Uwe Rosenberg

Hallertau

Um jogo para 1-4 jogadores a partir de 14 anos • Tempo de jogo: 50-140 minutos

No século XVI, a cidade bávara de Ingolstadt abriu caminho para a Reinheitsgebot (Lei da Pureza da Cerveja) que foi adotada em todos os estados alemães no século XIX. Não só essa lei ditava os ingredientes, mas também os preços de venda da cerveja. Hoje em dia, a região de Hallertau, ao sul de Ingolstadt, é a maior produtora de lúpulo da Alemanha, orgulhando-se de ser o primeiro lugar na Europa Central a cultivá-lo. O jogo se passa por volta de 1850 — a época que transformou a região de Hallertau no que é hoje. Mergulhem nesse mundo como chefes de uma pequena vila na região de Hallertau. Forneçam aos artesãos locais as mercadorias de que precisam cultivando plantações, criando ovelhas e literalmente jogando as cartas certas. No final, o jogador que tiver desenvolvido melhor sua vila vence.



Créditos
Designer: Uwe Rosenberg
Editor: Grzegorz Kobiela
Ilustrações: Lukas Siegmon
Design gráfico: Klemens Franz | atelier198

Escritório:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim, Alemanha
www.lookout-games.de

© 2020 Lookout GmbH

Galápagos
Tradutor: Eduardo Kraszczuk
Revisão: Ivar Junior | Kévila Cordas
Luciana Galeani | Luis Perdomo
Diagramação BR: Danilo Sardinha | Tatiane Hapanchuk
www.mundogalapagos.com.br

Muito obrigado às editoras 2F e Hans im Glück por sua autorização para reutilizar formas de peças dos seus jogos para criar este. As peças de cevada e lúpulo foram usadas originalmente em "Fürstenfeld" da 2F e a de carne em "Paleo" da Hans im Glück. Também gostaríamos de agradecer a todos os playtesters e revisores, especialmente Dale Yu e Tony Boydell, por seu suporte incrível!

Componentes

Componentes Gerais



28 peças de Campo



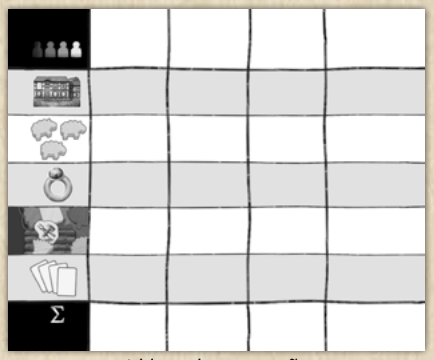
40 fichas de Ferramenta



1 ficha de Primeiro Jogador *(+3 extras)*

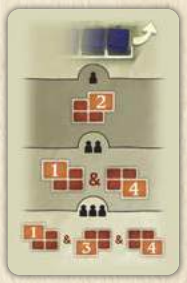


1 Tabuleiro de Ações *(dobrado)*



1 bloco de pontuação

336 cartas



6 cartas de Quadrante *(usada apenas com 1-3 jogadores)*



4 baralhos com 30 Cartas de Portão cada



4 baralhos com 35 Cartas de Pasto cada



1 baralho com 45 Cartas de Bônus



1 baralho com 25 Cartas de Ponto

Componentes de Madeira



80 cubos de Trabalhador



20 indicadores de Linho



20 indicadores de Centeio



12 indicadores de Carne



20 indicadores de Cevada



16 indicadores de Argila



12 indicadores de Leite



30 peças de Ovelha



20 indicadores de Lúpulo



12 indicadores de Pele



12 indicadores de Lã

Componentes dos Jogadores

Um conjunto por jogador, composto por:



1 Tabuleiro de Campos



1 Tabuleiro de Estábulo



5 peças diferentes de Edifício de Produção



1 folha de visão geral



1 peça de Caixa de Joias



1 ficha de Joia *(em forma de anel)*



10 fichas de Pedregulho



1 Tabuleiro do Centro Comunitário *(dobrado)*



1 peça de Centro Comunitário

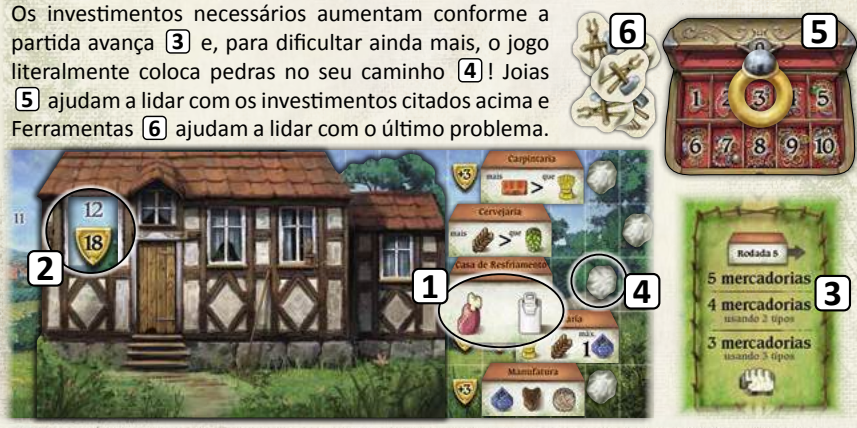
Visão Geral

Antes de mergulhar nas regras, dê uma olhada nas mecânicas básicas e no que você vai fazer para conquistar a vitória.
Você pode escolher pular essa seção — todas as informações nesta página serão explicadas mais tarde.

Seu objetivo é marcar o máximo possível de pontos ao longo de seis Rodadas. A maior parte dos seus pontos virá de duas fontes:

Mover o Centro Comunitário

Muito esforço irá para o desenvolvimento da sua vila pelo investimento na produção local. Fornecendo as Mercadorias necessárias [1], você pode mover os Edifícios de Produção para a direita. O Centro Comunitário acompanhará quando todos os Edifícios de Produção tiverem se movido, revelando a vila desenvolvida. No começo, isso aumentará sua reserva de Trabalhadores. Mais tarde, valerá Pontos de Vitória [2]. Os investimentos necessários aumentam conforme a partida avança [3] e, para dificultar ainda mais, o jogo literalmente coloca pedras no seu caminho [4]! Joias [5] ajudam a lidar com os investimentos citados acima e Ferramentas [6] ajudam a lidar com o último problema.



Jogando Cartas

Você começa a partida com uma mão de cinco cartas. Algumas cartas requerem que você tenha alguma coisa [1]; outras têm um custo para serem jogadas [2]. Algumas fornecem recursos ou efeitos únicos úteis e permitem que você compre mais cartas [3]; outras fornecem receita e Pontos de Vitória [4]. A coisa mais curiosa sobre as cartas neste jogo é que você pode jogá-las literalmente quando quiser!



Abastecer os Edifícios de Produção requer muitas Mercadorias, especialmente Produtos de Origem Animal e Plantações.

Criação de Ovelhas



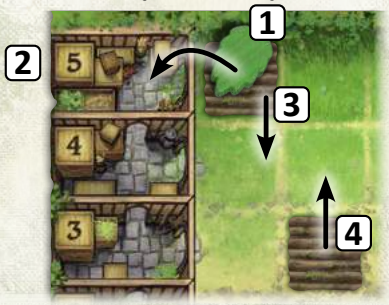
Um modo eficiente de obter muitos Produtos de Origem Animal é criar Ovelhas: elas fornecem Leite todas as Rodadas; você pode tosquiá-las para conseguir Lã ou trocá-las por Carne e Peles. A importância das Ovelhas é destacada pelo fato de que cada jogador tem um tabuleiro inteiro dedicado a elas. Ao conseguir uma nova Ovelha, você deve colocá-la em uma Carta de Pasto [1]. Isso vai iniciar uma contagem de tempo: depois de três Rodadas, a Ovelha vai morrer de causas naturais [2]. Há maneiras de prolongar a vida de uma Ovelha, [3] e, uma vez que ela esteja nos Estábulos [4], estará segura e valerá Pontos de Vitória.





Cultivo de Plantações

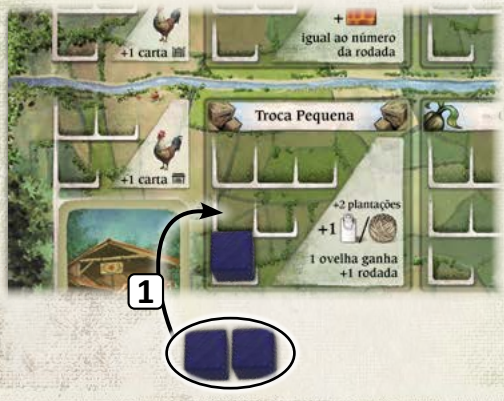
Um modo eficiente de conseguir muitos produtos agrícolas é a agricultura, baseada em um sistema de rotação de dois campos: você pode semear uma plantação nos Campos [1] para produzir até 5 vezes a quantidade investida [2]. Isso vai reduzir a eficiência do Campo [3]; deixá-los descansar vai aumentá-la [4]. Quanto mais Campos você tiver no Tabuleiro de Campos, melhor você poderá aproveitar a rotação de Plantações.



Administrar uma vila, mesmo que pequena, dá muito trabalho.

Alocação de Trabalhadores

O Tabuleiro de Ações tem 20 espaços de ação, a maioria deles permite que você aloque 1-3 Trabalhadores [1] para utilizá-los. Quanto mais jogadores estiverem interessados em um espaço de ação em particular, mais caro será realizar essa ação — mesmo nas Rodadas futuras, já que os espaços de ação não são liberados completamente. No começo, sua força de trabalho é composta por apenas 6 Trabalhadores [2], mas, progredindo seu Centro Comunitário, você pode aumentar esse número para até 12 Trabalhadores. Além de realizar ações no Tabuleiro de Ações, ocasionalmente você precisará que seus Trabalhadores produzam Ferramentas.





Área Comum

1 Coloque o **Tabuleiro de Ações** no centro da área de jogo.

2 Prepare as **cartas**:

- Selecione um dos quatro baralhos de **Cartas de Portão** e também um dos quatro baralhos de **Cartas de Pasto**. *(Você pode diferenciar os baralhos pelas nuances nas ilustrações no verso e também pelo número da carta na frente. O primeiro dígito do número da carta é também o número do baralho: Cartas de Portão têm números de baralho 0-3. As Cartas de Pasto têm números de baralho 4-7).*

  Dica: para sua primeira partida, recomendamos que você use o baralho para iniciantes *(numerado 001-030)* e o baralho de Lúpulo *(numerado 401-435)*, respectivamente.

- Embaralhe as **Cartas de Bônus e de Ponto,** assim como as **Cartas de Portão e de Pasto** selecionadas separadamente, e coloque os baralhos individuais **virados para baixo** *nos espaços designados do Tabuleiro de Ações* (um em cada canto): Cartas de Portão — canto superior esquerdo, Cartas de Pasto — canto superior direito, Cartas de Bônus — canto inferior esquerdo, Cartas de Ponto — canto inferior direito.

3 **Apenas em partidas com 1-3 jogadores:** embaralhe as **Cartas de Quadrante** e coloque-as em uma pilha virada para baixo perto do Tabuleiro de Ações. *(Em uma partida com 4 jogadores, deixe as Cartas de Quadrante na caixa do jogo — você não vai precisar delas).*

4 Aloque **1 Trabalhador** na linha inferior de cada espaço de ação no Tabuleiro de Ações.

Dica: você deve combinar essa etapa com a Fase 1 da Rodada 1:

- Em uma partida com 4 jogadores, não aloque nenhum Trabalhador no Tabuleiro de Ações.
- Com 1-3 jogadores, compre uma Carta de Quadrante e aloque Trabalhadores **apenas** nos Quadrantes **não** listados na Carta de Quadrante comprada. *(Depois, remova essa Carta de Quadrante de jogo).*

Então, em qualquer caso, pule a Fase 1 da Rodada 1.

5 Coloque os **Campos, Mercadorias, Ovelhas**, **Ferramentas** e os **Trabalhadores** restantes perto do Tabuleiro de Ações. Essa é a **Reserva Geral**.







Área Pessoal

Cada jogador realiza as seguintes etapas:

1 Pegue um conjunto de componentes do jogador e coloque o **Tabuleiro do Centro Comunitário, Tabuleiro de Campos, Tabuleiro de Estábulo, peça da Caixa de Joias** e **folha de visão geral** à sua frente. *(Não importa como você os organiza. Durante o curso da partida, você usará mais o Tabuleiro de Campos).*

2 Coloque a peça do **Centro Comunitário** no topo do seu Tabuleiro do Centro Comunitário de modo que o número "6" esteja visível na janela.

3 Coloque os **Edifícios de Produção** imediatamente à direita da peça do Centro Comunitário — um em cada linha. A ordem dos Edifícios de Produção não importa, mas recomendamos que você os coloque desta forma *(de cima para baixo)*: Carpintaria, Cervejaria, Casa de Resfriamento, Padaria, Manufatura.

4 Em cada linha de Edifícios de Produção, coloque **2 Pedregulhos** como se segue: um Pedregulho 2 espaços à direita e outro 4 espaços à direita do Edifício de Produção. *(Em outras palavras, em cada linha há exatamente um espaço vazio entre o Edifício de Produção e o primeiro Pedregulho e um espaço vazio entre os dois Pedregulhos).*

5 Pegue **3 Campos** da Reserva Geral e coloque-os nos espaços marcados do seu Tabuleiro de Campos.



6 Pegue **1 indicador de Cevada, 1 de Linho** e **1 de Centeio** da Reserva Geral e coloque-os no **Espaço de Reserva "1"**do seu Tabuleiro de Campos *(ou seja, o espaço grande na parte inferior do Tabuleiro de Campos).*

7 Compre **6 Cartas de Pasto** do baralho no Tabuleiro de Ações e, **sem olhá-las**, coloque-as **viradas para baixo** nos seis espaços do seu Tabuleiro de Estábulo — uma em cada espaço. *(Não se preocupe se as cartas cobrirem informações úteis. Elas serão removidas, uma por vez, do Tabuleiro de Estábulo durante o curso da partida, revelando a informação relevante quando esta for necessária).*

8 Coloque a **Ficha de Joia** no espaço "0" da sua peça de **Caixa de Joias**. *(a Ficha de Joia foi projetada de forma que você possa ver o número através do anel).*

9 Compre **4 Cartas de Portão** e **1 Carta de Ponto** dos respectivos baralhos no Tabuleiro de Ações e coloque-as **em sua mão**.

