

DAITOSHI

MANUAL DE REGRAS



Finalmente aperfeiçoámos o poder do vapor e agora podemos usá-lo a nosso favor! Vivemos numa era de progresso sem precedentes e novas invenções movidas a vapor são desenvolvidas mais rápido do que nunca. As cidades estão a crescer, o comércio está a florescer e estamos a desenvolver a nossa máquina mais ambiciosa de sempre: uma engenhoca gigante que trará ainda mais progresso à cidade, já que nos livra do fardo de depender dos animais para trabalhar.

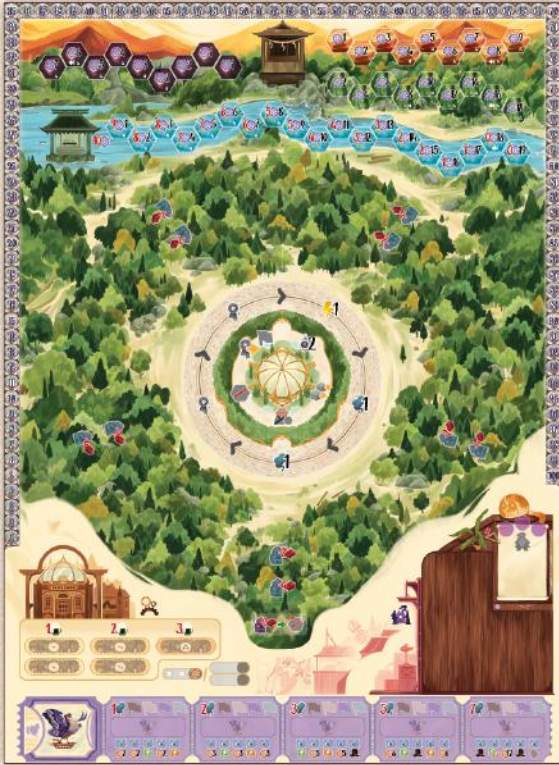
Sim, algumas árvores estão a ser cortadas e o rio não corre tão abundantemente como antes, mas ainda há árvores e água com fartura, e podemos usar o espaço adicional para expandir a nossa cidade. Contos de fadas e mitos não devem impedir o progresso!

Uma partida de Daitoshi é jogada por turnos. No seu turno, ou vai produzir nas suas fábricas ou vai mover o seu magnata para um novo distrito em busca de novas oportunidades de negócios. Neste último caso, vai poder enviar os seus trabalhadores para as oficinas, administrar a exploração da Natureza para alimentar a sua necessidade infinita de vapor e executar uma ação para expandir a cidade e demonstrar a sua grandeza.

Essas ações não só irão ajudá-lo na sua busca por reconhecimento, mas também ajudarão todos os habitantes de Daitoshi. Com elas, vai expandir a cidade e eletrificar os seus distritos, descobrir e desenvolver novas invenções movidas a vapor e negociar com cidades longínquas. Poderá até ajudar a Universidade de Daitoshi a construir o seu projeto gigantesco, a Megamáquina. Pode ser que algumas florestas sejam abatidas e alguns rios secarem, mas com a sua generosidade, ajudará os trabalhadores deslocados dessas áreas, dando-lhes novos empregos. Reza a lenda que a Natureza é guardada pelos antigos espíritos da floresta, os Yōkai, mas o progresso não pode ser interrompido por causa de algumas histórias da carochinha. Porém, por precaução, pode ser sensato oferecer alguns presentes aos antigos templos, que organizam projetos de restauração que tentam curar o abuso dos recursos naturais.

Os jogadores tentarão obter pontos de vitória (PV) durante a partida. Aquele que tiver mais pontos no fim da partida, será o vencedor.

COMPONENTES



1 tabuleiro principal



15 peças de distrito
(5 internos, 5 centrais, 5 externos)
★ Esta é a peça do distrito da
Câmara Municipal



64 hexágonos de Natureza
(19 de rio + 15 de cada tipo de terreno:
floresta, montanha e subsolo)



18 peças de cidade



2 tabuleiros de Megamáquina com dois
lados e 1 ficha de Megamáquina



20 invenções comuns



32 invenções inovadoras



20 invenções brilhantes



24 invenções universitárias
(6 por cada uma das 4 megamáquinas)



4 invenções básicas



60 trabalhadores
(15 de cada cor)



36 fichas de vapor
(12 de valor 3 e 24 de valor 1)



3 peças de melhoria
da Megamáquina



20 marcadores de recursos
(comida, materiais de construção, energia
e bens de luxo – 1 de cada por jogador)



25 fichas de riqueza



1 indicador de jogador inicial



Peça de bloqueio
para 2/3 jogadores



1 peça de suborno
(para partidas no modo solitário)



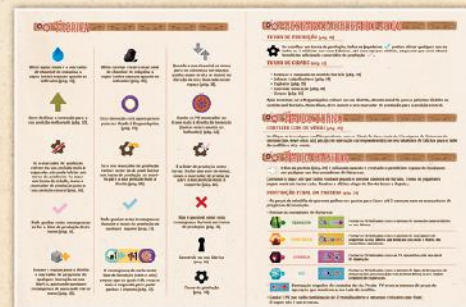
16 cartas do baralho de Presidente da Câmara (para partidas no modo solitário)



10 cartas do baralho de conselheiro
(cartas de dificuldade das partidas no modo solitário)



4 tabuleiros de fábrica (1 por jogador)



4 ajudas ao jogador (1 por jogador)



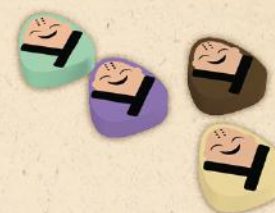
4 emblemas de fábrica
(peças de +100 PV)



4 marcadores de pontos de vitória (PV) (1 por jogador)



4 marcadores de chaminé de máquina a vapor (1 por jogador)



16 fichas de peregrino
(4 por jogador)



32 marcadores de progresso de invenção
(8 por jogador)



4 marcadores de prestígio
(1 por jogador)



4 marcadores de reputação
(1 por jogador)



4 marcadores de carruagem de verme
(1 por jogador)



20 bandeiras de parceria (5 por jogador)



4 marcadores de produção
(1 por jogador)



8 figuras de magnata (2 por jogador)



16 peças de operação (4 por jogador)



4 peças de subsídio do governo
(1 por jogador)

PREPARAÇÃO

Este exemplo mostra a preparação para 3 jogadores.

- 1 Coloque o tabuleiro na mesa.
- 2 Coloque aleatoriamente as 5 peças do distrito interno nos 5 espaços do distrito interno, todas com o lado não eletrificado voltado para cima.
- 3 Embaralhe as peças do distrito central e crie uma pilha com o lado não eletrificado voltado para cima, perto do tabuleiro. Repita o processo com as peças do distrito externo.
- 4 Coloque aleatoriamente 5 peças de cidade nos respectivos espaços. Devolva as peças de cidade não utilizadas à caixa.



- 5 Embaralhe as peças de invenção comum e crie uma pilha voltada para baixo perto do tabuleiro. Repita o processo com as peças de invenção inovadora e brilhante. Se quiser, pode separar estas pilhas em várias pilhas menores da mesma qualidade para facilitar o acesso. Tire 2 invenções comuns, 2 inovadoras e 1 brilhante das respectivas pilhas e coloque-as, todas viradas para cima, no mercado de invenções do tabuleiro.



invenção comum



invenção inovadora



invenção brilhante

- 6 Preencha aleatoriamente os 4 contadores de Natureza a norte de Daitoshi com hexágonos do tipo apropriado (com o lado sem conflito virado para cima), dependendo do número de jogadores. Em partidas com 3 ou 4 jogadores, deve criar pilhas com 2 hexágonos em algumas das casas dos 3 primeiros contadores, enquanto que, com menos de 4 jogadores, algumas das casas do rio estarão vazias. Portanto, se estiver a jogar:

• **uma partida para 4 jogadores**, coloque 2 hexágonos de Natureza apenas nas casas marcadas com os ícones e e coloque hexágonos de rio cobrindo todas as casas do contador do rio.

• **uma partida com 3 jogadores**, coloque 2 hexágonos de Natureza apenas nas casas marcadas com o ícone e coloque hexágonos de rio cobrindo todas as casas do contador do rio, exceto as 4 casas mais à esquerda.

• **em partidas com 1 ou 2 jogadores**, cubra todas as casas do contador do rio, exceto as 8 casas mais à esquerda.

Depois, coloque 1 hexágono em cada casa dos outros contadores de Natureza.

- 7 Use o baralho de cartas de conselheiro para selecionar aleatoriamente 1 dos 4 tabuleiros de Megamáquina. Embaralhe as cartas com os números correspondentes aos tabuleiros da Megamáquina (os números impressos no canto inferior direito da carta) e tire uma para selecionar aleatoriamente um dos tabuleiros, devolvendo os outros tabuleiros à caixa.
- 8 Coloque a ficha de Megamáquina num distrito aleatório: tire 1 carta do baralho do Presidente da Câmara e coloque a ficha no distrito mostrado na carta. Se a carta sorteada indicar o distrito da Câmara Municipal (marcado com um no exemplo), tire novamente até obter um distrito diferente.
- 9 Coloque o tabuleiro da Megamáquina no tabuleiro principal. Faça uma pilha com as invenções universitárias mostradas nessa Megamáquina e coloque-a, virada para cima, no seu espaço dedicado, guardando os outros 3 tipos na caixa.
- 10 Em partidas com 2 ou 3 jogadores, cubra os espaços de invenção indicados no tabuleiro de Megamáquina com a peça de bloqueio para 2 jogadores (cobrindo dois espaços) ou a para 3 jogadores (cobrindo um espaço).
- 11 Coloque aleatoriamente as 3 fichas de melhoria da Megamáquina nos espaços de melhoria do tabuleiro da Megamáquina.
- 12 Crie uma reserva geral de:



Vapor



Riqueza



e Trabalhadores (separados por cor).







PREPARAÇÃO DO JOGADOR

1

13 Distribua aleatoriamente as ajudas ao jogador, viradas para baixo, entre os jogadores, certificando-se de que está presente a com o ícone de jogador inicial. O jogador que receber a ajuda ao jogador com esse ícone recebe a ficha de jogador inicial (ela será colocada no canto superior direito da respectiva fábrica). A seguir, todos os jogadores devem:

14 Tire uma fábrica (tabuleiro de jogador) e todos os componentes de uma cor, juntamente com o emblema de fábrica correspondente. Coloque-o com o lado de 100 PV voltado para baixo em cima do 200 impresso na sua fábrica. Mantenha a figura de magnata da cor da sua preferência e devolva a outra à caixa.



15 Coloque um marcador de progresso na casa mais à esquerda de cada contador de progresso de invenção. Coloque o marcador de chaminé de máquina a vapor na casa "0" do seu contador de máquina a vapor.

16 Coloque o seu marcador de reputação na etapa mais à esquerda do nível de reputação.

17 Coloque 1 ficha de comida, materiais de construção, energia e bens de luxo na casa "1" dos respectivos contadores no seu armazém e tire 1 ficha de riqueza da reserva.

18 Pegue em cada uma das 4 peças de operação e coloque-as de forma a que cubram as partes correspondentes da sua fábrica, com o lado do conflito virado para baixo.

19 Coloque o seu marcador de produção no espaço central da área de produção da sua fábrica.

20 Tire 7 fichas de vapor da reserva geral e coloque-as na sua fábrica, criando a sua reserva pessoal.



21 Coloque a sua peça de subsídio do governo no espaço correspondente da sua fábrica.

22 Coloque a sua carruagem de verme no espaço de ferrovia superior esquerdo do tabuleiro principal e o seu marcador de prestígio no espaço mais interno do mesmo distrito (com o lado que preferir virado para cima). Coloque 1 ficha de peregrino no templo junto ao contador do rio e 3 no templo junto aos 3 contadores terrestres da área de Natureza do tabuleiro.



