

Campos de Arle

Um jogo de desenvolvimento para 1-2 jogadores

Regras



Bem-vindos à Frísia Oriental

Arle é um pequeno vilarejo na Frísia Oriental.

Hoje, apenas o tamanho da igreja do vilarejo sugere sua antiga importância.

Em séculos passados, a área ao redor de Arle destacou-se graças a suas terras cultiváveis. Dizia-se que o melhor linho de todo o Norte da Alemanha crescia em Arle. Como a demanda por esse versátil recurso crescia, os fazendeiros locais enriqueceram. O povo de Arle tinha uma vida consideravelmente melhor do que os residentes de qualquer outra parte da Frísia Oriental. Neste jogo, você pode partilhar do privilégio de viver em Arle com os fazendeiros de linho daquela época. Você pode decidir se quer participar no cultivo de linho ou, como consequência da crescente prosperidade em Arle, suprir as demandas em outras áreas. Você pode plantar grãos, criar animais, cortar turfa, colonizar o pântano ou construir diques. Você pode cultivar florestas, gerenciar uma frota de veículos ou construir oficinas e estalagens. Sua maior tarefa é construir edifícios de prestígio como a já mencionada igreja do vilarejo.

Uma partida de "Campos de Arle" é jogada em nove semestres - alternando entre verão e inverno. No verão, você pode executar ações diferentes do que no inverno. Ao final de cada semestre, há um Inventário específico da estação. Por fim, uma única pontuação ao final da partida determinará qual jogador extraiu o melhor dos quatro anos e meio que teve em Arle.

*Para aqueles que vêm do mar, a
Frísia Oriental não fica no fim do mundo,
mas sim em seu verdadeiro começo.*

Ewald Christophers



grok.

Autor: Uwe Rosenberg, Arte: Dennis Lohausen
© 2014 Feuerland Spiele

sac@grokgames.com.br grokgames.com.br

Componentes

Tabuleiros:

1 Tabuleiro Principal



2 Tabuleiros de "Destinos de Viagem" e "Celeiro"



9x destinos de viagem
por jogador (18 no total)



Fichas de Material de Construção:

24x "Argila/Tijolo"

24x "Madeira/Tábua"



1 Tabuleiro de Suprimentos (para fichas)



Fichas:

5x "Floresta/Parque"



3x "Estábulo/Baia Dupla"



3x "Carroça/Charrete"



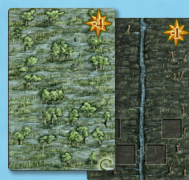
2x "Carrinho de Mão/Vagão"



10x "Dique"



6x "Pântano/Pântano Seco"



7x "Baía/Depósito"



14x "Campo de Grãos/
Campo de Linho"



3x "Carruagem/Droschky"



6x "Barco de Turfa/Arado"



2x "Passarela Pequena"



31x "Edifício"



2 Tabuleiros Individuais (com trilhas nas laterais)



Fichas de Vestuário:

24x "Tecido de Linho/Roupa de Verão"



23x "Couro/Roupa de Couro"



23x "Tecido de Lã/Roupa de Inverno"



Fichas de Substituição:

1x "5 Tecidos de Linho"

1x "5 Tecidos de Lã"

1x "5 Couros"



bem como

• 1 Bloco de Pontuação

• 2 Folhas de Visão Geral

• 1 Folha de Adesivos

Marcadores de Madeira:

2x4 Trabalhadores
(nas cores dos jogadores)



40x "Turfa"



20x "Ovelha"



20x "Vaca"



20x "Cavalo"



Indicadores de Madeira:

2x10 Indicadores
redondos de Ferramentas
(nas cores dos jogadores)



2x Indicadores de Bens "Grão"

2x Indicadores de Bens "Linho"

2x Indicadores de Bens "Pele"

2x Indicadores de Bens "Lã"

4x Indicadores de Bens "Comida"

1 Contador de
Semestre laranja

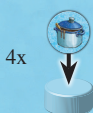


1 Marcador de
Jogador Inicial



ANTES DA PRIMEIRA PARTIDA

Cole os adesivos nos 12 Indicadores de Bens e nos 8 Trabalhadores. Você pode colar os adesivos de manchas nos marcadores de Vaca branca para torná-las "malhadas" (como eram chamadas na Frísia Oriental).



2x cada



1x cada



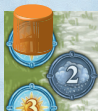
20x



Preparação

Coloque o **Tabuleiro de Suprimentos** entre vocês. Coloque as fichas mostradas nos espaços apropriados como indicado no Tabuleiro de Suprimentos. (O *Tabuleiro de Suprimentos* também mostra uma pequena ilustração do verso de cada ficha.) Há Campos*, Arados e Barcos de Turfa, Veículos, Vestuário*, Baías e Depósitos, Estábulos e Baías Duplas, bem como Florestas e Parques. (Caso sua mesa de jogo não seja grande o suficiente para acomodar todos os componentes, você não precisa usar o Tabuleiro de Suprimentos: em vez disso, coloque as pilhas de fichas onde você puder.) * *Há muitas Fichas de Campo e Vestuário. Você precisa colocar apenas algumas delas no Tabuleiro de Suprimentos. Você pode adicionar o restante mais tarde, se necessário.*

Coloque o **Tabuleiro Principal** próximo ao Tabuleiro de Suprimentos. Coloque então o **Contador de Semestre laranja** no espaço 1 da Trilha de Semestres. Escolha uma cor para jogar. Pegue os **Indicadores de Ferramentas redondos** daquela cor e coloque um em cada uma das 10 Trilhas de Ferramentas do Tabuleiro Principal (*Armadilhas de Pesca, Vigas de Esfolar, etc.*). Coloque-os no espaço **mais à esquerda** de cada trilha (como mostrado à direita).



Familiarize-se com os custos dos Edifícios. Eles estão impressos no Tabuleiro Principal.



Determine aleatoriamente o Jogador Inicial. Esse jogador recebe o **Marcador de Jogador Inicial**. Coloque **1 Trabalhador** de cada cor em cada espaço de "Julho" até "Outubro" no Tabuleiro Principal, de modo que os trabalhadores do Jogador Inicial fiquem no topo.



Distribua os **Edifícios** nos espaços de cor correspondente no Tabuleiro Principal. Em 3 das 5 cores de edifício, há 3 unidades a mais do que a quantidade de espaços correspondentes no Tabuleiro. Nestes casos, determine aleatoriamente quais Edifícios colocar no Tabuleiro e quais remover da partida.

Há dois tipos de Edifícios verdes. Para sua primeira partida, use os 4 verde-claros. Quando você tiver mais experiência com o jogo, use 4 dos 7 Edifícios verde-escuros.



Cada um de vocês pega um **Tabuleiro Individual** e o coloca (em seu lado da mesa) abaixo do Tabuleiro de Suprimentos (ver "Disposição Geral" abaixo). Coloque os componentes mostrados no Tabuleiro Individual como indicado nele (também mostrado na ilustração à direita), ou seja, certas fichas, 1 Cavalo, 4 Marcadores de Turfa e 6 Indicadores de Bens.

Durante o decorrer da partida, as fichas na linha do topo poderão ser adquiridas com qualquer lado para cima.



As fichas na linha de baixo podem ser adquiridas apenas com seu lado frontal para cima. Seus versos mostram melhorias para seus lados frontais.

Os **Indicadores de Ferramentas** registram o número de Ferramentas que você possui. Durante o decorrer da partida, você pode aumentar esse número.



Aqui, Amarelo é o Jogador Inicial.



No lado esquerdo do **Tabuleiro Individual**, há a **Trilha de Experiência de Viagem**. No centro, há os **Espaços de Paisagem**, e no lado direito, há a **Trilha de Bens**.

Disposição Geral

Além do seu Tabuleiro Individual, cada um de vocês recebe um Tabuleiro de Armazenamento "Destinos de Viagem e Celeiro", bem como um conjunto de "Destinos de Viagem" na cor do jogador. Coloque os Destinos de Viagem nos espaços apropriados do seu Tabuleiro de Armazenamento. (Seu Celeiro aparece abaixo dos Destinos de Viagem, e começa vazio.)

- Cada um de vocês recebe uma **Folha de Visão Geral** mostrando as diversas ações do jogo.
- Cada um de vocês pega **4 Madeiras, 4 Argilas e 3 Turfas** e as coloca próximo ao seu Tabuleiro Individual em seu **suprimento pessoal**. (Uma ilustração na Folha de Visão Geral lembra você desses valores.)
- Separe os Materiais de Construção restantes, as Fichas de "Madeira/Tábua" e "Argila/Tijolo", bem como os marcadores de madeira de "Animal" e "Turfa", e coloque-os em um local de fácil acesso.
- Você (provavelmente) não precisará do **Bloco de Pontuação** até o final da partida.



É assim que os componentes ficam dispostos após a preparação estar completa. Amarelo está sentado na parte superior, Vermelho na parte inferior.

Tabuleiro de "Destinos de Viagem" e "Celeiro"



Para Começar

Neste jogo, você construirá um vilarejo e cuidará da área ao seu redor. A seguinte ilustração mostra o objetivo que você tenta alcançar. As rosas dos ventos indicam o número de Pontos de Vitória obtidos pelas ações apresentadas. Rosas dos ventos amarelas representam Pontos de Vitória.

Ao ler este manual de regras, você pode voltar a esta página de vez em quando para ter uma melhor visão do contexto. Esta seção não tem relevância para entender as regras. Qualquer informação encontrada nesta página é também explicada em algum outro lugar deste manual de regras.



Coloque Diques na **Planície de Inundação** de seu Tabuleiro Individual para obter acesso a mais Campos, Pastagens e terrenos de construção. (Se você não terminar este processo até o fim da partida, você perderá pontos.)

Construa **Edifícios**. (Eles têm um número fixo de Pontos de Vitória.)

Você pode procriar Animais em **Baias** e **Estábulos**. (Ao final da partida, Baias e Estábulos valerão 2 e 6 Pontos de Vitória, respectivamente. Animais também valem Pontos de Vitória. Ver abaixo*.) Animais podem viver em Baias e Estábulos ou pastar em área externa: isto também é explicado abaixo*.

Esta é sua **Trilha de Experiência de Viagem**. (Quanto mais vilarejos e cidades você suprir com bens, mais pontos você obterá.)

Seque o **Pântano** para poder cortar turfa. Assim que você remover o último Marcador de Turfa de uma Ficha de Pântano, você pode cultivar essa Seção do Pântano removendo a Ficha de Pântano de seu Tabuleiro Individual. (Até lá, você perde pontos por ela.)

Ao fim da partida, você obterá Pontos de Vitória por cada tipo de bens do qual você tenha um certo número (indicado pelos símbolos de rosa dos ventos na Trilha de Bens). Você pode dobrar esses pontos transformando uma de suas Baias em um **Depósito**.



Tecidos de Linho, de Lã e Couro são feitos dos recursos correspondentes. (Cada um destes bens melhorados vale 1 Ponto de Vitória.) Você pode usá-los para fabricar Vestuário para aumentar seu valor.

Madeiras, Tábuas, Argilas e Tijolos são representados por marcadores de papelão. (Os bens melhorados, Tábuas e Tijolos, valem Pontos de Vitória.) **Turfa** é representada por marcadores de madeira.

Are **Campos** para melhorar sua renda de Grãos e Linhos.

Florestas (que valem 2 Pontos de Vitória) fornecem Madeira adicional. Mais tarde, você pode melhorá-las para valiosos Parques (que valem 6 Pontos de Vitória).

Alguns bens são representados por fichas, mas a maioria dos bens são representados por Indicadores de Bens e marcados através da sua Trilha de Bens. **Comidas, Grãos, Peles, Linhos e Lãs** são indicados na Trilha de Bens. Você pode ter no máximo 15 unidades de cada um desses tipos de bens devido à limitação imposta pela Trilha de Bens. Exceção: Comida é representada por 2 Indicadores de Bens (azul-claros), então você pode ter até 30 Comidas.