Finalmente, determine aleatoriamente o **primeiro jogador** e dê a ele a **Ficha de Primeiro Jogador**.

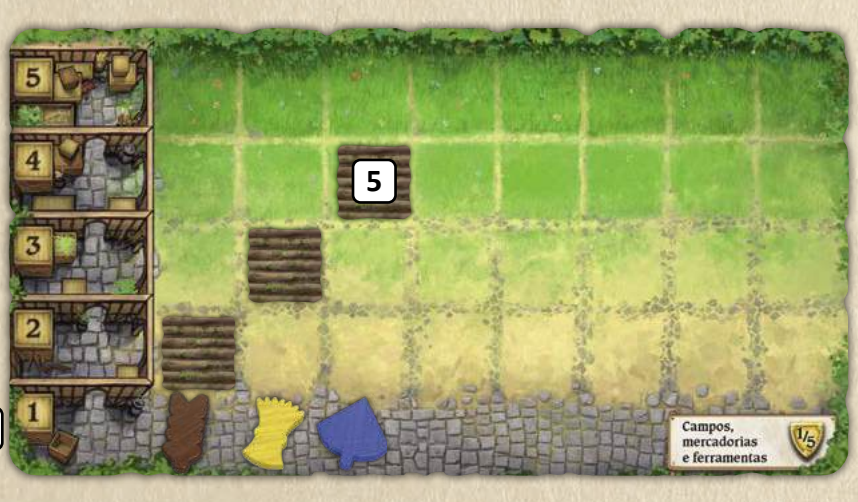
Nota: por motivos técnicos, há quatro fichas de primeiro jogador, mas apenas uma é necessária. Guarde as outras três.













Recursos

Nota: a maior parte desse jogo gira em torno de ganhar e gastar recursos. Você entenderá melhor o que acontece no jogo se aprender primeiro sobre os diferentes tipos de recursos. Esta não é só uma visão geral — estas são regras reais que governam os recursos.

"**Recurso**" é o termo coletivo usado para tudo que você pode conseguir nesse jogo: **Campos, Mercadorias, Joias, Ovelhas e Ferramentas.** Há nove tipos de mercadorias: **Cevada, Linho, Lúpulo** e **Centeio**, chamados coletivamente de "**Plantações**" *(porque você pode plantá-las nos Campos)*; **Pele, Carne, Leite** e **Lã**, chamados coletivamente de "**Produtos de Origem Animal**" *(porque você pode consegui-los criando Ovelhas)* e **Argila**.

Cartas



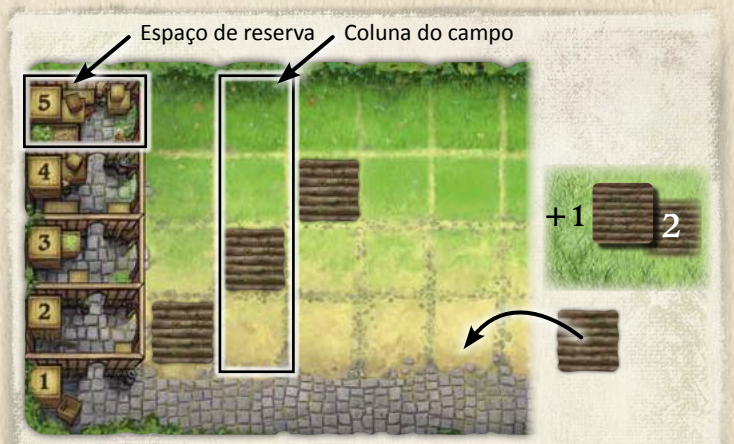
Ao **ganhar** uma carta, compre-a do baralho apropriado no Tabuleiro de Ações e adicione-a à sua mão. Não há limite para o número de cartas que você pode ter em sua mão.

Ao **gastar** uma carta, remova-a de jogo. *(Não a devolva para o Tabuleiro de Ações).*

Campos

Além dos Espaços de Reserva de Mercadorias *(veja abaixo)*, o Tabuleiro de Campos também tem **oito colunas** para Campos, cada uma se estendendo por **quatro linhas**: 2, 3, 4 e 5, como indicado pelos números nos Espaços de Reserva. *(A linha 1 não pode ter Campos).*

Ao **ganhar** um novo Campo, pegue-o da Reserva Geral e coloque-o em uma **coluna vazia** do seu Tabuleiro de Campos *(ou seja, uma coluna que não contenha um Campo)*, na **linha** especificada pela ação ou carta que forneceu o Campo. Não importa qual coluna vazia você escolha. Você não pode colocar mais de 1 Campo em uma coluna. Consequentemente, você pode ter **no máximo 8 Campos** ao mesmo tempo.



Exemplo: *você começa a partida com 3 Campos, um em cada uma das linhas 2, 3 e 4. O ícone à direita diz a você para colocar um novo Campo na linha 2. Você pode colocá-lo em qualquer uma das cinco colunas restantes.*

Nota: um erro comum é contar as linhas 3, 4 e 5 como 2, 3 e 4, respectivamente. Por exemplo, a linha 3 na verdade é a segunda linha em que você pode colocar Campos *(porque você não pode colocar Campos no Espaço de Reserva "1")*, mas ainda é considerada a linha 3, e não a linha 2. Fique atento aos números impressos nos Espaços de Reserva.

Ao **gastar** um Campo, tire-o de qualquer lugar de seu Tabuleiro de Campos e devolva-o para a Reserva Geral. Se o Campo a ser removido estiver plantado *(veja "Ação de Semear" na página 8)*, você deve devolver também a Mercadoria plantada para a Reserva Geral *(sem compensação)*.

Mercadorias

Use os **Indicadores de Mercadoria** para contabilizar sua reserva de Mercadorias:

- Ao **ganhar** uma Mercadoria, pegue um Indicador de Mercadoria correspondente da Reserva Geral e coloque-o no **Espaço de Reserva** no seu Tabuleiro de Campos equivalente à quantidade que você recebeu. Ou então, você pode mover para cima um Indicador de Mercadoria já existente daquele tipo o número de espaços correspondente *(veja também "Reorganizando Mercadorias" na pág. 11)*. Se você tiver **mais de 5 unidades** de qualquer Mercadoria em particular, simplesmente use mais de um Indicador de Mercadoria desse tipo.
- Ao **gastar** uma Mercadoria, mova para baixo o Indicador de Mercadoria correspondente de acordo ou remova-o do seu Tabuleiro de Campos *(devolvendo-o para a Reserva Geral)*.

Não há limite para o número de Mercadorias que você pode ter.



Exemplo: *você já tinha 4 de Argila em sua reserva quando ganhou mais 3 de Argila de uma ação. Você pode simplesmente colocar outro indicador de Argila no Espaço de Reserva "3", ou pode mover o indicador de Argila já existente para o "5" e colocar outro no "2". De qualquer forma, você tem agora 7 de Argila no total.*

Joias

Ao ganhar ou gastar Joias, mova a **Ficha de Joia** na sua Caixa de Joias de acordo. Você pode ter **no máximo 10 Joias** ao mesmo tempo.



Exemplo: *você acabou de ganhar 1 Joia.*

Ovelhas

- Ao **ganhar** Ovelhas **nas Rodadas 1, 2 e 3**, pegue-as na Reserva Geral e coloque-as **na Carta de Pasto** imediatamente **abaixo do espaço da Rodada atual**. A menos que você tome medidas adequadas, as Ovelhas vão morrer de causas naturais no começo das Rodadas 4, 5 e 6, respectivamente. *(Veja "Fase 2" na pág. 7 e "Ação de Manutenção da Vida" na pág. 8 para mais detalhes).*
- Ao **ganhar** Ovelhas **nas Rodadas 4, 5 e 6**, pegue-as na Reserva Geral e coloque-as **nos Estábulos**. Ovelhas nos Estábulos não vão morrer de causas naturais *(pelo resto da partida)*.

Ao **gastar** Ovelhas, pegue-as de qualquer lugar do seu Tabuleiro de Estábulo — de uma Carta de Pasto ou dos Estábulos — e devolva-as para a Reserva Geral.



Exemplo: *a seta entre os espaços de Rodada lembra a você que as Ovelhas recebidas na Rodada 1 vão para a carta da Rodada 4.*



Exemplo: *a seta entre o espaço da Rodada e os Estábulos lembra a você que as Ovelhas recebidas na Rodada 4 vão para os Estábulos.*

Ferramentas



Ao **ganhar** Ferramentas, pegue-as na Reserva Geral e coloque-as à sua frente, de preferência abaixo do Tabuleiro do Centro Comunitário.

Ao **gastar** Ferramentas, devolva-as para a Reserva Geral.

- **Não é permitido** simplesmente descartar um recurso (ou seja, devolvê-lo para a Reserva Geral) quando quiser. *(Existem algumas cartas que requerem que você tenha um número máximo de alguma coisa — o que pode fazer você querer descartar recursos, mas isso não é permitido).*
- Campos, Mercadorias, Ovelhas e Ferramentas são ilimitados. Se eles acabarem durante a partida, improvise. Quando um baralho ficar sem cartas, você não poderá mais comprar essas cartas. *(Você **não** pode pegar cartas de outro baralho).*

Curso da Partida

A partida é jogada ao longo de 6 Rodadas, cada uma composta de 10 Fases, jogadas na seguinte ordem:

1. Remover os Trabalhadores	**6. Rotação dos Campos**
2. Novos Trabalhadores	**7. Colheita**
3. Receita	**8. Ordenha**
4. Ações	**9. Progresso**
5. Carta Nova	**10. Pedregulhos**

Quase todas as Fases podem ser jogadas simultaneamente, pois constituem apenas de manutenção. As duas Fases destacadas *(Ações e Progresso)* são aquelas em que você vai tomar decisões importantes.

Fase 1: Remover os Trabalhadores

- Em uma partida com **4 jogadores**, remova **apenas** a linha superior de Trabalhadores de cada espaço de ação em **todo** o Tabuleiro de Ações.
- Em partidas com **1-3** jogadores, compre uma **Carta de Quadrante** da pilha e encontre as informações relevantes para o número correspondente de jogadores. Então, remova **apenas** a linha superior de Trabalhadores de cada espaço de ação **no(s) Quadrante(s) listado(s) na Carta de Quadrante**. Finalmente, remova essa Carta de Quadrante de jogo.

Nota: em partidas solo e com 3 jogadores, você pode precisar determinar o Quadrante afetado aleatoriamente *(indicado por um ponto de interrogação)*, por ex., jogando uma moeda ou usando um dado *(não incluídos)*.

Em qualquer caso, devolva os Trabalhadores removidos para a Reserva Geral.



Exemplo: *o espaço de ação à esquerda está completamente cheio de Trabalhadores, então você remove a linha superior, que contém 3 Trabalhadores, deixando os 3 Trabalhadores restantes nas duas linhas inferiores intactos. O espaço de ação à direita tem apenas um Trabalhador, que está sendo removido, liberando assim o espaço de ação.*

Dica: na primeira Rodada, você deve combinar esta Fase com a preparação.

Fase 2: Novos Trabalhadores

Cada jogador realiza as seguintes três etapas:

1. Mova a **Carta de Pasto** no espaço de Rodada atual para o lado do Tabuleiro de Estábulo, **mantendo-a virada para baixo.** *(Da esquerda para a direita, a linha superior contém os espaços de Rodada 1-3 e a linha inferior os espaços 4-6).* Isso vai revelar o número da Rodada atual juntamente com informações essenciais para a Fase 9. *(Você sempre pode saber em que Rodada está pelo número de Rodada mais alto revelado no seu Tabuleiro de Estábulo).*



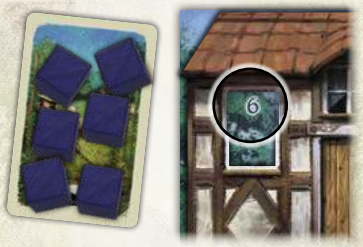
Exemplo: *na primeira Rodada, remova a Carta de Pasto no espaço superior esquerdo.*

2. Se essa Carta de Pasto tiver alguma **Ovelha**, devolva-as para a Reserva Geral. *(Elas morrem de causas naturais. Você não recebe nenhuma compensação. Normalmente, essa etapa só é relevante a partir da Rodada 4).*



Exemplo: *no começo dessas duas Rodadas, você vai perder uma Ovelha em cada. (Você verá adiante que há meios de evitar isso).*

3. Finalmente, pegue um número de Trabalhadores da Reserva Geral igual ao número mostrado na **janela** do seu Centro Comunitário e aloque-os na Carta de Pasto que você acabou de tirar do Tabuleiro de Estábulo. Essa é considerada sua **reserva de Trabalhadores** para essa Rodada.



Exemplo: *você começa a partida com 6 Trabalhadores.*

Fase 3: Receita

Nota: pule esta Fase na Rodada 1, porque nenhum jogador tem nenhuma Carta de Bônus em jogo ainda.