23 Tire aleatoriamente uma ficha de invenção básica e coloque-a, virada para cima, na **posição mais baixa** do espaço inferior esquerdo da sua fábrica. A seguir, com base no recurso do meio mostrado nessa invenção, coloque o seu magnata no espaço central de magnata de um distrito, usando o seguinte método:



coloque-o no distrito com a ação "Comércio com outras cidades".



coloque-o no distrito com a ação "Eletrificar um distrito".



coloque-o no distrito com a ação "Expandir um distrito".



coloque-o no distrito com a ação "Descubra uma invenção".

24 Coloque o seu marcador de PV junto à casa número 1 do contador de pontos de vitória do tabuleiro.



REGISTO DE EXPLORAÇÃO

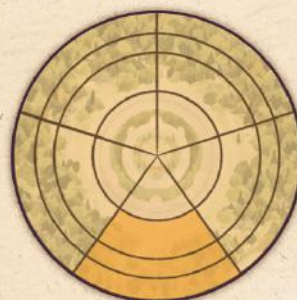
VARIANTE PARA PERITOS: se já jogou o jogo, em vez de atribuir aleatoriamente as invenções básicas, tire tantas dessas peças quanto jogadores houver e, na ordem do turno, cada jogador escolhe 1 delas.

Apenas em partidas com 2 jogadores: Tire outra carta do baralho do Presidente da Câmara e coloque o magnata de uma cor não escolhida por nenhum jogador no espaço central de magnata do distrito mostrado nessa carta. Se já houver um magnata nesse distrito, tire outra carta.



DISTRITOS

Este manual de regras referir-se-á frequentemente aos distritos. A cidade de Daitoshi está dividida em 5 distritos, cada um com o formato de uma fatia de pizza, e tudo em cada "fatia" é considerado parte desse distrito, mesmo que a maior parte ainda não tenha sido construída no início da partida.



21

9 8 7 6 5 4 3 2 1

17

20

✓ 15	16 2 3 5 7 14	✓ 15
✓ 15	✓ 15	✓ 15
✓ 15	✓ 15	✓ 15
✓ 15	✓ 15	✓ 15
✓ 15	✓ 15	✓ 15

2 1 4

18

13

1

7

Descarte um hexágono de Natureza do seu registro de exploração (pág. 11).

Antadores e peças de Natureza: Rio (azul) mais 3 terrestres: Floresta (verde), Montanha (amarelo) e Subsolo (vermelho) (pág. 23).

Revogue todos os trabalhadores deste distrito à reserva geral (pág. 13).

Avance o seu nível de reputação 1 espaço para a direita, se possível (pág. 19).

Adicione uma bandeira de parceria numa cidade onde não tenha nenhuma (pág. 20).

Sempre que cumprir a condição à esquerda, pode devolver a sua bandeira nessa cidade à sua reserva para ganhar a recompensa à direita (pág. 20).



RESUMO DO JOGO

Neste jogo, não há interrupções: os jogadores se revezam um após o outro, sem rondas (rodadas) ou fases. Começando pelo jogador inicial, cada jogador, no seu turno, pode **efetuar** um **Turno de produção** (ver página 10) ou um **Turno de cidade** (ver página 13). Durante a etapa de fim do turno, eles devem verificar se estão em algum **conflito** com os Yōkai. Quando um jogador termina o seu turno, passa a ser o turno do jogador sentado à sua esquerda.



Começando com o jogador inicial, a partida continua no sentido horário à volta da mesa até que fique visível a penúltima casa de qualquer um dos contadores de Natureza (ver a página 24).

➤ TURNO DE PRODUÇÃO (página 10)



Se escolher um turno de produção, **todos os jogadores** **podem** ativar qualquer um ou todos os 3 edifícios nas suas fábricas, uma vez por edifício, enquanto você receberá benefícios extras como **líder de produção**.

➤ TURNO DE CIDADE (página 13)

Se escolher um turno de cidade, **deve** primeiro mover o seu magnata 1 ou 2 distritos no sentido horário. Pode gastar vapor para mover mais adiante. Depois, na seguinte ordem:

- **Poderá** enviar trabalhadores do tipo apropriado para as oficinas do seu distrito.
- **Deve** executar a operação "Explorar" mostrada no seu distrito.
- **Poderá** executar a ação mostrada no seu distrito ou na Megamáquina, se ela também estiver no seu distrito.

Assim que terminar, se a Megamáquina estiver no seu distrito, **deverá** movê-la 1 distrito no sentido anti-horário. Também deve reposicionar o seu marcador de produção para o espaço do meio.

➤ FIM DO TURNO (página 23)



Deve verificar se possui algum **conflito** pendente com os Yōkai, baseando-se no registo (registro) de exploração da sua fábrica. A seguir, verifique se cumpre as condições de "Fim da partida" (ver página 24).



REGRAS GERAIS

 Quando um ícone tem um número vermelho junto a ele, isso significa que deve gastar essa quantidade de unidades. Quando um ícone tem um número preto junto a ele, isso significa que ganhou essa quantidade de unidades.



Devolva 1 ficha de vapor à reserva geral



Avance 2 casas com as suas carruagens de verme.



Se um ícone indicar que deve ganhar uma série de fichas de vapor da reserva geral (7 vapores, neste exemplo), pode receber esse valor total em denominações de 1 ou 3, conforme necessário (1 ficha de 3 vapores mais 4 fichas de 1 vapor), e pode destruí-las a qualquer momento, se necessário.



Estes ícones indicam que este efeito específico ocorrerá apenas no final da partida.



Se for o fim da partida, avance os seus marcadores de progresso um total de 3 casas



O **cinzento** é a cor genérica que permite escolher entre todas as opções disponíveis. Neste caso, um trabalhador cinzento indica que pode colocar nesse espaço qualquer trabalhador à sua escolha, seja ele vermelho, amarelo, azul ou verde.



Este ícone indica os pontos de vitória. Se o ícone for laranja, ganhe esses PV imediatamente. Se for roxo, vai ganhá-los no fim da partida. Se o número ao lado do ícone for preto, ganha esses pontos. Se o número for vermelho, perde os pontos. O ícone no contador de progresso de invenção indica que ganha (uma ou duas vezes) o número de PV mostrado no espaço mais à direita dessa invenção.



Ganhe 2 PV imediatamente.



Perca 10 PV no fim da partida.

Ao chegar a esta casa deste contador de progresso de invenção **1** ganha imediatamente 3 PV. Se chegar à última casa **2**, ganha imediatamente duas vezes 3 PV (6 PV no total).



Os jogadores registam quaisquer pontos de vitória (PV) ganhos durante a partida ao avançar o seu marcador no contador de PV. Se um jogador marcar mais de 100 pontos, ele vira o seu emblema de fábrica para o lado de 100 PV. Se alguém conseguir dar uma segunda volta ao contador de PV, basta remover o seu emblema da fábrica, revelando os 200 PV impressos na respectiva fábrica. Quem tiver mais PV no fim da partida será o vencedor.



AS PEÇAS DE DISTRITO DA CIDADE POSSUEM OS SEGUINTE ESPAÇOS

1 ESPAÇOS DE MAGNATA —O espaço de magnata **1a** mais à esquerda permite que, ao pagar 2 vapores, remova todos os trabalhadores presentes nesse distrito e está limitado a 1 magnata de cada vez. O do meio **1b** custa 1 vapor e também está limitado a 1 magnata. O espaço mais à direita **1c** pode acomodar até 4 magnatas, mas os jogadores que estiverem lá não poderão usar os seus trabalhadores nesse turno.

2 OFICINAS —Se enviar um trabalhador da cor indicada para uma oficina, ganha a recompensa ali mostrada. À medida que novas peças de distrito forem reveladas durante a partida, ficarão disponíveis novos espaços de oficina em cada distrito. Os trabalhadores que forem enviados para lá deverão corresponder à cor do trabalhador na peça de distrito interno. O espaço de oficina inclui, para sua referência, uma pequena indicação do que está na parte de trás desta peça uma vez eletrificada, sem efeito no jogo.

3 EXPLORAR —Deve executar a operação "Explorar" mostrada, pegando o primeiro hexágono disponível do contador de Natureza indicado (o mais próximo do templo), colocando-o no contador de exploração da sua fábrica e ganhando as recompensas de Conflito indicadas pelo hexágono no seu tabuleiro de jogador.

4 AÇÃO —Pode executar a ação indicada.

5 ELECTRIFICAR SECÇÃO —Este espaço indica o custo para eletrificar a peça de distrito ao executar essa ação (ver página 19). Se o fizer, irá ganhar as recompensas indicadas e revelar uma versão mais poderosa da oficina nessa parte do distrito.



9 TURNO DE PRODUÇÃO

A minha fábrica tem edifícios preparados para alojar as novas invenções movidas a vapor que os nossos cientistas inventam e vapor suficiente para operá-las indefinidamente, para que possamos colher a sua produção. À medida que as utilizamos, vamos encontrar formas de torná-las mais eficientes, aperfeiçoando-as para que possamos aproveitar ao máximo o vapor gasto. Tudo para um bem maior, é claro, embora como sou eu quem forneço o vapor, então decidirei como usá-lo.

Cada jogador possui 3 edifícios na sua fábrica, onde pode instalar invenções para obter as recompensas que rendem ao produzir. Estas invenções também podem ser desenvolvidas para melhorar a sua produção. Todos os jogadores começam com 1 invenção básica no primeiro piso do edifício mais à esquerda e mais invenções podem ser adicionadas ao longo da partida. Ativar edifícios é a principal forma de obter os recursos necessários para executar ações, embora também possa ganhar outras recompensas úteis.



Para que possa iniciar um turno de produção, o seu marcador de produção deve estar na posição central. Se não estiver lá, ele voltará para a posição central durante o seu próximo turno de cidade, mas não poderá anunciar um turno de produção até que isso aconteça.

Quando decidir fazer um turno de produção, mova o seu marcador de produção para a posição mais à direita **2** e anuncie em voz alta que vai produzir. Neste turno, é o líder de produção. **Todos os outros jogadores também podem produzir simultaneamente**, independentemente da posição atual dos seus marcadores de produção, que não se movem neste turno.



Cada jogador (incluindo o líder de produção) que desejar produzir neste turno pode ativar cada um dos seus 3 edifícios **uma vez**, em qualquer ordem, pagando o custo de vapor **3** indicado abaixo desse edifício (devolver o vapor à reserva geral).

Uma vez por partida, durante qualquer turno de produção (seu ou de outro jogador), pode ativar **todos** os seus edifícios sem gastar nenhum vapor ao devolver à caixa a sua peça de **subsídio do governo** **4**. Se ainda tiver esta peça na sua fábrica ao fim da partida (veja a página 24), poderá avançar um total de 3 casas com os seus marcadores de progresso.

PRODUÇÃO



Quando um edifício é ativado, todos os pisos desse edifício que tiverem invenções produzem recompensas. As recompensas devem ser recebidas e/ou aplicadas imediatamente, se possível. Qualquer recompensa que não possa ser obtida por qualquer motivo é simplesmente perdida.



Cada andar do edifício possui 2 espaços interligados para uma invenção. Uma nova invenção começa na posição **básica** inferior, que produz menos recompensas, mas pode ser elevada para a **melhorada** posição superior e assim produzir mais.



Ao ativar um edifício, o jogador:

- Ganha as recompensas de cada invenção naquele edifício que estiver junto às marcas azuis ✓. Se for o **líder de produção**, também ganhará as recompensas junto às marcas rosas ✓ (efetivamente recebendo essas recompensas duas vezes). Qualquer recompensa próxima a um ✗ é simplesmente ignorada.
- Se possível, avance o marcador de progresso de cada invenção que ativou uma vez (ver Conflito, na página 23). Se for o líder de produção, avança os seus marcadores **duas vezes**. Em qualquer destes casos, também ganha todas as recompensas alcançadas ao avançar os seus marcadores.



Neste caso, qualquer jogador ganharia 1 riqueza, 1 energia e pontuaria 1 PV. O líder de produção ganharia 1 riqueza adicional.



A seguir, o líder de produção irá:

- Avançar 1 ficha de peregrino por cada **edifício** i ativado, no contador ou contadores de Natureza que preferir.
- Mover, no fim do seu turno, o seu marcador de produção para a posição mais à esquerda.