* Tente ter mais ou menos o mesmo número de Animais de cada tipo ao fim da partida para que seus Animais valham efetivamente 1 Ponto de Vitória por Animal. Espaços de Terra vazios (também chamados de Pastagens) suportam 2 Animais do mesmo tipo; Baias suportam 3; e Estábulos suportam 6. Parques suportam 2 Animais de qualquer tipo e cada um de seus 5 Diques suportam 1 Animal de qualquer tipo.

Você pode construir Arados, Barcos de Turfa e vários Veículos. Esses Equipamentos são guardados em seu **Celeiro**. (Eles valem Pontos de Vitória ao final da partida).

O espaço em seu Celeiro é limitado.



O Tabuleiro Principal indica quantas **Ferramentas** de cada tipo você possui. (Elas também valem Pontos de Vitória.)



Aqui, você tem 6 "Armadilhas de Pesca".



Sobre o Tabuleiro Individual e os Veículos

Esta seção explica elementos básicos do jogo. As regras exatas serão explicadas em detalhes mais adiante.

O TABULEIRO INDIVIDUAL

No começo da partida, você tem acesso a **2 Espaços de Terra vazios** em seu Tabuleiro Individual. (Os outros Espaços de Terra foram cobertos por fichas durante a preparação.) Nesses espaços, você pode construir Campos, Baías, Edifícios e Florestas. Logo acima de seus Espaços de Terra está sua Linha de Diques (é como chamamos as 3 Fichas de Dique lado a lado, formando uma linha) e, além dela, a Planície de Inundação. Você não pode construir lá, pois esta área é inundada pela maré. Entretanto, no decorrer da partida, você pode represar os Espaços de Inundação para reivindicar terra e obter acesso a **mais Espaços de Terra**. Para isso, você moverá as Fichas de Dique para cima, uma a uma. Isso moverá sua Linha de Diques (ou seja, o limite entre a Planície de Inundação e a Terra Firme) para cima também.

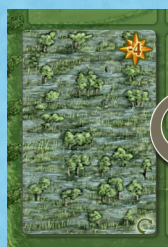


Os dois espaços vazios iniciais.

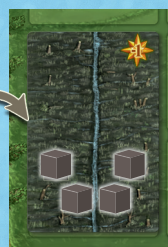


Ganhando terra por mover a Linha de Diques.

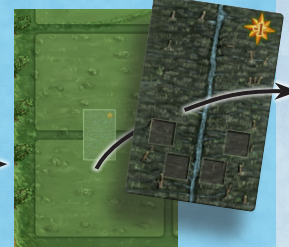
Outra maneira de obter acesso a mais Espaços de Terra é cortando turfa. Turfa é cortada no Pântano em que está localizada, abaixo de seus Espaços de Terra desenvolvidos. No decorrer da partida, você pode virar as Fichas de Pântano para mostrar que eles foram secos. Você pode então cortar turfa ali até remover toda a turfa da ficha. O espaço se tornará imediatamente cultivado e a Ficha de Pântano será removida de seu Tabuleiro Individual. Dali em diante, você terá acesso a (1 ou) 2 novos Espaços de Terra. (Ver página 9 para regras detalhadas sobre reivindicação de terra.)



Secagem de Pântano

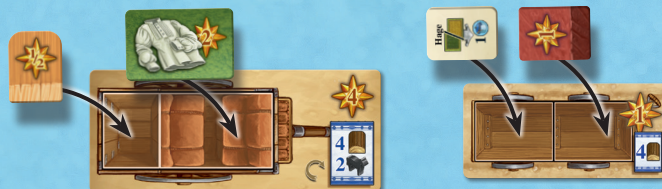


Ganhando terra por cortar Turfa



OS VEÍCULOS

Veículos desempenham um papel especial neste jogo e estão disponíveis para aquisição no Tabuleiro de Suprimentos. Uma vez que você os possua, você pode colocá-los em funcionamento uma vez por Semestre – fora do decorrer normal da partida. (A partida é jogada em um total de 9 Semestres. Ver páginas 10 e 11 para mais detalhes sobre Veículos.) Você precisará de Veículos para ter acesso a Tábuas, Tijolos e Vestuário, bem como para vender bens em certos Destinos de Viagem.



Este é um exemplo de como você pode carregar seus veículos.

Decorrer da Partida

Uma partida de "Campos de Arle" é jogada em nove Semestres – alternando entre Verão e Inverno. Cada Semestre consiste de 3 Fases.

Fase 1: Preparações

Em Junho (durante o Verão) e em Dezembro (durante o Inverno), você posicionará seus trabalhadores para a subseqüente Fase de Trabalho.

Fase 2: Fase de Trabalho

Durante os poucos meses seguintes, você aloca seus 4 Trabalhadores no Tabuleiro Principal.

Fase 3: Inventário

Ao final de cada Semestre, ou seja, em Novembro e Maio, você faz um balanço de seus pertences.



FASE 1: PREPARAÇÕES

Durante a preparação da partida, você já colocou seus Trabalhadores para o primeiro Semestre. No início de cada Semestre, posicione Trabalhadores em cada um dos 4 Espaços de Mês, com os Trabalhadores do Jogador Inicial sobre os de seu oponente. (O Marcador de Jogador Inicial pode mudar de mãos através da "Ação Especial", uma ação que pode ser realizada apenas uma vez por Semestre. Você encontrará mais detalhes sobre isso no fim da página.)

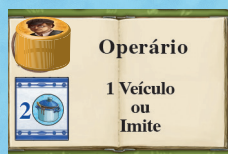
FASE 2: FASE DE TRABALHO

Realize turnos alocando seus Trabalhadores em Espaços de Ação vazios do **Semestre atual**. Pegue seus Trabalhadores da esquerda para a direita nos Espaços de Mês. A cada Mês, o jogador com o Marcador de Jogador Inicial joga primeiro.



Neste exemplo, Amarelo é o Jogador Inicial.

Os Espaços de Ação do Verão estão disponíveis apenas nos Semestres ímpares; os Espaços de Ação do Inverno, apenas nos pares. Em cada Semestre, há 15 Espaços de Ação diferentes dentre os quais escolher. Após alocar seu Trabalhador em um Espaço de Ação, execute **imediatamente** a ação correspondente. (Ver página 12 para detalhes sobre os diversos Espaços de Ação.) Cada Espaço de Ação só pode ser ocupado por um único Trabalhador – um Espaço de Ação ocupado fica bloqueado até o final da atual Fase de Trabalho. (Alocar um Trabalhador em um Espaço de Ação não é obrigatório. Em vez disso, você pode removê-lo do Espaço de Mês e não fazer nada em seu turno.)



Ao alocar seus Trabalhadores, lembre-se do Espaço de Ação "Operário". Este espaço permite que você use novamente um Espaço de Ação já ocupado. (Esse espaço deve pertencer ao Semestre atual.)

Espaços com um **padrão Frísio** branco/azul no Tabuleiro Principal indicam custos. Você deve pagar os bens ilustrados para:

- obter o Edifício abaixo daquele espaço (ver ação "1 Edifício"), ou
- mover um de seus Indicadores de Ferramentas um espaço para a direita, ou
- usar a ação daquele Espaço de Ação.



Você deve pagar 1 Tijolo para mover o Indicador de Fornos um espaço para a direita.

Por favor, note que: independentemente da ação que você fizer, você sempre pode pagar Tábua ao invés de Madeira, e Tijolo ao invés de Argila.



AÇÃO ESPECIAL E JOGADOR INICIAL

No Verão, **1 dos 8 Trabalhadores** pode usar um Espaço de Ação do Inverno (ao invés de um do Verão). Semelhantemente, no Inverno, 1 Trabalhador pode usar um Espaço de Ação do Verão (ao invés de um do Inverno). Quando um jogador faz uso desta Ação Especial, seu oponente recebe o **Marcador de Jogador Inicial** para o Semestre subsequente. Se nenhum dos 8 Trabalhadores fizer uso da Ação Especial, o Marcador de Jogador Inicial muda de mãos automaticamente ao final do Semestre.



Vermelho fez a Ação Especial, então Amarelo será o Jogador Inicial do próximo Semestre.



AÇÕES LIVRES

- A qualquer momento durante a Fase de Trabalho (além de suas ações), você pode **carregar seus Veículos** (ver página 10 para detalhes). Você decide quando terminará sua Fase de Trabalho - então, mesmo após ter alocado todos os seus Trabalhadores, você ainda pode carregar bens nos espaços livres remanescentes em seus Veículos.



- Além disso, a qualquer momento da Fase de Trabalho, você pode rearranjar os **Animais** em seu Tabuleiro Individual (conforme as regras de "Criação de Animais" na página 9).
- Se você possuir um **Barco de Turfa**, você pode trocar Turfa por bens da Trilha de Bens a uma taxa 1:1 - a qualquer momento durante a partida e quantas vezes quiser. Faça o ajuste correspondente em sua Trilha de Bens.



FASE 3: INVENTÁRIO

A Fase de Trabalho termina após todos os 8 Trabalhadores serem usados e ambos os jogadores declararem o fim da Fase de Trabalho. Em Novembro (no final de um Semestre de Verão/Outono) e em Maio (no final de um Semestre de Inverno/Primavera), os jogadores fazem o balanço de seus pertences. Passe



pelas seguintes subfases uma por uma na ordem apresentada. (Ao ler as regras pela primeira vez, você pode pular esta seção e voltar nela mais tarde.) Em seu Tabuleiro de Armazenamento "Destinos de Viagem e Celeiro", há uma visão geral dos valores significativos na Fase de Inventário.

NOVEMBRO, AO FINAL DO SEMESTRE DE VERÃO/OUTONO

1. Esvaziar Veículos:

Coloque as Tábuas, Tijolos e Vestuário de seus Veículos em seu suprimento pessoal. Coloque as Fichas de Destino de Viagem de seus Veículos em sua Trilha de Experiência de Viagem (ver abaixo).

2. Ordenhar:

Você recebe 1/2/3 Comidas se tiver 2/5/8 Ovelhas e 1/2/3 Comidas se tiver 1/3/5 Vacas em seu Tabuleiro Individual. (Você não pode obter mais do que 6 Comidas desta maneira.) Indique a Comida em sua Trilha de Bens.

3. Colher:

Você recebe 1 Grão para cada Campo de Grãos e 1 Linho para cada Campo de Linho em seu Tabuleiro Individual. Indique os Grãos e os Linhos em sua Trilha de Bens. Você também recebe 1 Madeira para cada Floresta em seu Tabuleiro Individual. (Você não recebe Madeira por seus Parques.)

4. Sustentar:

- Pague 3 Comidas e 2 Turfas (como combustível para o Inverno que se aproxima).
- Para cada Comida faltante, pague 1 Grão. Se acabarem seus Grãos, pague 1 Animal por Comida faltante.
- Para cada Turfa faltante, pague 1 Madeira (ou Tábua).
- Se ainda faltar Comida (porque acabou sua Comida, Grãos e Animais) ou Combustível (porque acabou sua Turfa, Madeira e Tábua), você perde 2 Pontos de Vitória por item faltante. Registre as perdas de Pontos de Vitória na categoria "Gargalos de Suprimento" no Bloco de Pontuação.



Este veículo foi carregado no decorrer da Fase de Trabalho.



MAIO, AO FINAL DO SEMESTRE DE INVERNO/PRIMAVERA

1. Esvaziar Veículos:

Coloque as Tábuas, Tijolos e Vestuário de seus Veículos em seu suprimento pessoal. Coloque as Fichas de Destino de Viagem de seus Veículos em sua Trilha de Experiência de Viagem (ver abaixo).