Ative a parte inferior de **cada Carta de Bônus** que você tenha em jogo *(ou seja, virada para cima à sua frente)* **na ordem que você escolher**, ganhando os recursos ou ações mostrados. Você não se beneficia de Cartas de Bônus que ainda estejam em sua mão. Você pode, entretanto, usar recursos recém--adquiridos para jogar Cartas de Bônus adicionais durante esta Fase. Se fizer isso, você também vai se beneficiar **imediatamente** dos efeitos delas! *(Veja também "Jogando Cartas da Mão" na pág. 11 para mais detalhes).*



Exemplo: *com essas Cartas de Bônus em jogo, você pode primeiro pegar um novo Campo e Linho da Reserva Geral e então semear o Linho no novo Campo.*

Nota: se você não tiver certeza do que alguma das Cartas de Bônus faz, confira o apêndice nas páginas 23-24 para uma explicação detalhada.

Fase 4: Ações

Esta Fase é jogada no sentido **horário** da mesa, começando pelo primeiro jogador. Em seu turno, você deve escolher **alocar Trabalhadores** no Tabuleiro de Ações **ou trocar Trabalhadores** por Ferramentas. Em seu próximo turno, quando todos os jogadores tiverem completado seus turnos, você deve escolher de novo entre essas duas opções. *(Você pode escolher a mesma opção se quiser).* Continue realizando seus turnos dessa maneira até que todos os jogadores fiquem sem Trabalhadores, pulando qualquer jogador que fique sem nenhum antes dos outros.

Alocando Trabalhadores no Tabuleiro de Ações

Escolha um espaço de ação no Tabuleiro de Ações e aloque o número de Trabalhadores necessário nele, tirando-os da sua reserva de Trabalhadores *(ou seja, da Carta de Pasto que você removeu do seu Tabuleiro de Estábulo na Fase 2)*. Cada espaço de ação pode ser usado 2 ou 3 vezes, exibindo esse número de linhas para Trabalhadores.



Se a linha inferior estiver vazia, aloque **1 Trabalhador** nela.



Se a linha inferior estiver ocupada, aloque 2 Trabalhadores na segunda linha.



Se as duas linhas inferiores estiverem ocupadas, aloque **3 Trabalhadores** na linha superior.



Se um espaço de ação estiver totalmente ocupado, ou seja, se todas as suas linhas tiverem Trabalhadores, você não poderá usá-lo.

Nota: os espaços de ação de carta nos cantos do Tabuleiro de Ações exibem apenas duas linhas de Trabalhadores cada.



É importante ressaltar que, se você não tiver Trabalhadores suficientes para alocar em um espaço de ação, você não poderá usá-lo.

Depois de alocar o número necessário de Trabalhadores, realize **imediatamente** as ações mostradas no espaço de ação, de cima para baixo. Você só pode realizar cada ação **uma vez**, independentemente de quantos Trabalhadores você alocou.

• Ações de Ganhar

A maioria dos espaços de ação fornece recursos, indicados por um **sinal de mais**.



Exemplo: *você recebe 1 Ovelha e 1 de Carne.*

• Ações de Trocar

Alguns espaços de ação têm um custo mostrado acima de **uma seta apontando para baixo**. Você deve pagar o custo antes de poder ganhar os recursos mostrados abaixo da seta.



Exemplo: *remova 1 Campo para receber 1 Joia e 3 de Argila.*

• Ação de Semear



Os quatro espaços de ação no centro do Tabuleiro de Ações fornecem entre uma e quatro **ações de semear**. Para cada ação de semear que receber, você pode mover 1 indicador de Plantação *(Cevada, Linho, Lúpulo ou Centeio)* do Espaço de Reserva "1" do seu Tabuleiro de Campos para um **Campo vazio**. A **linha** do Campo indica quanto a Plantação vai produzir durante a colheita *(Fase 7)*. Se necessário, reorganize os indicadores de Plantação no seu Tabuleiro de Campos para ter uma Plantação disponível no Espaço de Reserva "1" *(veja "Reorganizando Mercadorias" na pág. 11)*.



Exemplo: *você está semeando Centeio no Campo vazio na linha 3. Você não pode semear o Campo na linha 4, porque ele já contém Linho. Durante a colheita, você receberá 3 de Centeio e 4 de Linho.*

Se você receber múltiplas ações de semear, realize-as uma de cada vez. Você pode realizar menos ações de semear do que o permitido, ou simplesmente não semear. Cada ação de semear que realizar requer que você mova uma Plantação *(à sua escolha)* **da sua reserva** para um Campo vazio. Você nunca pode semear Plantações tiradas da Reserva Geral ou mover Plantações de um Campo para outro.

Nota: um erro comum é mover uma Plantação de um Espaço de Reserva "2", "3", "4" ou até "5" para um Campo ao semear *(ou seja, gastando esse número de indicadores para semear apenas uma Plantação)*. Para fazer isso corretamente, mova o Indicador de Mercadoria 1 espaço para baixo, pegue um novo Indicador de Mercadoria do tipo correspondente da Reserva Geral e coloque-o no Campo *(veja também "Reorganizando Mercadorias" na pág. 11)*.





• Ação de Primeiro Jogador



Ao usar um dos quatro espaços de ação de carta nos cantos do Tabuleiro de Ações, pegue imediatamente o **marcador de primeiro jogador,** assim como uma carta do baralho correspondente *(veja "Recursos" na página 6 para mais detalhes sobre cartas)*. Pegar o marcador de primeiro jogador não muda nada na Fase atual. Ele indica quem será o primeiro na próxima Fase aplicável. Como há quatro desses espaços de ação, que podem ser usados até duas vezes, o marcador de primeiro jogador pode mudar de mãos várias vezes durante essa Fase. O jogador que estiver com ele no final dessa Fase será o primeiro jogador.

• Ação de Manutenção da Vida

Os espaços de ação "Tosquia de Ovelhas" e "Troca Pequena" exibem ambos uma ação para salvar Ovelhas da morte natural. Ao realizar essa ação, mova exatamente 1 Ovelha no seu Tabuleiro de Estábulo da Carta de Pasto atual para a próxima Carta de Pasto *(no próximo maior espaço de Rodada)* ou da Carta de Pasto da Rodada 6 para os Estábulos *(onde ela estará segura até o fim da partida)*.



Exemplo: *você move a Ovelha da Carta de Pasto da Rodada 4 para a Carta de Pasto da Rodada 5.*

Normalmente, você pode realizar **todas as ações** impressas no espaço de ação, **exceto** quanto o termo "**ou**" ou uma **barra** forem usados. Nesse caso, você deve escolher uma delas. Barras são usadas com recursos individuais; "ou" é usado com ações diferentes. O espaço de ação "Criação de Ovelhas" é especial nesse aspecto, pois você só pode escolher o lado esquerdo ou o lado direito e deve escolher o mesmo lado para o custo e o ganho da ação.



Exemplo: *o espaço de ação "Criação de Ovelhas" permite a você trocar 2 de Leite por 1 Ovelha ou 4 de Leite por 2 Ovelhas.*

Todas as ações são opcionais! Você pode pular qualquer uma ou todas elas, se quiser, ou receber menos do que o permitido. É explicitamente permitido alocar Trabalhadores em um espaço de ação e não usar nenhuma das ações dele.



Exemplo: *você decide usar o espaço de ação "Troca Pequena", que fornece três ações diferentes. Como já há 1 Trabalhador nele, você deve gastar 2 Trabalhadores para usá-lo, alocando-os na segunda linha. Para a primeira ação, você escolhe 1 de Cevada e 1 de Lúpulo. Para a segunda ação, você escolhe 1 de Leite. Você pula a última ação, porque ainda não tem nenhuma Ovelha.*

Nota: para uma explicação detalhada de todos os espaços de ação, consulte o apêndice a partir da página 15.

Trocando Trabalhadores por Ferramentas

Em vez de alocar Trabalhadores em um espaço de ação, no seu turno, você pode devolver **um ou mais Trabalhadores** da sua reserva de Trabalhadores para a Reserva Geral e pegar um número igual de **Ferramentas**, colocando-as na sua frente, de preferência abaixo do Tabuleiro do Centro Comunitário. *(Não coloque Ferramentas no seu Tabuleiro de Campos nem na Carta de Pasto que contém sua reserva de Trabalhadores. As Ferramentas não têm um lugar especial).*

Nota: em um único turno, você pode trocar qualquer número de Trabalhadores *(maior que zero)* por Ferramentas. Você pode fazer isso por múltiplos turnos, trocando sempre apenas 1 Trabalhador por turno, se quiser. *(Porém, atrasar a jogada raramente faz sentido nesse jogo).*

Fim da Fase das Ações

A Fase 4 termina quando todos os jogadores ficarem sem Trabalhadores. Quando for seu turno e você não tiver mais Trabalhadores, você deve passar. Você **não pode** passar se ainda tiver Trabalhadores. *(Troque seus Trabalhadores restantes por Ferramentas, se necessário).*



Exemplo: *você tem um Trabalhador restante em sua reserva. Todos os espaços de ação interessantes já contêm pelo menos um Trabalhador, então você troca o Trabalhador restante por 1 Ferramenta, totalizando 4 Ferramentas à sua frente.*

Fase 5: Carta Nova

Depois que todos os jogadores terminarem a Fase 4, pegue a **Carta de Pasto** que continha sua reserva de Trabalhadores *(que ainda está virada para baixo ao lado do seu Tabuleiro de Estábulo)* e adicione-a à sua mão. (*Você pode jogá-la imediatamente, se possível. Veja também "Jogando Cartas da Mão" na pág. 11 para mais detalhes).*

Fase 6: Rotação dos Campos

Cada jogador realiza as seguintes duas etapas:

1. Mova **todos os Campos vazios** no seu Tabuleiro de Campos **uma linha para cima**, se possível *(tornando-os mais eficientes)*.
2. Depois, mova **exatamente um Campo vazio** uma linha para cima **mais uma vez**, se possível. *(Em outras palavras, exatamente um dos seus Campos vazios é movido duas vezes).*

Os campos que já estejam na linha superior *(linha 5)* continuam nela. *(Sua eficiência não muda).*

Nota: mover os Campos como descrito é **obrigatório**. *(Você não pode escolher quais campos mover).*Depois da etapa 1, se houver um ou mais Campos disponíveis que você possa mover mais uma vez, você deve escolher um desses Campos. *(Você não pode, em vez disso, escolher um Campo na linha 5, que não pode ser movido de qualquer forma).*



Exemplo: *você tem dois Campos vazios, um na linha 3 e outro na linha 5, e um campo plantado (com Cevada). Você não pode mover mais o Campo na linha 5, então você move apenas o Campo na linha 3 duas vezes — de modo que ele termina na linha 5.*

Fase 7: Colheita

Cada jogador realiza as seguintes duas etapas **para cada Campo plantado** no seu Tabuleiro de Campos:

1. Mova a Mercadoria plantada no Campo para a esquerda, para o Espaço de Reserva **na mesma linha** que o Campo. (*Assim, você ganhou essa quantidade da mercadoria colhida).*
2. Imediatamente depois, mova o Campo colhido **uma fila para baixo** *(tornando-o menos eficiente)*. Os campos que já estiverem na linha inferior *(linha 2)* continuam nela. *(Você não os perde. A eficiência deles simplesmente não muda).*

Certifique-se de realizar essas duas etapas para um Campo antes de prosseguir para o próximo. *(É fácil esquecer quais Campos foram colhidos, especialmente quando você tem muitos Campos no seu Tabuleiro de Campos).*



Exemplo: *você tem um Campo na linha 4 com Cevada. Você move a Cevada para o Espaço de Reserva "4". Em seguida, você move o Campo para a linha 3.*

Informação bônus: Em Hallertau, os campos de lúpulo são chamados de "jardins de lúpulo".

Fase 8: Ordenha

Todos os jogadores recebem **1 de Leite para cada Ovelha** no seu Tabuleiro de Estábulo, independentemente de as ovelhas estarem nas Cartas de Pasto ou nos Estábulos. Você não perde nenhuma Ovelha nesse processo.



Exemplo: *você tem um total de 3 Ovelhas, portanto recebe 3 de Leite.*

Fase 9: Progresso

Nessa Fase, você vai gastar Mercadorias para avançar os Edifícios de Produção no seu Tabuleiro do Centro Comunitário. Normalmente, essa Fase é jogada **simultaneamente**. Se algum jogador insistir, e especialmente em sua primeira partida, deve-se jogar essa Fase no sentido horário, começando pelo primeiro jogador. *(O primeiro jogador é aquele que estiver com o marcador de primeiro jogador no momento).* Nesse caso, cada jogador tem um único turno para avançar o máximo de Edifícios de Produção que puder e quiser.

Preço do Progresso

Para avançar um Edifício de Produção em particular, ou seja, movê-lo **um espaço para a direita,** você deve pagar **1 Joia** *(veja também "Joias" mais à frente)* ou uma **certa combinação de Mercadorias**:

- Para cada avanço, o **número total de Mercadorias pagas** deve ser **igual à Rodada atual**, como mostrado nos espaços de Rodada no Tabuleiro de Estábulo. *(Consequentemente, cada avanço custa 1 Mercadoria na Rodada 1, 2 Mercadorias na Rodada 2, 3 na Rodada 3, etc.).*
- Os **tipos necessários** são mostrados nos Edifícios de Produção. Sua composição exata **pode ser restrita**. **Você não precisa pagar todos os tipos necessários.** Desde que observe a restrição, você pode pagar qualquer combinação de Mercadorias dos tipos necessários.

A tabela a seguir dá uma visão geral de todos os Edifícios de Produção, as Mercadorias que eles necessitam e as restrições impostas sobre as Mercadorias.

Edifício de Produção	Mercadorias Necessárias	Restrição
Carpintaria	Argila, Centeio	Você deve pagar mais Argila do que Centeio para cada avanço.
Cervejaria	Cevada, Lúpulo	Você deve pagar mais Cevada do que Lúpulo para cada avanço.
Casa de Resfriamento	Carne, Leite	N/A
Padaria	Linho, Cevada, Centeio	Você pode pagar no máximo 1 de Linho para cada avanço.
Manufatura	Linho, Pele, Lã	N/A

Nota: um mal-entendido comum é achar que as restrições da Carpintaria e da Cervejaria se referem à sua reserva de Mercadorias. Não importa se você tem mais Centeio do que Argila ou mais Lúpulo do que Cevada em sua reserva. Só o que importa é quanto você paga para cada avanço.