Nota: se as peças de Produção ou Operação de Edifícios estiverem com o lado do Conflito virado para cima, os custos ou recompensas desta ação podem ser diferentes. Ver Conflito com os Yōkai, na página 23.

OFERECER PRESENTES AOS TEMPLOS DA NATUREZA



Os monges e peregrinos nos templos cuidam da natureza e as suas ações podem ajudar a apaziguar os irados espíritos Yōkai que vêm os seus lares vandalizados pela ganância dos humanos.

Existem 4 contadores de Natureza no topo do tabuleiro: 1 contador do rio e 3 contadores terrestres – floresta, montanha e subsolo. Os jogadores irão "Explorar" estes recursos, geralmente água e carvão para alimentar as suas máquinas a vapor, e as populações que aí vivem, que se tornam trabalhadores especializados que podem enviar para trabalhar nas oficinas da cidade.

Mas os Yōkai, os espíritos de outrora, vivem nesses lugares e não gostam de ser despojados das suas terras. Os monges que vivem nos templos sabem como acalmar o seu temperamento, mas precisam da sua ajuda para fazer o seu trabalho. Há um pequeno templo perto do contador do rio e um maior perto dos contadores terrestres.

Alguns eventos do jogo permitem que participe em projetos de restauração, seja num específico contador de Natureza ou, em alguns casos, como a recompensa do líder de produção, permitindo que escolha onde colocar os seus esforços.

Se for a sua primeira oferenda num contador, mova 1 dos seus peregrinos do templo para a primeira casa vazia desse contador (a mais próxima do templo). Caso contrário, avance 1 casa com o seu peregrino já no contador de Natureza correspondente. **Nunca pode** colocar ou avançar o seu peregrino para uma casa que ainda tenha um hexágono de Natureza e deve renunciar à recompensa se estiver nessa situação.

Estes avanços representam o seu trabalho tentando regenerar os danos causados ao meio ambiente e serão benéficos durante a pontuação final. Cada casa de Natureza pode conter um qualquer número de peregrinos.



Avance o seu peregrino uma casa no contador da montanha.



Avance o seu peregrino uma casa num contador à sua escolha.

RETRIBUIR À NATUREZA



Algumas ações e recompensas permitem que descarte hexágonos de Natureza do seu registo (registro) de exploração. Ao obter esta recompensa, descarte 1 hexágono de Natureza à sua escolha da sua fábrica para pilhas (divididas por cor) próximas ao tabuleiro..



Se o ícone mostrar o hexágono de conflito vermelho, irá também ganhar a recompensa de conflito impressa no hexágono de Natureza que descartar.

DESENVOLVENDO INVENÇÕES – OS CONTADORES DE PROGRESSO

Cada invenção tem um contador de progresso abaixo dela, que representa o progresso no seu caminho para ficar totalmente desenvolvida. Cada contador de progresso é diferente, com durações e recompensas diferentes. A principal forma de avançar os marcadores de progresso nesses contadores é produzir usando as invenções acima deles, embora não seja a única forma. Sempre que o seu marcador de progresso parar ou passar por um ícone, ganha imediatamente a recompensa mostrada. A maioria destas recompensas é exclusiva desses contadores e funcionam da seguinte forma:



- 1 Melhorar a invenção:** deslize imediatamente a invenção para cima no seu espaço, aumentando o número de recompensas que ganhará futuramente ao ativar esta invenção.
- 2 Preparar a invenção para a Megamáquina:** a invenção passa a estar disponível para ser doada à Megamáquina (ver página 22).
- 3 Pontuar a invenção:** ganhe os PV mostrados no espaço mais à direita da peça de invenção.
- 4 Retribuir à Natureza:** remova 1 hexágono à sua escolha do seu registro de exploração.
- 5 Pontuar duas vezes a invenção:** ganhe duas vezes os PV mostrados no espaço mais à direita da peça de invenção.



O jogador verde move o seu marcador de produção da posição central para a posição mais à direita para jogar um turno de produção. Agora todos os jogadores podem produzir nas suas fábricas, se desejarem.

O jogador verde ativa o seu edifício mais à esquerda gastando 2 vapores, devolvendo-os à reserva geral. Ele é o líder de produção, portanto ganha 2 fichas de riqueza (em vez de apenas 1), 1 comida, 1 PV da invenção no primeiro piso do edifício e 1 energia da invenção no segundo piso. Ele também gasta 1 vapor para ativar o seu edifício do meio, avançando a sua ficha de peregrino duas casas no contador da floresta (em vez de apenas uma). Além disso, como líder de produção, ele avança duas vezes, em vez de apenas uma, os marcadores de progresso em cada uma dessas invenções, ganhando todas as recompensas alcançadas, e depois ganha 2 avanços de peregrino em qualquer contador de Natureza (podem ser 2 no mesmo contador ou 1 em 2 contadores diferentes), já que ativou 2 edifícios.



GANHAR E GASTAR RECURSOS



Os seus recursos são contabilizados no armazém da sua fábrica. Sempre que ganhar um recurso (comida **1**, energia **2**, materiais de construção **3**, ou bens de luxo **4**), aumente o relativo marcador na sua fábrica. Sempre que tiver que gastá-los, diminua o marcador. Não pode ter mais de 9 recursos de um determinado tipo ao mesmo tempo e não pode gastar um determinado recurso se o seu marcador estiver na posição "0" (a mais baixa).

A riqueza **5** é um recurso tipo jôquer (curinga), que pode ser gasto em substituição de qualquer outro recurso. Quando ganha um recurso de riqueza, pegue uma ficha de riqueza e guarde-a na sua Fábrica. Ao gastá-lo, devolva a ficha à reserva. O vapor não é um recurso, portanto não pode usar riqueza para pagar custos em vapor.



O vapor **não** é um recurso, portanto não pode usar riqueza para pagar custos em vapor.

9 TURNO DE CIDADE

O negócio da nossa família tem investido na cidade de Daitoshi desde a sua fundação, há séculos. As nossas cores voam alto e quando visito todos os bairros de nossa querida cidade, as oportunidades estão à vista de todos. Os negócios florescem na cidade como ervas daninhas entre a calçada das nossas estradas.

Magnatas visitam a baixa de Daitoshi para aumentar a sua influência nos escritórios da Câmara Municipal. Eles vão para os diversos distritos e enviam os seus trabalhadores para as oficinas de modo a expandir e trazer progresso à grande cidade.

Os turnos de cidade são jogados seguindo estes passos, mostrados nas peças de distrito em sentido horário:



- Avançar o seu magnata **1** (página 13).
- Colocar trabalhadores **2** (página 14).
- Explorar **3** (página 15).
- Executar uma ação **4** (página 16).
- Limpar (página 16).

Mover o seu marcador de produção para a posição do meio (se ainda não estiver lá).

AVANÇAR O SEU MAGNATA

Ao iniciar um turno de cidade, **deve** avançar o seu magnata 1 ou 2 distritos no sentido horário. Pode gastar 1 vapor por cada distrito adicional que deseje avançar, até um máximo de 3 vapores (o que completaria uma volta completa).

Assim que chegar a um distrito, o seu magnata **deverá** ser colocado num espaço de magnata desse distrito. Se fizer uma volta completa para voltar ao mesmo distrito em que estava antes, o seu magnata deverá se mover para um espaço diferente. Não é possível repetir o mesmo espaço duas vezes. Cada espaço tem efeitos diferentes:



ESPAÇO MAIS À ESQUERDA

Deve gastar 2 vapores e devolver todos os trabalhadores deste distrito à reserva geral, incluindo quaisquer trabalhadores na Megamáquina, se ela estiver atualmente neste distrito. A seguir, executa o passo "Colocar trabalhadores". Os magnatas não podem ser movidos para este espaço se não puderem pagar o preço em vapor. **Apenas 1 magnata pode ocupar este espaço** de cada vez.



ESPAÇO CENTRAL

Deve gastar 1 vapor e passar para o passo "Colocar trabalhadores". Os magnatas não podem ser movidos para este espaço se não puderem pagar o preço em vapor. **Apenas 1 magnata pode ocupar este espaço** de cada vez.



ESPAÇO MAIS À DIREITA

Deve ignorar o passo "Colocar trabalhadores" neste turno. Um qualquer número de magnatas pode ocupar este espaço.

Depois de mover o seu magnata, execute as outras etapas do seu turno na ordem indicada.

Nota: o distrito em que o seu magnata está é considerado o "seu distrito" neste turno e todos os passos descritos abaixo referem-se a esse distrito. Desta forma, o movimento do seu magnata ditará as suas opções para o resto do turno.

Apenas para partidas com 2 jogadores: depois de posicionar o seu magnata, se o magnata da cor do não-jogador estiver em qualquer espaço do seu distrito, mova esse magnata 3 distritos no sentido horário e coloque-o no espaço de magnata central desse distrito, ou no espaço mais à esquerda, se o do meio já estiver ocupado. Se a Megamáquina também se encontrar nesse distrito, mova a Megamáquina 1 distrito no sentido anti-horário.



COLOCAR TRABALHADORES

O crescimento da cidade oferece novas oportunidades de trabalho para os nossos concidadãos. Todos eles podem trabalhar nas nossas tradicionais carruagens de vermes, que os transportarão convenientemente. É sensato dar à população algo para fazer e ela precisa de esticar esses músculos de vez em quando para poder sustentar as suas famílias. Sim, eu receberei as recompensas pelo trabalho realizado, mas faço isso principalmente por eles. Como qualquer experiente artífice lhe dirá: "A preguiça é a mãe de todos os vícios".

Os jogadores ganharão trabalhadores durante a partida. Isto acontece sempre que colocarem um hexágono de Natureza no seu registo (registro) de exploração, mas também existem outras maneiras. Dependendo do tipo de hexágono de Natureza, esses trabalhadores serão de uma determinada cor. Pode ter até 6 trabalhadores na sua fábrica, prontos para serem enviados para as oficinas do seu distrito.

Cada distrito só poderá contratar 1 tipo (cor) de trabalhador, com exceção do distrito da Câmara Municipal, onde qualquer trabalhador poderá ser contratado. Cada distrito começa com 1 oficina, mas novas oficinas podem ser adicionadas ao longo da partida, à medida que novas peças de distrito são reveladas. Se a Megamáquina estiver no seu distrito, a sua oficina também será considerada parte do distrito e estará disponível para os seus Trabalhadores que correspondam à cor indicada para o seu distrito.



Ao colocar trabalhadores, retire-os da sua fábrica, certificando-se de que correspondem à cor do distrito (no caso do distrito da Câmara Municipal, pode ser colocada qualquer cor, independentemente da que foi usada anteriormente), e mova-os para qualquer oficina vazia no seu distrito e então ganhe a recompensa ali representada. Pode enviar os trabalhadores que quiser para o distrito e na ordem que preferir, desde que todos correspondam à cor do distrito e cada um seja enviado para uma oficina vazia diferente.



A Megamáquina (ver página 22) oferece uma oficina adicional no distrito onde está localizada nesse momento. Esta oficina pode ser melhorada até 3 vezes durante a partida. Essas melhorias não estão disponíveis no início, mas podem ser preenchidas com peças de melhoria. Se colocar um trabalhador do tipo exigido pelo seu distrito na oficina da Megamáquina, ganha a sua recompensa mais as recompensas de todas as melhorias que ela possui atualmente, em qualquer ordem.



A jogadora roxa quer mover o seu magnata para este distrito enquanto possui 2 trabalhadores azuis na sua fábrica.

Como não há lá nenhuma oficina vazia, ela decide colocar o seu magnata no espaço mais à esquerda, gastando 2 vapores para remover todos os trabalhadores do distrito e colocar lá os seus próprios trabalhadores.

Ela decide colocar 1 nesta oficina, ganhando assim 3 movimentos da carruagem do verme, e o outro na Megamáquina, ganhando o seu nível de reputação em: PV, 2 PV e 1 recompensa de restauração.