2. Procriar:

Em cada uma de suas Baías com **exatamente 2 Animais** do mesmo tipo, você recebe um terceiro Animal daquele tipo (do suprimento geral). Em cada um dos seus Estábulos com **2, 3 ou 5 Animais** do mesmo tipo, você também recebe outro Animal daquele tipo. Em Estábulos com **exatamente 4 Animais** do mesmo tipo, você recebe 2 Animais daquele tipo (em vez de 1). Baías Duplas (melhoria dos Estábulos) são consideradas duas Baías separadas. Coloque os Animais recém nascidos com seus pais. (Animais fora de suas Baías e Estábulos, por exemplo, aqueles em seus Parques não se reproduzem.)

3. Tosquia:

Você recebe 1/2/3 Lãs se tiver 1/4/6 Ovelhas em seu Tabuleiro Individual. Indique as Lãs em sua Trilha de Bens. (Você não pode obter mais do que 3 Lãs desta forma. Suas Ovelhas recém nascidas podem ser tosquiadas imediatamente, ou seja, elas contam para esses números.)



4. Sustentar:

- Pague 3 Comidas.
- Para cada Comida faltante, pague 1 Grão. Se acabarem seus Grãos, pague 1 Animal por Comida faltante.
- Se ainda estiver faltando Comida, você perde 2 Pontos de Vitória por comida faltante. Registre as perdas de Pontos de Vitória na categoria "Gargalos de Suprimento" no Bloco de Pontuação.



Você **somente** pode comer Grão se sua Comida acabar (o mesmo se aplica a Animais). Da mesma forma, você **somente** pode queimar Madeira se sua Turfa acabar. Ambos os casos são mostrados na ilustração.



Neste exemplo, o jogador recebeu 2 cordeiros e 2 potros como filhotes. Ele agora tem um total de 6 Ovelhas e, assim, recebe 3 Lãs durante a Tosquia.

EXPERIÊNCIA DE VIAGEM

Sempre que você esvaziar seus Veículos, coloque as Fichas de Destino de Viagem viradas para baixo na Trilha de Experiência de Viagem no lado esquerdo do seu Tabuleiro Individual. A primeira ficha é colocada na **parte inferior** da trilha de modo que o caminho costeiro representado corra de baixo para cima. Cada Ficha de Destino de Viagem subsequente é posicionada acima das anteriores. (O primeiro espaço vazio acima dessas fichas indica o número de Pontos de Vitória que você obtém por sua Experiência de Viagem ao final da partida.)



É assim que você coloca suas Fichas de Destino de Viagem. Neste exemplo, sua Experiência de viagem vale atualmente 6 Pontos de Vitória.



FINAL DE SEMESTRE

Ao final de cada Semestre, mova o Contador de Semestre laranja um espaço adiante para o próximo Semestre e comece aquele Semestre. A partida termina após um total de 9 Semestres.



Características do Tabuleiro Individual

A paisagem em seu Tabuleiro Individual consiste em uma Planície de Inundação (acima da Linha de Diques, ou seja, acima das 3 Fichas de Dique que formam uma linha horizontal) e a Terra Firme (abaixo da Linha de Diques).

A TERRA FIRME

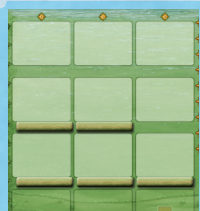
No início da partida, você tem 2 Espaços de Terra nos quais você pode construir colocando fichas de tamanho apropriado neles (ver "Os Espaços de Ação" na página 12), como Campos, Florestas, Baías e Edifícios. 4 Espaços de Terra já estão cobertos por fichas.



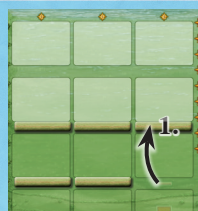
CONSTRUÇÃO DE DIQUES

No início da partida, há 9 Espaços de Terra potenciais na Planície de Inundação. A Linha de Diques indica o limite entre essa área e a Terra Firme. Você tem 5 Fichas de Dique. Cada uma está localizada no espaço entre 2 espaços verticalmente adjacentes. Sempre que usar a ação "+1 Dique", você move um dos Diques inferiores para cima, no próximo espaço vago entre dois Espaços de Terra (ver ilustração abaixo). (Algumas ações permitem a você mover mais de uma ficha. Ver ação do "Construtor de Diques" na página 12 para detalhes.)

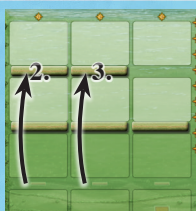
Sempre que criar uma nova Linha de Diques acima da antiga, ou seja, quando houver uma nova linha horizontal consistindo de 3 Fichas de Dique adjacentes, você imediatamente ganha 3 novos Espaços de Terra (também chamados de "espaços de polder"). As seguintes ilustrações devem facilitar a visualização deste processo:



É assim que suas fichas de Dique são colocadas no início da partida.



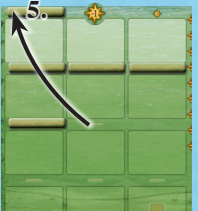
O 1º Dique que você constrói na partida já fornece 3 novos Espaços de Terra.



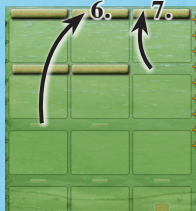
O 2º Dique inicia o passo seguinte do processo de reivindicação da terra. O 3º Dique ainda não resulta em mais Espaços de Terra.



Somente o 4º Dique fornece acesso a mais 3 Espaços de Terra.



O 5º Dique evita a perda de Pontos de Vitória.



O 6º e 7º Diques também evitam a perda de Pontos de Vitória. Adicionalmente, o 7º Dique desbloqueia os 3 Espaços de Terra restantes.

Uma linha consistindo em uma ou duas fichas de Dique é irrelevante para a distinção entre a Planície de Inundação e a Terra Firme.

CORTANDO TURFA NA ÁREA DE PÂNTANO

Na parte inferior de seu Tabuleiro Individual, há 3 Fichas de Pântano. Use uma ação de "Secar uma Seção de Pântano" ou "Guardião" para secar uma dessas seções de Pântano a fim de poder cortar turfa ali (ver páginas 12-13): vire a Ficha de Pântano para seu verso e imediatamente coloque 4 Marcadores de Turfa nela. Mais tarde, você pode usar ações de "Cortar Turfa" para retirar os Marcadores de Turfa da Ficha de Pântano e colocá-los em seu suprimento pessoal. (O espaço de ação do Cortador de Turfa permite que você faça múltiplas ações consecutivas de "Cortar Turfa" dependendo de quantas Pás de Corte você tiver, ver página 12.) Assim que você remover a última Turfa de uma Ficha de Pântano, **remova imediatamente a Ficha de Pântano da partida**. Desta forma, você ganha mais Espaços de Terra em seu Tabuleiro Individual para construir.



No início da partida, você já tem uma Seção de Pântano seca com 4 Turfas para serem cortadas. Seque as outras Seções de Pântano para obter acesso a mais Turfa.

REGRAS DE CRIAÇÃO DE ANIMAIS

Há 3 tipos de Animais neste jogo: Ovelhas, Vacas e Cavalos. Você pode obter esses animais através de diversas ações durante a Fase de Trabalho (ver páginas 12-13) e como filhotes ao final de cada Semestre de Inverno. Você somente pode manter seus Animais recém ganhos se você puder acomodá-los em seu Tabuleiro Individual. Você pode retornar Animais para o suprimento geral (sem substituição) a qualquer momento. Durante a Fase de Trabalho, você pode rearranjar os Animais em seu Tabuleiro Individual a qualquer momento conforme as seguintes regras:

- 1 Cada um de seus Diques suporta 1 Animal de qualquer tipo.
- 2 Cada Espaço de Terra vazio de seu Tabuleiro Individual suporta até 2 Animais do mesmo tipo.
- 3 Cada Baía suporta até 3 Animais do mesmo tipo. (Não se esqueça de ter um par de Animais em cada uma de suas Baías antes do final do Inverno para obter um Animal recém nascido durante o Inventário de Maio; ver página 8.)
- 4 Baías Duplas (verso dos Estábulos) são consideradas duas Baías separadas. (Você pode obtê-las através das ações do "Guardião" e "Guardião dos Diques".)
- 5 Cada Estábulo suporta até 6 Animais do mesmo tipo. (Assim como nas Baías, tente ter pares de Animais em seus Estábulos antes do Inverno terminar para maximizar o número de Animais recém nascidos que você obtém. Você pode obter Estábulos através da ação do "Carpinteiro" no Inverno.)
- 6 Cada Parque (verso da Floresta) suporta até 2 Animais do mesmo ou diferentes tipos. (Você pode obter Parques através das ações do "Guardião" e "Guardião dos Diques", ver páginas 12-13.)



Ver página 10 para uma ilustração dessas regras.

A TRILHA DE BENS

Indique as quantidades de Comida, Grãos, Peles, Linhos e Lãs que você tem com os Indicadores de Bens em sua Trilha de Bens. Os Indicadores de Bens não podem ir acima de 15 ou abaixo de 0. Você pode mover um de seus Indicadores de Comida para baixo na trilha para mover o outro Indicador de Comida para cima o mesmo número de espaços (ou seja, você pode distribuir a quantidade total de Comida que você tem entre os dois Indicadores de Comida da maneira que você quiser). Você pode querer fazer isso ao término da partida para maximizar o número de pontos obtidos por bens.

Você pode estocar até 30 comidas e até 15 unidades de qualquer outro bem.



LIMITE DE COMPONENTES

Os Animais, Materiais de Construção, Vestuário e Marcadores de Turfa são considerados como um suprimento ilimitado. Por favor, improvise ou use as Fichas de Substituição se qualquer um desses bens acabar. Qualquer outro tipo de ficha é limitado pelo suprimento fornecido. (Se acabar, você não pode obter mais. Isso é especialmente válido para Campos de Grão/Linho, Baías, Estábulo, Barcos de Turfa/Arados e todos os Veículos.) Obviamente, quando um jogador retorna uma dessas fichas para o suprimento, ela se torna disponível novamente.



5 Tecidos de Lã, 5 Couros e 5 Tecidos de Linho

MOVENDO COMPONENTES EM SEU TABULEIRO INDIVIDUAL

Animais podem ser movidos a qualquer momento durante a Fase de Trabalho de um Semestre, mas eles sempre devem ser acomodados em seu Tabuleiro Individual. Fichas de Dique somente podem ser movidas como resultado de ações específicas. Todas as outras fichas em seu Tabuleiro Individual (inclusive campos) só podem ser colocadas, viradas ou removidas através de certas ações. (As fichas em seu Tabuleiro Individual não podem mudar de posição, exceto Diques). Como o espaço em seu Celeiro é limitado, você pode retornar Equipamentos para o Tabuleiro de Suprimento a qualquer momento (sem substituição).

Carregando Veículos

Como mencionado anteriormente, Veículos desempenham um papel especial neste jogo. Você pode construí-los através da ação do "Carroceiro" (ver página 13) e então colocá-los a serviço uma vez por Semestre.

O ESPAÇO É LIMITADO NO CELEIRO

No decorrer da partida, você pode construir um ou mais veículos. Há 4 Espaços de Estacionamento em seu Celeiro designados para Veículos Pequenos e outros Equipamentos (como Arados e Barcos de Turfa) e 3 espaços para Veículos Grandes. (Alternativamente, o Espaço de Estacionamento mais inferior pode ser usado para um Equipamento pequeno em vez de um Veículo Grande.) Você pode ter múltiplas cópias do mesmo Equipamento.



O Celeiro

Há 6 tipos de Veículos com diferentes custos e usos. Os custos são alguma quantidade de **Madeira e Cavalos**. (Você perde esses Cavalos para pagar por este custo. Tematicamente, isso significa que o Cavalo não é mais usado para criação, mas para puxar o Veículo.)