Exemplo: *avançar a Carpintaria na Rodada 2 custa 2 de Argila por avanço. Devido à restrição, você não pode usar Centeio para avançar a Carpintaria até, pelo menos, a Rodada 3.*

Você pode avançar qualquer número de Edifícios de Produção quantas vezes quiser, desde que tenha as Mercadorias para pagar e Ferramentas suficientes para lidar com Pedregulhos *(veja "Movendo Pedregulhos" mais à frente).* Quando um Edifício de Produção atingir o último espaço *(ou seja, a borda direita)* do Tabuleiro do Centro Comunitário, ele não pode avançar mais.

Centro Comunitário

Depois de avançar um Edifício de Produção, sempre verifique se a **peça do Centro Comunitário** pode se mover para a direita. Isso acontece quando todos os Edifícios de Produção estão a pelo menos um espaço de distância dela. Em outras palavras, a peça do Centro Comunitário sempre fica colada ao Edifício de Produção que estiver mais à esquerda.

Como resultado, as primeiras seis vezes que isso acontecer, o número na janela vai aumentar *(até 12)*, indicando que você terá mais Trabalhadores disponíveis na próxima Rodada. Assim que a janela mostrar 12 Trabalhadores, cada aumento adicional não resultará em mais Trabalhadores, e sim em Pontos de Vitória *(18, 34, 50 e 70)*.



Exemplo:

1. *Você já avançou os quatro Edifícios de Produção do topo e está para avançar também a Manufatura. Você paga as Mercadorias necessárias e move a Manufatura um espaço para a direita.*
2. *Agora que todos os Edifícios de Produção estão a pelo menos um espaço de distância, a peça do Centro Comunitário segue automaticamente, fechando a lacuna.*
3. *Como resultado, você terá 7 Trabalhadores disponíveis na próxima Fase das Ações.*

Descontos

Como mostrado nos espaços de Rodada do seu Tabuleiro de Estábulo, a partir da Rodada 3, você pode receber um desconto nos avanços pagando com **tipos diferentes** de Mercadorias:

- O custo de um avanço é **reduzido em 1 Mercadoria** se você pagar por ele com pelo menos **2 tipos diferentes** de Mercadorias. A Casa de Resfriamento, a Padaria e a Manufatura podem ser descontadas assim a partir da Rodada 3. A Carpintaria e a Cervejaria, apenas a partir da Rodada 4 *(devido às suas restrições)*.
- O custo de um avanço é **reduzido em 2 Mercadorias** se você pagar por ele com **3 tipos diferentes** de Mercadorias. Esse desconto só se aplica à Padaria e à Manufatura a partir da Rodada 5, porque eles são os únicos Edifícios de Produção que necessitam de três tipos de Mercadorias.

Para cada avanço que fizer, você pode aplicar o primeiro ou segundo desconto, ou pagar o custo inteiro. Você deve realmente pagar o número necessário de tipos diferentes: um desconto não pode fazer você pagar menos tipos ou violar uma restrição.

Informação bônus: a regra do desconto faz com que certas Rodadas favoreçam certos Edifícios de Produção. Por exemplo, a Padaria e a Manufatura são mais eficientes nas Rodadas 3 e 5, quando você pode pagar exatamente 2 e 3 Mercadorias diferentes, respectivamente. O mesmo vale para a Casa de Resfriamento na Rodada 3. A Carpintaria e Cervejaria, por outro lado, são mais eficazes na Rodada 4, quando você pode pagar duas das Mercadorias principais e uma das auxiliares.



Exemplos:

- *Você tem Mercadorias suficientes para avançar a Casa de Resfriamento duas vezes. Normalmente, cada avanço custaria 3 Mercadorias na Rodada 3, mas como você pode pagar com dois tipos diferentes, pagar apenas 1 de Carne e 1 de Leite é suficiente para avançar a Casa de Resfriamento uma vez. Depois disso, você tem 3 de Carne restantes para avançar a Casa de Resfriamento mais uma vez pelo custo normal.*
- *Você pode avançar a Cervejaria pagando 2 de Cevada e 1 de Lúpulo. Apesar de estar pagando com dois tipos diferentes, você não pode aplicar o desconto, porque, se o fizesse, você teria que pagar apenas 2 de Cevada, que é apenas um tipo, ou 1 de Cevada e 1 de Lúpulo, o que violaria a restrição. Mas, na Rodada 4, pagar essa combinação exata será o suficiente para avançar a Cervejaria.*

Movendo Pedregulhos

Cada Edifício de Produção é acompanhado por dois Pedregulhos na mesma linha, atrapalhando o progresso, porque **você não pode avançar um Edifício de Produção para um espaço com um Pedregulho**. Normalmente, no começo dessa Fase, o primeiro Pedregulho está a dois espaços do Edifício de Produção *(o segundo está a quatro espaços de distância)*, o que significa que você pode avançar cada Edifício de Produção exatamente uma vez antes de ter que lidar com os Pedregulhos.

Você pode mover um Pedregulho um espaço para a direita para **cada Ferramenta que você tiver**. Consequentemente, avançar o mesmo Edifício de Produção pela segunda vez requer **1 Ferramenta**. Depois disso, os dois Pedregulhos estarão um ao lado do outro, o que quer dizer que cada avanço subsequente requer **2 Ferramentas** adicionais, porque você deve mover os dois Pedregulhos.

Você pode mover Pedregulhos **para fora da borda direita** do Tabuleiro do Centro Comunitário. Se fizer isso, deixe-os lá. Você não precisará mais movê-los.



Exemplo: *no começo da Fase de Progresso final (na Rodada 6), a Cervejaria tem apenas um Pedregulho restante no caminho — o outro já está fora do tabuleiro. Avançar a Cervejaria os três espaços restantes, usará apenas 2 Ferramentas no total, em vez das 3 Ferramentas normais, porque você não tem que se preocupar com Pedregulhos fora do tabuleiro.*

Durabilidade das Ferramentas

- Nas **Rodadas 1 a 5**, mover Pedregulhos requer apenas ter Ferramentas — isso **não custa** nenhuma. Então, ao mover um Pedregulho, mova também a Ferramenta para o lado, indicando que você a "esgotou". Quando tiver movido todas as suas Ferramentas, você não poderá mover mais nenhum Pedregulho nessa Fase. Você poderá usar todas as suas Ferramentas de novo na Fase de Progresso da próxima Rodada.
- Na **Rodada 6** as Ferramentas finalmente se quebram, o que quer dizer que você tem que realmente **gastá-las** ao mover Pedregulhos, devolvendo-as para a Reserva Geral.

Informação bônus: Há duas razões para esta regra: primeiro, as Ferramentas que sobrarem valem Pontos de Vitória no fim da partida. Segundo, há cartas que exigem que você gaste Ferramentas para ganhar Pontos de Vitória.



Exemplo: *na Rodada 2, você tem 4 Ferramentas e Argila suficiente para avançar a Carpintaria várias vezes. O primeiro avanço não esgota nenhuma Ferramenta. O segundo avanço esgota 1 Ferramenta e o terceiro avanço esgota 2 Ferramentas, totalizando 3 Ferramentas esgotadas. Mesmo se você tivesse mais Argila disponível, você não poderia avançar mais a Carpintaria, porque cada avanço subsequente requer 2 Ferramentas. Porém, você pode avançar outro Edifício de Produção duas vezes com a Ferramenta restante.*

Joias

Em vez de pagar com Mercadorias para avançar um Edifício de Produção, você pode pagar com **exatamente 1 Joia**. Cada Joia que você gastar permite avançar qualquer Edifício de Produção **um espaço**, independentemente da Rodada atual ou Mercadorias que ele requer. Você pode gastar quantas Joias quiser e tiver. *(Em outras palavras, Joias são uma espécie de recurso curinga durante a Fase de Progresso, que vale 1 Mercadoria no começo da partida e até 6 Mercadorias na Rodada final).*

Importante! Mesmo se você avançar um Edifício de Produção com Joias, você ainda tem que lidar normalmente com os Pedregulhos.



Exemplo: *você não tem Argila suficiente para avançar a Carpintaria, então você decide gastar 1 Joia. Como resultado, a peça do Centro Comunitário também se move.*

Fase 10: Pedregulhos

Nota: pule esta Fase na Rodada 6, porque ela não importa mais.

Depois que todos os jogadores tiverem completado a Fase 9, recoloque os Pedregulhos de modo que eles estejam a 2 e 4 espaços à direita do Edifício de Produção correspondente *(de modo que haja um espaço vazio entre o Edifício de Produção e o primeiro Pedregulho naquela linha e outro espaço vazio entre os dois Pedregulhos)*.



Exemplo:

os Pedregulhos são alinhados com base nas posições dos Edifícios de Produção deles.

Caso especial: devido a uma ação no Tabuleiro de Ações que requer que você mova um Edifício de Produção **para a esquerda** *(veja "Prefeitura" no apêndice na pág. 16)*, é possível que os Pedregulhos se movam para a esquerda nessa Fase, se você não tiver avançado aquele Edifício de Produção. Pelo mesmo motivo, é possível que os Pedregulhos fora do tabuleiro se movam de volta para ele.

Fim da Rodada

Depois que todos os jogadores tiverem completado a Fase 10, a Rodada atual termina. No fim das Rodadas 1-5, prossiga com a Fase 1 da próxima Rodada. No fim da Rodada 6, prossiga com a contagem dos pontos *(veja "Fim da Partida e Pontuação" na pág. 13)*.

Nota: o primeiro jogador não muda automaticamente. Para ser o primeiro jogador, você deve usar um espaço de ação de carta *(veja "Ação de Primeiro Jogador" na "Fase 4", na pág. 8)*. Não é incomum que o mesmo jogador continue sendo o primeiro jogador durante as primeiras Rodadas.

Ações Realizadas a Qualquer Momento

Há algumas ações que você pode realizar **a qualquer momento**, mesmo no turno de outro jogador.

Reorganizando Mercadorias

Indicadores de Mercadoria nos **Espaços de Reserva** do seu Tabuleiro de Campos indicam quantas Mercadorias você tem. Você pode indicar uma Mercadoria com quantos Indicadores de Mercadoria quiser. Se necessário, você pode usar Indicadores de Mercadoria adicionais da Reserva Geral ou consolidar os já existentes para indicar seus totais como achar melhor. Você pode fazer isso **literalmente a qualquer momento**, mesmo no meio de uma ação ou no turno de outro jogador.



Exemplo: *você tem dois indicadores de Argila, um no Espaço de Reserva "2" e um no "3", ou seja, 5 de Argila no total. Você decide reorganizá-los devolvendo um indicador de Argila para a Reserva Geral e movendo o outro para o "5".*



Exemplo: *você tem um indicador de Linho em "3", mas precisa de um em "1" (por ex., para uma ação de semear. Veja a página 8). Então, você move o indicador do "3" para o "2" e adiciona um novo indicador de Linho da Reserva Geral no "1".*

Importante! Ao reorganizar Mercadorias em sua reserva, sempre certifique-se de não mudar os totais!

Jogando Cartas da Mão

Neste jogo, você pode jogar cartas da sua mão **a qualquer momento**, mesmo no meio de uma ação ou no turno de outro jogador. Ao jogar uma carta, coloque-a **virada para cima** à sua frente. A menos que você jogue a carta no meio de uma ação, resolva-a **imediatamente** depois de jogá-la. Caso contrário, **complete a ação** antes de resolver a carta. Se você jogar **mais de uma carta** ao mesmo tempo, resolva-as uma de cada vez, na ordem que escolher. Após resolver uma carta, deixe-a virada para cima à sua frente até o fim da partida. *(Algumas cartas contam quantas outras cartas você jogou. Recomendamos que você empilhe as cartas depois de resolvê-las).*

Nota: Normalmente, não deve importar se mais de um jogador quiser jogar cartas ao mesmo tempo. Se necessário, eles devem jogar suas cartas no sentido horário, começando pelo jogador ativo *(na Fase 4, ou Fase 9, se esta não estiver sendo jogada simultaneamente)* ou pelo primeiro jogador *(em qualquer outra situação)*.

Resolvendo uma Carta

Para jogar uma carta, você deve **cumprir uma condição** ou **pagar recursos**, como mostrado no topo da carta:

Um **livro** indica uma **condição**. Para jogar a carta, você dever **ter** os recursos necessários ou **estar** no estado de jogo requerido. Se uma **Mercadoria** for mostrada, você deve ter a Mercadoria necessária **em sua reserva**. A menos que explicitamente dito o contrário, as Mercadorias plantadas nos Campos **não contam**. Todas as quantidades são consideradas **valores mínimos**, exceto quando uma carta disser explicitamente "exatamente" ou "máx." Se **mais de um recurso** for mostrado, você deve ter **todos** eles, exceto quando houver uma **barra gigante** ou a palavra "**ou**" entre eles — nesse caso, você deve ter um ou outro *(mas você também pode ter os dois)*.



Livro = condição

Exemplo: *a carta mostrada requer que você tenha pelo menos 1 de Lã em sua reserva e pelo menos 3 Ovelhas no seu Tabuleiro de Estábulo.*

Um **livro escuro** requer uma situação específica **no Tabuleiro de Ações**. Não importa se você contribuiu ou não com alguma coisa para a situação.



Exemplo: *a carta mostrada requer que um espaço de ação esteja totalmente ocupado, ou seja, que todas as suas linhas contenham Trabalhadores. Você pode jogar a carta mesmo se isso acontecer no turno de outro jogador e mesmo se você não tiver alocado nenhum dos Trabalhadores nesse espaço de ação.*

Uma **seta** indica um **custo**. Essas cartas na verdade requerem que você **pague alguma coisa**. Se uma **Mercadoria** for mostrada, você deve pagá-la **da sua reserva**. A menos que explicitamente dito o contrário, Mercadorias nos Campos **não contam**. Você deve sempre pagar as quantidades **exatas** mostradas. Se **mais de um** recurso for mostrado, você deve pagar **todos**, exceto quando houver uma **barra gigante** ou a palavra "**ou**" entre eles — nesse caso, você deve pagar um ou outro *(mas **não** os dois)*.