EXPLORAR

Trabalhamos arduamente para obter o vapor necessário em nome do progresso. Ele não cresce nas árvores. Bem, na verdade, é como se crescesse, por isso é que precisamos cortar árvores e obter água. Algumas pessoas podem precisar de mudar o seu estilo de vida e mudar-se destas zonas selvagens para a cidade, mas sou generoso o suficiente para acolhê-las e dar-lhes novos empregos. E se aquelas criaturas Yōkai não fossem tão teimosas, eu também poderia encontrar algo para elas fazerem.

O jogador **deve** executar a operação "Explorar" indicada no seu distrito. A maioria das operações de exploração dos distritos mostram um certo tipo de Natureza: um hexágono de rio ou um dos hexágonos de terra (floresta, montanha ou subsolo), o que determina o tipo exato de hexágono de Natureza que deve "Explorar". O distrito da Câmara Municipal é novamente uma exceção, pois mostra um hexágono de rio e um hexágono jôquer (curinga), o que significa que deve explorar um hexágono de rio e um hexágono **de terra** à sua escolha, em qualquer ordem. Ao explorar um hexágono, siga estes passos:



- 1 Tire o primeiro hexágono (o mais perto do templo) do contador de Natureza correspondente à operação de exploração, tendo em mente estes casos especiais:

- ⚙ Se não houver mais hexágonos nesse contador, tire um da pilha de descarte.
- ⚙ Se estiver a jogar uma partida de 3 ou 4 jogadores, alguns espaços de terreno terão 2 hexágonos empilhados. Se tiver de tirar um hexágono de uma dessas pilhas, tire apenas o de cima.



- 2 Vire o hexágono para o lado Yōkai e coloque-o no seu registo (registro) de exploração 1 (no lado esquerdo da sua fábrica), no espaço correspondente ao tipo de Yōkai. Se tiver mais de 1 do mesmo tipo, empilhe-os sobre os anteriores. Isso manterá um registo dos tipos e do número de hexágonos que explorou, o que pode ter consequências negativas (ver Conflito, na página 23).

- 3 A seguir, ganhe as recompensas indicadas na sua fábrica ao lado da peça que acabou de colocar 2 (acima da recompensa de conflito). Essas recompensas são:

- ⚙ 1 trabalhador de um tipo específico 3 — Coloque-o no espaço de trabalhador da sua fábrica. Se todos os seus espaços de trabalhador estiverem cheios, poderá remover um para armazenar o novo trabalhador ou pode descartá-lo.
- ⚙ 2 águas em hexágonos de rio ou 1 carvão em hexágonos de terra — Ajuste a sua chaminé de máquina a vapor de acordo com o recebido 4 (ver "O contador da máquina a vapor", na página 16).



O CONTADOR DA MÁQUINA A VAPOR

O contador da máquina a vapor da sua fábrica indica a quantidade de matéria-prima que possui e converte automaticamente em vapor cada par de água e carvão acumulado. Sempre que ganhar água ou carvão por qualquer motivo, mova a sua chaminé no contador da máquina a vapor tantas casas quanto a quantidade ganha, avançando-a ao ganhar água e recuando-a ao ganhar carvão. Qualquer movimento excessivo quando a chaminé atingir as bordas superior ou inferior será perdido.

Cada casa do contador da máquina a vapor mostra uma seta para cima, uma seta para baixo ou ambas. Sempre que a sua chaminé passa por ou pára numa casa, ganha vapor se o cubo estiver a mover-se **na direção da seta** mostrada nessa casa (portanto, ganha sempre vapor quando move a sua chaminé em direção à casa "0"). A quantidade de vapor que ganha da reserva é mostrada na peça de operação junto ao contador, que normalmente é 3 vapores por seta ativada, embora essa quantidade possa mudar durante a partida. O vapor não é considerado um recurso.



Este jogador possui 3 carvões armazenados na sua fábrica. Ele ganha 2 águas, por isso a sua chaminé avança 2 casas, o que lhe vale 6 fichas de vapor.



Note que se a peça de operação estiver com o lado de conflito virado para cima, estes custos ou recompensas podem ser diferentes. Ver "Conflito com os Yōkai" na página 23.

EXECUTAR UMA AÇÃO

Há muitas maneiras pelas quais posso fazer a diferença: adquirindo novas invenções, expandindo a cidade, eletrificando as suas partes mais importantes, negociando com outras cidades... Tudo isto deve mostrar a todos que as raízes desta família crescem profundamente nesta cidade e que os nossos esforços nos impulsionam como civilização. É apenas o dever da pessoa mais relevante do nosso tempo. Embora eu só o faça pela nossa querida cidade e por quem mora aqui, claro.

Pode executar 1 ação no seu turno. Cada distrito mostra 1 ação ¹ que pode executar quando estiver nesse distrito. Se a Megamáquina ² também estiver no seu distrito, a ação "Contribuir para a Megamáquina" também ficará disponível para si, que poderá executar **em vez** da ação principal do distrito. O distrito da Câmara Municipal tem uma ação jôquer (curinga) ³, que permite que execute qualquer ação à sua escolha. Todas as ações são descritas em detalhe no próximo capítulo.



LIMPAR

Mova a Megamáquina e o marcador de produção: depois de concluir os passos anteriores, se a Megamáquina ² estiver no seu distrito, **deverá** movê-la para o próximo distrito no sentido anti-horário ao terminar o seu turno. Além disso, deve mover o seu marcador de produção para a posição do meio (se ainda não estiver lá), para que possa iniciar um turno de produção no seu próximo turno, se desejar.



Apenas para partidas com 2 jogadores: se a Megamáquina se mover para o distrito onde o magnata da cor do não-jogador está localizado, mova a Megamáquina mais 1 distrito.



AS AÇÕES

Existem 4 ações principais no jogo, além de uma ação especial de Megamáquina. O seu distrito determina que ação pode executar nesse turno. Todas as ações exigem que gaste uma certa quantidade de recursos para as executar, o que significa que não poderá executá-las se não puder pagar o custo exigido.



AÇÃO JÓQUER (CURINGA)



Eu conheço toda a gente nesta cidade. Só preciso de chamar alguém sempre que precisar do que quer que seja.

O distrito da Câmara Municipal oferece uma ação jôquer que permite que execute qualquer uma das outras ações: Comprometer-se com uma **invenção**, **Expandir** um distrito, **Eletrificar** um distrito, **Negociar** com outras cidades ou Contribuir para a **Megamáquina**.

COMPROMETER-SE COM UMA INVENÇÃO



Se o vapor mudou o nosso modo de vida, é graças a todos estes inventores inovadores da Universidade que encontram novas formas de o utilizar. É por isso que é justo que eu os recompense adequadamente, patrocinando as suas pesquisas. Farei bom uso da invenção e todos lucraremos com isso.

Esta ação permite que tire invenções do mercado de invenções (no tabuleiro principal) e as instale nos edifícios da sua fábrica, aumentando o número de recompensas que receberá ao ativar esses edifícios.

Ao executar esta ação, o jogador **pode**:

- 1 Tirar 1 invenção E ganhar todas as suas recompensas e PV ou
- 2 Tirar 2 invenções, mas não ganhar recompensas imediatas.



Deve pagar por cada invenção que adquirir, com base na sua qualidade. Terá de gastar 1 comida por cada invenção comum que tirar, 2 comidas por cada invenção inovadora ou 3 comidas por cada invenção brilhante.

A seguir, instale a sua nova invenção, ou invenções, no espaço básico (posição inferior) **do piso vazio mais baixo** de qualquer edifício da sua fábrica. Se tirou 2 invenções, poderá instalá-las no mesmo edifício ou em edifícios diferentes, em qualquer ordem. Depois de instalar as suas novas invenções, reabasteça o mercado com invenções da mesma qualidade das respectivas pilhas (a menos que a pilha esteja vazia). Não poderá executar esta ação se todos os andares na sua fábrica estiverem lotados ou se não puder pagar o preço em comida.



O jogador castanho (marrom) gasta 4 comidas para tirar a invenção brilhante e 1 das invenções comuns do mercado. Como ele tirou 2, ele não receberá nenhuma recompensa imediata, portanto poderá colocá-las nos pisos inferiores de 2 dos seus edifícios. Se ele tirasse apenas a invenção brilhante, ele teria recebido 1 comida, 1 avanço com um peregrino no contador à sua escolha e 3 PV.

EXPANDIR UM DISTRITO



Progresso significa expansão, e que melhor maneira de o demonstrar do que expandir a nossa querida cidade? Criarei novos espaços de trabalho e também mais e mais moradias para o bom povo de Daitoshi viver e criar as suas famílias. Rejubilaremos se fizermos isso em harmonia com as florestas e os rios de onde crescemos, e os templos nos ajudarão sempre a manter em mente o nosso lugar na natureza.

Esta ação permite **expandir** um dos distritos da cidade, o que beneficiará todos os jogadores ao aumentar os espaços de oficina disponíveis nesse distrito, mas também lhe dará a oportunidade de retribuir à Natureza para reduzir o seu registo de exploração e evitar conflitos com os Yōkai (ver página 23).

Para Expandir um distrito:

1 Escolha qualquer espaço de distrito não construído (um espaço sem nenhuma peça de distrito) e pague o custo mostrado nele, que será de 2 ou 4 materiais de construção. Não pode escolher um espaço de distrito externo a menos que o espaço central desse distrito já tenha sido construído.

2 Tire a peça de distrito central ou externo mais alta da pilha (correspondente ao espaço que escolheu) e coloque-a de forma a que cubra o espaço que está a expandir, com o lado não eletrificado virado para cima.

3  Retribua à Natureza criando templos e refúgios naturais no distrito: coloque 1 (se expandiu para um distrito central) ou 2 (se o fez para um distrito externo) hexágonos à sua escolha do seu registo (registro) de exploração nos espaços vazios exibidos na peça que acabou de construir, mostrando os seus lados de conflito. Se não tiver hexágonos suficientes no seu registo de exploração, não poderá expandir esse distrito. Por fim, ganhe as recompensas de conflito impressas desses hexágonos na sua fábrica.



Se você, ou qualquer outro jogador, executar a ação "Eletrificar um distrito" nesta peça num turno posterior, eles também obterão as recompensas de conflito dos hexágonos que colocou aqui.

Embora a única recompensa **direta** que recebe por esta contribuição para a cidade seja as que estão nos hexágonos que coloca aqui, pode descobrir que o ato de retribuir à natureza tem um efeito calmante sobre os Yōkai e isso pode ser potencialmente ainda mais benéfico em longo prazo, à medida que alivia a carga do seu registo de exploração (ver Conflito, na página 23).

Desse ponto em diante, a oficina dessa peça torna-se num dos espaços de oficina desse distrito e todos os jogadores podem usá-la quando visitarem aquele distrito.

A jogadora amarela gasta 4 materiais de construção para expandir este distrito, tirando a peça de distrito externo mais alta da pilha e colocando-a aqui. Ela então escolhe estes 2 hexágonos do seu registo de exploração, colocando-os no distrito e ganhando as suas recompensas de conflito: 1 comida e 2 movimentos de carruagem de verme.



RENOVAR UM DISTRITO



Ao executar esta ação, **em vez** de "Expandir um distrito", pode **"Renovar um distrito"** gastando 3 materiais de construção para descartar 1 hexágono do seu registo de exploração e ganhar a sua recompensa de conflito. Embora esta opção geralmente seja usada apenas quando não há melhores opções disponíveis.

ELETRIFICAR UM DISTRITO



Parece que existe uma nova tecnologia que pode até tornar o vapor obsoleto: a eletricidade. Ainda é muito recente, por isso é melhor experimentá-la primeiro na cidade, para ter certeza de que é segura. Diz-se que pode tornar os trabalhadores mais produtivos, o que significa que obterei mais benefícios enquanto eles poderão continuar a trabalhar. É uma situação em que todos ganham!

Esta ação permite eletrificar uma peça de distrito, o que melhorará a oficina dessa peça para o benefício de todos os jogadores. Irá ganhar, entre outras recompensas, prestígio pelos seus esforços, já que os cidadãos de Daitoshi valorizam especialmente ver tecnologias modernas instaladas na sua cidade.



