãs históricos e diferenciados que competem pela produção, comércio e exportação de produtos agropecuários e do seu famoso uísque!

Jogadores: 1-4

Duração: 30 min por jogador

Idade: 14 anos ou mais

Game designer: Juma Al-JouJou

Ilustrador: Klemens Franz

Editora original: Karma Games

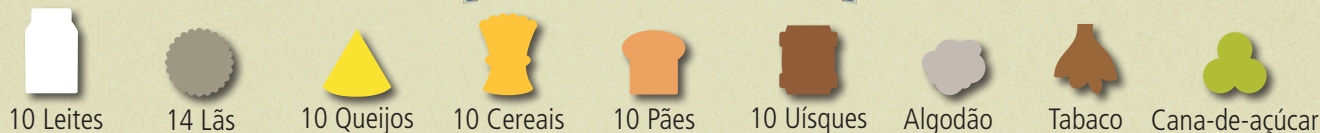
Saiba mais sobre nossa linha de jogos:

www.meeplebrjogos.com.br

Componentes

Marcadores de madeira

Produtos:



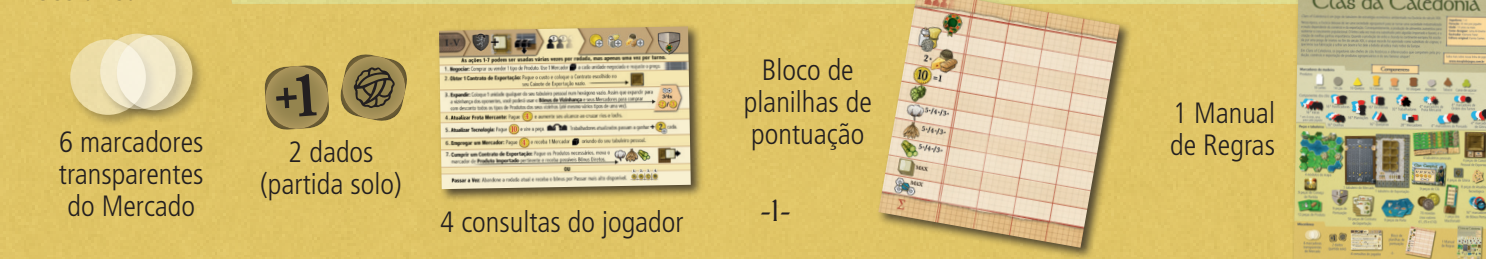
Componentes dos clãs:



Peças e tabuleiros



Miscelânea



Preparação

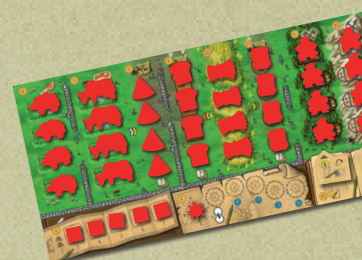


Nota: Dinheiro e produtos são ilimitados. Se acabarem os marcadores, os jogadores poderão usar as peças de Produto ou outros materiais adequados.



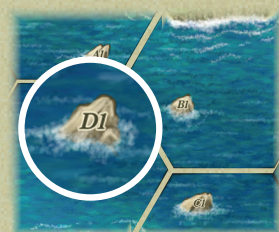
Primeira Partida

Ao jogar *Clãs da Caledônia* pela primeira vez, pense na possibilidade de usar a versão simplificada do jogo (consulte o apêndice, p. 9).



Módulos do Mapa

O mapa de jogo é formado por quatro módulos dupla-face, identificados pela letra do módulo (A-D) e pelo número da face (1 para a frente, 2 para o verso). Escolha aleatoriamente uma face para cada módulo e monte o mapa com a preocupação de garantir que as pedras que exibem o código alfanumérico estejam adjacentes umas às outras no centro do mapa e dispostas em ordem alfabética no sentido horário (v. figura).



Portos

Embaralhe todas as peças de Porto e escolha quatro delas aleatoriamente. Coloque uma peça no hexágono adjacente à fábrica em cada canto do mapa, sendo que o local exato dependerá da quantidade de jogadores. O ícone de 1-2 jogador(es) indica os hexágonos nos quais as peças de Porto vão ficar numa partida com 1-2 jogador(es). A outra seta mostra o local das peças numa partida com 3-4 jogadores. Devolva à caixa do jogo todas as peças de Porto não usadas.



Tabuleiro do Mercado

Coloque sobre a mesa o tabuleiro do Mercado, com a face apropriada ao número de jogadores voltada para cima, e posicione os marcadores transparentes do Mercado sobre os círculos que indicam os preços iniciais. Abaixo do Mercado e em montes separados, coloque os seis tipos de marcadores de Produto (Lã, Leite, Cereal, Pão, Queijo e Uísque) e suas respectivas peças.



Tabuleiro de Exportação

Ao lado do mapa, coloque o tabuleiro de Exportação, com a face apropriada ao número de jogadores voltada para cima. Em seguida, embaralhe as peças de Pontuação e escolha cinco delas aleatoriamente. Coloque-as viradas para cima e em ordem aleatória nos cinco espaços da borda direita do tabuleiro de Exportação. Embaralhe os Contratos de Exportação e crie o monte de compra (face para baixo). Um por um, vá pegando Contratos de Exportação do monte de compra e colocando-os virados para cima em cada um dos caixotes do tabuleiro de Exportação (nas partidas solo ou com 3 jogadores, um dos caixotes fica vazio). Deixe os marcadores de Glória dos jogadores e os marcadores de Produtos Importados (Algodão, Tabaco e Cana-de-açúcar) ao lado do tabuleiro. Na face para 1-2 jogadores, os ícones dos dados só serão relevantes na partida solo (p. 8).



Componentes Iniciais dos Jogadores

Cada jogador recebe um **tabuleiro pessoal** e todos os **marcadores de sua respectiva cor**. Em seguida, cada jogador executa as ações a seguir:

1. Cada jogador deve colocar nos lugares correspondentes de seu tabuleiro todos os seus marcadores, quatro de cada tipo: **Ovelhas, Vacas, Queijarias, Panificadoras, Plantações e Destilarias de Uísque**.

2. Os **oito Trabalhadores** são colocados nas quatro casas de floresta (representando Lenhadores) e nas quatro casas de montanha (para representar os Mineradores).

3. Cada jogador recebe os **quatro marcadores de Bônus Portuário** e o **marcador de Povoado** na sua respectiva cor.

4. Preencha a **trilha dos Mercadores** com cinco cubos. Os dois cubos restantes são os Mercadores da sua reserva.

5. O **marcador de Frota Mercante** é colocado no espaço mais à esquerda da trilha de Frota Mercante.

6. Coloque as **duas peças de Atualização Tecnológica**, com a face que contém a seta na aba superior esquerda virada para cima, nos espaços correspondentes logo abaixo dos Trabalhadores.