Carrinho de Mão



Carroça



Charrete



Vagão



Carruagem



Droshky

Veículos Pequenos

Veículos Grandes

A qualquer momento da Fase de Trabalho, você pode **carregar** seus Veículos (mesmo logo após tê-los obtido). Isso não é considerado uma ação - você pode fazer isso além de suas ações. Por favor, note que as fichas que você coloca em seus Veículos **somente serão removidas de lá ao final da Fase de Trabalho**. (Ver página 8 para detalhes sobre esvaziar Veículos). Você pode carregar seus Veículos com...

- Materiais de Construção, ou seja, Madeira e Argila, para melhorá-los (para Tábua/Tijolos)
- Tecidos, ou seja, Tecidos de Linho, de Lã e Couro, para melhorá-los (para Roupas de Verão/Inverno/de Couro)
- Fichas de Destino de Viagem da sua cor para receber Comida no destino correspondente



dois veículos carregados

Veículos tem Espaços Simples e Duplos em diferentes quantidades e distribuições. (Você pode carregar os espaços de um Veículo ao mesmo tempo ou em momentos diferentes.)



Espaço Simples Espaço Duplo

OS ESPAÇOS SIMPLES EM VEÍCULOS

Espaços Simples podem ser carregados com **Fichas de Madeira e Argila**.

Ao colocar Madeira ou Argila em um Veículo, imediatamente vire-a para seu **verso**, "Tábua" ou "Tijolo", respectivamente.

Ao colocar Argila em um Veículo, você também deve **pagar 1 Turfa** (como indicado na Ficha de Argila).

Alternativamente, você pode carregar Espaços Simples com os **Destinos de Viagem** Hage, Dornum e Beemoor, que são do menor tamanho disponível.

Nos Veículos Grandes, você pode **considerar múltiplos espaços adjacentes como um espaço grande** para colocar as fichas maiores neles – desta forma, você pode encaixar fichas de tamanhos 2, 3 e 4 em seus Veículos Grandes.



Esta Charrete abastece Hage e Aurich com bens. Além disso, durante o próximo inventário, você obterá 1 Tábua dela. Os 2 Espaços Simples no meio foram combinados formando um Espaço Duplo para armazenar "Aurich".



Combinar espaços em Veículos Grandes não apenas faz sentido para encaixar Fichas de Destino de Viagem, mas também para melhorar Tecidos (de Linho, de Lã e Couro): é assim que você faz Roupas de Verão, Inverno e de Couro.



OS ESPAÇOS DUPLOS EM VEÍCULOS

Espaços Duplos em Veículos limitam suas opções. Você **não pode** colocar Tábuas, Tijolos ou Destinos de Viagem pequenos neles. Eles somente podem ser usados para Destinos de Viagem maiores e Fichas de Vestuário. Você pode, no entanto, combinar Espaços Duplos com Espaços Simples adjacentes para encaixar fichas ainda maiores.



Você não pode colocar fichas pequenas como Tábuas nos Espaços Duplos de seus Veículos.



Aqui você pode ver diversas maneiras diferentes de carregar um Droschky. Você não pode carregá-lo com duas Fichas de Roupas de Verão, uma vez que você não pode separar o Espaço Duplo do meio para usá-lo para duas fichas.



Quando você coloca uma Ficha de Destino de Viagem em um Veículo, você deve **usá-la imediatamente**: venda **pelo menos um** dos artigos mostrados e receba a respectiva quantidade de Comida. Cada item pode **ser vendido somente uma vez** por Destino de Viagem.

(Quando você vende bens, devolva os marcadores ao suprimento geral ou ajuste os Indicadores de Bens na sua Trilha de Bens. Então ajuste o(s) Indicador(es) de Comida em sua Trilha de Bens de acordo com seu resultado. Ver página 19 para uma tabela de todas as opções de venda disponíveis.) Quando você terminar de vender, vire a Ficha de Destino de Viagem para seu verso e deixe-a em seu Veículo. Ela permanece lá e bloqueia os espaços do Veículo até o **final da Fase de Trabalho em curso**. Só então você pode colocá-la em sua Trilha de Experiência de Viagem. (Consequentemente, você só pode usar um Destino de Viagem uma vez. Você não pode retornar a ele mais tarde para vender mais bens.)

O momento exato em que você coloca fichas nos Veículos é importante.



Quando você coloca "Emden" em uma de suas Carroças (como na ilustração), você deve imediatamente vender bens por Comida. (Por exemplo, você pode vender 1 Roupas de Inverno e 1 Turfa por um total de 10 Comidas.)

"Emden" então bloqueará sua Carroça pelo restante da Fase de Trabalho em curso. (No entanto, você pode usar imediatamente a comida obtida.)



Quando colocados em um Veículo, os Materiais de Construção básicos (Madeira e Argila) bem como os Tecidos (de Linho, de Lã e Couro) são colocados com seus lados de melhoria virados para cima (ou seja, Tábua/Tijolo e Roupas de Verão/Inverno/Couro, respectivamente). Entretanto, você não pode acessá-los até que **a atual Fase de Trabalho tenha terminado**, quando você esvaziar seus Veículos (ver página 8).

Não é permitido fazer uma peça de Vestuário com um Veículo (como a Roupas de Couro na ilustração) e então vendê-la por Comida através de outro Veículo (como aqui em "Emden") durante a **mesma** Fase de Trabalho.



Detalhes sobre Veículos

• Você **não pode** combinar os Espaços Simples do Vagão para encaixar fichas maiores.



Vagão

• Nos Destinos de Viagem, você somente pode vender bens que você tenha em seu suprimento - incluindo os bens indicados por sua Trilha de Bens. Em poucos casos especiais, você pode vender um Arado ou Barco de Turfa de seu Celeiro, ou uma Ficha de Campo ou de Pântano de seu Tabuleiro Individual (ver página 19). (Novamente, você **não pode** vender bens de seus Veículos.)

• "Bremen" somente pode ser acessada de Charrete ou Droschky devido ao seu tamanho de 4. Ela requer 4 Espaços Simples ou 2 Espaços Simples e 1 Espaço Duplo.



Charrete para Bremen

• Arados e Barcos de Turfa não são considerados Veículos, embora - como Veículos - devam ser mantidos no Celeiro.



Arado e Barco de Turfa

Os Espaços de Ação

- Tenha em mente que, **a qualquer momento durante a Fase de Trabalho**, você pode visitar um Destino de Viagem para obter Comida que você pode usar imediatamente (*por exemplo, para uma ação de "Construção"*). (Você não precisa esperar até **esvaziar seus Veículos**; você recebe a Comida imediatamente.)
- Regras gerais:**
- Sempre que puder pegar algo, pegue do suprimento geral ou mova para cima os Indicadores de Bens em sua Trilha de Bens (*a menos que seja indicado o contrário*).
- Sempre que precisar pagar algo, retorne-o ao suprimento geral ou mova para baixo os Indicadores de Bens em sua Trilha de Bens (*a menos que seja indicado o contrário*).



Há 3 tipos diferentes de Setas de Conversão no jogo.

- Setas marrons, como em "1 Pele --> 1 Couro", indicam que você pode executar a conversão ilustrada **imediatamente** um número de vezes igual ao número de Ferramentas apropriadas que você tem. (*Por exemplo, se você tem 3 Vigas de Esfolar, você pode converter até 3 Peles em 3 Couros, a uma razão de 1 Couro por 1 Pele*).
- Setas cinza, como em "Campo --> Floresta", também indicam que você pode executar a conversão ilustrada **imediatamente**, mas o número de vezes que você pode fazê-lo não é limitado por Ferramentas. Esse tipo de conversão pode ser encontrada no Tabuleiro Principal (*Carpinteiro*) e em Edifícios (*como a Pousada do Fazendeiro*).
- Setas amarelas, como em "1 Grão + 1 Turfa --> 3 Comidas", indicam que você pode executar a conversão ilustrada **a qualquer momento** e qualquer número de vezes. Este tipo de conversão somente é encontrado em Edifícios (*como a Destilaria de Aguardente*).



OS ESPAÇOS DE AÇÃO DO SEMESTRE DE VERÃO/OUTONO (PARA SÍMBOLOS ➡, VER PÁG. 14)

Pescador: Pegue 1 Ovelha. Mova também seu Indicador de Armadilhas de Pesca um espaço para a direita. Pegue então 1 Comida para cada Armadilha de Pesca que você tiver (*ou seja, até 6 Comidas*). (➡8)

Marceneiro: Pegue um dos seguintes bens: Tábua, Tijolo, Ovelha, Vaca ou Cavalo. Adicionalmente, pegue 1 Grão e 1 Couro.



Tecelão de Lã: Para cada Tear que você tiver (*ou seja, até 2, 3, 4 ou 5 vezes*), você pode converter 1 Lã em 1 Tecido de Lã. (➡8)



Colono: Pegue 1 Cavalo e/ou seque uma Seção de Pântano virando uma de suas Fichas de Pântano para mostrar a ilustração da vala de drenagem no centro da ficha. Coloque então 4 Marcadores de Turfa do suprimento geral sobre ela.

Cortador de Turfa: Para cada Pá de Corte que você tiver (*ou seja, até 3, 5 ou 7 vezes*), você pode pegar 1 Marcador de Turfa de uma de suas Fichas de Pântano. (Você pode pegar Turfa de diferentes Fichas de Pântano, mas não do suprimento geral.) (➡8)



Construtor de Diques: Pegue 1 Ovelha ou 1 Vaca. Adicional ou alternativamente, faça uma ação de "Construção de Dique" (*ver pág. 9*): para cada par de Pás que você tiver, mova 1 Dique (*ou seja, 1/2/2/3 Diques se tiver 3/4/5/6 Pás*). (➡8)



Trabalhador de Argila: Pegue 1 Argila para cada Pá que você tiver (*ou seja, 3, 4, 5 ou 6 Argilas*) (➡8). Neste exemplo, você tem no momento 5 Pás, ou seja, 2 pares de Pás para fins da ação do "Construtor de Diques".



Fazendeiro: Construa um Arado (*ver ➡1 na pág. 14 para detalhes de custos*) e coloque-o em seu Celeiro. Adicional ou alternativamente, você pode arar 1 Campo (➡2) para cada Arado que possuir. (Você pode arar menos campos do que Arados que possui.) Para cada novo Campo, decida qual lado mostrar em seu Tabuleiro Individual (*Linho ou Grão*).



Silvicultor: Pague 1 Comida (➡6) e pegue uma Floresta (➡2) ou construa um Edifício (➡2) pagando os custos mostrados no Tabuleiro Principal. Em ambos os casos, coloque a ficha em um Espaço de Terreno vazio de seu Tabuleiro Individual.

Lenhador: Pegue 1 Madeira para cada Machado que você tiver (*ou seja, 3, 4, 5 ou 6 Madeiras*). (O número de Florestas que você possui não interessa aqui.) (➡8)



Mestre: Para cada Bancada que você tiver (*ou seja, até 2, 3 ou 4 vezes*), você pode mover um de seus Indicadores de Ferramentas no Tabuleiro Principal 1 espaço para a direita (➡5). Você **não pode** mover um Indicador de Ferramentas mais do que uma vez - você **só** pode mover **Indicadores diferentes**. Os custos estão mostrados no Tabuleiro Principal.



Carpinteiro: Construa um Edifício (➡2) pagando os custos mostrados no Tabuleiro Principal ou construa uma Baía (➡2) por 2 Argilas e 1 Grão. Em ambos os casos, coloque a ficha em um Espaço de Terreno vazio de seu Tabuleiro Individual.

Construtor: Construa um Edifício (➡2) pagando os custos mostrados no Tabuleiro Principal. Coloque a nova ficha em um Espaço de Terreno vazio de seu Tabuleiro Individual.

Por exemplo, as Pousadas custam 2 Materiais de Construção diferentes e 9 Comidas cada.