Deve escolher uma peça de distrito não eletrificada para executar a ação "Eletrificar". Pode escolher qualquer peça no tabuleiro entre as tiverem o lado não eletrificado voltado para cima – não é obrigado a seguir nenhuma ordem ou se limitar ao seu distrito atual. Se não houver peças não eletrificadas disponíveis, não poderá executar esta ação.

Para eletrificar uma peça, deve pagar o custo mostrado nela, que será de 2, 3 ou 4 energias. Depois:

- 1 Ganhe todas as recompensas na seção "Eletrificar" da peça, que sempre incluirão pelo menos 1 Prestígio, mais 1 outra recompensa. Ao eletrificar um distrito central ou externo, recebe as recompensas de conflito dos hexágonos lá colocados e de quaisquer outros ícones impressos, da esquerda para a direita.
- 2 Vire a peça que está a eletrizar para que ela mostre o seu lado eletrificado e coloque-a no mesmo espaço. Devolva à reserva qualquer trabalhador que lá se encontre e descarte todos os hexágonos de Natureza, mas mantenha todos os magnatas nos mesmos espaços em que estavam.

O novo lado da peça mostrará uma versão melhorada de sua oficina. A partir daí, todos os jogadores terão acesso à oficina melhorada ao colocar trabalhadores neste distrito.

O jogador verde gasta 4 energias para eletrificar este distrito, ganhando 1 riqueza, 2 movimentos de carruagem de verme, 1 comida e 2 prestígios. Ele então devolve o trabalhador da peça à reserva geral, descarta os hexágonos de Natureza e, por fim, vira a peça para o lado eletrificado.



GANHANDO REPUTAÇÃO , PRESTÍGIO , E MOVIMENTOS DA CARRUAGEM DE VERME



Sempre que ganhar **Prestígio** 1, mova o seu marcador 1 passo no sentido horário no tabuleiro e ganhe as recompensas de cada casa por onde passa ou pára.



Sempre que **aumentar seu nível de reputação** 2, mova o marcador na sua fábrica 1 espaço para a direita. Se o seu nível de reputação já estiver na 4ª posição, não o aumente mais. Ao pontuar o seu **nível de reputação atual** 3, ganha os PV indicados abaixo do seu marcador.



Algumas recompensas permitem que mova a sua **carruagem de verme** um certo número de passos no sentido horário 4, ganhando imediatamente quaisquer recompensas por onde a sua carruagem de verme passa ou pára. A sua carruagem de verme é uma das principais formas de pontuar os PV do seu nível de reputação, por isso quanto mais avançado estiver o seu marcador de reputação na sua fábrica, mais poderosa a sua carruagem de verme se tornará.



NEGOCIAR COM OUTRAS CIDADES



As Kyodaina -Ga são magníficas mariposas voadoras que tornaram o comércio com cidades distantes muito mais fácil. Elas podem facilmente transportar pessoas e mercadorias voando pelo ar com a ajuda de nossas cabines de pilotagem rudimentares. Esses estrangeiros se impressionam facilmente e, se eu lhes mostrar o que somos capazes de produzir, poderão até me deixar usar as suas tecnologias mais avançadas. Cada rastro fumaça preta proveniente dessas máquinas de pilotagem no céu sobre a nossa cidade é o sinal de mais um negócio bem-sucedido.

Esta ação permite negociar com cidades distantes, o que o recompensará com PV e poderá permitir que crie parcerias com essas cidades, obtendo acesso às novas tecnologias que elas desenvolvem.



Para "Negociar", escolha 1 das cidades presentes na parte inferior do tabuleiro e gaste o **custo de vapor** indicado, que representa a quantidade de energia necessária para que a Kyodaina -Ga chegue à cidade com a ajuda da sua cabine de pilotagem. Pode então gastar entre 1 e 5 **bens de luxo** e

ganhar uma recompensa por cada bem de luxo gasto. As recompensas são obtidas da esquerda para a direita, portanto, se entregar 3 bens de luxo, ganhará as 3 primeiras recompensas abaixo dessa cidade, começando pela esquerda. Essas recompensas podem ser PV, ganhar aumentos de reputação, retribuir à Natureza, criar uma parceria ou ativar uma parceria. Ter bandeiras de parceria nas cidades dá-lhe acesso às suas tecnologias particulares para uma utilização única, concedendo-lhe uma recompensa especial em determinadas condições que pode realizar durante o seu turno, como executar uma determinada ação ou explorar um determinado hexágono de Natureza.



O ícone "**Criar uma parceria**", com uma seta para cima, permite que coloque 1 das suas bandeiras de parceria na cidade com a qual está negociando, desde que **ainda não tenha nenhuma lá**.



Também pode encontrar o ícone de parceria cinzento (sem a seta) como recompensa em algumas outras partes do jogo. Neste caso, pode colocar a sua bandeira em qualquer cidade à sua escolha onde **não tenha** uma bandeira nesse momento.



Sempre que cumprir a condição à esquerda em qualquer cidade onde tenha a sua bandeira, poderá devolver a sua bandeira nessa cidade à sua reserva (indicado pelo ícone de parceria cancelada) para ganhar a recompensa mostrada à direita.

NOTA: se a condição for executar uma ação "Negociar", não pode gastar uma bandeira que acabou de colocar ao usar essa mesma ação "Negociar" — a bandeira que gasta já deve estar na cidade no início da sua ação "Negociar".



Se **Ativar a Parceria** de uma cidade como parte das recompensas da sua ação "Negociar" (o ícone com uma seta e uma pequena estrela), ganha imediatamente a recompensa dessa cidade, ignorando a sua condição e sem remover a sua bandeira dela.

A jogadora roxa gasta 5 vapores para negociar com esta cidade, onde entrega 4 bens de Luxo. Ela ganha as recompensas da esquerda para a direita: 6 PV, adiciona a sua bandeira de parceria nesta cidade, ganha 1 Prestígio e ativa a parceria, ganhando imediatamente 4 vapores sem remover a bandeira que lá acabou de colocar. Mais tarde na partida, sempre que ela executar uma ação "Comprometer-se com uma invenção", ela pode remover a sua bandeira desta cidade para ganhar 4 vapores.





A FEIRA DAS MEGA MÁQUINAS

A Universidade de Daitoshi está a trabalhar afincadamente no seu projeto Megamáquina e precisa de fundos para isso! O sonho de ser completamente independente do fardo do trabalho animal está prestes a realizar-se. A feira percorre a cidade com o protótipo da Megamáquina, oferecendo os seus serviços e pedindo doações e contribuições para o seu desenvolvimento.

Se a Megamáquina estiver no seu distrito, o jogador terá algumas opções interessantes:

- 1 Espaço de oficina:** Esta oficina mudará de partida para partida, dependendo da Megamáquina em jogo. Ele só estará disponível para enviar os seus trabalhadores se a Megamáquina estiver no seu distrito e o trabalhador deve corresponder à cor do seu distrito. As 4 possíveis oficinas de Megamáquina são:



Pontuar o seu nível de reputação, mais 2 PV.



Ganhar 1 Prestígio.



Avançar o seu peregrino no contador de Natureza que preferir (ver a página 11).



Ganhar duas vezes a recompensa de conflito de 1 dos hexágonos de Natureza no seu registo (registro) de exploração.

Além disso, ao colocar um trabalhador na oficina da Megamáquina, o jogador ganha o benefício de **todas** as melhorias desbloqueadas até então **1**.



- 2** Em vez de utilizar a ação do seu distrito, poderá utilizar a ação disponível na feira: Contribuir para a **Megamáquina** (ver a próxima página).

A Megamáquina se move para o próximo distrito **no sentido anti-horário** cada vez que um magnata termina o seu turno no distrito em que a Megamáquina estiver nesse momento. Qualquer trabalhador atualmente na Megamáquina irá se mover junto com ela. Eles são devolvidos à reserva geral se algum magnata ocupar o espaço mais à esquerda do distrito onde a Megamáquina estiver (ver página 13).



CONTRIBUIR PARA A MEGAMÁQUINA



Daitoshi dedicou a maior parte dos seus recursos a este projeto gigantesco e agora precisa da nossa ajuda para concluí-lo. Estou feliz por ajudar a grande Universidade desta cidade (já mencionei que um dos seus salões tem o brasão da minha família?) e os esforços da Câmara Municipal. Como já disse, fico mais do que feliz em ajudar, como sempre, mas é justo que eu seja recompensado pelo esforço tendo acesso antecipado às suas descobertas, certo?

Esta ação especial permite que doe 1 das suas invenções para a Megamáquina que a Câmara Municipal de Daitoshi está a financiar. Ela irá recompensá-lo com uma invenção universitária que poderá usar pelo resto da partida e algumas outras recompensas imediatas.

Esta ação está disponível se o seu magnata estiver no distrito da Câmara Municipal (ao usar a ação jôquer) ou no mesmo distrito da Megamáquina. No segundo caso, esta ação pode ser executada **em vez** da ação desse distrito. Para executar esta ação, deve gastar 1 de cada tipo de recurso mais 1 riqueza **1** e doar 1 das suas invenções prontas para Megamáquina à dita [ou seja, qualquer invenção com este ícone desbloqueado no respectivo contador de progresso **2**]. Se não tiver invenções prontas para doar ou se todos os espaços de invenção da Megamáquina estiverem cheios, não poderá executar esta ação.



Tire 1 qualquer invenção pronta para Megamáquina da sua fábrica e coloque-a, virada para baixo, em qualquer espaço vazio no tabuleiro da Megamáquina **3** e, a seguir, ganhe as recompensas indicadas nesse espaço.

Por fim, tire a invenção universitária mais alta da pilha e coloque-a na sua fábrica **4**, no mesmo espaço de onde a sua invenção doada foi retirada, mantendo o marcador de progresso onde estava. Desse ponto em diante, ganhará as recompensas daquela invenção ao ativar o seu edifício, como de costume. **Não pode** doar uma invenção universitária à Megamáquina, mesmo que o seu marcador de progresso esteja no ícone ou à direita dele.

Quando todos os espaços ligados a uma melhoria tiverem invenções, pegue a peça de melhoria do tabuleiro e coloque-a no espaço de melhoria da Megamáquina **5**. A partir daí, qualquer jogador que usar a oficina da Megamáquina também ganhará as recompensas da peça de melhoria desbloqueada.



Como o magnata castanho (marrom) está no mesmo distrito que a Megamáquina, ele escolhe executar esta ação em vez da ação "Elettrificar" para esse distrito. O jogador castanho gasta 1 comida, 1 energia e 1 bem de luxo, mais 2 riquezas **1** (1 delas para cobrir os materiais de construção em falta). Ele escolhe esta invenção de seu tabuleiro, trocando-a por uma invenção universitária da pilha **2**, e a coloca neste lugar do tabuleiro da Megamáquina **3**, ganhando assim 5 PV e 2 de Reputação. Como esta melhoria agora está conectada às invenções por todas as suas ligações **4**, ele instala a melhoria na Megamáquina **5**, e agora todos os jogadores podem beneficiar dela ao enviar um trabalhador para lá.

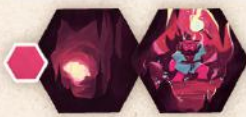
FIM DO TURNO - CONFLITO COM OS YŌKAI

Cada Yōkai é o protetor de uma floresta, rio ou do que seja, e se concentrará nas pessoas que achem que estão a abusar dos recursos naturais que eles protegem. Milhares de anos vivendo num canto do mundo meio que liga você a isso, eu acho...

No final do seu turno, não interessa se foi um turno de produção ou um turno de cidade, deve verificar se há algum conflito pendente com os Yōkai.

 Neste ponto da partida, se tiver mais de 1 hexágono de Natureza do mesmo tipo, deve virar a(s) peça(s) de operação correspondente(s) no seu tabuleiro de fábrica para o lado do conflito. Se tiver menos de 2 hexágonos de qualquer tipo específico, vire qualquer peça de operação correspondente que esteja no lado do conflito para o lado normal.