7. Cada jogador recebe um **Caixote Pessoal de Exportação** e o coloca ao lado de seu tabuleiro, mostrando a face que contém o ícone apropriado à quantidade de jogadores.



Ordem dos Turnos

Determine aleatoriamente quem será o primeiro a jogar. Na primeira rodada, a ordem dos turnos prosseguirá no sentido horário. Posicione os marcadores de Ordem dos Turnos de todos os jogadores na trilha correspondente no tabuleiro de Exportação. Nas rodadas subsequentes, a ordem dos turnos será determinada pela sequência em que os jogadores passarem a vez.

Clãs

Pegue aleatoriamente algumas peças de Clã, uma a mais que a quantidade de jogadores (por exemplo, quatro peças de Clã numa partida com 3 jogadores). Em seguida, pegue aleatoriamente o mesmo número de peças de Começo de Partida e, também ao acaso, posicione cada uma delas ao lado de cada peça de Clã.

Começando com o último jogador na ordem dos turnos e prosseguindo no sentido anti-horário, cada participante escolherá uma peça de Clã e a peça de Começo de Partida correspondente, colocando ambas à sua frente. O primeiro jogador, portanto, será o último a escolher e acabará ficando com um dos dois clãs remanescentes. Os clãs são apresentados em detalhes no apêndice. Os jogadores recebem tanto os Produtos quanto o Dinheiro indicado em suas peças de Começo de Partida. Devolva à caixa a peça de clã e a peça de Começo de Partida não utilizadas.

Posicionamento dos Trabalhadores no Começo da Partida

Começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada participante posicionará num hexágono vazio do mapa um Trabalhador (Lenhador ou Minerador) proveniente do topo do seu tabuleiro pessoal. O Lenhador deve, obrigatoriamente, ser colocado num hexágono vazio que contenha uma floresta. O Minerador tem de ser colocado num hexágono vazio que contenha uma montanha (mais detalhes na seção "Expandir", p. 4).

Aí cada jogador posicionará um segundo Trabalhador, só que agora na ordem inversa, a começar pelo jogador que acabou de posicionar seu primeiro Trabalhador, prosseguindo daí em diante no sentido anti-horário. Esses dois primeiros Trabalhadores não precisam estar em hexágonos adjacentes no mapa. Cada hexágono comporta apenas uma unidade por vez (seja um Trabalhador ou uma Ovelha, Vaca, Queijaria, Destilaria, Plantação ou Panificadora).

Todas as vezes que posicionar um Trabalhador (mesmo durante a preparação), você terá de pagar tanto pelo terreno onde o Trabalhador for posicionado quanto pelo Trabalhador propriamente dito. O custo do terreno aparece indicado em cada hexágono do mapa e varia de uma a seis libras (£1 a £6). Lenhadores custam £6; Mineradores, £10 (os valores estão indicados no alto do seu tabuleiro pessoal).



Exemplo: O hexágono da figura ao lado contém uma floresta e uma montanha. Portanto, você pode posicionar nele tanto um Lenhador (por £6 + £6 = £12) quanto um Minerador (por £10 + £6 = £16).



Partida com dois jogadores

Nota: Os jogadores não podem esconder informações dos demais.

Ícones de Dinheiro

Os ícones de moeda com algarismos vermelhos representam custos que você precisa pagar. Quando os algarismos são pretos, você recebe dinheiro.



Como Jogar

A partida se estrutura em cinco rodadas de quatro Fases cada uma. Seguem-se as Fases de cada rodada:

Fase 1: Preparativos — Vire a peça de Pontuação da rodada anterior, preencha os caixotes vazios do tabuleiro de Exportação e pegue seus Mercadores de volta (pule esta fase na primeira rodada).

Fase 2: Ação — Os jogadores se alternam, conforme a ordem do turno, realizando ações até todos terem passado a vez.

Fase 3: Produção — Suas unidades no mapa de jogo geram Produtos e Renda.

Fase 4: Pontuação — Você recebe Glória de acordo com as instruções da peça de Pontuação da rodada atual.

No fim da quinta rodada, calcula-se a pontuação final, e o jogador com o maior número de Pontos de Vitória (PV) é o vencedor.

Fase 1: Preparativos

Vire a peça de Pontuação da rodada anterior (face para baixo). Se necessário, preencha com novos Contratos os caixotes vazios do tabuleiro de Exportação (de acordo com a quantidade de jogadores). Os jogadores pegam de volta seus Mercadores, retirando-os do Mercado e colocando-os ao lado de seus respectivos tabuleiros.

Fase 2: Ação

Durante a Fase de Ação, cada jogador realiza uma ação por vez, alternando-se segundo a ordem dos turnos. As ações continuam até que todos tenham passado. São oito as ações possíveis dentre as quais escolher. Com exceção de Passar a Vez, as ações podem ser realizadas várias vezes na mesma rodada.

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Negociar | 5. Atualizar Tecnologia |
| 2. Obter um Contrato de Exportação | 6. Empregar um Mercador |
| 3. Expandir | 7. Cumprir um Contrato de Exportação |
| 4. Atualizar Frota Mercante | 8. Passar a Vez |

1. Negociar

Os Mercadores da sua reserva, **e não os do seu tabuleiro pessoal**, já podem ser usados na ação Negociar. Você pode mandá-los ao Mercado para comprar (*buy*) ou vender (*sell*) Produtos. Coloque nas áreas de compra ou venda de um único Produto (designadas, respectivamente, pelas setas voltadas para cima ou para baixo) tantos Mercadores quantas forem as unidades que você quiser comprar ou vender. Esses Mercadores vão permanecer no tabuleiro do Mercado até você pegá-los de volta na próxima Fase de Preparativos. Pague ou receba em dinheiro o preço atual do Produto multiplicado pela quantidade de Produtos comprados ou vendidos. Os Produtos vendidos voltam para os suprimentos coletivos; e os Produtos comprados são retirados dos suprimentos e colocados na reserva pessoal do jogador. Em seguida, reajuste o preço do Produto negociado, movendo o marcador de Preço de acordo com a seta da área ("para cima" se for a de compra; "para baixo" se for a de venda) tantos patamares quantas forem as unidades de Produto negociadas.

Você só pode comprar ou vender um tipo de Produto por vez com a ação Negociar. Para comprar ou vender diversos tipos de Produtos, você terá de executar esta ação várias vezes.

Um mesmo jogador não pode ter Mercadores simultaneamente nas áreas de compra e venda de um mesmo Produto. As negociações de alta frequência não eram comuns na Escócia do século XIX!

Exemplo: Você quer comprar duas unidades de Uísque e o preço atual é £10. Você coloca dois Mercadores na seta voltada "para cima" da coluna do Uísque, paga £20, pega dois barris de Uísque dos suprimentos, coloca-os na sua reserva, aí faz subir o preço do Uísque dois patamares, ou seja, para £12.