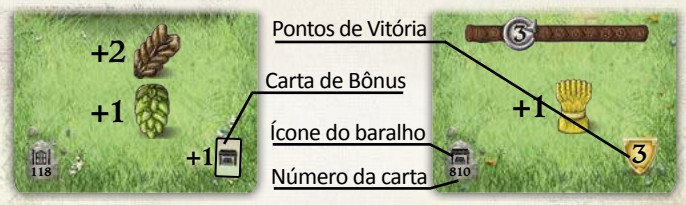


Exemplo: *a carta mostrada requer que você pague 1 de Cevada ou 1 de Centeio, à sua escolha.*

Seta = custo

Depois que você resolver a parte de cima da carta, realize **imediatamente** os efeitos mostrados na parte de baixo, **de cima para baixo**. Um **sinal de mais** indica que você ganha o recurso mostrado. Pontos de Vitória são concedidos durante a contagem dos pontos no fim da partida. Todos os efeitos acontecem apenas uma vez. *(Você não pode ganhar os efeitos uma segunda vez, mesmo se você pagou o custo ou atendeu à condição de novo mais tarde).*

Nota: Cartas de Bônus não têm um efeito imediato, e sim um efeito **recorrente** que é ativado na Fase 3 de cada Rodada, fornecendo a receita mostrada. *(A menos que jogue uma Carta de Bônus na Fase 3, você não ganha seus efeitos imediatamente depois de jogá-la).*



Exemplo: *se você jogar a carta à esquerda, receberá 2 de Cevada e 1 de Lúpulo e pode comprar 1 Carta de Bônus. A carta à direita fornece uma receita de 1 de Centeio na Fase 3 de cada Rodada e 3 Pontos de Vitória no final da partida.*

Todos os efeitos na metade inferior de uma carta são opcionais: você pode pular qualquer um deles se quiser, ou receber menos do que o permitido. É explicitamente permitido jogar uma carta e não usar nenhum dos seus efeitos. Porém, você ainda tem que atender à condição ou pagar o custo.

Barras

Barras indicam que diversas coisas se relacionam entre si. **Escolha** uma das opções **aplicáveis** no primeiro conjunto de barras e associe-a com a opção mostrada na **mesma posição** dentro do segundo conjunto de barras. *(Você não precisa escolher a opção aplicável mais à direita).*



Exemplo: *se você tiver pelo menos 2 Joias, receba 1 de Carne. Se tiver pelo menos 3 Joias, você pode escolher entre 1 de Carne ou 1 Ferramenta. Se tiver pelo menos 5 Joias, você pode escolher entre de 1 de Carne, 1 Ferramenta ou 1 Ovelha.*

Restrições de Fase

Algumas cartas restringem em qual Fase você pode ou não jogá-las. Você pode ver isso pela **Barra de Fase** no topo da carta.



Exemplo: *esta carta pode ser jogada a qualquer momento durante a Fase 7. Você não pode jogá-la fora da Fase 7.*



Exemplo: *esta carta pode ser jogada a qualquer momento, exceto na Fase 4.*

Todas as Cartas de Bônus *(veja abaixo)* mostram uma ilustração similar na metade inferior. Isso **não é uma restrição**, e sim um lembrete de que a carta é ativada na Fase 3 de cada Rodada, fornecendo receita.



Exemplo: *na Fase 3 de cada Rodada, você recebe a receita mostrada: 1 de Centeio.*

Nota: Você pode encontrar todas essas informações, junto com uma explicação de todas as cartas, no apêndice *(veja "Glossário" e "Índice de Cartas" nas páginas 14 e 16-24, respectivamente).*

Sobre os Quatro Baralhos

Há quatro baralhos de cartas, como indicado pelos versos e ícones diferentes: cartas de **Portão,** de **Pasto,** de **Bônus** e de **Ponto**.



Cartas de Portão sempre têm uma condição no topo que, normalmente, é fácil de cumprir. Você começa a partida com 4 Cartas de Portão *(para dar início à sua economia)*.



Cartas de Pasto geralmente têm um custo bem baixo. Você recebe 1 Carta de Pasto automaticamente na Fase 5 de cada Rodada.



As Cartas de Bônus geralmente têm um custo. Uma vez jogadas, elas fornecem receita na Fase 3 de cada Rodada. Você geralmente recebe Cartas de Bônus como parte do efeito de Cartas de Portão e de Pasto *(mostrado no canto inferior direito)*.



Cartas de Ponto geralmente têm um custo muito alto ou uma condição desafiadora. Elas são cartas para o final da partida que fornecem muitos Pontos de Vitória. Você começa a partida com 1 Carta de Ponto para ter uma ideia do que tentar conseguir.

Você sempre pode conseguir mais cartas de cada tipo durante a Fase 4, ao usar o espaço de ação de carta correspondente.

Fim da Partida e Pontuação

A partida termina no fim da Rodada 6. Quando isso acontecer, todos os jogadores têm uma última chance de jogar quantas cartas das suas mãos quanto quiserem e puderem. *(Se necessário, no sentido horário, começando pelo primeiro jogador).* Em seguida, use o bloco de pontuação fornecido para determinar a pontuação de cada jogador. Você marca Pontos de Vitória *(PV)* em cinco categorias diferentes.

	Você			
	43			
	5			
	2			
	2			
	31			
Σ	83			

Tabuleiro do Centro Comunitário: se tiver movido seu Centro Comunitário o bastante, você deve ver um **número de PV na janela** da peça do Centro Comunitário *(18, 34, 50 ou 70 PV – caso contrário, ele vale 0 PV)*. Adicione **3 PV** a este número para cada símbolo "3 PV" visível **à esquerda** de um Edifício de Produção. *(Os símbolos visíveis à direita de um Edifício de Produção não contam).*



Exemplo: *você marca 34 PV pela peça do Centro Comunitário mais 9 PV adicionais pelos Edifícios de Produção, totalizando 34+9=43 pelo Centro Comunitário.*

Ovelhas: as Ovelhas nos seus Estábulos valem **1 PV cada** *(como indicado no espaço dos Estábulos)*.



Exemplo: *você marca 5 PV pelas Ovelhas.*

Joias: as Joias restantes na sua Caixa de Joias valem **1 PV cada**.

Dica: se tiver as Ferramentas para isso, você deve gastar suas Joias durante a última Fase de Progresso para avançar mais seus Edifícios de Produção. Cada avanço pode valer 3 PV se revelar mais um símbolo de "3 PV" à esquerda do Edifício de Produção, fazendo as Joias valerem na prática 3 PV cada.



Exemplo: *você marca 2 PV pelas Joias.*

Campos, Mercadorias e Ferramentas: conte o número total de Mercadorias e Ferramentas que você ainda tem e some o "valor" de cada um dos seus Campos, ou seja, as linhas em que eles estão *(2-5)*. Você recebe **1 PV para cada 5 desse total**, arredondado para baixo.



Exemplo: *1 de Argila + 1 de Linho + 2 de Leite + um Campo na linha 4 + um Campo na linha 3 + 2 Ferramentas = 13 no total. Você marca 2 PV pelos recursos restantes.*



Dica: recomendamos que você ajuste esses itens para conseguir o máximo possível de itens na linha 5, porque tudo na linha 5 vale 1 PV. Por exemplo, na situação acima, você pode remover os Campos para mover a Argila e o Leite para "5", e descartar as Ferramentas para mover o Linho para "3".

Cartas jogadas: conte os Pontos de Vitória das Cartas de Bônus e de Ponto viradas para cima à sua frente. *(As cartas em sua mão não contam).*



Exemplo: *você marca 1+3+3+3+5+6+10=31 PV das cartas.*

A soma total de todos esses valores é sua pontuação final. **O jogador com a maior pontuação vence.** Em caso de empate, considere os "restos" na categoria "Campos, Mercadorias e Ferramentas", ou seja, a parte que foi arredondada para baixo. Se o empate continuar, aproveitem sua vitória compartilhada.

Variante Sem Cartas

Para sua primeira partida, você pode querer jogar sem incluir as cartas. Se fizer isso, aplique as mudanças a seguir. Todas as outras regras continuam iguais.

- **Preparação:** não compre nem coloque nenhuma carta no Tabuleiro de Ações. Porém, coloque as Cartas de Pasto no seu Tabuleiro de Estábulo como descrito. Estas servirão apenas para guardar suas Ovelhas e Trabalhadores.
- **Curso da Partida:** pule a Fase 3. Na Fase 4, você não pode alocar Trabalhadores nos espaços de ação de carta. Na Fase 5, descarte a Carta de Pasto.
- **Fim da Rodada:** o primeiro jogador muda automaticamente — passe a Ficha de Primeiro Jogador para o próximo jogador no sentido horário.
- **Pontuação:** pule a categoria cartas. Você só marca pontos nas quatro outras categorias.

A Partida Solo

A partida solo segue exatamente as mesmas regras da partida com mais de um jogador. Simplesmente realize um turno após o outro. Seu objetivo é marcar pelo menos 100 PV. Pontuações acima de 110 PV são consideradas extraordinárias. Se você jogar com as regras da "Variante Sem Cartas", seu objetivo é baixado para 80 PV e 85 PV, respectivamente.

Dicas Para Sua Primeira Partida

- Certifique-se de coletar **pelo menos 1 de Argila** na primeira Rodada para que você possa avançar a Carpintaria na primeira Fase de Progresso. *(Há cinco espaços de ação que fornecem Argila, além de algumas Cartas de Portão).*
- Não hesite em **comprar Cartas de Portão e de Pasto adicionais** *(durante a Fase das Ações)*, especialmente se você não puder jogar nenhuma das suas cartas iniciais no curto prazo. Além disso, se for o único ou o último jogador a fazer isso, você também será o primeiro jogador na próxima Rodada.
- **E o mais importante:** não confunda **pegar Ferramentas** com uma ação de último recurso! Ter uma boa quantidade de Ferramentas na primeira Rodada permite muitos avanços baratos. Considere o seguinte exemplo extremo.



Exemplo: *em seu primeiro turno, gaste o Campo na linha 2 para ganhar 1 Joia e 3 de Argila. Em seu segundo turno, pegue 1 de Leite e semeie Cevada em "3" e Linho em "4". Em seu terceiro turno, troque seus 4 Trabalhadores restantes por 4 Ferramentas. Agora você tem Mercadorias suficientes para avançar quatro Edifícios de Produção duas vezes cada um e o Edifício de Produção restante uma vez na próxima Fase de Progresso, que é o máximo que você pode fazer com 4 Ferramentas. Note que você moveu seu Centro Comunitário quase duas vezes na primeira Rodada!*

Podemos Misturar os Baralhos?

Os quatro baralhos de Cartas de Portão e de Pasto foram testados para funcionar com essas composições de baralho exatas. Nós nunca as testamos misturadas. Então, apesar de vocês poderem misturá-las, não recomendamos fazer isso. Note também que os baralhos têm versos diferentes, mesmo que as diferenças sejam sutis.

Parte I: Glossário

A seguir explicamos alguns termos e símbolos recorrentes encontrados nas cartas e nos espaços de ação.

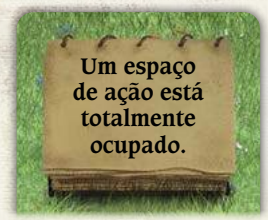
(1) A ilustração de um **livro** indica uma condição. Para jogar a carta, você deve ter os recursos necessários ou estar no estado de jogo requerido — você não tem que pagar nada. Apenas os seus tabuleiros do jogador e recursos importam — as cartas nunca levam em conta a área de outro jogador. Se uma Mercadoria for mostrada, você deve ter a Mercadoria requerida em sua reserva *(ou seja, nos Espaços de Reserva do seu Tabuleiro de Campos)*. A menos que explicitamente dito o contrário, as Mercadorias plantadas nos Campos não contam. Todas as quantidades são consideradas valores mínimos, exceto quando uma carta disser explicitamente "exatamente" ou "máx." Se mais de um recurso for mostrado, você deve ter todos eles, exceto quando houver uma barra gigante ou a palavra "ou" entre eles *(veja a entrada nº 7)*.



Exemplo: *a carta mostrada requer que você tenha pelo menos 4 de Cevada e pelo menos 4 de Lúpulo em sua reserva.*

Nota: A menos que a condição mostre uma sentença completa *(terminada com um ponto final)*, está implícito que ela começa com "Você tem". Quantidades não definidas são implicitamente precedidas por "pelo menos". Se forem mostradas Mercadorias, está implícito que elas são seguidas por "em sua reserva". Por exemplo: "Você tem pelo menos 4 de Cevada e pelo menos 4 de Lúpulo em sua reserva".

(2) Um **livro com fundo escuro** requer uma situação específica no Tabuleiro de Ações. Não importa se você contribuiu ou não com alguma coisa para a situação. Se notar que a situação descrita aconteceu, você pode jogar a carta imediatamente *(especialmente no turno de outro jogador)*.



Exemplo: *a carta mostrada requer que um espaço de ação esteja totalmente ocupado, ou seja, que todas as suas linhas contenham Trabalhadores. Você pode jogar a carta mesmo se isso acontecer no turno de outro jogador e mesmo se você não tiver alocado nenhum dos Trabalhadores nesse espaço de ação.*

(3) Um **local pavimentado com uma seta embaixo** indica um custo. Essas cartas na verdade requerem que você pague alguma coisa. Se uma Mercadoria for mostrada, você deve pagá-la de sua reserva. A menos que explicitamente dito o contrário, Mercadorias nos Campos não contam. Você deve sempre pagar as quantidades exatas mostradas. *(Você não pode pagar a mais por nenhuma razão)*. Se mais de um recurso for mostrado, você deve pagar todos eles, exceto quando houver uma barra gigante ou a palavra "ou" entre eles *(veja a entrada nº 7)*.