As peças de operação afetam o custo de algumas ações e sua capacidade de contratar trabalhadores. A tabela seguinte mostra as duas versões de cada peça:

YŌKAI	PEÇA DE OPERAÇÃO LADO NORMAL	PEÇA DE OPERAÇÃO LADO DO CONFLITO
 1	Ganhe 3 vapores ao ativar uma seta no seu contador da máquina a vapor.	Ganhe 2 vapores ao ativar uma seta no seu contador da máquina a vapor.
 2	O custo do vapor para ativar os edifícios do meio e da direita durante a produção é 1 e 4, respectivamente.	O custo do vapor para ativar os edifícios do meio e da direita durante a produção é 3 e 7, respectivamente.
 3	Pode ter até 6 trabalhadores na sua fábrica.	Pode ter um máximo de 2 trabalhadores na sua fábrica. Se tiver mais quando virar esta peça para o lado do conflito, escolha os 2 que deseja manter e descarte o resto na reserva.
 4	Durante a produção, avance uma vez os marcadores de progresso de cada uma das invenções que ativar. Faça isto duas vezes se for o líder de produção.	Durante a produção, não avance os marcadores de progresso das invenções que ativar. Faça isto apenas uma vez se for o líder de produção.

1

 3
 2

2

 1

 3
 7

3




4












FIM DA PARTIDA



O fim da partida é acionado quando é revelado o penúltimo espaço de hexágono em qualquer um dos contadores de Natureza, mostrando este ícone impresso no tabuleiro. Quando isso acontecer:

- 1 Continue a jogar até que todos tenham jogado o mesmo número de turnos. Use o indicador de jogador inicial como um lembrete de quem começou a partida.
- 2 Depois, todos os jogadores jogam mais um turno cada. Resolva a última etapa de fim do turno e depois...
- 3 Prossiga para a pontuação final da partida.



PONTUAÇÃO FINAL DA PARTIDA

Sim, posso ter cortado muitos atalhos... bem, árvores, na verdade... Mas olhe para todas estas oferendas aos templos pelas quais paguei. Este incenso não é barato, sabia? Deviam agradecer-me! Não, ainda não há data prevista para o início dos projetos. Em breve, eu prometo.



Antes de realizar a pontuação final da partida, qualquer jogador ainda na posse da sua peça de subsídio do governo pode gastá-la para fazer até 3 avanços com os marcadores de progresso de invenção, obtendo quaisquer recompensas dadas por eles. Eles podem dividir esses avanços entre diferentes invenções ou combiná-los.

A seguir, faça, da seguinte forma, a pontuação final da partida dependendo do progresso das suas ofertas de restauração feitas durante a partida:

- 1 Cada um dos contadores de Natureza está vinculado a uma específica condição de pontuação. Cada condição vai valer-lhe uma certa quantidade de PV, com base na posição do seu peregrino no respectivo contador. Marque tantos PV quantos mostrados na casa onde se encontra o seu peregrino vezes o número do elemento requerido que conseguiu obter.



FLORESTA



Pontue os PV indicados vezes o número de invenções universitárias na sua fábrica.



MONTANHA



Pontue os PV indicados vezes o número de marcadores de progresso na sua fábrica que estão na casa mais à direita dos respectivos contadores.



SUBSOLO



Pontue os PV indicados vezes os PV concedidos pelo seu nível de reputação.



RIO



Pontue os PV indicados vezes o número de tipos de hexágonos de Natureza **não presentes** (não tem nenhum deles) no seu registo (registro) de exploração (tabuleiro de jogador).

- 2 O contador de rio também está vinculado a uma condição de pontuação negativa: **perder** os PV no hexágono em que seu peregrino se encontra (ou 10 PV, se seu peregrino ainda estiver no templo) vezes o número de peças de operação na sua fábrica que mostrem o seu lado de conflito.
- 3 Ganhe 1 PV por cada combinação de 2 trabalhadores e recursos restantes que tiver. Lembre-se de que o vapor não é um recurso.

O jogador com mais PV após a pontuação final da partida vence a mesma. Em caso de empate, siga estes critérios de desempate, na seguinte ordem:

1. Vence o jogador com o menor número de peças de operação na sua fábrica que mostrem o seu lado de conflito.
2. Vence o jogador com mais invenções na sua fábrica.
3. Vence o jogador com o maior número total de avanços das fichas de peregrino.
4. Jogadores empatados partilham a vitória.



No fim da partida, o jogador amarelo marcaria:

- 20 PV pela floresta (10 PV vezes 2 invenções universitárias).
- 24 PV pelas montanhas (6 PV vezes 4 marcadores de progresso na casa mais à direita dos respectivos contadores).
- 5 PV pelo subsolo (1 PV vezes a sua recompensa do seu nível de reputação actual, que é de 5 PV).
- 18 PV pelo rio (9 PV vezes 2 tipos de hexágonos de Natureza em falta no seu registo de exploração).
- Perde 5 PV pelo rio (-5 PV vezes 1 peça de operação no seu lado de conflito).
- 7 PV pelos trabalhadores e recursos restantes (total de 15 trabalhadores e recursos combinados, dividido por 2, arredondado abaixo).

CIDADES

Os efeitos nas cidades são obtidos quando cumpre a condição de uma cidade onde tem uma bandeira de parceria, que é então removida, ou quando ganha uma recompensa de "Ativar uma parceria" (pág. 20).



Quando obtém um hexágono de floresta [Explorar, pág. 15]:
ganhe 1 bem de luxo, um trabalhador verde e avance 1 casa
com o seu peregrino no contador da floresta.



Quando obtém um hexágono de floresta [Explorar, pág. 15]:
ganhe as recompensas esquerda e central, e os 3 PV da
invenção brilhante no mercado sem a tirar.



Quando obtém um hexágono de montanha [Explorar, pág.
15]: ganhe 1 energia, um trabalhador amarelo e avance
1 casa com o seu peregrino no contador da montanha.



Quando obtém um hexágono de montanha [Explorar, pág.
15]: ganhe a recompensa da oficina da Megamáquina,
incluindo quaisquer melhorias que ela possa ter.



Quando obtém um hexágono de subsolo [Explorar, pág. 15]:
ganhe 1 material de construção, um trabalhador roxo e
avance 1 casa com o seu peregrino no contador de subsolo.



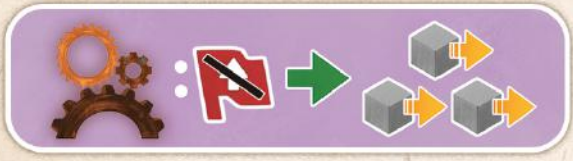
Quando obtém um hexágono de subsolo [Explorar, pág. 15]:
avance 4 casas com a sua carruagem de verme e receba as
recompensas.



Quando obtém um hexágono de rio [Explorar, pág. 15]:
ganhe 1 comida, um trabalhador azul e avance 1 casa com o
seu peregrino no contador do rio..



Quando obtém um hexágono de rio [Explorar, pág. 15]:
ganhe 9 PV.



Comprometer-se com uma invenção: avance, até 3 vezes, o
marcador de progresso de qualquer invenção na sua fábrica.
Pode dividir os avanços entre diferentes invenções.



Comprometer-se com uma invenção: ganhe 4 vapores.



Expandir ou renovar um distrito: ganhe 3 vezes a recompensa de conflito de 1 dos hexágonos da Natureza no seu registo de exploração.



Expandir ou renovar um distrito: ganhe a recompensa de 1 das oficinas no seu distrito atual, mesmo que haja um trabalhador nela. Não precisa de enviar um trabalhador. Não pode escolher a oficina de Megamáquina.



Eletrificar um distrito: avance 1 casa com o seu marcador de reputação.



Eletrifique um distrito: pontue duas vezes o seu nível de reputação.



Negociar com outras cidades: ganhe o efeito de qualquer outra cidade em jogo.



Negociar com outras cidades: descarte 1 hexágono de Natureza do seu registo de exploração, ganhando a recompensa de conflito desse hexágono.



Lidera um turno de produção: ganhe 1 riqueza, 1 trabalhador à sua escolha e avance 1 casa com o seu peregrino no contador de Natureza que preferir.



Lidera um turno de produção: avance até 3 casas com o seu peregrino no contador de Natureza que preferir (deve ser feito tudo no mesmo contador).



MODO SOLITÁRIO

Mencionamos que o Presidente da Câmara de Daitoshi é eleito entre as famílias mais influentes da cidade? É natural que tenham interesses nos seus próprios negócios familiares e que estejam dispostos a fechar os olhos quando se trata de ajudar os seus próprios interesses.

No modo solitário, irá jogar contra o Presidente da Câmara de Daitoshi. A partida decorre exatamente como uma com vários jogadores, mas o Presidente da Câmara usará a sua influência política para tomar alguns atalhos. Salvo indicação em contrário, o Presidente da Câmara segue as mesmas regras que um jogador.

Comece por preparar a partida como uma para 2 jogadores, sendo você o jogador inicial. Escolha uma cor para o Presidente da Câmara e aplique as seguintes alterações ao preparar o jogo do Presidente da Câmara:

- **O Presidente da Câmara não recebe vapor inicial.**
- **Não coloque o marcador de chaminé no contador da máquina a vapor do Presidente da Câmara.**
- **Não dê nenhuma peça de operação ao Presidente da Câmara, exceto a que tem espaços de trabalhador.**
- **Não dê um marcador de produção ao Presidente da Câmara.**
- **Embaralhe as cartas do Presidente da Câmara e coloque-as, viradas para baixo, ao lado do seu tabuleiro, colocando este com o seu "lado do mapa" virado para cima.**
- **Em vez de receber uma peça de subsídio do governo, o Presidente da Câmara recebe a peça de suborno.** Coloque-a acima do baralho do Presidente da Câmara.

Também deve escolher um nível de dificuldade para o Presidente da Câmara embaralhando a pilha dos conselheiros e distribuindo um número de cartas ao lado do seu tabuleiro: quantas mais cartas distribuir, maior será o nível de dificuldade. O número de cartas recomendado é entre 3 (fácil) e 7 (muito difícil), embora possa escolher um número fora desse intervalo. Algumas dessas cartas adicionam passos extras na preparação para o Presidente da Câmara, que devem ser aplicadas imediatamente e descartadas, enquanto outras dão-lhe recompensas adicionais durante a partida ou quando a mesma termina, e que devem ser mantidas ao lado de seu tabuleiro como um lembrete. Cada carta é explicada na página 35.



VAPOR: Como regra geral, o Presidente da Câmara nunca ganhará nem gastará vapor. Considere qualquer ação ou efeito que exija vapor gratuita para o Presidente da Câmara. Pela mesma razão, o Presidente da Câmara também irá ignorar quaisquer recompensas de água e carvão.