2. Obter um Contrato de Exportação

Pague o custo da rodada para adquirir qualquer um dos Contratos do tabuleiro de Exportação e coloque-o sobre seu Caixa de Exportação vazio. O custo é definido pela rodada de jogo e encontra-se indicado ao lado das peças de Pontuação. Repare que, na primeira rodada, você receberá £5 ao fazer esta ação, em vez de precisar pagar alguma coisa. Você só pode ter um Contrato por cumprir no seu Caixa Pessoal de Exportação (com exceção do clã Buchanan). Você terá de cumprir seu Contrato antes de adquirir outro. Não há como se livrar de um Contrato por cumprir.

3. Expandir

Coloque uma unidade proveniente do seu tabuleiro pessoal (Vaca, Ovelha, Plantação, Destilaria, Panificadora, Queijaria, Lenhador ou Minerador) em qualquer hexágono vazio do mapa que **seja vizinho de uma de suas unidades ou possa ser alcançado a partir de uma delas via Frota Mercante**. Pague o custo da nova unidade (moeda com número vermelho no alto da coluna correspondente do seu tabuleiro) e o custo do hexágono (moeda com um valor em vermelho que varia de £1 a £6).



Vizinho: hexágono adjacente que não se separa do hexágono de referência por um rio.

Dentro do alcance via Frota Mercante: hexágono ao qual você consegue chegar com seu atual nível de Frota Mercante.

Restrições de terreno: Você só pode posicionar certas unidades em certos tipos de terreno:

Descampados: Ovelhas, Vacas, Plantações, Queijarias, Panificadoras e Destilarias.

Florestas: Lenhadores.

Montanhas: Mineradores.

Quando um hexágono contém mais de um tipo de terreno, você pode colocar nele qualquer uma das unidades pertinentes. Na figura ao lado, o jogador poderia posicionar qualquer unidade, porque o espaço contém os três tipos de terreno.

Consequentemente, se já tiver posicionado todos os seus Lenhadores, você não poderá expandir para um hexágono que contenha apenas floresta. Da mesma maneira, você não terá como expandir para um hexágono que contenha apenas terreno montanhoso se por acaso não tiver mais Mineradores.

Bônus de Vizinhança

Caso expanda para um hexágono **vizinho** (adjacente e sem um rio no meio) a uma unidade de um outro jogador, você poderá executar imediatamente uma ação Negociar livre e comprar dos suprimentos coletivos o tipo de Produto gerado pela unidade vizinha. Num mesmo turno, você não pode comprar mais do que três unidades de um mesmo Produto (quatro em uma partida com 2 jogadores). O preço dos **Produtos Básicos** (Lã, Cereal e Leite) tem **desconto de £2**. O dos **Produtos Manufaturados** (Pão, Queijo e Uísque) tem **desconto de £3**.

Siga as instruções da ação Negociar (p. 4) para prosseguir com a compra. Você precisa ter à sua disposição a quantidade adequada de Mercadores para poder usar este bônus. Os preços são reajustados exatamente como aconteceria na ação Negociar.

Se expandir para um hexágono vizinho a várias unidades rivais, você poderá usar o Bônus de Vizinhança para cada uma das unidades em questão; porém continua valendo a restrição de não poder comprar mais do que três unidades de um mesmo Produto por turno (quatro em partida com 2 jogadores). O Bônus de Vizinhança só pode ser usado logo após uma expansão.

Exemplo: Se expandir para um hexágono adjacente à Destilaria de outro jogador, você poderá comprar Uísque. Se o preço atual do Uísque for £10, então você poderá comprar até três barris de Uísque dos suprimentos coletivos (ou até quatro numa partida com 2 jogadores) por £7 cada um caso consiga colocar na seta "para cima" do Mercado a quantidade necessária de Mercadores. Se houvesse também, num hexágono vizinho àquele para o qual você acaba de expandir, uma Queijaria rival, você também poderia comprar com desconto até três Queijos caso tivesse Mercadores disponíveis.

Bônus de Construção

Se você tiver acabado de posicionar no mapa a quarta construção de um certo tipo (Panificadora, Destilaria ou Queijaria) e seu Caixote de Exportação estiver vazio, você poderá pegar imediatamente três peças de Contrato do monte de compra. Aí, se quiser, você poderá ficar com uma delas. Se decidir ficar com um Contrato, você terá de pagar o custo (como se tivesse usado a ação Obter um Contrato de Exportação). Os Contratos que você não quiser voltarão para o fundo do monte de compra. O bônus ainda é considerado parte da ação Expandir.

4. Atualizar Frota Mercante

Pague £4 para avançar uma casa com seu marcador de Frota Mercante e aumentar o alcance de suas embarcações. Isso permitirá que você cruze rios e *lochs* (lagos) ao expandir.

Seja qual for seu nível de Frota Mercante, você não poderá pular um hexágono de terra firme, mesmo que este seja margeado por um rio.

Níveis de Frota Mercante:

Sem frota: Você não consegue cruzar nenhum corpo d'água ao expandir.

Travessia fluvial: Agora você consegue cruzar rios ao expandir para um hexágono adjacente.

Loch-1: Além de atravessar rios, você agora é capaz de cruzar 1 hexágono lacustre ao expandir.

Loch-2, -3 etc: Além de atravessar rios, você agora é capaz de cruzar 2, 3 etc. hexágonos lacustres ao expandir.

Exemplo: Veja o jogador vermelho na figura ao lado. Sem atualizar sua Frota Mercante, Vermelho só conseguiria expandir para os hexágonos 1; com a Frota no nível de travessia fluvial, Vermelho poderia expandir para 2; no nível loch-1, Vermelho também poderia expandir para 3. Vermelho não tem como expandir para os hexágonos marcados com um **X**, independentemente de seu nível de Frota Mercante, porque os jogadores só podem cruzar a água para um hexágono adjacente, e não pular hexágonos de terra firme, nem mesmo quando estes são margeados por um rio.

Bônus de Vizinhança: Somente o hexágono marcado com * é vizinho da Queijaria azul. O hexágono 2 superior está *adjacente* à Queijaria azul, mas, como há um rio entre eles, não são considerados vizinhos.



5. Atualizar Tecnologia

Você pode aumentar a Renda de seus Trabalhadores (Lenhadores e Mineradores) atualizando o equipamento deles. Trabalhadores atualizados geram mais £2 na Fase de Produção de cada rodada. Para fazer a atualização, pague £10 e vire o marcador de Atualização Tecnológica correspondente no seu tabuleiro pessoal. Se receber uma Atualização Bônus (v. "Bônus de Exportação Diretos") e escolher a ação Atualizar Tecnologia, você pagará £5, e não £10.

6. Empregar um Mercador

Você começa com dois Mercadores, que ficam na reserva ao lado do seu tabuleiro pessoal. Pague £4, pegue um Mercador do seu tabuleiro e coloque-o na sua reserva. De agora em diante, você poderá usar esse Mercador para fazer a ação Negociar.