Exemplo: *a carta mostrada requer que você pague um de cada tipo de Plantação.*

Nota: A menos que o custo mostre uma sentença completa *(terminada com um ponto final)*, está implícito que ela começa com "Pague". Todas as quantidades são exatas. Se forem mostradas Mercadorias, está implícito que elas são seguidas por "de sua reserva". Por exemplo: "Pague exatamente 1 de Linho, 1 de Cevada, 1 de Lúpulo e 1 de Centeio de sua reserva".

(4) Uma **Barra de Fase** no topo de uma carta restringe quando você pode jogá-la, sempre destacando um único número de Fase. Se exatamente uma Fase for deixada de fora *(veja o exemplo à esquerda)*, você pode jogar a carta a qualquer momento, exceto durante essa Fase. Caso contrário, você pode jogar a carta apenas durante a Fase destacada *(veja o exemplo à direita)*.





(5) Um **sinal de mais** indica que você recebe alguma coisa da Reserva Geral.



- Ao receber Mercadorias *(ou seja, Plantações, Produtos Animais e Argila)*, coloque-as nos Espaço de Reserva do seu Tabuleiro de Campos.
- Ao receber um Campo, coloque-o na linha especificada de uma coluna vazia do seu Tabuleiro de Campos *(ou seja, uma coluna sem nenhum Campo)*. Você pode ter no máximo 8 Campos. Se você receber mais Campos do que espaços disponíveis, pegue apenas os que puder colocar.
- Ao receber uma Ovelha, coloque-a no seu Tabuleiro de Estábulo: nas Rodadas 1, 2 e 3 na Carta de Pasto das Rodadas 4, 5 e 6, respectivamente. A partir da Rodada 4, coloque-a nos seus Estábulos.
- Ao receber Joias, mova a Ficha de Joia na sua Caixa de Joias de acordo. Você pode ter no máximo 10 Joias.
- Ao receber Ferramentas, coloque-as à sua frente.
- Ao receber cartas, compre-as do baralho apropriado no Tabuleiro de Ações e coloque-as em sua mão.

(6) **Barras** indicam que diversas coisas se relacionam entre si. Escolha uma das opções aplicáveis no primeiro conjunto de barras e associe-a com a opção mostrada na mesma posição dentro do segundo conjunto de barras. *(Você não precisa escolher a opção aplicável mais à direita)*.

Exemplo: *1 de Carne corresponde a 0 Ferramenta, 2 de Carne correspondem a 1 Ferramenta e 5 de Carne correspondem a 2 Ferramentas.*

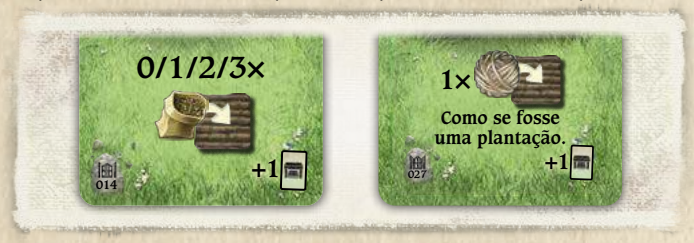


(7) Se duas coisas forem separadas por uma única **barra** gigante ou por "**ou**", você deve escolher uma delas. Se forem condições em uma carta, você pode escolher a qual delas atender. *(Você pode atender às duas sem benefício adicional)*. Se ela estiver no custo ou no efeito de uma carta ou ação, você deve escolher exatamente uma opção *(não as duas)*.

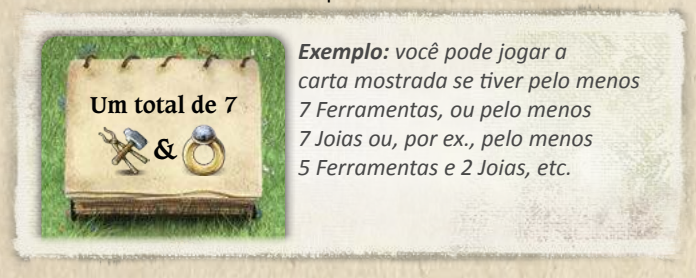


Exemplo: *essa carta requer que você tenha pelo menos 7 de Cevada ou pelo menos 2 de Lúpulo em sua reserva. Mesmo se você cumprir os dois requisitos, você recebe apenas 1 Ovelha.*

(8) O símbolo abaixo indica uma **ação de semear**. Normalmente, você pode semear apenas Plantações *(ou seja, Cevada, Linho, Lúpulo e Centeio)*. Algumas cartas permitem que você semeie outras Mercadorias *(por ex., Lã. Veja o exemplo à direita)*. Se conseguir mais de uma ação de semear de uma carta ou espaço de ação, você pode usar menos do que o permitido. Lembre-se de que você só pode semear em Campos vazios.



(9) Um **"&"** *(em conjunto com "um total de")* indica que o total combinado de duas coisas é requerido.



Exemplo: *você pode jogar a carta mostrada se tiver pelo menos 7 Ferramentas, ou pelo menos 7 Joias ou, por ex., pelo menos 5 Ferramentas e 2 Joias, etc.*

(10) A ilustração de um **Campo** sempre significa "qualquer Campo" *(exemplo à esquerda)*. Não importa se o Campo contém ou não Plantações. *(Caso contrário, o texto da carta dirá explicitamente se requer um Campo plantado ou vazio).* Algumas cartas necessitam que o Campo esteja em uma linha específica *(exemplo do meio)*. Outras cartas requerem que ele contenha uma Plantação específica *(exemplo da direita)*.



Parte II: Os Espaços de Ação

A seguir explicamos os espaços de ação no Tabuleiro de Ações, organizados por Quadrante.

1 1º Quadrante



Carta de Portão

Compre 1 Carta de Portão do topo do baralho e adicione-a à sua mão. Além disso, pegue o marcador de primeiro jogador.



Criação de Ovelhas

Você pode pagar 2 de Leite para receber 1 Ovelha, ou pagar 4 de Leite para receber 2 Ovelhas.

Tosquia de Ovelhas

Você recebe uma quantidade de Lã igual ao número total de Ovelhas no seu Tabuleiro de Estábulo. Não importa se as Ovelhas estão nas Cartas de Pasto ou nos Estábulos. (*Todas as suas Ovelhas contam. Você não perde nenhuma Ovelha nesse processo).* Além disso, você pode mover exatamente 1 Ovelha de uma Carta de Pasto para a próxima Carta de Pasto *(no próximo espaço de Rodada)* ou da Carta de Pasto da Rodada 6 para os Estábulos.





Entrega de Argila

Você recebe um número de unidades de Argila igual ao número da Rodada atual, ou seja, 1 de Argila na Rodada 1, 2 na Rodada 2, etc.

Agricultura

Você pode pegar um novo Campo e colocá-lo na linha 5 ou semear até 4 Campos.



2 2º Quadrante



Carta de Pasto

Compre 1 Carta de Pasto do topo do baralho e adicione-a à sua mão. Além disso, pegue o marcador de primeiro jogador.



Abatedouro

Pague 1 Ovelha para receber 4 de Carne e 2 de Pele. *(Não importa se você tirar a Ovelha de uma Carta de Pasto ou dos Estábulos).*

Viveiro

Você pode pegar 3 de Argila ou 3 Plantações à sua escolha. Se escolher as Plantações, você pode pegar qualquer combinação de Cevada, Linho, Lúpulo e Centeio. *(Você pode pegar Plantações iguais ou diferentes).* Você não pode pegar uma combinação de Argila e Plantações. Você deve escolher uma ou outra opção.





Fim de Semana Movimentado

Você pode escolher entre 1 de Leite ou 1 de Lã. Além disso, você pode semear até 2 Campos.

Clareira

Você pode pegar um novo Campo e colocá-lo na linha 2. Além disso, você recebe 1 de Argila. *(Ao contrário do espaço de ação "Barracão de Ferramentas", você recebe o Campo e a Argila).*



3º Quadrante



Carta de Bônus

Compre 1 Carta de Bônus do topo do baralho e adicione-a à sua mão. Além disso, pegue o marcador de primeiro jogador.



Troca Pequena

Você recebe 2 Plantações à sua escolha. Você pode escolher qualquer combinação de Cevada, Linho, Lúpulo e Centeio. *(Você pode escolher Plantações iguais ou diferentes).* Além disso, você pode escolher entre 1 de Leite ou 1 de Lã. Além disso, você pode mover exatamente 1 Ovelha de uma Carta de Pasto para a próxima Carta de Pasto *(no próximo espaço de Rodada)* ou da Carta de Pasto da Rodada 6 para os Estábulos.



Cultivo

Você pode semear até 3 Campos.



Mercado Semanal

Você recebe 1 Ovelha e 1 de Carne.



Venda de Terras

Remova 1 Campo do seu Tabuleiro de Campos para receber 1 Joia e 3 de Argila. Se remover um Campo plantado, você perde a Mercadoria plantada.

4º Quadrante



Carta de Ponto

Compre 1 Carta de Ponto do topo do baralho e adicione-a à sua mão. Além disso, pegue o marcador de primeiro jogador.



Fertilização

Você pode mover até 2 Campos vazios para a linha 5. *(Você não pode mover Campos plantados com esta ação).* Depois, independentemente de ter movido ou não algum Campo, você pode semear 1 Campo — um dos Campos que você moveu ou qualquer outro Campo vazio.



Barracão de Ferramentas

Você pode escolher entre receber 4 de Argila ou um novo Campo na linha 4. *(Ao contrário do espaço de ação "Clareira", em "Barracão de Ferramentas" você não recebe o Campo e a Argila).*



Prefeitura

Mova 1 Edifício de Produção do seu Tabuleiro do Centro Comunitário um espaço para a esquerda para receber 2 Joias. Se não puder mover nenhum Edifício de Produção para a esquerda, ou seja, se todos os seus Edifícios de Produção estiverem bem ao lado da peça do Centro Comunitário, você não recebe as Joias. Você não pode mover a peça do Centro Comunitário para a esquerda *(ela nunca se move para trás)*.

Nota: os Pedregulhos não se movem. Consequentemente, durante a próxima Fase de Progresso, você pode avançar esse Edifício de Produção duas vezes sem esgotar nenhuma Ferramenta. Se você não avançar o Edifício de Produção, os Pedregulhos se moverão para a esquerda na Fase 10 *(veja "Caso especial" na página 11).*



Mercado de Ovelhas

Você recebe 1 Ovelha e 1 de Pele.

Parte III: Índice de Cartas

A seguir explicamos as 330 cartas que você pode jogar durante o curso da partida.

1 Cartas de Portão



Há quatro desses baralhos, cada um deles com 30 cartas, e apenas um está presente em uma partida em particular. Os baralhos são numerados de acordo com a complexidade: Iniciante *(001-030)*, Avançado *(101-130)*, Especialista *(201-230)* e Mestre *(301-330)*. As Cartas de Portão dão a você alguns objetivos iniciais, acelerando o começo da partida, pois elas sempre requerem que você tenha alguma coisa em vez de pagar alguma coisa para jogá-las.

a) Baralho de Iniciante

001 Você tem pelo menos 2, 3 ou 4 Ovelhas.
Você pode mover 1 Ovelha para a próxima Carta de Pasto um total de uma, duas ou três vezes, respectivamente. *(Você não pode mover Ovelhas diferentes com este efeito).* Se a Ovelha estiver na Carta de Pasto da Rodada 6, mova-a para os Estábulos. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

002 Você tem pelo menos 7 de Cevada ou pelo menos 2 de Lúpulo em sua reserva.
Você recebe 1 Ovelha.

003 Você tem pelo menos 1 de Lã em sua reserva e pelo menos 3 Ovelhas.
Você recebe 1 Ovelha.

004 Você têm um número de unidades de Argila em sua reserva igual ou maior que o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.
Você recebe 1 Campo na linha 4.

005 Você tem pelo menos 4 Ovelhas.
Você recebe 1 de Lã e 1 Campo na linha 2.

006 Você tem pelo menos 4 de Cevada e pelo menos 4 de Lúpulo em sua reserva.
Você recebe 1 Ferramenta e 1 Carta de Bônus.

007 Você tem pelo menos 1, 2 ou 5 de Carne em sua reserva.
Você recebe 0, 1 ou 2 Ferramentas, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

008 Você tem pelo menos 3 de Linho e pelo menos 2 de Lã em sua reserva.
Você recebe 1 Ferramenta e 1 Carta de Bônus.

009 Um espaço de ação está totalmente ocupado por Trabalhadores. *(Não importa se você usou ou não esse espaço de ação).*
Você recebe 1 Joia e 1 Carta de Bônus.

010 Você tem pelo menos 2 de Pele ou pelo menos 2 de Carne em sua reserva.
Você recebe 2 de Argila e 1 Carta de Bônus.

011 Você tem pelo menos 1 de Leite e pelo menos 1 de Lã em sua reserva.
Você recebe 1 de Argila e 1 Carta de Bônus.

012 Você tem pelo menos 4 Ferramentas.
Você recebe 1 de Argila, 1 de Leite e 1 de Lã.

013 Você tem pelo menos 3 Ovelhas.
Você recebe 1 de Argila. Além disso, você pode semear um Campo.

014 Você tem pelo menos 1, 2, 4 ou 6 Campos na linha 5.
Você pode semear em 0, 1, até 2 ou até 3 Campos, respectivamente. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

015 Você tem pelo menos 4, 5, 6 ou 7 Campos.
Você recebe 1, 2, 3 ou 4 Plantações de tipos diferentes. *(Você pode escolher livremente os tipos, mas cada tipo só pode ser escolhido uma vez).*

016 Você tem pelo menos 3 Ferramentas e pelo menos 3 de Lúpulo em sua reserva.
Você recebe 1 Carta de Bônus e pode escolher entre 2 de Cevada ou 2 de Centeio.