TURNOS DO PRESIDENTE DA CÂMARA

Embora você jogue os seus turnos da mesma maneira que numa partida normal, sempre que o Presidente da Câmara precisar de jogar um turno, faça o seguinte:

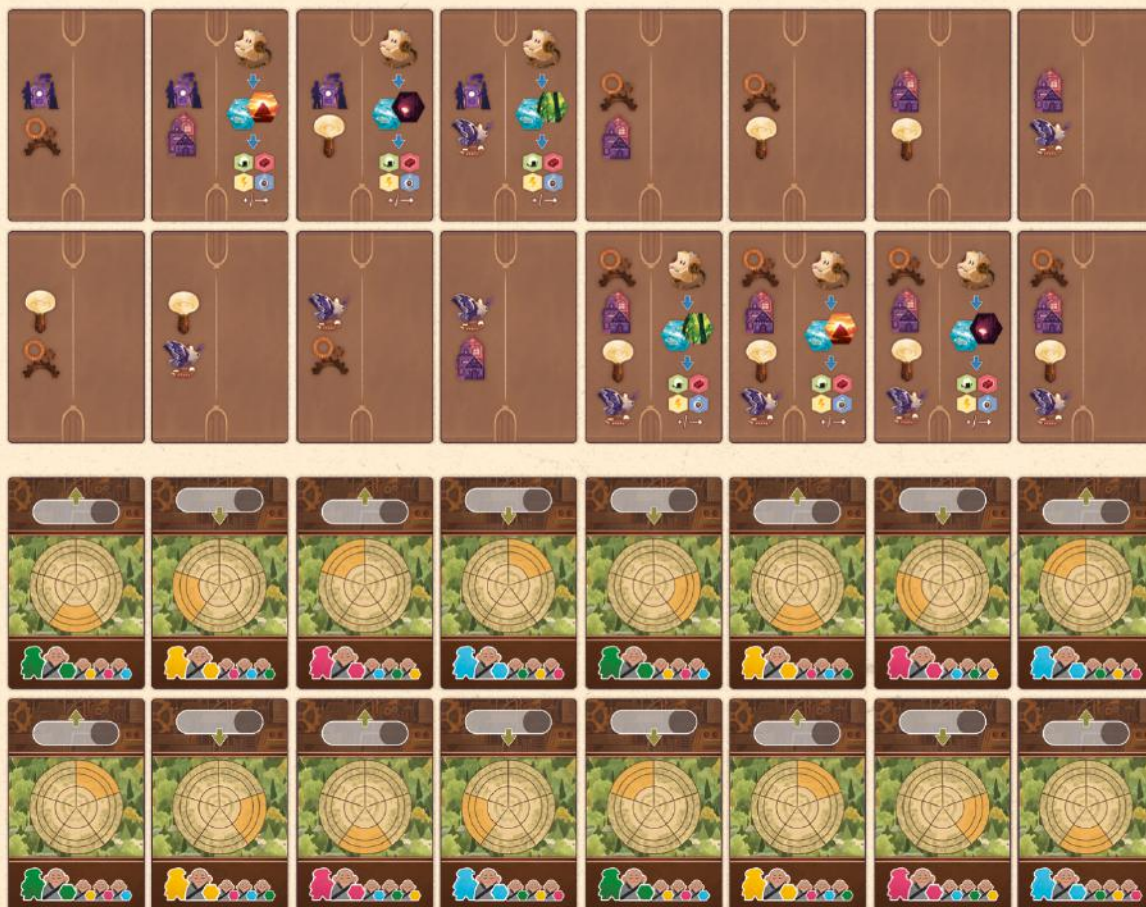
- 1 Revele uma carta do baralho do Presidente da Câmara, colocando-a, virada para cima, numa pilha junto ao baralho. Se tirar a última carta do baralho, embaralhe essa pilha para criar um novo baralho antes de colocar a última carta no espaço da pilha.
- 2 Verifique se o Presidente da Câmara se pode deslocar para algum dos distritos mostrados na carta e executar lá uma ação:
 - 2a. Mova o Presidente da Câmara e realize um turno de cidade, se ele puder, ou
 - 2b. Caso contrário, realize um turno de produção.



Se o Presidente da Câmara ainda tiver a sua peça de suborno, qualquer carta revelada também terá o ícone de "Comprometer-se com uma invenção".

O BARALHO DO PRESIDENTE DA CÂMARA

Após distribuir uma nova carta, o par formado pela carta revelada com a face para cima e o verso da carta do topo do baralho determinará quais as ações que o Presidente da Câmara vai executar nesse turno. A carta virada para cima mostrará uma ação principal e o ícone da Megamáquina ou até 4 das outras ações. A ordem destas ações na carta não é importante, apenas importam as ações que aparecem.



Localize o magnata do Presidente da Câmara no tabuleiro e, sem movê-lo ainda, encontre o primeiro distrito no sentido horário a partir do seu distrito atual que atenda a estes 2 critérios:

CRITÉRIO 1 Uma das seguintes afirmações é verdadeira:

- 1a.** A ação do distrito que está a verificar **(que não seja o da Câmara Municipal)** aparece na carta, ou
- 1b.** A ação da Megamáquina está na carta e a Megamáquina está no distrito que está a verificar **(que não seja o da Câmara Municipal)**, ou
- 1c.** A carta tem o ícone de ação jôquer (curinga) e está a verificar o distrito da Câmara Municipal.

CRITÉRIO 2 O Presidente da Câmara dispõe atualmente de recursos suficientes e não há regras que o proibam de:

- 2a.** Executar a ação nesse distrito, ou
- 2b.** Executar a ação da Megamáquina se a Megamáquina estiver nesse distrito, ou
- 2c.** Executar qualquer ação, incluindo a ação da Megamáquina, se estiver a verificar o distrito da Câmara Municipal.

Continue a verificar cada distrito até encontrar um que atenda a ambos os critérios, então mova o magnata do Presidente da Câmara para esse distrito e realize um turno de cidade. Se nenhum distrito conseguir cumprir ambos os critérios, o Presidente da Câmara realiza um turno de produção.

Exemplo de avaliação da carta O PEÃO AMARELO ABAIXO É O PRESIDENTE DA CÂMARA

A carta deste turno contém as ações "Expandir um distrito" e "Negociar" ¹. Como o Presidente da Câmara ainda tem a peça de suborno, a ação "Comprometer-se com uma invenção" também é considerada como estando na carta. Ao verificar os critérios:



- ⚙️ O primeiro distrito no sentido horário do magnata do Presidente da Câmara tem a ação "Elettrificar um distrito" ², portanto ela é ignorada porque a carta não mostra essa ação (Critério 1a).
- ⚙️ O próximo é o distrito da Câmara Municipal ³, e também é ignorado porque a carta não tem o ícone da ação jôquer (curinga) (Critério 1c).
- ⚙️ O próximo tem a ação "Expandir um distrito", que está na carta (Critério 1a) ⁴, mas o Presidente da Câmara só tem 1 material de construção e nenhuma ficha de riqueza por isso ele não tem os recursos suficientes para executar a ação (Critério 2a) e também é ignorado.
- ⚙️ O próximo tem a ação "Comprometer-se com uma invenção", que também se considera estar na carta ⁵, portanto o primeiro critério é atendido (Critério 1a). A Megamáquina também está nesse distrito, mas o Presidente da Câmara não tem nenhuma invenção pronta para doar à Megamáquina, nem recursos suficientes para fazê-lo (Critério 2b). Ele tem 1 comida e, pelo menos, 1 espaço de invenção vazio no seu tabuleiro, o que lhe permitiria executar a ação "Comprometer-se com uma invenção" e, portanto, o segundo critério também é atendido (Critério 2a), levando a que este distrito seja escolhido.



TURNOS DE PRODUÇÃO



Se o Presidente da Câmara não encontrar nenhum distrito que atenda a ambos os critérios, ele realizará um turno de produção. Durante um turno de produção, ele vai sempre ativar todos os seus edifícios que tenham pelo menos 1 invenção, ganhando recompensas de invenção e avançando marcadores de progresso como de costume, resolvendo as invenções na sua fábrica da esquerda para a direita e de baixo para cima. Ele também ganhará os benefícios de líder de produção se for o causador do turno de produção, tal como faria um jogador. O Presidente da Câmara não possui um marcador de produção e ele pode sempre iniciar um turno de produção se suas cartas assim o ditarem.

Se o jogador iniciar um turno de produção, o Presidente da Câmara também produzirá sem ganhar as recompensas de líder de produção.

Como não é possível executar esta etapa simultaneamente no modo solitário, sempre que o Presidente da Câmara produzir, realize completamente o turno de produção dele antes de produzir na sua própria fábrica (se quiser) e então inicie o seu próximo turno. Se o jogador iniciar um turno de produção, realize completamente a sua própria produção antes de produzir no tabuleiro do Presidente da Câmara e depois inicie o próximo turno do Presidente da Câmara.

TURNOS DE CIDADE

Se o Presidente da Câmara encontrar um distrito onde possa executar um turno de cidade, ele seguirá os mesmos passos que um jogador, começando por colocar o seu magnata num espaço de magnata desse distrito, da seguinte maneira:

- ⚙ Se ele não tiver trabalhadores da cor exigida para o seu distrito atual, ele coloca o seu magnata no espaço mais à direita **1**.
- ⚙ Se ele tiver trabalhadores do tipo do distrito e houver suficientes oficinas vazias (incluindo a da Megamáquina, se estiver presente) no distrito para todos os seus trabalhadores do tipo correspondente, ele coloca o seu magnata no espaço do meio, ou no espaço mais à esquerda **2**, se o do meio estiver ocupado.
- ⚙ Se ele tiver trabalhadores do tipo do distrito, mas não houver suficientes oficinas vazias (incluindo a da Megamáquina, se estiver presente) no distrito para todos os seus trabalhadores do tipo correspondente, ele coloca o seu magnata no espaço mais à esquerda **3**, ou no do meio, se o da esquerda estiver ocupado.



A seguir, mova o magnata não-jogador, se ele estiver no mesmo distrito que o Presidente da Câmara, e remova todos os trabalhadores do distrito se ele foi para o espaço mais à esquerda, como de costume.

PASSO 1: COLOCAR TRABALHADORES



Se o Presidente da Câmara colocou o seu magnata no espaço do meio ou mais à esquerda, ele vai colocar trabalhadores até que todas as oficinas estejam cheias ou não tenha mais trabalhadores do tipo apropriado, ganhando as recompensas por cada trabalhador colocado. Sempre que ele tiver mais do que uma opção:

- ⚙ Ele escolhe entre as opções disponíveis nesta ordem: Megamáquina, Distrito externo, Distrito central e depois Distrito interno. Se a Megamáquina tiver melhorias, o Presidente da Câmara ganha primeiro a sua recompensa principal e depois as melhorias, em ordem.
- ⚙ Entre os trabalhadores do tipo apropriado, ele os escolhe, na sua fábrica, da esquerda para a direita e de cima para baixo.

PASSO 2: EXPLORAR



Após o passo de "Colocar trabalhadores" ser concluído, o Presidente da Câmara irá "Explorar" com base no seu distrito atual. Tire o hexágono mostrado no distrito ou, se o Presidente da Câmara estiver no distrito da Câmara Municipal, um hexágono de rio e o hexágono mostrado na sua carta. Por cada hexágono obtido:

1. Ele ganha um trabalhador da cor correspondente a esse hexágono, colocando-o no primeiro espaço vazio da sua fábrica, da esquerda para a direita e de cima para baixo.
2. Vira o hexágono e coloca-o no primeiro espaço vazio do registro (registro) de exploração da sua fábrica, de cima para baixo. Se ele já tiver 4 hexágonos, descarte o novo hexágono (ele nunca acumulará mais de 4 hexágonos).

PASSO 3: EXECUTAR UMA AÇÃO



Com base nos seus recursos atuais e a menos que alguma outra regra o impeça de fazê-lo, o Presidente da Câmara escolherá 1 ação para executar seguindo esta ordem de prioridade:

1. A ação da Megamáquina, se a Megamáquina estiver no distrito ou se ele estiver no distrito da Câmara Municipal.
2. A ação do distrito. Se ele estiver no distrito da Câmara Municipal, executará a ação para a qual tiver mais recursos; em caso de empate, executará a ação que gastar o recurso mais acima à esquerda de entre as opções empatadas, como mostrado no canto inferior direito da sua carta virada para cima.



AÇÕES (MODO SOLITÁRIO)

O Presidente da Câmara sempre gastará o máximo de recursos que puder para tornar cada ação o mais poderosa possível, gastando primeiro os recursos da ação e depois gastando tanta riqueza quanto necessário. Todas as ações são executadas da mesma forma que um jogador normal, com as alterações para cada ação detalhadas abaixo:

COMPROMETER-SE COM UMA INVENÇÃO



O Presidente da Câmara não pode executar esta ação a menos que tenha pelo menos 1 comida ou riqueza e um espaço de invenção vazio na sua fábrica. Na **primeira vez** que o Presidente da Câmara executar esta ação, descarte a sua peça de suborno.

Ele prioriza tirar 2 invenções se tiver espaço suficiente para elas, seguindo esta prioridade com base na comida que pode gastar:

- 5: 1 invenção brilhante e 1 invenção inovadora.
- 4: 1 invenção brilhante e 1 invenção comum.
- 3: 1 invenção inovadora e 1 invenção comum.
- 2: 2 invenções comuns.