7. Cumprir um Contrato de Exportação

Para cumprir o Contrato de Exportação que se encontra sobre seu Caixote de Exportação, pague o custo em Produtos relacionado na metade esquerda da peça do Contrato. Cumprir um Contrato concede a você os benefícios que aparecem na metade direita da peça. Os Contratos rendem Produtos Importados, como Lúpulo, Algodão, Tabaco ou Cana-de-açúcar, e alguns Bônus de Exportação Diretos. Ao cumprir um Contrato que fornece Algodão, Tabaco ou Cana-de-açúcar, mova o marcador correspondente na trilha do tabuleiro de Exportação tantas casas quantas forem as unidades importadas. Se o marcador chegar a uma casa marcada (v. figura) ou ultrapassá-la, você receberá £1 (Se esquecer de movê-lo no momento que cumprir um Contrato de Exportação, você não receberá o bônus mais tarde!). Coloque a peça correspondente virada para cima ao lado do seu Caixote de Exportação, este fica desocupado e poderá receber um novo Contrato de Exportação.

Os Contratos nunca exigem Cereal nem Leite, mas podem pedir qualquer combinação de outros Produtos.

Os Contratos de Exportação que exigem Carne (Bovina  ou Ovina ) só podem ser cumpridos com o abate de Vacas ou Ovelhas. Como parte da ação Cumprir um Contrato de Exportação, os jogadores podem abater seus animais removendo-os do mapa e devolvendo-os a seus tabuleiros pessoais. Isso vai reduzir sua produção de Leite ou Lã. Também vai liberar o hexágono que o animal ocupava, e qualquer jogador será capaz de expandir para lá de acordo com as regras normais de expansão. O abate só é permitido quando a finalidade é cumprir um Contrato e isso não conta como uma ação.

Bônus de Exportação Diretos

Existem três tipos de Bônus de Exportação Diretos, que podem ser escolhidos em qualquer ordem e oferecem benefícios imediatos:

-  Dinheiro proveniente direto dos suprimentos.
-  Uma ação Expandir livre, que deve ser realizada imediatamente como parte da ação Cumprir um Contrato. Você ainda é obrigado a pagar o custo da unidade, mas não o do terreno. Aplicam-se todas as outras regras de expansão e do Bônus de Vizinhança.
-  Uma Atualização Bônus:
 - Atualizar Tecnologia pelo preço reduzido de £5, ou
 - Atualizar Frota Mercante sem custo algum, ou
 - Empregar um Mercador do seu tabuleiro sem custo algum; ou, em vez de empregar um novo, pegar de volta um dos seus Mercadores que estão no Mercado.

Se receber várias Atualizações Bônus, você poderá optar por uma mesma atualização e/ou por atualizações diferentes.

8. Passar a Vez

No seu turno, se não conseguir ou não quiser fazer mais ações, você terá de Passar a Vez não realizando mais ações até o fim da rodada. Assim que o fizer, mova seu marcador de Ordem dos Turnos para a casa desocupada mais à esquerda da trilha da rodada seguinte e receba o bônus em dinheiro correspondente a essa casa (mesmo na última rodada). A ordem em que os jogadores Passarem a Vez determinará a ordem dos turnos na rodada seguinte.

Ação Livre: Utilizar um Porto

Se houver um Porto vizinho a uma de suas unidades ou ao alcance dela via Frota Mercante, você poderá usar o bônus da peça de Porto em questão e ainda fazer sua ação do turno (o bônus do Porto pode ser usado antes ou depois da Ação principal). Você pode usar o bônus imediatamente ou em qualquer turno futuro (desde que mantenha sua unidade nas vizinhanças ou dentro do alcance via Frota Mercante). Assim que usar o bônus, coloque um marcador de Bônus Portuário da sua cor sobre o Porto utilizado, para indicar que você o usou. Cada jogador pode usar apenas uma vez na partida o bônus de um determinado Porto (mas vários jogadores podem usar o mesmo Porto). Um mesmo jogador pode usar vários Bônus Portuários num único turno (consulte o apêndice).



Exemplo: O jogador preto passou primeiro, recebeu £16 e será o primeiro na ordem dos turnos da rodada seguinte.



Exemplo: O jogador preto pode usar o bônus sem se preocupar com seu nível de Frota Mercante, pois tem uma unidade vizinha à peça do Porto. O jogador vermelho também poderá usar o bônus se sua Frota Mercante estiver pelo menos no nível loch-2.

Fase 3: Produção

Durante a Fase de Produção, os jogadores recebem a Renda e os Produtos gerados pelas unidades que posicionaram no mapa. A quantidade de Dinheiro e Produtos gerada nesta fase é indicada pelas casas vazias no tabuleiro pessoal do jogador – de onde as unidades foram removidas –, que agora mostram o ícone Renda

A Fase de Produção prossegue nesta ordem:

- Cada Trabalhador no mapa rende algum dinheiro (para facilitar, cada casa vazia já mostra a Renda **total**):
 - Cada Lenhador rende £4 (£6 com uma Atualização Tecnológica). → **+ £4 (£6 com atualização)**
 - Cada Minerador rende £6 (£8 com uma Atualização Tecnológica). → **+ £6 (£8 com atualização)**
- Produzir Produtos Básicos:
 - Cada Ovelha produz 1 Lã. → **+**
 - Cada Vaca produz 1 Leite. → **+**
 - Cada Plantação produz 2 Cereais. → **+**
- Produzir Produtos Manufaturados (opcional):
 - Cada Queijaria pode produzir 1 Queijo ao custo de 1 Leite. → **-** **+**
 - Cada Panificadora pode produzir 1 Pão ao custo de 1 Cereal. → **-** **+**
 - Cada Destilaria pode produzir 1 Uísque ao custo de 1 Cereal. → **-** **+**

Não importa a origem dos Produtos Básicos usados para gerar os Produtos Manufaturados. Podem ser os que você recebeu na Fase de Produção atual ou numa Fase de Produção anterior, ou então podem ter sido comprados no Mercado num turno anterior.

Dica: Recomenda-se guardar os Produtos e o dinheiro abaixo do tabuleiro pessoal e colocar os Produtos recém-produzidos acima do tabuleiro, para que todos possam verificar se você pegou a quantidade correta de Produtos. Assim que se acostumarem com a dinâmica da Fase de Produção, os jogadores podem passar a recolher a Renda logo depois de Passar a Vez, para acelerar a partida.

Fase 4: Pontuação

Nesta fase, você receberá o bônus de Glória indicado na metade inferior da peça de Pontuação da rodada atual caso tenha atendido às exigências da metade superior. Para registrar o bônus, avance seu marcador de Glória na trilha do tabuleiro de Exportação (ao completar uma volta, pegue uma peça de Glória, ou vire uma que você já tem, como for o caso). O significado exato de cada peça de Pontuação é explicado no apêndice.