017 Você tem pelo menos 2 Campos contendo Lúpulo.
Você recebe 2 de Cevada, 1 de Centeio e 1 Carta de Bônus.

018 Você tem um número de unidades de Cevada em sua reserva igual ou maior que o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.
Você recebe 2 de Linho e 1 Carta de Bônus.

019 Você tem pelo menos 6 Campos.
Você recebe 1 de Centeio, 1 de Pele e 1 Carta de Bônus.

020 Você acabou de gastar sua última Joia. *(Em outras palavras, um momento atrás você tinha pelo menos 1 Joia, mas agora tem 0. Você não pode simplesmente descartar Joias).*
Você recebe 1 de Lúpulo e 1 de Leite.

021 Você tem pelo menos 1, 2, 4 ou 7 Ovelhas.
Você recebe 1, 2, 3 ou 4 Mercadorias do mesmo tipo, respectivamente. Você pode escolher apenas entre Lúpulo e Carne. *(Você deve escolher um único tipo).*

022 Você tem exatamente 1 ou 2 Campos plantados.
Você pode colher 1 Campo imediatamente *(mesmo fora da Fase 7).* Mova o Campo colhido 1 linha para baixo, normalmente *(a menos que ele já esteja na linha do fundo).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

023 Você não tem Campos vazios. *(Então, você não tem nenhum Campo, ou todos os seus Campos contêm Mercadorias).*
Você pode mover cada um dos seus Campos 1 linha para cima. *(Consequentemente, esses campos produzirão mais Mercadorias. Você não pode mover Campos que já estejam na linha do topo).*

024 Você tem pelo menos 6, 9 ou 12 de Centeio em sua reserva.
Você recebe 1, 2 ou 3 de Leite, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

025 Você tem pelo menos 4, 5 ou 7 de Argila em sua reserva.
Você recebe 1, 2 ou 3 de Leite, respectivamente.

026 Você tem pelo menos 3 Ferramentas e pelo menos 2 Ovelhas.
Você recebe 1 de Leite, 1 de Lã e 1 Carta de Bônus.

027 Você tem exatamente 1 Campo vazio.
Você pode semear imediatamente 1 de Lã de sua reserva nesse Campo, como se Lã fosse uma Plantação. Colha esse Campo na Fase 7, normalmente. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

028 Você tem pelo menos 2, 3 ou 4 Joias.
Você recebe 1, 2 ou 3 de Pele, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

029 Você tem pelo menos 2, 4 ou 6 cartas em sua mão que não sejam Cartas de Portão *(ou seja, cartas de Pasto, de Bônus e/ou de Ponto).*
Você recebe 1, 2 ou 3 de Carne, respectivamente.

030 Você tem pelo menos 1 Joia e pelo menos 2, 4 ou 6 Campos.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de **Pasto** (!), respectivamente, mais 1 de Argila e 1 Carta de Bônus.

b) Baralho Avançado

101 Você tem pelo menos 4, 6 ou 8 de Linho em sua reserva.
Você pode mover 1, 2 ou 3 Ovelhas diferentes, respectivamente, para a próxima Carta de Pasto. *(Você não pode mover a mesma Ovelha mais de uma vez com esse efeito).* Ovelhas que estejam na Carta de Pasto da Rodada 6 se movem para os Estábulos. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

102 Você tem pelo menos 8 Plantações do mesmo tipo em sua reserva.
Você recebe 1 Ovelha.

103 Você tem pelo menos 3 de Pele, pelo menos 3 de Carne e pelo menos 3 de Lã em sua reserva.
Você recebe 1 Ovelha e 1 Carta de Bônus.

104 Você tem pelo menos 2, 3, 4 ou 5 de Lúpulo em sua reserva.
Você recebe 1 Campo na linha 2, 3, 4 ou 5, respectivamente.

105 Você tem um número de Ovelhas igual ou maior que o número de Campos que você tem.
Você recebe 1 Campo na linha 3.

106 Um espaço de ação está totalmente ocupado por Trabalhadores. *(Não importa se você usou ou não esse espaço de ação).*
Você recebe 2 Ferramentas, 1 de Lúpulo e 1 Carta de Bônus.

107 Você tem pelo menos 1, 2 ou 4 de Pele em sua reserva.
Você recebe 1, 2 ou 3 Ferramentas, respectivamente.

108 Você tem pelo menos 6, 11 ou 16 de Cevada em sua reserva.
Você recebe 1, 2 ou 3 Ferramentas, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

109 Até agora, você jogou um total de pelo menos 3, 7 ou 11 cartas do mesmo baralho.
Você recebe 1, 2 ou 3 Joias, respectivamente.

110 Você tem pelo menos 2, 5 ou 7 de Linho, e pelo menos a mesma quantidade de Cevada e de Centeio. *(Considere aquele que você tiver menos).*
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 1 de Lúpulo e 1 de Argila.
Exemplo: *você tem 6 de Linho, 3 de Cevada e 7 de Centeio em sua reserva. O menor desses valores é 3. Consequentemente, você recebe 1 de Lúpulo e 1 de Argila, mas nenhuma Carta de Bônus.*

111 Você tem pelo menos 3, 4 ou 6 Ferramentas.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 1 de Centeio e 1 de Argila.

112 Você tem exatamente 1 Campo vazio.
Você pode semear imediatamente 1 de Argila da sua reserva nesse Campo, como se Argila fosse uma Plantação. Colha esse Campo na Fase 7, normalmente. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

113 Você tem exatamente 1 Campo vazio.
Você recebe 1 de Lúpulo. Depois, você pode semear um Campo. *(Você pode semear o Lúpulo que acabou de receber ou uma Plantação diferente).*

114 Você tem pelo menos 5, 6, ou 7 Campos.
Você pode escolher entre 1 de Cevada, 1 de Linho, 1 de Lúpulo ou 1 de Centeio. Depois, você pode semear em 0, 1 ou até 2 Campos, respectivamente. *(Você pode semear a Plantação que acabou de receber ou outra diferente).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus

115 Você tem pelo menos 4 Campos e pelo menos 3 Ferramentas.
Você pode escolher entre 3 de Cevada, 3 de Linho, 3 de Lúpulo ou 3 de Centeio.

116 Você tem um número de unidades de Linho em sua reserva igual ou maior que o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.
Você recebe 3 de Centeio e 1 Carta de Bônus.

117 Você tem pelo menos 2, 4, ou 6 de Lúpulo em sua reserva.
Você recebe 1, 2 ou 3 de Cevada, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

118 Um espaço de ação está totalmente ocupado por Trabalhadores. *(Não importa se você usou ou não esse espaço de ação).*
Você recebe 2 de Cevada, 1 de Lúpulo e 1 Carta de Bônus.

119 Você tem pelo menos 6 de Cevada e pelo menos 6 de Centeio em sua reserva.
Você recebe 1 de Linho, 1 de Lúpulo e 1 Carta de Bônus.

120 Você tem pelo menos 3 Campos plantados na linha 5.
Você recebe 1 de Lúpulo, 1 de Lã e 1 Carta de Bônus.

121 **Você só pode jogar esta carta na Fase 4!**
Há apenas 1-3 Trabalhadores restantes na Carta de Pasto que contém sua reserva de Trabalhadores.
Você pode mover cada um dos seus Campos vazios 1 linha para cima. *(Consequentemente, esses campos produzirão mais Mercadorias. Você não pode mover Campos que já estejam na linha do topo).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

122 Você tem exatamente 2 Campos plantados.
Você pode mover cada um desses dois Campos 1 linha para cima. *(Consequentemente, esses campos produzirão mais Mercadorias. Você não pode mover Campos que já estejam na linha do topo).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

123 Você tem pelo menos 1, 3, 4 ou 6 Ferramentas.
Você recebe 0, 1, 2 ou 3 de Leite, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

124 Você tem pelo menos 1, 2 ou 3 de Carne em sua reserva.
Você recebe 1, 2 ou 3 de Leite, respectivamente.

125 Você tem pelo menos 2 de Lã em sua reserva.
Você recebe 1 de Leite e 1 Carta de Bônus.

126 Até agora, você jogou um total de pelo menos 1, 3 ou 4 Cartas de Pasto.
Você recebe 0, 2 ou 3 de Carne, respectivamente, mais 2 de Leite.

127 Você tem pelo menos 3, 4, 5, 6 ou 7 Campos plantados.
Você recebe 0, 1, 2, 3 ou 4 de Lã, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

128 Você tem pelo menos 4 Ferramentas.
Você recebe 1 de Linho e 2 de Pele.

129 Você tem um número combinado total de unidades de Pele e de Lã em sua reserva igual ou maior que o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.
Você recebe 3 de Carne.

130 Você tem pelo menos 1 de Pele e pelo menos 1 de Carne em sua reserva.
Você recebe 1 Carta de **Pasto** (!) e pode escolher entre 1 de Lúpulo ou 1 de Argila.

c) Baralho de Especialista

201 Você tem um número de Ovelhas igual ou maior que o número de Campos que você tem.
Você pode mover até 2 Ovelhas diferentes para a próxima Carta de Pasto. *(Você não pode mover a mesma Ovelha mais de uma vez com esse efeito).* Ovelhas que estejam na Carta de Pasto da Rodada 6 se movem para os Estábulos. Além disso, você recebe 1 de Leite e 1 Carta de Bônus.

202 Um espaço de ação está totalmente ocupado por Trabalhadores. *(Não importa se você usou ou não esse espaço de ação).*
Você recebe 1 de Leite, 1 Ovelha e 1 Carta de Bônus.

203 Você não tem Campos nas linhas 2 e 3. *(Então, você não tem Campos ou seus Campos estão nas linhas 4-5).*
Você recebe 1 Ovelha.

204 Você tem pelo menos 2, 3, 4 ou 5 Ovelhas.
Você recebe 1 Campo na linha 2, 3, 4 ou 5, respectivamente.

205 Você tem 6 ou 7 Campos. *(Você pode jogar esta carta imediatamente mesmo se tiver 8 Campos. Nesse caso, ela não terá nenhum efeito imediato).*
Você recebe 1 Campo na linha 2 ou 5, respectivamente.

206 Você tem pelo menos 2, 3 ou 5 Joias.
Você recebe 1 de Carne. Se você tiver pelo menos 3 Joias, você pode pegar 1 Ferramenta em vez disso. Se você tiver pelo menos 5 Joias, você pode pegar 1 Ovelha em vez disso.

207 Você tem pelo menos 5 Campos e pelo menos 0, 2 ou 4 de Lúpulo em sua reserva.
Você recebe 0, 1 ou 2 Ferramentas, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

208 **Você só pode jogar esta carta na Fase 7!**
O total de Mercadorias que você recebeu dos seus Campos nessa Fase é igual ou maior que 16.
Você recebe 1 Ferramenta e 1 Carta de Bônus.

209 Você tem pelo menos 3, 5 ou 6 Ovelhas na mesma Carta de Pasto. *(Os Estábulos não são considerados uma Carta de Pasto).*
Você recebe 1, 2 ou 3 Joias, respectivamente.

210 Você tem pelo menos 2 de Lúpulo em sua reserva.
Você pode remover todos os Trabalhadores de um espaço de ação à sua escolha, devolvendo-os para a Reserva Geral. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

211 Você tem pelo menos 3 de Argila ou pelo menos 3 de Lúpulo em sua reserva.
Se você tiver pelo menos 3 de Argila, receba 2 de Lúpulo. Se você tiver pelo menos 3 de Lúpulo, receba 2 de Argila. Se você cumprir as duas condições, você deve escolher entre Argila e Lúpulo. De qualquer forma, você recebe 1 Carta de Bônus.

212 Você tem pelo menos 5, 6 ou 7 Ferramentas.
Você recebe um número de unidades de Argila igual à diferença entre 12, 13 ou 14, respectivamente, e o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.

Exemplo: *você tem 7 Ferramentas e o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário é 11. Você recebe 14-11=3 de Argila.*

213 Você tem pelo menos 1 Campo contendo Lúpulo.
Você pode escolher entre 1 de Leite ou 1 de Argila. Além disso, você pode semear um Campo.

214 Você tem exatamente 1 Campo vazio.
Você pode escolher entre 2 de Cevada, 2 de Linho, 2 de Lúpulo ou 2 de Centeio. Depois disso, você pode semear a Plantação escolhida em um Campo. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

215 Você tem pelo menos 3, 4, 5 ou 6 cartas em sua mão que não sejam Cartas de Portão *(ou seja, cartas de Pasto, de Bônus e/ou de Ponto)*.
Você recebe 1, 2, 3 ou 4 Plantações de tipos diferentes, respectivamente. *(Você pode escolher livremente os tipos, mas cada tipo só pode ser escolhido uma vez).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

216 O total combinado das Ferramentas e Joias que você tem é igual ou maior que 7.
Você recebe uma quantidade de Centeio igual ao número de Campos plantados que você tiver.

217 Você tem pelo menos 3 Joias.
Você recebe um número de unidades de Cevada igual ao número de Ovelhas que você tiver em uma única Carta de Pasto. *(Se tiver mais de uma Carta de Pasto com Ovelhas, você deve escolher uma dessas cartas).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

218 Você tem um número de unidades de Centeio em sua reserva igual ou maior que o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.
Você recebe 2 de Cevada, 1 de Lúpulo e 1 Carta de Bônus.

219 Você tem pelo menos 5 de Leite em sua reserva.
Você recebe um número de unidades de Linho igual à diferença entre 13 e o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.

Exemplo: *você tem 6 de Leite em sua reserva e o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário é 9. Você recebe 13-9=4 de Linho.*

220 Você tem pelo menos 3, 4 ou 6 Campos plantados.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 1 de Lúpulo e 1 de Carne.