Se ele só puder tirar 1 invenção, ele tirará a que custa mais comida que puder, ganhando as suas recompensas e PV como de costume.

Ao escolher entre as 2 invenções inovadoras ou as 2 invenções comuns, a seta na carta superior do baralho indica qual delas tirar (superior ou inferior, se a seta estiver apontando para cima ou para baixo, respectivamente).

As invenções são colocadas no seu tabuleiro imediatamente à medida que são tiradas, preenchendo os espaços da esquerda para a direita e de baixo para cima, de modo a que ele preencha a linha inferior antes de começar com a linha do meio.

EXPANDIR UM DISTRITO



O Presidente da Câmara não pode executar esta ação a menos que tenha, pelo menos, 2 materiais de construção e/ou riqueza (ou 3, se todos os distritos centrais já tiverem sido construídos) e, no mínimo, 1 hexágono de Natureza.

Ele prioriza a construção de distritos externos, se possível, e depois de distritos centrais, e só escolherá "Renovar um distrito" como última opção. Ao escolher onde colocar a nova peça de distrito, ele primeiro tentará colocá-la no distrito destacado na carta do topo do seu baralho e, se esse espaço não estiver disponível, ele olhará no sentido horário a partir desse espaço até encontrar um espaço válido. onde colocar o peça.

Ele então preencherá o distrito com hexágonos da Natureza de seu registo de exploração, tirando-os de cima para baixo, ganhando as suas recompensas como de costume (segundo o tipo das peças e não as posições delas no seu tabuleiro).

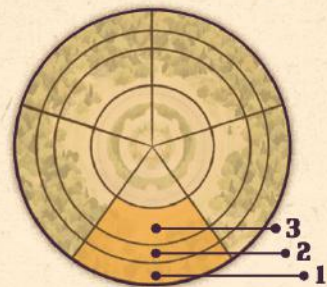
ELETRIFICAR UM DISTRITO



O Presidente da Câmara não pode executar esta ação a menos que tenha, pelo menos, 2 pontos de energia e/ou riqueza (ou mais, se todos os distritos internos já tiverem sido eletrificados) e haja, no mínimo, 1 peça disponível para eletrificar.

Ele prioriza a eletrificação da seção mais externa pela qual pode pagar. Se houver mais de uma opção, ele escolherá aquela do distrito destacado na carta do topo do baralho, olhando no sentido horário a partir desse espaço se necessário, até encontrar uma opção válida.

Ele ganhará todas as recompensas da seção eletrificada e virará a peça, como de costume.



NEGOCIAR COM OUTRAS CIDADES



O Presidente da Câmara não pode executar esta ação a menos que tenha, pelo menos, 1 bem de luxo ou 1 riqueza.

Ele escolherá a cidade mais à esquerda onde não possua uma bandeira, ou a cidade mais à direita, se já tiver todos os seus estandartes em cidades. Ele então gastará até 5 bens de luxo, ganhando, da esquerda para a direita, todas as recompensas que pagar naquela cidade, como sempre. Uma vez colocadas, o Presidente da Câmara nunca removerá as suas bandeiras de parceria, portanto ele nunca ativará a recompensa da cidade como reação às suas ações durante o seu turno.

CONTRIBUIR PARA A MEGAMÁQUINA



O Presidente da Câmara não pode executar esta ação a menos que tenha, pelo menos, 1 recurso de cada tipo (ou riqueza para cobrir os que faltam), mais 1 riqueza adicional e, pelo menos, 1 invenção pronta para Megamáquina.

Se ele tiver mais de 1 invenção pronta para Megamáquina para doar, ele escolherá aquela que tiver o maior número de ícones de PV visíveis **à direita** do respectivo marcador de progresso. Em caso de empate, ele escolherá a que faltar menos passos para chegar ao fim do seu contador de progresso. Se ainda houver empate, ele escolherá a mais à direita e mais abaixo.

Ele então executará a ação da mesma forma que um jogador faria.



O Presidente da Câmara nunca é afetado por nenhum conflito, independentemente dos hexágonos de Natureza que ele possua no seu registo (registro) de exploração, por isso pode ignorar este passo do turno dele.

PONTUAÇÃO FINAL DA PARTIDA

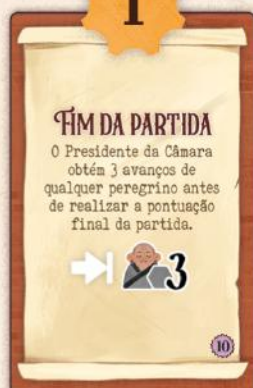
A partida termina como numa partida com vários jogadores, pelo que o Presidente da Câmara jogará sempre a última vez, pois é sempre o segundo a jogar.

O Presidente da Câmara realiza a pontuação final da partida seguindo estes passos, na seguinte ordem:

- 1 Resolve os efeitos nas suas cartas de conselheiro de "fim de jogo".
- 2 Pontua os valores positivos de PV de cada um dos seus peregrinos.
- 3 Executa o primeiro e o terceiro passo da pontuação final da partida de uma partida com vários jogadores (pontuando da mesma forma que um jogador faria, mas ignorando qualquer PV negativo do contador do rio).

Se o jogador marcar mais PV que o Presidente da Câmara, é o vencedor. Caso contrário, perde a partida.

1



2



3



Ganhe 1 PV por cada combinação de 2 trabalhadores e recursos restantes que tiver. Lembre-se de que o vapor não é um recurso.



ÍCONES (MODO SOLITÁRIO)

Embora o Presidente da Câmara ganhe a maior parte das recompensas da mesma forma que um jogador, algumas delas precisam de esclarecimentos adicionais. Se um ícone não estiver nesta lista, aplique as regras normais de uma partida com vários jogadores.



Estas recompensas são ignoradas, embora isso possa mudar dependendo dos conselheiros em jogo.



Adicione o trabalhador ilustrado ao seu tabuleiro, preenchendo os espaços da esquerda para a direita e de cima para baixo. Quaisquer trabalhadores ganhos quando o tabuleiro do Presidente da Câmara estiver cheio são descartados.



Adicione ao seu tabuleiro um trabalhador que corresponda à cor do trabalhador na carta do topo do seu baralho, preenchendo os espaços da esquerda para a direita e de cima para baixo. Quaisquer Trabalhadores ganhos quando o tabuleiro do Presidente da Câmara estiver cheio são descartados.



Avance o peregrino do Presidente da Câmara no contador ilustrado. Se ele não conseguir avançar nesse contador, trate este ícone como um qualquer ícone de "Oferta de restauração"  e proceda conforme explicado abaixo.



Avance o peregrino do Presidente da Câmara no contador correspondente à cor do hexágono mais à esquerda na carta do topo de seu baralho. Se ele não conseguir avançar nesse contador, verifique os outros contadores na ordem mostrada na carta (da esquerda para a direita) até encontrar um onde possa avançar.



Avance o marcador de progresso da sua invenção com o maior número de casas restantes para chegar ao fim do respectivo contador. Em caso de empate, escolha entre as opções empatadas de baixo para cima e da esquerda para a direita.



Remova o hexágono mais acima do registo de exploração do Presidente da Câmara.



Remova o hexágono mais acima do registo de exploração do Presidente da Câmara, ganhando a sua recompensa (segundo o tipo da peça e não a posição dela no seu tabuleiro).



O Presidente da Câmara ganha a recompensa no hexágono mais alto do seu registo de exploração duas ou três vezes, dependendo do número mostrado, isto se tiver algum (segundo o tipo da peça e não a posição dela no seu tabuleiro).



O Presidente da Câmara adiciona, se possível, uma bandeira de parceria à cidade mais à esquerda sem uma das suas bandeiras.



O Presidente da Câmara ganha 3 avanços de peregrino, mas eles não precisam de ser todos no mesmo contador, se isso não for possível. Avance o peregrino do Presidente da Câmara no contador correspondente à cor do hexágono mais à esquerda na carta do topo de seu baralho. Se ele não conseguir avançar nesse contador, verifique os outros contadores na ordem mostrada na carta (da esquerda para a direita) até encontrar um onde possa avançar.



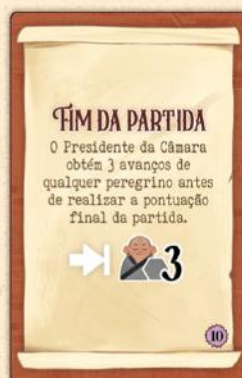
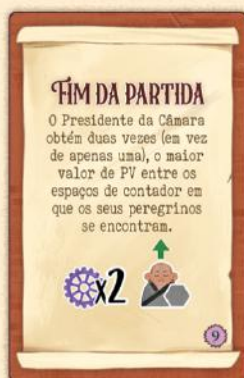
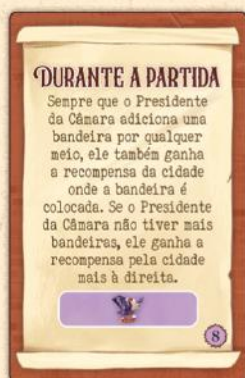
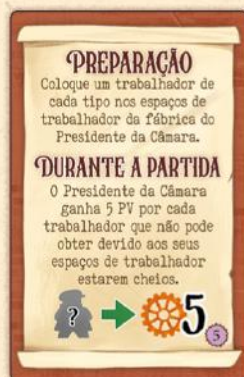
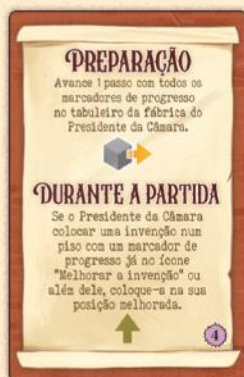
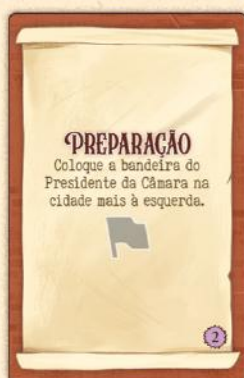
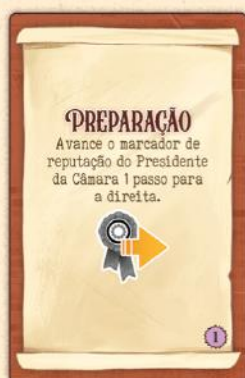
O Presidente da Câmara ganha a recompensa da cidade à esquerda desta cidade (ou da cidade à direita, se esta cidade estiver no lugar mais à esquerda).



O Presidente da Câmara ganha a recompensa da oficina mais externa do distrito em que o seu magnata se encontra, ignorando a oficina da Megamáquina.

CARTAS DE CONSELHEIRO

Quanto mais cartas de conselheiro tirar no início da partida, mais difícil esta será.



Este número serve para, durante a preparação, ajudar a escolher a Megamáquina com que irá jogar.





CRONOLOGIA DA SAGA KEMUSHI



BITOKU

**BITOKU
RESUTORAN**



**YÔKAI
SKETCH**



BAMBOO



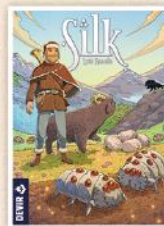
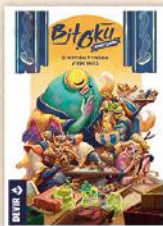
SILK



DAITOSHI



SAND



CRÉDITOS

AUTOR
Dani Garcia

ILUSTRAÇÕES
Marina Vidal

EDITOR
David Esbrí

TRADUÇÃO
Rui Ferrão

REVISÃO
Marcelo Fernandes
e Ricardo Gomes

GRAFISMO E PAGINAÇÃO
Meeple Foundry

Distribuído em Portugal por:
Devir Livraria, Lda
Pólo Industrial Brejos de
Carreteiros
Armazém 4 – Escritório 2,
Olhos de Água
2950-554 Quinta do Anjo
Palmela (Portugal)



www.devir.pt
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440

Distribuído no Brasil por:
DEVIR LIVRARIA LTDA
Rua Chamatu, 197-A
Vila Formosa, CEP 03359-095
São Paulo – SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918