Pontuação Final

Completada a quinta rodada, prossiga com a Pontuação Final. Preencha a Planilha de Pontuação com os PV obtidos por cada jogador. Aquele que tiver mais PV será proclamado o maior dos Chefes de Clã da Caledônia e vencerá a partida!



Glória: 1 PV a cada casa alcançada na trilha da Glória.



Produtos Básicos: 1 PV a cada Produto Básico na sua reserva.



Produtos Manufaturados: 2 PV a cada Produto Manufaturado na sua reserva.



Dinheiro: 1 PV a cada £10. O dinheiro que sobrar servirá de critério de desempate.



Lúpulo: 1 PV a cada Lúpulo importado que constar dos seus Contratos de Exportação cumpridos.



Algodão, Tabaco e Cana-de-açúcar: a depender da raridade, 3, 4 ou 5 PV por unidade (o Produto Importado mais raro valerá mais!). O marcador de Produto Importado que mais tiver avançado na trilha (por ter sido importado com mais frequência pelos jogadores) corresponderá à importação mais comum e valerá 3 PV por unidade. O segundo item mais importado valerá 4 PV, e o menos importado, 5 PV por unidade. Em caso de empate na importação, o Algodão será considerado o mais raro, seguido pelo Tabaco e depois pela Cana-de-açúcar. A quantidade de PV recebida por cada jogador será igual ao número de Produtos Importados que constarem de seus Contratos de Exportação cumpridos multiplicado pelo respectivo multiplicador de raridade.

Exportações: Cada jogador conta quantos Contratos cumpriu e recebe PV da seguinte maneira: em **partidas com 3 ou 4 jogadores**, são 12 PV para o jogador com o maior número de Contratos cumpridos e 6 PV para o segundo colocado. Em **partidas com 2 jogadores**, são 8 PV apenas para o jogador com mais Contratos cumpridos. Em caso de empate, some os PV das colocações e divida o resultado entre os jogadores, arredondando os pontos para baixo se necessário.

Exemplo: A menor importação foi a do Tabaco e o item mais importado foi o Algodão. Você importou três unidades de Tabaco, duas de Cana-de-açúcar e seis de Algodão. Portanto, como cada unidade de Tabaco vale 5 PV, cada unidade de Cana-de-açúcar vale 4 PV e cada unidade de Algodão vale 3 PV, você vai receber $5 \times 3 = 15$ PV pelo seu Tabaco, $4 \times 2 = 8$ PV por sua Cana-de-açúcar, e $3 \times 6 = 18$ PV por seu Algodão.

Exemplo: Numa partida com 3 jogadores, dois deles terminam empatados em primeiro lugar. Ambos dividem igualmente os pontos das duas primeiras colocações ($12 \text{ PV} + 6 \text{ PV} = 18 \text{ PV}$) e, portanto, recebem 9 PV cada um. O terceiro jogador não ganha nada. Numa partida com 2 jogadores, cada um deles receberia 4 PV em caso de empate.



Povoados: Cada jogador conta **quantos Povoados tem ao alcance uns dos outros via Frota Mercante**. Define-se Povoado como um grupo de unidades vizinhas (adjacentes e sem um rio que as separe) da mesma cor. Também são considerados Povoados as unidades isoladas que não têm outras unidades vizinhas da mesma cor. Se nem todos os seus Povoados estiverem ao alcance uns dos outros via Frota Mercante, o maior grupo de Povoados a cumprir essa condição será levado em conta nesta pontuação.

3 - 4 jogadores: O jogador que tiver mais Povoados receberá 18 PV; o segundo colocado 12 PV e o terceiro 6 PV.

2 jogadores: O jogador que tiver mais Povoados receberá 12 PV e o segundo 0 PV.

Os jogadores empatados dividem os pontos da maneira como foi explicado na pontuação das Exportações.

A pontuação dos Povoados NADA tem a ver com o maior número de hexágonos ocupados por meio de expansão nem com a construção do maior Povoado!

Exemplo: No nível loch-1, o jogador vermelho teria apenas três Povoados ao alcance uns dos outros via Frota Mercante. No nível loch-2, o jogador preto teria cinco Povoados ao alcance uns dos outros via Frota Mercante.

Os três marcadores vermelhos dentro do círculo formam um único Povoado, pois são vizinhos. Todos os outros marcadores vermelhos são Povoados isolados. Os dois marcadores vermelhos mais acima são Povoados porque estão separados por um rio. Vermelho tem um total de quatro Povoados. No entanto, o Povoado no canto inferior esquerdo está a dois hexágonos lacustres de distância do Povoado de três unidades e, portanto, não é alcançável via Frota Mercante a partir de nenhum outro Povoado dessa cor. Mesmo assim, isso é suficiente para conectar o Povoado de três unidades com os dois Povoados de uma unidade lá no alto, pois loch-1 de Frota Mercante já basta para Vermelho cruzar um rio ou hexágono lacustre entre quaisquer dois deles. Sendo assim, apenas três dos Povoados do jogador vermelho estão ao alcance uns dos outros via Frota Mercante, e só esses serão levados em consideração na pontuação por Povoado.

Dica: O abate de animais pode ajudar ou prejudicar você neste quesito. Você pode criar mais Povoados com o abate (dividindo um Povoado maior em dois Povoados menores) ou reduzir sua pontuação porque alguns Povoados talvez acabem fora do alcance uns dos outros via Frota Mercante.



Nota: Se desejar, a partir da quarta ou quinta rodada, você pode usar os marcadores de Povoado para indicar na trilha do tabuleiro de Exportação a quantidade de Povoados de cada jogador que estejam ao alcance uns dos outros via Frota Mercante.



Partida com 2 Jogadores

Na partida com 2 jogadores, o mapa de jogo é menor. Os hexágonos de terra firme sombreados nas bordas do mapa (e que também apresentam neblina) não são parte do tabuleiro ativo e, portanto, os jogadores não podem entrar neles ao expandir. Os hexágonos não sombreados adjacentes aos sombreados passam a ser as bordas do mapa ativo. Isso é relevante para a peça de Pontuação nº 5 e para o Clã Fergusson. Todos os hexágonos lacustres fazem parte do mapa ativo.



Partida Solo

Nesta variante, você joga com o mesmo mapa menor, como na partida com 2 jogadores. Use Trabalhadores de cores diferentes da sua como peças neutras e coloque-os em todos os hexágonos do mapa ativo que custam £1. Nenhum desses hexágonos estará disponível durante toda a partida. Numa partida solo, você não tem como aproveitar o **Bônus de Vizinhaça**.

Pegue aleatoriamente cinco Contratos e coloque-os virados para cima no tabuleiro de Exportação antes de começar a partida.

Toda vez que Passar a Vez, você receberá £16 como bônus por passar.