Guardião: Vire uma ficha com o Símbolo de seta sem custo (➡4) (*ver também pág. 2 na Visão Geral*).

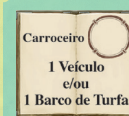


Operário: Pague 2 Comidas (➡6) e construa um Veículo (➡3) pagando seus custos, ou imite (➡7) um Espaço de Ação de Verão ocupado (*independentemente de quem o ocupa*). (Você não pode imitar um Espaço de Ação de Inverno ocupado.)

- Esta ilustração representa 1 Animal de qualquer tipo: . Estas ilustrações representam Ovelhas , Vacas  e Cavalos .

Particularmente:

- Uma expressão como "Pegue 1 Vaca/Cavalo" indica que você pode escolher pegar 1 Vaca ou 1 Cavalo (*neste caso*).
- Uma expressão como "Pague 1 Grão (*Linho*)" indica que você deve pagar 1 Grão. **Somente** quando você não tiver Grãos você poderá pagar 1 Linho.
- Em expressões com "para cada" (*como em "1 Argila para cada Pá" no Trabalhador de Argila*), você não perde o que quer que esteja escrito após "para cada". (*Por exemplo, no Trabalhador de Argila você recebe a Argila, mas mantém suas Pás.*)
- Uma expressão como "Ação A e/ou Ação B" indica que você pode executar ambas as ações ou apenas uma delas. Um único "ou" (*sem "e"*) indica que você deve escolher uma ação ou a outra - você não pode usar ambas. Se não há conjunção entre as ações, assuma que há um "e/ou" (*como no Colono ou Fazendeiro*).
- Alguns Espaços de Ação mostram duas ações separadas por uma linha marrom longa (*como no Pescador*). Essa linha busca aumentar a legibilidade e deve ser tratada como "e/ou".
- "Cortar Turfa" significa que você pega uma quantidade de Marcadores de Turfa de suas Fichas de Pântano. (*Lembrete: remova imediatamente uma Ficha de Pântano de seu Tabuleiro Individual assim que você remover o último Marcador de Turfa dela*). "Pegar Turfa" (*como em "+3 Turfas" no Barqueiro de Turfa*), por outro lado, significa que você obtém a Turfa do suprimento geral.
- Um "Espaço de Terra" é qualquer espaço em seu Tabuleiro Individual abaixo da Linha de Diques (*Incluindo os Espaços de Pântano*). Os espaços acima da Linha de Diques são chamados de "Espaços de Inundação" e não podem ser usados (*ver pág. 9*).



No Carroceiro, por exemplo, você pode obter tanto um Veículo quanto um Barco de Turfa.



OS ESPAÇOS DE AÇÃO DO SEMESTRE DE INVERNO/PRIMAVERA (PARA SÍMBOLOS ➡, VER PÁG. 14)

Barqueiro de Turfa: Pegue 3 Turfas e, adicionalmente, 1 Turfa para cada Barco de Turfa que você tiver (*totalizando 3/4/5... Turfas se você tiver 0/1/2... Barcos de Turfa*). (*Você não pode pegar as Turfas de suas Fichas de Pântano.*)

Curtidor: Para cada Viga de Esfolar que você tiver (*ou seja, até 3, 5 ou 6 vezes*), você pode converter 1 Pele em 1 Couro. (➡8)

Tecelão de Linho: Para cada Tear que você tiver (*ou seja, até 2, 3, 4 ou 5 vezes*), você pode converter 1 Linho em 1 Tecido de Linho. (➡8)



Açougueiro: Para cada Mesa de Abate que você tiver (*ou seja, até 2, 3 ou 4 vezes*), você pode converter 1 Animal de qualquer tipo em 3 Comidas e 2 Peles. Você obtém mais 1 Comida para cada Vaca que converter. (➡8)

Negociante de Vacas: Pegue 2 Grãos e 1 Ovelha. Adicionalmente, pegue 1 Vaca ou 1 Cavalo.



Marceneiro: Pegue 1 Turfa de suas Fichas de Pântano. (*Você não pode pegar a Turfa do suprimento geral.*) Adicionalmente, pegue 1 Animal de qualquer tipo, 1 Madeira e 1 Argila.

Comerciante do Construtor: Pegue 2 Peles. Adicionalmente, pegue 1 Madeira ou 1 Argila, e 1 Tábua ou 1 Tijolo.



Oleiro: Para cada Roda de Oleiro que você tiver (*ou seja, até 1, 2, 3 ou 4 vezes*), você pode converter 1 Argila em 3 Comidas e 1 Turfa. (*Você não pode pegar a Turfa de suas Fichas de Pântano*). (➡8)

Padeiro: Para cada Forno que você tiver (*ou seja, até 1, 2, 3 ou 4 vezes*), você pode converter 1 Grão e 1 Turfa em 6 Comidas. Você pode substituir Grão por Linho e Turfa por Madeira se você não tiver Grão ou Turfa, respectivamente.

Negociante de Madeira: Pague 1 Comida e: pegue 4 Madeiras, ou construa um Edifício (➡2) pagando os custos mostrados no Tabuleiro Principal. Se você não puder pagar a Comida porque não sobrou nenhuma, você pode pagar 1 Grão. (➡6)

Mestre: Para cada Bancada que você tiver (*ou seja, até 2, 3 ou 4 vezes*), você pode mover um de seus Indicadores de Ferramentas no Tabuleiro Principal 1 espaço para a direita (➡5). Você **não pode** mover um Indicador de Ferramentas mais do que uma vez - você **só** pode mover **Indicadores diferentes**. Os custos estão mostrados no Tabuleiro Principal.



Carroceiro: Construa um Veículo (➡3) pagando seus custos. Adicional ou alternativamente, você pode construir 1 Barco de Turfa. (*Os custos dos Veículos estão impressos nas fichas e em ➡3; um Barco de Turfa custa 1 Madeira.*) Coloque os novos Equipamentos em seu Celeiro.

Carpinteiro: Construa uma Baia (➡2) por 2 Argilas e 1 Grão, ou troque uma Baia por um Estábulo pagando 2 Tijolos. (*Você não pode construir Estábulos diretamente.*)



Guardião dos Diques: Vire uma ficha com o Símbolo de seta sem custo (➡4) (*ver também pág. 2 na Visão Geral*). Adicionalmente, construa 1 Dique (*ver pág. 9*).



Operário: Pague 2 Comidas (➡6) e: construa um Edifício (➡2) pagando os custos mostrados no Tabuleiro, ou imite (➡7) um Espaço de Ação de Inverno ocupado (*independentemente de quem o ocupa*). (*Você não pode imitar um Espaço de Ação de Verão ocupado.*)

MAIS DETALHES SOBRE ESPAÇOS DE AÇÃO

(↻1) Você pode obter Arados no **Fazendeiro**. Um Arado custa 1 Madeira e: 1 Vaca ou 1 Cavalo. (Você perde o Animal. Tematicamente, isso significa que o Animal não será mais usado para criação mas para trabalho. Se você não tiver mais espaço no Celeiro, você deverá livrar-se de outro Equipamento antes de obter o Arado. Retorne o Equipamento antigo ao Tabuleiro de Suprimentos.)



(↻2) Você deve colocar Campos, Florestas, Baías e Edifícios em Espaços de Terra vazios de seu Tabuleiro Individual (ou seja, em espaços vazios abaixo de sua Linha de Diques). (Baías não são consideradas Edifícios. Você pode melhorar Baías para Estábulo no Carpinteiro. Baías Duplas, Depósitos, Parques e Estábulos não podem ser construídos diretamente; somente podem ser melhorados através de uma das ações de Guardião.) Neste jogo, não importa sobre qual Espaço de Terra específico você coloca suas fichas. Você pode construir qualquer um dos Edifícios disponíveis no Tabuleiro Principal. Os custos de cada Edifício também estão mostrados ali: os primeiros quatro Edifícios no topo custam 1 Material de Construção e 1 Grão cada, os dois Edifícios seguintes custam 1 Tábua e 1 Tijolo cada. Os Edifícios no meio tem custos individuais. Cada um dos Edifícios na parte inferior esquerda custa 2 Materiais de Construção diferentes (por exemplo, 1 Madeira e 1 Tábua) e 9 Comidas. Cada um dos Edifícios na parte inferior direita é considerado um Edifício Grande e custa 3 Tábuas, 3 Tijolos e 15 Comidas. (Como indicado no Carpinteiro, cada Baía custa 2 Argilas e 1 Grão.)



(↻3) Há 6 tipos diferentes de Veículos. Eles tem diferentes custos (e diferentes valores de Pontos de Vitória - PVs):

Carrinho de Mão (0 PVs)
2 Madeiras



Vagão (1 PV):
4 Madeiras



Carroça (1 PV):
5 Madeiras, 1 Cavalo



Charrete (2 PVs):
7 Madeiras, 1 Cavalo



Carruagem (4 PVs):
4 Madeiras, 2 Cavalos



Droshky (5 PVs):
6 Madeiras, 2 Cavalos



Se você não tiver mais espaço em seu Celeiro para um novo Veículo ou Barco de Turfa, você deve primeiro livrar-se de outro Equipamento de tamanho igual (devolva o Equipamento antigo para o Tabuleiro de Suprimentos). Carroças e Charretes somente têm Espaços Simples. Elas são mais versáteis que Carruagens e Droshkies, que também vêm com Espaços Duplos. Por outro lado, Carruagens e Droshkies valem mais pontos.

(↻4) Veja a pág. 2 da Visão Geral para uma lista de fichas que têm um símbolo de Seta. Não há custo para virar essas fichas. (Por exemplo, quando você melhora uma Carroça para uma Charrete, você não precisa pagar Madeira ou Cavalos.)



(↻5) Exemplo de uma ação do **Mestre**: No momento, você tem 2 Bancadas. A ação do Mestre permite mover 1 Indicador de Ferramentas por Bancada que você tiver - incluindo o Indicador de Bancadas. Isso custa 2 Argilas, mas agora você tem 3 Bancadas. A Bancada adicional conta **imediatamente**, então você ainda pode mover mais 2 Indicadores de Ferramentas (totalizando 3 movimentos). Alternativamente, você pode manter suas 2 Argilas, não mover o Indicador de Bancadas e ainda mover 2 outros Indicadores de Ferramentas (por exemplo, Machados e Fornos). Os custos de cada movimento são mostrados no Tabuleiro Principal. Mover o Indicador de Machados custa 1 Madeira; mover o Indicador de Fornos custa 1 Tijolo. Você paga pelo movimento (e não pela ferramenta individual) - mover o Indicador de Pás de Corte aumenta o número de Pás de Corte em 2, mas ainda custa apenas 1 Madeira por movimento. Você não pode mover o mesmo Indicador de Ferramentas mais de uma vez por ação de Mestre.



Ao explicar o jogo para outras pessoas, recomendamos que você explique os Espaços de Ação na ordem em que estão impressos no Tabuleiro Principal. No entanto, explique primeiro o Espaço de Ação do Mestre, pois a maioria das ações depende do número de Ferramentas específicas que você tem.



(↻6) No Negociante de Madeiras, você pode pagar Grão em vez de Comida se sua Comida acabar. Isso não é possível em nenhum outro Espaço de Ação.

(↻7) Sempre que usar o Espaço de Ação do **Operário** para imitar outro Espaço de Ação ocupado por seu oponente, use aquele outro Espaço de Ação de acordo com seus próprios pertences (e não de seu oponente). Dois exemplos: seu oponente tem 7 Pás de Corte - você tem somente 3. Você imita o Espaço de Ação do Cortador de Turfa ocupado por seu oponente. Você recebe 3 Turfas (não 7). Alternativamente, você pode imitar uma de suas próprias ações: se você ocupa o Espaço de Ação do Silvicultor, você pode imitá-lo para obter outra Floresta por um total de 3 Comidas (2 Comidas pela ação de "Imitação" + 1 Comida pela Floresta).