Fase Adicional: Mercado

No começo das rodadas 2-5, durante a Fase de Preparativos e depois de você recuperar seus Mercadores, os preços de três Produtos escolhidos aleatoriamente são reajustados uma vez cada um. Jogue os dados de Produto e Preço. O dado de Produto mostra qual Produto terá o preço reajustado. Volte a jogar o dado de Produto caso o resultado seja um Produto que já tenha sido reajustado nesta fase.

Verifique se o preço do Produto em questão está abaixo ou acima da área entre colchetes no Mercado. Essa é a área dos preços médios. Os preços acima dela estão altos, os preços abaixo dela estão baixos.

Quando estiver baixo, o preço vai subir de acordo com o valor absoluto mostrado no dado de Preço (ou seja, desconsidere o sinal).

Quando estiver alto, o preço vai cair de acordo com o valor absoluto do dado de Preço (ou seja, desconsidere o sinal).

Quando estiver na zona média, o preço será reajustado exatamente de acordo com o resultado do dado de Preço. Um "-3" fará o preço cair três patamares. Um "+1" fará o preço subir um patamar.

Dados de Mercado
Dado de Produto: Lã, Cereal, Leite, Pão, Queijo, Uísque
Dado de Preço: -3, -2, -1, +1, +2, +3



Exemplo: Quando o preço atual está baixo e o dado de Preço tem como resultado -3 ou +3, o preço sobe três patamares.

Repor os Contratos de Exportação

Preencha todos os caixotes vazios do tabuleiro de Exportação com novos Contratos do monte de compra. O resultado do último dado de Preço mostra qual dos seis contratos será removido. Basta encontrar a intersecção de sinal e algarismo no tabuleiro de Exportação e remover o Contrato em questão. Toda fase de ação começa com cinco Contratos.

Pontuação das Exportações:

Contratos cumpridos: 7 ou mais → 12 PV

Contratos cumpridos: 6 → 8 PV

Contratos cumpridos: 5 → 4 PV

Pontuação dos Povoados:

14 Povoados ou mais → 18 PV

11-13 Povoados → 12 PV

8-10 Povoados → 6 PV

Resultado: 0-115 PV: Principiante;
116-130 PV: Novato;
131-145 PV: Mediano;
146-160 PV: Perito;
161+ PV: Gênio!

Variantes

Estas variantes podem ser combinadas como você bem entender.

Simplificações

As duas primeiras simplificações são ótimas para a sua primeira partida.

Produtos Importados Estáticos

Se for avesso a qualquer influência da sorte no jogo, você pode optar por esta variante. Não importa quanto Algodão, Tabaco ou Cana-de-açúcar tenha sido importado(a), todos vão valer 4 PV por unidade no fim da partida. Portanto, você não precisa se preocupar em avançar os Produtos Importados na trilha do tabuleiro de Exportação.

Sem Peças de Pontuação e/ou Portos

Você pode simplificar a partida deixando de fora as peças de Pontuação e/ou os bônus concedidos pelos Portos.

Mapa mais Apertado

Se preferir um mapa mais apertado, você pode usar os versos das quatro peças de Porto sobressalentes para cobrir quatro hexágonos de terra firme quaisquer do mapa ativo durante a preparação para uma partida com 2-3 jogadores, preferivelmente uma peça por módulo (o mapa para uma partida de 4 jogadores já é bem apertado). Com essa preparação, os hexágonos cobertos não estarão disponíveis durante a ação Expandir.



Sem Clãs

Se os jogadores preferem condições de partida mais simétricas, não utilize os Clãs. Além dos Produtos e do dinheiro concedidos pelas peças de Começo de Partida selecionadas, os jogadores receberão: primeiro jogador, £0; segundo jogador, £2; terceiro jogador, £4; e quarto jogador, £6.

Leilão de Clãs

(Recomendado apenas para Chefes de Clã experientes!)

Se seu grupo de jogo for bem competitivo, talvez você queira leiloar os Clãs. Nesse caso, aplique o mecanismo de leilão a seguir: Pegue aleatoriamente um número de Clãs igual ao de jogadores e atribua a cada um deles uma peça de Começo de Partida aleatória. Escolha ao acaso um jogador para fazer um lance de qualquer valor em PV (pode ser 0) pelo direito de escolher um Clã primeiro. O jogador à esquerda dele poderá aumentar o lance o quanto quiser, e assim por diante, até aparecer o lance vencedor que ninguém mais estará interessado em superar (30 PV é o maior lance possível). O jogador que não quiser aumentar o lance anterior ficará de fora dessa rodada do leilão. O jogador que tiver arrematado o leilão anotará seu lance na Planilha de Pontuação como PV negativos, colocará seu marcador na primeira casa da trilha de Ordem dos Turnos e poderá escolher sua peça de Clã, levando também a peça de Começo de Partida correspondente. O jogador à esquerda dele fará um lance pelos Clãs que sobraram, e assim por diante, até um segundo Clã ser escolhido pelo jogador que arrematar essa rodada do leilão, que será, portanto, o segundo na trilha da Ordem dos Turnos, e assim por diante. O último jogador ficará com o Clã e a peça de Começo de Partida que sobrarem, sem perder PV, e será o último na ordem dos turnos.



Exemplo: Um "-3" remete ao caixote no canto inferior esquerdo.

Créditos (Edição original)

Game designer: Juma Al-JouJou

Editora original: Karma Games

Ilustrador: Klemens Franz | atelier198

Diagramação: Andrea Kattinig | atelier198 | Dan Cunningham

Karma Games – Juma Al-JouJou

Manfred-von-Richthofen-Strasse 13, 12101 Berlim, Alemanha

www.karma-games.com

**KARMA
GAMES**

Créditos (Edição brasileira - revisada)

Supervisão: Fábio Ribeiro

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Revisão: Entrelinhas Editorial – Luciane Gomide

Diagramação: Cristiane Viana – Estúdio Chaleira

Meeple BR Jogos

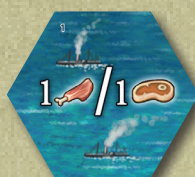
R Das Andorinhas, 197, Itararé, Embu-Guaçu, SP, CEP 06900-000, Brasil

www.meeplebrjogos.com.br



Apêndice

Portos e seus Bônus



Use este bônus no turno em que você cumprir um Contrato de Exportação que exija Carne. O Contrato de Exportação em questão exigirá o abate de um animal a menos.



Descarte um Produto Básico à sua escolha e pegue três Produtos Básicos quaisquer, que podem, inclusive, ser do mesmo tipo que você acabou de descartar.



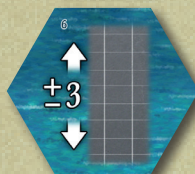
Descarte um Produto Manufaturado à sua escolha e pegue dois Produtos Manufaturados quaisquer, que podem, inclusive, ser do mesmo tipo que você acabou de descartar.



Receba uma Atualização Bônus (p. 6) e 3 Glórias.



Ganhe £10.



No Mercado, reajuste o preço de um Produto três patamares para cima ou para baixo antes de negociá-lo.



Troque duas unidades quaisquer do seu tabuleiro (que não sejam Plantações) por duas unidades quaisquer da sua cor que estejam no mapa (que não sejam Plantações), sem custo algum. As duas unidades novas precisam ser diferentes das duas antigas. As novas unidades precisam ser adequadas ao tipo de terreno no qual serão posicionadas. Se for o caso, você poderá ganhar o Bônus de Construção. Você não pode aproveitar nenhum Bônus de Vizinhança durante esta ação portuária.



Ganhe £5. Se seu Caixa de Exportação estiver vazio, você poderá usar o Bônus de Construção (e pagar os custos envolvidos caso decida ficar com um dos Contratos).



Pague £3, coloque um marcador de Bônus Portuário sobre esta peça, aí use qualquer um dos outros três Portos em jogo. Através da utilização deste porto é possível usar um outro porto em jogo duas vezes na partida.

Peças de Pontuação



Ganhe 1 Glória para cada Produto Básico na sua reserva.



Ganhe 3 Glórias a cada dois Produtos Manufaturados na sua reserva.



Ganhe 1 Glória para cada uma de suas unidades de Ovelha, Vaca, Queijaria, Panificadora e Destilaria posicionadas no mapa e 2 Glórias para cada Plantação.



Ganhe 2 Glórias para cada um de seus Trabalhadores (e Pescadores, se você for do Clã MacDonald) posicionados no mapa.



Ganhe 3 Glórias a cada duas unidades que você tiver nas bordas do mapa ativo. Numa partida com 1-2 jogadores, os hexágonos sombreados (e com neblina) não fazem parte do mapa ativo e, portanto, todos os hexágonos adjacentes aos que têm neblina estarão nas bordas.



Ganhe 1 Glória para cada unidade de Algodão, Tabaco e Cana-de-açúcar nos seus Contratos de Exportação cumpridos.



Ganhe 2 Glórias para cada unidade de Carne no seus Contratos de Exportação cumpridos.



Ganhe 1 Glória para cada uma de suas Atualizações (Tecnológica, Frota Mercante, Mercadores empregados). É só contar as casas à esquerda do seu marcador de Frota Mercante, todas as casas de Mercador desocupadas e cada peça de Tecnologia atualizada (virada). Você também ganha Glória pelas atualizações com as quais seu Clã começou a partida.



Ganhe 2 Glórias para cada hexágono de custo £5 ou £6 ocupado por você.



Clã Buchanan

Vários membros deste clã eram prósperos "Magnatas do Tabaco" em Glasgow. Boa parte do Tabaco que importavam vinha dos Estados Unidos e era imediatamente exportada para a Europa continental. A Buchanan Street é uma das principais ruas comerciais de Glasgow e tem esse nome em homenagem a um rico Magnata do Tabaco, Andrew Buchanan, que era o dono da terra sobre a qual a via foi construída.



Você tem um Caixa de Exportação a mais e, sendo assim, pode **obter um ou dois Contratos num único turno**. Se ficar com um só dos Contratos, você pagará o preço normal da rodada em questão. Mas, se ficar com os dois Contratos (provenientes da ação Obter um Contrato de Exportação ou do Bônus de Construção), **você pagará o preço apenas uma vez, e não duas**. Ao aproveitar o **Bônus de Construção**, você vai pegar **seis Contratos de Exportação** do monte de compra, e não três, e poderá escolher 0-2 deles (isso também se aplica à peça de Porto nº 8).

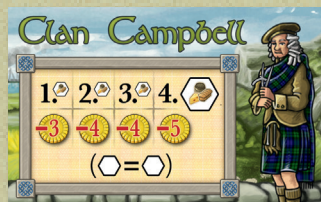


Ação Cumprir um Contrato de Exportação: você pode **cumprir até dois Contratos por turno**.

Na primeira rodada: Ao obter dois Contratos num único turno, você receberá o bônus de £5 apenas uma vez. Mas, a cada turno que usar a ação Obter Contrato, você receberá outras £5. Portanto, você poderia obter um Contrato no primeiro turno, receber £5, obter mais um Contrato no segundo turno e, mais uma vez, receber £5, mesmo que ainda não tenha cumprido aquele primeiro Contrato.

Estratégia: Já que obter dois Contratos de uma vez só nas últimas rodadas sairá bem mais barato no seu caso, você vai querer se concentrar nos Contratos de Exportação menores e cumprir boa parte deles nas duas últimas rodadas.

Exemplo: Se pegar dois Contratos de Exportação num único turno da 5ª rodada, você pagará apenas £15, e não £30.



Clã Campbell

Colen Campbell foi um arquiteto escocês pioneiro e também autor de livros sobre arquitetura a quem se atribui a criação do estilo georgiano.

Quanto mais o clã construir fábricas de Produtos Manufaturados, maior será sua competência nessa atividade.

A primeira fábrica de cada tipo custará £3 a menos, a segunda e a terceira fábrica de cada tipo sairão £4 mais baratas e a quarta fábrica terá um desconto de £5. Portanto, este clã tem um



incentivo para se especializar na produção maciça de Produtos Manufaturados.

Estratégia: Produza em quantidade um tipo de Produto Manufaturado de alta demanda nos Contratos. Vender seus Produtos Manufaturados também é uma boa fonte de renda.

Exemplo: Campbell constrói três Panificadoras e uma Destilaria. A primeira Panificadora custa £8 - £3 = £5, a segunda e a terceira Panificadoras custam £8 - £4 = £4. A Destilaria sairá £3 mais barata e custará £10 - £3 = £7.



Clã Cunningham

Cunninghame fica na região norte de Ayrshire, uma das zonas rurais mais férteis da Escócia, onde a criação de gado é tradicionalmente importante. "Cuinneag" é a palavra gaélica para latão de leite, e "ham" significa aldeia em inglês antigo.

Você usa o leite para produzir manteiga. No fim da Fase de Produção, você pode descartar qualquer quantidade de marcadores de Leite da sua reserva (sem precisar de Mercadores). Você receberá £8 por cada Leite. Não reajuste o preço do Leite no Mercado.



Estratégia: Produza o máximo possível de Leite e compre alguns latões no Mercado se o preço estiver baixo. Evite produzir Queijo, ele consumirá seu precioso Leite!



Clã Fergusson

Historicamente, o Clã Fergusson encontrava-se espalhado por toda a Escócia, o que não era uma coisa comum. Distribuíam-se do Ross-shire no norte até Dumfriesshire no sul.

Posicionamento dos Trabalhadores no Começo da Partida: Você começa posicionando três Trabalhadores (pelos quais você terá de pagar integralmente). Além disso, você recebe gratuitamente o nível loch-2 de Frota Mercante numa partida com 3-4 jogadores (loch-1 numa partida com 1-2).