(↻8) Não há custos adicionais envolvidos nesses tipos de ações. Especificamente, você não precisa pagar os custos impressos na frente das Trilhas de Ferramentas. (Os custos na frente das Trilhas de Ferramentas são pagos ao mover os Indicadores de Ferramentas, mas não ao usar as Ferramentas.)

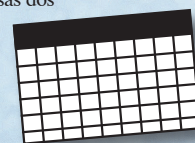


O Final da Partida e o Vencedor



Você pode ler brevemente esta seção durante sua primeira leitura do manual. No entanto, certifique-se de ler cuidadosamente a seção "Animais no Tabuleiro Individual": ela fornece informações sobre como pontuar seus Animais. Todas as demais fontes de Pontos de Vitória estão indicadas em rosas dos ventos amarelas nas fichas ou tabuleiros.

A partida termina após 9 rodadas, ao final do último Semestre de Verão, após o Inventário de Novembro. (*Seus Animais não procriarão mais, pois eles fazem isso somente em Maio.*) Cada jogador então usa seu **Barco de Turfa** (se tiver um) para trocar suas Turfas remanescentes por outros bens que possam fornecer Pontos de Vitória na Trilha de Bens (ver abaixo a categoria de pontuação "Trilha de Bens"). Use o Bloco de Pontuação para anotar seus Pontos de Vitória (PVs) nas diversas categorias de pontuação.



Fichas de Vestuário e Materiais de Construção



Some os PVs de suas fichas de bens. Tijolos, Tecidos de Linho, Tecidos de Lã e Couro valem 1 PV cada. Roupas de Verão valem 2 PVs cada, roupas de Inverno e de Couro valem 2½ PVs cada. Cada Tábua vale ½ PV. (*Não arredonde o total.*)

Equipamento no Celeiro



Some os PVs de seus Arados, Barcos de Turfa e Veículos. A seguir, subtraia 3 PVs, a menos que você tenha pelo menos um Veículo Grande em seu Celeiro.



Experiência de Viagem



O primeiro espaço vazio (*o mais baixo*) em sua Trilha de Experiência de Viagem indica o número de PVs que você obtém por viajar.

Experiência de Viagem pode valer até 10 PVs por si só.

Ferramentas

Some os PVs de suas Ferramentas nas 10 Trilhas de Ferramentas no Tabuleiro Individual.



Os Fornos podem valer até 7 PVs.

Trilha de Bens



Cada Indicador de Bens no espaço 15 de sua Trilha de Pontos vale 3 PVs. Cada Indicador de Bens em um dos espaços 11-14 vale 2 PVs. Cada Indicador de Bens em um dos espaços 7-10 vale 1 PV. (*Você pode distribuir a quantidade total de Comida que você tem entre seus dois Indicadores de Bens de Comida para otimizar o número de PVs que você obtém por eles.*) Se você tiver um **Depósito**, dobre o total de PVs nesta categoria. (*Você não pode dobrá-los mais do que uma vez, mesmo que você tenha múltiplos Depósitos.*)

PVs no Tabuleiro Individual



Diques podem cobrir os PVs negativos na Planície de Inundação.

Some os PVs de seus Edifícios, Baías, Estábulos, Florestas e Parques. Então, subtraia 4 PVs para cada Seção de Pântano que não foi seca, 1 PV por cada Seção de Pântano seca e 1 PV por cada Espaço de Inundação (*da linha do topo*) restantes em seu Tabuleiro Individual. (*Animais têm sua própria categoria de pontuação.*)

Animais no Tabuleiro Individual



Cada Animal do tipo que você tiver menos vale 2 PVs (*ver pág. 9 para detalhes sobre Criação de Animais*). Cada Animal do tipo que você tem em segunda menor quantidade vale 1 PV cada. Animais do terceiro tipo não valem PVs. (*Exemplos: 6 Ovelhas, 5 Cavalos e 4 Vacas valem 0+5+8=13 PVs. 5 Cavalos, 4 Vacas e 0 Ovelhas valem 0+4+0=4 PVs. 3 Cavalos, 3 Vacas e 3 Ovelhas valem 0+3+6=9 PVs. Cavalos e Vacas que você pagou ao adquirir Arados e Veículos não são considerados nesta categoria - eles não valem PVs.*)

Gargalos de Suprimento

Esta categoria foi usada no decorrer da partida. Aqui, você registra os PVs perdidos devido a Comida e Combustível faltantes ao final de cada semestre (*que deveria acontecer raramente*). Durante a pontuação, você não perde nenhum PV adicional nesta categoria.

Por fim, o jogador com mais Pontos de Vitória vence. Em caso de empate, o Jogador Inicial do hipotético 10º Semestre quebra o empate (*ou seja, o jogador que seria o Jogador Inicial se outra rodada fosse jogada*).



A Variante Solo

Na partida solo, não há Ação Especial. Isso significa que você não pode usar um Espaço de Ação de outra Estação. Fora isso, simplesmente aloque seus trabalhadores um a um e tente obter a maior pontuação que puder. Consideramos 110 Pontos de Vitória uma pontuação notável.



Apêndice

O apêndice fornece diversas visões gerais. Após a seção de créditos, você encontra índices de todas as Fichas de Edifício e Destino de Viagem, bem como uma lista de todas as Ferramentas e Equipamentos. Em seguida, fornecemos uma lista de todas as "melhorias de ficha" disponíveis (*que estão disponíveis através de qualquer uma das ações de "Guardião", ver pág. 12 e 13*). Na última página, há um índice de palavras chave. Ele mostra para que certos componentes são usados durante o decorrer da partida. Além disso, você também pode aprender outras coisas sobre este jogo e seu tema, começando com a seção de créditos. A pág. 2 da Visão Geral apresenta as várias fichas que você pode virar.



CRÉDITOS

"Campos de Arle" é o jogo mais autobiográfico criado por Uwe Rosenberg. Sua história é ambientada no vilarejo onde seu pai nasceu e onde seus pais casaram. Hoje, cerca de 1.100 pessoas vivem na região de Arle. Um dos assentamentos espalhados ao redor de Arle, Beemoor, é um destino de viagem deste jogo. É nele que o pai de Rosenberg cresceu em uma fazenda isolada. O Edifício "Casa Têxtil" neste jogo é baseado na casa têxtil Kanngießer em Aurich, que é administrada pela mãe de Rosenberg desde 1989; antes dela, foi administrada por seu avô. Uwe Rosenberg cresceu em Aurich; em seus primeiros anos, ele chegou a morar na habitação sobre a loja. A razão pela qual ele não é a terceira geração administrando a loja é que ele gosta muito mais de criar jogos do que se preocupar com têxteis. Hoje, ele é bem conhecido por jogos como "Agricultura" e "Rota do Vidro". Com seu atual jogo para dois jogadores "Campos de Arle", ele permanece fiel a seu tema agrícola geral.

A família do editor Frank Heeren também mora na Frísia Oriental há muitas gerações. O pai de Frank Heeren nasceu perto de Arle – em Schweinsdorf – e em seus primeiros anos, Frank e seu pai mudaram-se para o pântano para cortar turfa.

Em seu livro "Altes Handwerk" ("Artesanato Antigo"), Gerhard Canzler escreve sobre os méritos do solo de Arle. Esse livro foi a fonte de inspiração para Uwe Rosenberg criar este jogo. Este manual foi escrito pelo próprio Uwe Rosenberg. Ele gostaria de agradecer todos os seus revisores: Janina Kleinemenke, Sascha Hendiks, Gabriele Goldschmidt, Thorsten Hanson, Michael Wißner, e Christof Tisch. Ele gostaria de agradecer também a seu pai Reinhold Rosenberg por sua ajuda com os textos que acompanham o apêndice. Este jogo foi realizado por Frank Heeren, que também cresceu na Frísia Oriental, como Uwe Rosenberg. (*Ambos se formaram no ensino médio em 1989. Em suas aulas de geografia avançada, eles aprenderam muito sobre áreas de pântano e de inundação. Ambos gostariam de cumprimentar seu antigo professor e tutor, Sr. Freudenberg.*)

O editor gostaria de agradecer Dennis Lohausen pela arte e suas maravilhosas contribuições à funcionalidade dos componentes. Muito obrigado a Grzegorz Kobiela pela tradução para o inglês. Em ordem cronológica, as seguintes pessoas tiveram grande influência sobre a criação do jogo: Andreas Odendahl, Sascha Hendiks, Dirk Krause, Hagen Dorgathen, Jessica Hüsker, Benjamin Ehlers, Frank Heeren, Michael Speckmann, Marco Althoff, Andrea Timm, Lorenz Merdian, Thorsten Roth e Frank Hommes. O autor gostaria de expressar sua enorme gratidão a esses playtesters. (*Por exemplo, experiência de viagem só foi introduzida após pedidos específicos de alguns playtesters.*) Uwe Rosenberg admite - como um legítimo pé-no-chão da Frísia Oriental - que ele nunca teria pensado em premiar jogadores com pontos por suas exaustivas viagens que ele evitaria a todo custo.

Tradução da Edição Brasileira: Ricardo Spinelli

Revisão da Edição Brasileira: Pedro Vinicius

OS ÍNDICES

ÍNDICE DE FICHAS DE EDIFÍCIO

Durante a preparação, coloque as **Casas Pequenas** nos quatro espaços no topo do Tabuleiro Principal (*indicadas por sua cor verde*). Todas as Casas Pequenas têm o mesmo custo de construção e valem 1 Ponto de Vitória (PV) cada.



Para sua primeira partida, recomendamos usar as **Casas Iniciais verde-claras**. Se você construir mais de uma dessas Casas, você pode decidir em que ordem usá-las logo antes do Inventário de Novembro. As Casas Pequenas em detalhe:

Casa do Fazendeiro

Custos: qualquer Material de Construção e 1 Grão

Vale 1 PV

Habilidade: antes de Novembro (*ao final de cada Semestre de Verão*), você recebe 1 Argila.

Adicionalmente, você pode cortar 1 Turfa antes de cada Novembro (*inclusive o de antes da pontuação final*). (*Você não pode pegar a Turfa do suprimento geral. Você deve pegá-la de suas Fichas de Pântano.*)

Fabricação de Arados

Custos: qualquer Material de Construção e 1 Grão

Vale 1 PV

Habilidade: antes de Novembro (*ao final de cada Semestre de Verão*), você pode colocar 1 Campo de sua escolha em um Espaço de Terra vazio de seu Tabuleiro Individual (*abaixo de sua Linha de Diques*). Você não é obrigado a colocar um Campo. (*Se não o fizer, não poderá fazê-lo mais tarde, retroativamente.*)

Cabana do Noviço

Custos: qualquer Material de Construção e 1 Grão

Vale 1 PV

Habilidade: antes de Novembro (*ao final de cada Semestre de Verão*), você recebe 1 Grão e 1 Dique (*ou seja, mova o Dique mais abaixo para o próximo espaço livre acima da Linha de Diques, ver pág. 9*).

Oficina

Custos: qualquer Material de Construção e 1 Grão

Vale 1 PV

Habilidade: antes de Novembro (*ao final de cada Semestre de Verão*), você recebe 1 Madeira e 1 ação do "Mestre" (*ou seja, você paga os custos e move exatamente um Indicador de Ferramentas 1 espaço para a direita*).



Para as partidas seguintes, escolha 4 das seguintes **Casas Pequenas verde-escuras** com as quais jogar. (Seu verso permite a você diferenciar entre ambos tons de verde.)

Cada uma das Casas Pequenas pode ser usada a qualquer momento da partida (*especialmente na Fase de Trabalho*). (Suas habilidades podem parecer um tanto desafiadoras ao usá-las pela primeira vez. Portanto, recomendamos usar o Salão de Tecelagem, a Casa do Colono, a Oficina do Carpinteiro e a Destilaria de Aguardente em sua primeira partida com os Edifícios verde-escuros.)

Salão de Tecelagem

Custos: qualquer Material de Construção e 1 Grão

Vale 1 PV

Habilidade: a qualquer momento da partida (*e qualquer número de vezes*), você pode pagar 3 Linhos para receber 1 Tecido de Linho e cortar 1 Turfa (*ou seja, pegue 1 Turfa de uma de suas Fichas de Pântano; você não pode pegar a Turfa do suprimento geral*).

Casa do Colono

Custos: qualquer Material de Construção e 1 Grão

Vale 1 PV

Habilidade: a qualquer momento da partida (*e qualquer número de vezes*), você pode pagar 2 Lãs para receber 1 Argila e cortar 1 Turfa (*ou seja, pegue 1 Turfa de uma de suas Fichas de Pântano; você não pode pegar a Turfa do suprimento geral*).

Oficina do Carpinteiro

Custos: qualquer Material de Construção e 1 Grão

Vale 1 PV

Habilidade: a qualquer momento da partida (*e qualquer número de vezes*), você pode pagar 4 Comidas e 1 Tijolo para melhorar uma de suas Baías para um Estábulo. (Você não precisa pagar os 2 Tijolos usuais além disso. Tenha em mente que há somente 3 Estábulos disponíveis.)

Destilaria de Aguardente

Custos: qualquer Material de Construção e 1 Grão

Vale 1 PV

Habilidade: a qualquer momento da partida e qualquer número de vezes (*mesmo entre as etapas de Colher e Sustentar*), você pode trocar 1 Grão mais 1 Turfa por 3 Comidas.



Estação de Carga

Custos: qualquer Material de Construção e 1 Grão

Vale 1 PV

Habilidade: a qualquer momento da Fase de Trabalho, você pode colocar 1 Turfa em um Espaço Simples (*mas não Espaço Duplo*) de um de seus Veículos. Você pode fazer isso qualquer número de vezes e em qualquer número de Veículos. Como de costume, você somente recebe a Turfa dos Veículos ao esvaziá-los. (*A Turfa que você coloca nos Veículos vem do suprimento geral. Você não pode pegá-la de suas Fichas de Pântano.*)



Você pode colocar Turfa do suprimento geral nos Espaços Simples mas, infelizmente, não nos Espaços Duplos.

Depósito de Ninhada

Custos: qualquer Material de Construção e 1 Grão

Vale 1 PV

Habilidade: a qualquer momento da partida (*e qualquer número de vezes*), você pode trocar 3 Linhos por 1 Cavalo se você já tiver pelo menos 2 Cavalos.

Negociante de Madeira

Custos: qualquer Material de Construção e 1 Grão

Vale 1 PV

Habilidade: a qualquer momento da partida (*e qualquer número de vezes*), você pode trocar 1 Tábua mais 1 Comida por 2 Madeiras. (*Este Edifício fornece acesso fácil a Madeira desde que você tenha Veículos suficientes.*)

Os seguintes Edifícios fornecem um **benefício imediato**, ou seja, você recebe uma única recompensa assim que os constrói. Após ter recebido sua recompensa, você pode ignorá-los pelo restante de partida. Elas também fornecem Pontos de Vitória (PVs) ao final da partida.



No Tabuleiro Principal, abaixo dos 4 espaços para as Casas Pequenas, há 2 espaços para os **Edifícios de Ofício Menores** (*indicados por sua cor amarela*). Todos os Edifícios de Ofício Menores têm os mesmos custos de construção. No começo da partida, determine com quais 2 desses Edifícios você jogará.

Tornearia

Custos: 1 Tábua e 1 Tijolo

Vale 5 PVs

Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), para cada Floresta que você tiver, receba 1 Madeira e corte 2 Turfas. (*Mantenha suas Florestas. Você não pode pegar a Turfa do suprimento geral.*)

Defumadouro

Custos: 1 Tábua e 1 Tijolo

Vale 5 PVs

Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), corte 1 Turfa para cada Armadilha de Pesca que você tiver. (*Mantenha suas Armadilhas de Pesca. Você não pode pegar a Turfa do suprimento geral.*)



Forja

Custos: 1 Tábua e 1 Tijolo

Vale 3 PVs

Habilidade: imediatamente (*e apenas ao construir a Forja*), você pode trocar Barcos de Turfa, Carrinhos de Mão e Vagões (*que são chamados de "Equipamentos pequenos"*) por Arados. Troque à razão de 1:1 e qualquer número de vezes (*devolva o Equipamento trocado ao Tabuleiro de Suprimentos*).

Tanoaria

Custos: 1 Tábua e 1 Tijolo

Vale 4 PVs

Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), determine o número de Animais Leiteiros que você tem. Animais Leiteiros são Ovelhas e Vacas. Se você tiver 5/10/15 Animais Leiteiros, você pode mover cada um de seus Indicadores de Bens 1/2/3 espaços.

Panificadora

Custos: 1 Tábua e 1 Tijolo

Vale 4 PVs

Habilidade: imediatamente (*e apenas ao construir a Panificadora*), para cada Forno que você tiver, você pode trocar 2 Grãos e 1 Linho por 8 Comidas (*mantenha os Fornos*).





No início da partida, coloque os 6 Edifícios de Ofício Maiores de acordo com seus nomes nos espaços de Edifício laranjas no Tabuleiro Principal. Cada Edifício de Ofício Maior tem custos individuais e está disponível em todas as partidas de "Campos de Arle".

Moinho

Custos: 1 Tábua e 8 Linhos ou 8 Grãos
Vale 6 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), receba 8/10/12 Comidas se você tiver 3/5/6 Campos. (*Mantenha os Campos*). O tipo dos Campos não interessa, tanto Grão quanto Linho contam. (*Se você tiver 2 Campos ou menos, você não recebe nenhuma Comida*.)

Moinho de Tecelagem

Custos: 2 Tijolos e 10 Linhos ou 10 Lãs
Vale 7 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), receba 1 Roupas de Inverno e mova seu Indicador de Teares (até) 2 espaços para a direita sem custo.



Casa Têxtil

Custos: 1 Tijolo e 2 peças diferentes de Vestuário (*Roupas de Verão/de Inverno/de Couro*)
Vale 9 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), receba 1 Tecido de Linho, 1 Tecido de Lã e 1 Couro.



Selaria

Custos: 2 Tábuas e 3 Couros
Vale 8 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), corte 1 Turfa para cada Cavalo que você tiver. (*Mantenha os Cavalos. Você não pode pegar a Turfa do suprimento geral.*) A seguir, mova seu Indicador de Vigas de Esfolar 1 espaço para a direita, sem custo.

Marcenaria

Custos: 2 Tábuas e 5 Grãos
Vale 6 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), receba 2 Turfas para cada Barco de Turfa que você tiver, e 1 Cavalo para cada Arado que você tiver. (*Mantenha os Barcos de Turfa e Arados. Você deve acomodar os Cavalos em seu Tabuleiro Individual imediatamente. Você deve pegar as Turfas do suprimento geral.*)

Casa à Beira-Mar

Custos: 2 Tijolos e 25 Comidas
Vale 10 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), receba 10 Comidas (*de volta das 25 Comidas que você pagou*), 2 Diques (*ou seja, mova os 2 Diques mais abaixo para os próximos espaços livres acima da Linha de Diques*), e mova seu Indicador de Armadilhas de Pesca (até) 3 espaços para a direita, sem custo.



No início da partida, determine com quais 3 das **Fichas de Pousadas** azuis jogar e coloque-as nos espaços azuis na parte inferior esquerda do Tabuleiro Principal. Todas as Pousadas tem os mesmos custos de construção.

Para sua primeira partida, recomendamos usar a Pousada do Oleiro, a Pousada do Fazendeiro e a Pousada do Sucateiro.

Pousada do Oleiro

Custos: 2 Materiais de Construção diferentes e 9 Comidas
Vale 5 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), receba 1 Animal de qualquer tipo para cada Roda de Oleiro que você tiver. (*Mantenha as Rodas de Oleiro. Você pode escolher Animais iguais ou diferentes. Você deve acomodá-los em seu Tabuleiro Individual imediatamente.*)

Pousada do Fazendeiro

Custos: 2 Materiais de Construção diferentes e 9 Comidas
Vale 3 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), você pode substituir até 3 de seus Campos por Florestas. (*Retorne os Campos para o Tabuleiro de Suprimentos. Tenha em mente que o suprimento de Fichas de Floresta é limitado.*)

Pousada do Sucateiro

Custos: 2 Materiais de Construção diferentes e 9 Comidas
Vale 4 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), receba um Carrinho de Mão ou um Barco de Turfa sem custo. (*Coloque o novo Equipamento em seu Celeiro - abra espaço se necessário. Se não houver mais Carrinhos de Mão ou Barcos de Turfa restantes no Tabuleiro de Suprimentos, você não recebe nenhum.*) Adicional ou alternativamente, receba 1 Roupas de Couro e 1 Tecido de Lã.

Pousada da Casa do Golfo

Custos: 2 Materiais de Construção diferentes e 9 Comidas
Vale 5 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), receba 1 Tábua para cada Baía que você tiver e 1 Tijolo para cada Estábulo que você tiver. (*Você não pode pegar Tábuas em vez de Tijolos.*) Baías Duplas são consideradas 2 Baías separadas, então você recebe 2 Tábuas por Baía Dupla.

Pousada da Leiteria

Custos: 2 Materiais de Construção diferentes e 9 Comidas
Vale 5 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), receba 1 Vaca e, a seguir, corte 1 Turfa para cada Vaca que você tiver. (*Mantenha a Vaca. Você não pode pegar a Turfa do suprimento geral.*)

Pousada da Eclusa

Custos: 2 Materiais de Construção diferentes e 9 Comidas
Vale 4 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), mova o Indicador de Armadilhas de Pesca 2 espaços para a direita, sem custo. Pegue então 1 Madeira para cada Armadilha de Pesca que você tiver (*ou seja, até 6 Madeiras*).



No início da partida, coloque os **Edifícios Grandes** vermelhos ao lado das Pousadas. Todos os Edifícios Grandes têm o mesmo custo de construção e valem 15 Pontos de Vitória (PVs) cada.

Igreja do Vilarejo

Custos: 3 Tábuas, 3 Tijolos e 15 Comidas
Vale 15 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), receba 1 Carruagem (*de Casamento*) sem custo e coloque-a no seu Celeiro (*desde que ainda haja uma Carruagem disponível no Tabuleiro de Suprimentos*).



Castelo de Lütetsburg

Custos: 3 Tábuas, 3 Tijolos e 15 Comidas
Vale 15 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), receba 1 Ficha de Floresta e coloque-a em um Espaço de Terra vazio de seu Tabuleiro Individual (*se disponível*) e mova cada um de seus Indicadores de Pás de Corte, Rodas de Oleiro e Bancadas 1 espaço para a direita, sem custo.

Castelo de Berum

Custos: 3 Tábuas, 3 Tijolos e 15 Comidas
Vale 15 PVs
Habilidade: imediatamente (*e apenas uma vez*), mova seus Indicadores de Fornos e Teares 1 espaço para a direita, sem custo. Adicionalmente, você recebe 1 ação de "Melhoria de Ficha" (*ver ação do "Guardião" na pág. 12*).



ÍNDICE DE FICHAS DE DESTINO DE VIAGEM

Tenha em mente que você pode colocar uma Ficha de Destino de Viagem em um de seus Veículos **somente** se você vender imediatamente **pelo menos um** dos itens mostrados. Cada item na ficha pode ser **vendido somente uma vez**. Você não pode vender algo que não esteja mostrado na ficha. Os rendimentos da venda são sempre alguma quantidade de Comida. *(Tenha em mente que você não pode estocar mais do que 30 Comidas.)* A Comida é necessária primariamente para o Edifício "Casa à Beira-Mar" (ver pág. 18), os Edifícios Grandes e Pousadas e, é claro, para a etapa de Sustentar.