Você colocará seu Trabalhador extra no mapa depois de todos os outros jogadores terem posicionado os seus. **Você é obrigado a posicionar seus três Trabalhadores iniciais em hexágonos nas bordas do mapa ativo, eles não precisam ficar adjacentes um aos outros. Você ainda terá de pagar os custos dos três trabalhadores e dos terrenos onde forem posicionados.**

Estratégia: Use o alcance de sua Frota Mercante e os Bônus dos Portos!



Clã MacDonald

Os MacDonald são um clã das Terras Altas e um dos maiores da Escócia. Sua comarca fica nas Hébridas Interiores, um arquipélago na costa oeste escocesa. O lema do clã é per mare per terras ("por mar e por terra"). Os chefes do clã ostentavam o título de "Senhor das Ilhas".

Use o marcador do Clã MacDonald para escolha dos clãs no começo da partida, a outra peça do seu Clã fica em cima da área dos Lenhadores/Mineradores do seu tabuleiro pessoal. Sua área de Atualizações Tecnológicas fica vazia, pois você não poderá realizar a ação Atualizar Tecnologia



(Clã MacDonald continuação) Você tem três habilidades:

- 1) Você pode usar todos os seus Trabalhadores como Lenhadores, Mineradores ou **Pescadores** (mesmo ao posicionar os primeiros da partida), e todos eles custam £6 e geram £4 de renda. É possível posicionar ou mover Pescadores em/para hexágonos lacustres desocupados e peças de Porto, mesmo numa partida com 1-2 jogadores. Os hexágonos lacustres não têm custo. Um Pescador não pode ocupar um hexágono adjacente a outro Pescador (para não esgotar os recursos naturais).
- 2) Uma vez por turno, você poderá **remar** e mover um Pescador um hexágono lacustre adiante, mas somente antes de sua Ação principal.
- 3) Em partidas com 1-2 jogadores, você recebe gratuitamente o nível travessia fluvial da Frota Mercante.

Você ainda precisa do nível adequado de Frota Mercante para cruzar hexágonos lacustres ao expandir. Os hexágonos de terra firme adjacentes aos Pescadores são considerados vizinhos e, portanto, acessíveis durante a ação Expandir, mesmo que estejam fora de alcance via Frota Mercante. Você também pode aproveitar o Bônus de Vizinhança ao posicionar um Pescador, mas não ao remar.

Estratégia: Use sua habilidade de remar para aumentar seu alcance e para aproveitar a pontuação por Povoados.



Clã MacEwen

William McEwan abriu a Fountain Brewery em Fountainbridge, Edimburgo, em 1856. McEwan é bem conhecido pela McEwan 80/- (Eighty Shilling), uma cerveja forte, que foi fabricada pela primeira vez no final do século 19 e ainda é vendida hoje.

Sua capacidade se concentra em cervejarias, para as quais você precisa de Lúpulo e Cereal. Cada vez que você cumpre um contrato de exportação que lhe dá Lúpulo, você pode descartar imediatamente 1 Cereal para cada unidade de Lúpulo no contrato de exportação. Receba £9 por cada unidade de Cereal

descartada. Seu limite máximo é de 3 Cereais por contrato de exportação, perfazendo um total de £27 por contrato de exportação. Você pode usar esta habilidade antes ou depois do Bônus de Exportação Diretos.

Estratégia: Obtenha contratos de exportação que lhe ofereçam Lúpulo e que sejam fáceis de cumprir. Produza Cereais desde o início do jogo.



Clã MacKenzie

O Clã MacKenzie comprou a destilaria Dalmore, uma das mais antigas da Escócia, em 1867. A destilaria premiada ainda funciona e é famosa por seus uísques de reserva especialíssima.

Na Fase de Produção, você recebe £3 para cada unidade de Uísque que produzir (porque o troço é bom!). Você não precisa descartar Uísque para obter a renda extra.

Além disso, você tem uma adega. No começo de cada Fase de Produção, os barris de Uísque que já estiverem na adega vão envelhecer e serão movidos uma casa para a direita. O barril de Uísque que começar a fase na casa mais à direita da adega seguirá para sua reserva. Você pode passar qualquer barril de Uísque da adega para a sua reserva a qualquer momento. Assim que seu Uísque envelhecido deixar a adega, você receberá £7 ou £15, de acordo com a idade do barril.

No fim de cada Fase de Produção, você poderá colocar uma unidade recém-produzida de Uísque na casa mais à esquerda da adega, para que possa envelhecer em Fases de Produção posteriores. No que diz respeito à peça de Pontuação nº 2, o Uísque guardado na adega também gera Glória.

Estratégia: Enquanto os preços do Uísque estiverem nos patamares médio e alto, a venda dos barris no Mercado renderá um bocado de dinheiro para você reinvestir. Quando o preço do Uísque cair, será melhor envelhecer e/ou exportar os barris.



Clã Robertson

Os Robertson são um dos clãs mais antigos da Escócia. Sua comarca se chama "Struan" e fica na confluência dos rios Errochy Water e Garry. O nome da comarca vem do gaélico "sruthan", que significa "córregos".

Toda vez que colocar uma unidade num delta fluvial (um hexágono adjacente à desembocadura de um rio num loch), você terá um desconto de £3 no custo total (£2 em partidas com 1-2 jogadores). Isso também se aplica aos dois primeiros Trabalhadores que você posicionar no mapa.

Estratégia: Você obviamente vai querer começar num delta fluvial, ou perto de um, e expandir para o maior número possível de hexágonos desse tipo. Abater animais nos deltas fluviais permitirá que você expanda para esses hexágonos com mais frequência.

Exemplo: Numa partida com 4 jogadores, você constrói uma Panificadora (custo £8) num hexágono de delta fluvial que tem custo £1. O custo final será £8 + £1 - £3 = £6.



Clã Stewart

Os Stewart são o clã das Terras Altas escocesas. Saíram dele monarcas poderosas como Maria Stuart e a rainha Ana da Grã-Bretanha.

Você começa com três Mercadores a mais (cinco no total) e ganha gratuitamente o nível travessia fluvial de Frota Mercante. Além disso, você receberá £1 toda vez que negociar no Mercado (se comprar alguma coisa, você receberá esse dinheiro antes de pagar pelo que comprou), independentemente de quantas unidades negociar. Se usar o Bônus de Vizinhança e negociar vários tipos de Produtos no mesmo turno, você receberá £1 por cada tipo de Produto negociado.

Dica: É mais fácil simplesmente pegar uma moeda de £1 toda vez que visitar o Mercado.

Estratégia: Use sempre o Mercado e o Bônus de Vizinhança.

Exemplo: Se comprar 3 leites e 3 uísques usando o Bônus de Vizinhança, receba £1 por cada tipo de Produto, £2 no total.