O tamanho de cada ficha (ou seja, o número de espaços que ela requer em seu Veículo) é mostrado entre parênteses. A Trilha de Experiência de Viagem na esquerda do seu Tabuleiro Individual tem 19 espaços. Quando você remove uma Ficha de Destino de Viagem de um Veículo e a coloca nessa trilha, ela cobrirá 1-4 desses espaços, conforme seu tamanho.



As Fichas de Destino de Viagem em detalhe:

Hage (1):	Remova imediatamente um Campo de seu Tabuleiro Individual e receba 1 Comida.
Beemoor (1):	Remova 1 Turfa de seu suprimento <i>(mas não de seu Tabuleiro Individual)</i> e receba 2 Comidas.
Dornum (1):	Retorne um Arado de seu Celeiro para o Tabuleiro de Suprimentos e receba 8 Comidas.
Norden (2):	Realize de 1 a 3 das opções de venda mostradas. Você recebe 4 Comidas por uma Ovelha e 7 Comidas por uma Roupas de Inverno. Adicional ou alternativamente, retorne um Barco de Turfa de seu Celeiro para o Tabuleiro de Suprimentos e receba 5 Comidas.
Aurich (2):	Venda de 1 a 3 dos itens mostrados. Você recebe 4 Comidas por um Couro <i>(que você não pode substituir por Roupas de Couro)</i> , 5 Comidas por um Cavalo e 4 Comidas por um Animal de qualquer tipo <i>(que pode ser outro Cavalo)</i> .
Esens (2):	Realize de 1 a 3 opções de venda mostradas. Você recebe 4 Comidas por 2 Grãos <i>(você não pode ver apenas 1 Grão)</i> , 2 Comidas por uma Pele e 4 Comidas por um Tecido de Lã.
Emden (3):	Realize de 1 a 4 opções de venda mostradas. Você recebe 7 Comidas por uma Roupas de Inverno, 7 Comidas por uma Roupas de Couro e 6 Comidas por uma Roupas de Verão. Adicional ou alternativamente, você pode remover 1 Turfa de seu Suprimento <i>(mas não de seu Tabuleiro Individual)</i> e receber 3 Comidas.
Leer (3):	Realize de 1 a 4 opções de venda mostradas. Você recebe 2 Comidas por um Linho, 3 Comidas por um Tecido de Linho <i>(que você não pode substituir por Roupas de Verão)</i> , 5 Comidas por uma Vaca e 6 Comidas por uma Roupas de Verão, de Inverno ou de Couro.
Bremen (4):	Realize de 1 a 5 opções de venda mostradas. Você recebe 5 Comidas por uma Tábua, 9 Comidas por 2 Animais do mesmo tipo, 12 Comidas por um conjunto de Tecido de Linho, de Lã e Couro, e 30 Comidas <i>(qualquer excedente é perdido)</i> por um conjunto de Roupas de Verão, de Inverno e de Couro. Adicional ou alternativamente, você pode remover uma Ficha de Pântano de seu Tabuleiro Individual <i>(não importa qual lado está virado para cima ou se há Turfa restante nela, incluindo a Ficha de Pântano pequena que tinha Turfa desde o início da partida)</i> . Remova a Ficha imediatamente . A Turfa da ficha, se havia, é perdida. Você não recebe nenhuma Comida por isso mas, por outro lado, você não perderá pontos pela ficha.



Beemoor - uma viagem ao lar da infância de Rosenberg

ÍNDICE DE EQUIPAMENTOS E FERRAMENTAS

Você guarda os Equipamentos em seu Celeiro. O espaço é limitado. Você tem 4 Espaços de Estacionamento para Equipamentos pequenos *(incluindo os Veículos Pequenos)* e 3 Espaços de Estacionamento para Veículos Grandes. *(Alternativamente, o Espaço de Estacionamento mais inferior para Veículos Grandes pode ser usado para guardar um quinto Equipamento pequeno.)*

Equipamento	Categoria	Custos	PVs	Função
Arado	Equipamento Pequeno	1 Madeira e 1 Cavalo/Vaca	3	fornece Campos na ação do "Fazendeiro"
Barco de Turfa	Equipamento Pequeno	1 Madeira	1	permite trocar 1 Turfa por 1 bem da Trilha de Bens a qualquer momento
Carrinho de Mão	Veículo Pequeno	2 Madeiras	0	1 Espaço Simples para carga
Vagão	Veículo Pequeno	4 Madeiras	1	2 Espaços Simples para carga que não podem ser combinados
Carroça	Veículo Grande	5 Madeiras e 1 Cavalo	1	3 Espaços Simples para carga
Charrete	Veículo Grande	7 Madeiras e 1 Cavalo	2	4 Espaços Simples para carga
Carruagem	Veículo Grande	4 Madeiras e 2 Cavalos	4	1 Espaço Simples e 1 Espaço Duplo para carga
Droshky	Veículo Grande	6 Madeiras e 2 Cavalos	5	2 Espaços Simples e 1 Espaço Duplo para carga

O Tabuleiro principal registra o número de Ferramentas que você tem. Há 10 tipos de Ferramentas. Você pode obter Pontos de Vitória (PVs) ao término da partida se você tiver várias Ferramentas de um certo tipo *(ver abaixo)*.

Ferramenta	Número no Início da Partida	Custo por Incremento	Incremento
Armadilhas de Pesca	2	1 Madeira	3, 4, 5 e finalmente 6 (3 PVs)
Vigas de Esfolar	3	1 Madeira	5 (1 PV) e finalmente 6 (3 PVs)
Teares	2	2 Madeiras	3 (1 PV), 4 (3 PVs) e finalmente 5 (4 PVs)
Mesas de Abate	2	1 Argila	3 (1 PV) e finalmente 4 (2 PVs)
Pás de Corte	3	1 Madeira	5 e finalmente 7 (2 PVs)
Pás *	3	1 Madeira	4, 5 e finalmente 6
Rodas de Oleiro	2	1 Argila	3 e finalmente 4 (2 PVs)
Fornos	1	1 Tijolo	2 (1 PV), 3 (5 PVs) e finalmente 4 (7 PVs)
Machados	3	1 Madeira	4, 5 e finalmente 6
Bancadas	2	2 Argilas	3 (1 PV) e finalmente 4 (4 PVs)

* Usadas para determinar o número de Pares de Pás que você tem.



Para que eu preciso de...?

Não leia esta página antes de sua primeira partida, mas consulte-a se a necessidade surgir.

RECURSOS

-  ... **Comida:** para construir a **Casa à Beira-Mar**, as **Pousadas**, e os **Edifícios Grandes**, bem como para Sustento a cada Semestre e para certas ações (*como Imitar no Operário*)
-  ... **Linho:** para produzir Tecido de Linho, para usar o Salão de Tecelagem e para construir o **Moinho de Tecelagem** e o **Moinho**
-  ... **Grão:** para usar a **Destilaria de Aguardente**, para o Padeiro, às vezes como substituto de Comida, bem como para construir os **Edifícios verdes**, a **Marcenaria** e o **Moinho**
-  ... **Lã:** para produzir **Tecido de Lã**, para construir o **Moinho de Tecelagem**, e para usar a **Casa do Colono**
-  ... **Peles:** para produzir **Couro**
-  ... **Couro:** para processamento, para vender em Aurich e para construir a **Selaria**
-  ... **Roupas:** para vender nos vários destinos de Viagem e para construir a Casa Têxtil

CRIAÇÃO DE ANIMAIS

- ... **muitos animais do mesmo tipo:** para o Açougueiro e para vender em Bremen
-  ... **muitas Ovelhas e Vacas:** para receber Comida ao final do Semestre de Verão e para usar na **Tanoaria**
-  ... **muitas Ovelhas:** para receber Lã ao final do Semestre de Inverno
-  ... **muitas Vacas:** para receber mais Comida no Açougueiro, para construir Arados e para usar a **Pousada da Leiteria** mais eficientemente
-  ... **muitos Cavalos:** para Veículos Grandes e Arados, bem como para a função da **Selaria**
-  ... **Baías:** para criação de animais e para a função da **Oficina do Carpinteiro**
-  ... **Estábulos:** para criação de animais, para usar seus Espaços de Terra mais eficientemente e como requisito para a Baía Dupla
- ... **Baías e Estábulos:** para usar a **Pousada da Casa do Golfo**

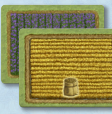
EQUIPAMENTOS

-  ... **pelo menos um Arado:** para vender em Dornum
- ... **múltiplos Arados:** para arar Campos no Fazendeiro e para usar o **Moinho** mais eficientemente
-  ... **pelo menos um Barco de Turfa:** para trocar Turfa por bens na Trilha de Bens
- ... **múltiplos Barcos de Turfa:** para receber mais Turfa no Barqueiro de Turfa, para usar a **Marcenaria** mais eficientemente e para vender em Norden
-  ... **Carrinhos de Mão e Vagões:** para produzir Tábuas e Tijolos continuamente, para vender um Arado por Comida em Dornum e para receber Arados quando construir a **Forja**
-  ... **Veículos Grandes:** para Tábuas, Tijolos e Vestuário, bem como para todos os Destinos de Viagem grandes
-  ... **Charretes:** para produzir duas Roupas de Verão por estação e para usar a **Estação de Carga** mais eficientemente
-  ... **Charretes e Droshkies:** para a Ficha de Destino de Viagem "Bremen"

MATERIAIS DE CONSTRUÇÃO E TURFA

-  ... **Madeira:** como material de construção para Edifícios e como recurso para Tábuas e Equipamentos
-  ... **Argila:** como material de construção para Edifícios e como recurso para Tijolos e Baías
-  ... **Tábuas:** como material de construção para Edifícios (*particularmente os Edifícios Grandes*), para usar o **Negociante de Madeira** e para vender em Bremen
-  ... **Tijolos:** como material de construção para Edifícios (*particularmente os Edifícios Grandes*) e para melhorar Baías para Estábulos
-  ... **Turfa:** para sustento ao final do Semestre de Verão, para produzir Tijolos, para o Padeiro, para trocar por outros bens (*se você tiver também um Barco de Turfa*) bem como para usar a **Destilaria de Aguardente**

FICHAS DE TERRENO

-  ... **Florestas:** para receber Madeira ao final do Semestre de Verão, como requisito para um Parque e para usar a **Tornearia**
-  ... **Parques:** para Pontos de Vitória adicionais (*se você não precisa mais do recebimento de Madeira perto do fim da partida*) e para manter dois Animais
-  ... **pelo menos três Campos:** para usar o **Moinho** e para usar a **Pousada do Fazendeiro** mais eficientemente
- ... **muitos Campos:** para receber Grãos e Linhos ao final do Semestre de Verão
- ... **Espaços de Inundação:** você não pode usar os espaços além da linha de Diques

FERRAMENTAS

-  ... **algumas Armadilhas de Pesca:** para obter mais após construir a **Casa à Beira-Mar**
- ... **muitas Armadilhas de Pesca:** para o Pescador e para usar o **Defumadouro** e a **Pousada da Eclusa** mais eficientemente
-  ... **exatamente cinco Vigas de Esfolar:** para o Curtidor e para obter mais após construir a **Selaria**
-  ... **exatamente três Rodas de Oleiro:** para obter mais após construir o **Castelo de Lütetsburg**
- ... **múltiplas Rodas de Oleiro:** para o Oleiro e para usar a **Pousada do Oleiro** mais eficientemente
-  ... **pelo menos dois Fornos:** para ganhar Pontos de Vitória adicionais quando construir o **Castelo de Berum**
- ... **múltiplos Fornos:** para o Padeiro e para usar a **Panificadora** mais eficientemente
-  ... **exatamente três Bancadas:** para ganhar Pontos de Vitória adicionais ao construir o **Castelo de Lütetsburg**