221 Você tem pelo menos 2 Campos plantados e pelo menos 3 Ferramentas.
Você pode colher até 2 Campos imediatamente *(mesmo fora da Fase 7)*. Mova cada Campo colhido 1 linha para baixo, normalmente *(a menos que ele já esteja na linha do fundo)*. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

222 **Você só pode jogar esta carta na Fase 4!**
Você não tem Campos plantados imediatamente antes da sua última ação nessa Fase. *(Então, você não tem nenhum Campo, ou todos os seus Campos estão vazios. Sua última ação é quando você gasta seu último Trabalhador).*
Você pode mover cada um de até 3 Campos 1 linha para cima. (*Consequentemente, esses Campos produzirão mais Mercadorias. Você não pode mover Campos que já estejam na linha do topo).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

223 Você tem pelo menos 1, 2 ou 3 Ovelhas, e pelo menos o mesmo número de Joias. *(Considere o que você tiver menos dos dois).*
Você recebe 1, 2 ou 3 de Leite, respectivamente.

Exemplo: *se você tiver 4 Ovelhas e 2 Joias, você recebe 2 de Leite.*

224 Você tem pelo menos 1, 2 ou 3 Produtos de Origem Animal de cada tipo. *(Considere o Produto de Origem Animal que você tiver menos).*
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 3 de Leite

Exemplo: você tem 2 de Pele, 3 de Carne, 6 de Leite e 2 de Lã em sua reserva. O menor desses valores é 2. Consequentemente, você recebe 1 Carta de Bônus e 3 de Leite.

225 Há pelo menos 1 Ovelha em cada uma de pelo menos 2 Cartas de Pasto e nos Estábulos.
Você recebe 1 de Carne, 1 de Leite, 1 de Lã e 1 Carta de Bônus.

226 Você tem pelo menos 3 Ovelhas e pelo menos 3 Joias.
Você recebe 1 de Linho, 1 de Pele, 1 de Leite e 1 de Lã.

227 Você tem pelo menos 3, 5 ou 6 cartas em sua mão que não sejam Cartas de Portão *(ou seja, cartas de Pasto, de Bônus e/ou de Ponto).*
Você recebe 0, 1 ou 2 de Lã, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

228 O total combinado dos seus Campos que contêm Cevada e dos seus Campos que contêm Centeio é igual ou maior que 4.
Você recebe 2 de Pele e 1 Carta de Bônus.

229 Você tem exatamente 1 Campo vazio.
Você pode semear imediatamente 1 de Carne da sua reserva nesse Campo, como se Carne fosse uma Plantação. Colha esse Campo na Fase 7, normalmente.

230 Você tem pelo menos 1, 2, 3 ou 4 Ovelhas.
Você recebe 0, 1, 2 ou 3 de Lúpulo, respectivamente, mais 1 **Carta de Pasto** (!).

d) Baralho de Mestre

301 Há pelo menos 1 Ovelha na Carta de Pasto que será removida a seguir do seu Tabuleiro de Estábulo. *(Em outras palavras, na próxima Fase 2, uma das suas Ovelhas vai morrer de causas naturais. Você pode jogar esta carta na Fase 2, imediatamente antes de remover uma Carta de Pasto do seu Tabuleiro de Estábulo).*
Você pode mover até 3 Ovelhas diferentes para a próxima Carta de Pasto. *(Assim você pode salvar Ovelhas que estejam prestes a morrer de causas naturais. Você não pode mover a mesma Ovelha mais de uma vez com esse efeito).* Ovelhas que estejam na Carta de Pasto da Rodada 6 se movem para os Estábulos. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

302 **Você só pode jogar esta carta na Fase 4!**
Há apenas 1-2 Trabalhadores restantes na Carta de Pasto que contém sua reserva de Trabalhadores.
Você pode remover a linha superior de Trabalhadores de cada um dos espaços de ação "Mercado de Ovelhas", "Criação de Ovelhas" e "Mercado Semanal", devolvendo os Trabalhadores para a Reserva Geral. Se fizer isso, você deve remover os Trabalhadores de todos os três espaços de ação. *(Você não pode escolher os espaços de ação).*

303 **Você só pode jogar esta carta na Fase 1!**
Pelo menos 6, 7, 8, 9 ou 10 Trabalhadores acabam de ser removidos de um único Quadrante. *(Se isso se aplicar a mais de um Quadrante, considere o Quadrante com mais Trabalhadores removidos).*
Você recebe 0, 1, 2, 3 ou 5 de Centeio, respectivamente, mais 1 Ovelha.

304 Você tem pelo menos 3, 7 ou 10 Ferramentas.
Você recebe 0, 1 ou 2 Ovelhas, respectivamente, mais 1 Campo na linha 2.

305 **Você só pode jogar esta carta na Fase 9!**
Nessa Fase, você avançou um único Edifício de Produção um total de pelo menos 3, 4 ou 5 espaços para a direita. *(Se isso se aplicar a mais de um Edifício de Produção, considere aquele que você avançou mais para a direita nessa Fase. Não importa se a peça do Centro Comunitário foi ou não movida no processo).*
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 1 Campo na linha 5.

306 Você tem mais Joias do que Campos ou mais Ovelhas do que Campos. *(Considere as Joias e as Ovelhas separadamente).*
Você recebe 1 Campo na linha 2. Depois, você pode semear um Campo. *(Você pode semear o novo Campo ou um diferente).*

307 Você tem pelo menos 1, 3 ou 6 Joias.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 2 de Argila e 1 Ferramenta.

308 Até agora, você jogou um total de pelo menos 1, 3, 7 ou 12 cartas.
Você recebe 1, 2, 3 ou 4 Ferramentas, respectivamente.

309 Você acabou de usar um espaço de ação de modo que, agora, há pelo menos 9, 11 ou 13 Trabalhadores no seu Quadrante.
Você recebe 1, 2 ou 3 de Cevada, respectivamente, mais 1 Ferramenta.

310 Você acabou de obter pelo menos 2, 3 ou 4 Ferramentas ao mesmo tempo *(por ex., trocando Trabalhadores por Ferramentas na Fase 4)*.
Você recebe 1, 2 ou 3 de Lúpulo, respectivamente, mais 1 Ferramenta.

311 Você tem pelo menos 7, 14 ou 21 Plantações do mesmo tipo em sua reserva.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 1 Joia.

312 **Você só pode jogar esta carta na Fase 4!**
Você tem 6, 7, ou 8 Campos.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente. Além disso, você pode avançar um Edifício de Produção 1 espaço para a direita *(mesmo fora da Fase 9)*, sem pagar o custo normal. *(Isso pode fazer com que a peça do Centro Comunitário se mova, mas você não recebe nenhum Trabalhador adicional retroativamente).*

313 **Você só pode jogar esta carta na Fase 4!**
Há apenas 1 Trabalhador restante na Carta de Pasto que contém sua reserva de Trabalhadores.
Você pode alocar esse Trabalhador na segunda linha de um espaço de ação à sua escolha, se esta estiver vazia, e usar o espaço de ação imediatamente. Não importa se a primeira linha desse espaço de ação contém ou não um Trabalhador. A segunda linha é considerada ocupada, mesmo se tiver apenas um Trabalhador. *(Não adicione um Trabalhador da Reserva Geral. O Trabalhador na segunda linha é considerado um Trabalhador, não dois. A segunda linha vai conter apenas um Trabalhador até ser desocupada. Se a primeira linha ainda estiver vazia, qualquer jogador pode usá-la mesmo se a segunda linha tiver um Trabalhador).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

314 Há pelo menos 2 espaços de ação com exatamente 3 Trabalhadores em cada *(ou seja, as duas linhas inferiores estão completamente ocupadas)*.
Você pode remover todos os Trabalhadores de um desses espaços de ação *(desocupando-o)* e alocá-los na terceira linha de outro espaço de ação com exatamente 3 Trabalhadores *(ocupando-o completamente)*, sem usar nenhum desses espaços de ação. Se você remover Trabalhadores, você deve movê-los como descrito. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

315 **Você só pode jogar esta carta na Fase 4!**
Você tem pelo menos 4 Joias.
Você pode remover todos os Trabalhadores da linha superior contendo Trabalhadores de um espaço de ação à sua escolha. Se fizer isso, adicione esses Trabalhadores à sua reserva de Trabalhadores para esta Rodada. *(Consequentemente, você terá mais Trabalhadores disponíveis nesta Rodada. Você pode jogar esta carta mesmo depois de ter alocado seu último Trabalhador, retornando assim a esta Fase 4, mesmo se todos os outros jogadores já estiverem sem Trabalhadores).*

316 Jogue esta carta na Rodada 1, Rodada 2 ou em uma Rodada posterior.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente. Além disso, você pode mover cada um de até 3 Pedregulhos diferentes 1 espaço para a direita *(mesmo fora da Fase 9)*, sem usar Ferramentas. *(Você não pode mover o mesmo Pedregulho mais de uma vez usando este efeito).*

317 Você tem pelo menos 1 Campo plantado.
Você recebe uma quantidade de Argila igual ao número de Campos vazios que você tiver.

318 Um dos seus Edifícios de Produção está a pelo menos 3, 4 ou 5 espaços à frente de outro dos seus Edifícios de Produção. *(Se isso se aplicar a mais de um Edifício de Produção, considere aqueles com a maior distância entre eles).*
Você recebe 3, 4 ou 5 de Argila, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

319 Você tem pelo menos 1, 3 ou 6 de Lúpulo em sua reserva.
Você recebe 1, 2 ou 3 de Argila, respectivamente, mais 1 de Centeio e 1 Carta de Bônus.

320 Você tem pelo menos 2, 4, 6 ou 7 Ferramentas.
Você recebe 0, 1, 2 ou 3 de Cevada, respectivamente, mais 2 de Linho e 1 Carta de Bônus.

321 Você tem um número de unidades de Cevada em sua reserva igual à diferença entre 10 e o número de Joias que você tem. *(Se tiver 10 Joias, você pode jogar esta carta mesmo se não tiver Cevada em sua reserva).*
Você recebe 2 de Linho, 1 de Lúpulo e 1 Carta de Bônus.

322 Você acabou de usar o espaço de ação “Agricultura”, “Fertilização”, "Cultivo" ou "Fim de Semana Movimentado".
Você pode escolher entre 1 de Cevada, 1 de Linho, 1 de Lúpulo ou 1 de Centeio. Depois disso, você pode semear a Plantação escolhida em um Campo *(além das ações de semear do espaço de ação)*. Você recebe a Plantação mesmo se não puder ou não quiser semeá-la.

323 Você tem exatamente 1 Campo vazio.
Você pode mover esse Campo para a linha 4 *(não importa a linha em que ele estava antes)*. Depois disso, você pode semear esse Campo. *(Você pode semear mesmo se não mover o Campo, ou você pode mover o Campo sem semear).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

324 O número mostrado na janela do seu Centro Comunitário é maior que a soma da Rodada atual e 5, 6 ou 7.
Você recebe 1, 2 ou 3 de Leite, respectivamente.

325 Você tem pelo menos 0, 10, 16 ou 23 Plantações em sua reserva. *(Os tipos não importam. Todas essas Plantações podem ser do mesmo tipo).*
Você recebe 0, 1, 2 ou 3 de Leite, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

326 Você tem pelo menos 1 Ovelha na Carta de Pasto da Rodada 4, em uma Carta de Pasto posterior, ou nos Estábulos.
Você recebe 1, 2 ou 3 de Lã, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

327 Você tem pelo menos 2, 3 ou 7 Ovelhas.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais um número de Peles igual ao número de Cartas de Pasto no seu Tabuleiro de Estábulo sem nenhuma Ovelha *(incluindo as Cartas de Pasto das Rodadas 2 e 3, que normalmente nunca contêm Ovelhas)*.

328 Você só pode jogar esta carta ao usar o espaço de ação "Abatedouro".
Você pode pagar 1 Joia no lugar das Ovelhas requeridas pelo espaço de ação "Abatedouro" *(mesmo se você não tiver nenhuma Ovelha para realizar a ação)*. Além disso, você recebe 2 de Pele adicionais e 1 Carta de Bônus.

329 Há *(pelo menos)* 1, 3 ou 6 Trabalhadores no espaço de ação "Viveiro". *(Você não precisa ter alocado nenhum desses Trabalhadores).*
Você recebe 0, 2 ou 7 de Carne, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

Exemplo: *as duas filas inferiores contêm 1 Trabalhador cada (porque alguém jogou a carta 313 antes). Consequentemente, você não recebe Carne, mas recebe 1 Carta de Bônus.*

330 **Você só pode jogar esta carta na Fase 4!**
Você obteve um total de pelo menos 1, 3 ou 5 Ferramentas nesta Fase *(por ex., trocando Trabalhadores por Ferramentas).*
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de **Portão** (!), respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

2 Cartas de Pasto



Há quatro desses baralhos, com 35 cartas cada, e apenas um deles está presente em uma partida em particular. Os baralhos são numerados e se concentram em um elemento específico do jogo: Lúpulo *(401-435)*, Ovelhas *(501-535)*, Campos *(601-635)* e Joias *(701-735)*. As Cartas de Pasto têm três objetivos: no seu Tabuleiro de Estábulo, elas abrigam suas Ovelhas. A cada Rodada, uma delas é removida do seu Tabuleiro de Estábulo para conter sua reserva de Trabalhadores. Mais tarde, você as coloca em sua mão. Em contraste com as Cartas de Portão, cerca de duas em cada três Cartas de Pasto requerem que você pague alguma coisa para jogá-las.

a) Baralho do Lúpulo

401 Pague 1 de Cevada ou 1 de Centeio, à sua escolha.
Você pode mover até 2 Ovelhas diferentes para a próxima Carta de Pasto. *(Você não pode mover a mesma Ovelha mais de uma vez com esse efeito).* Ovelhas que estejam na Carta de Pasto da Rodada 6 se movem para os Estábulos. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

402 Você não tem Campos nas linhas 2, 3 e 4. *(Então, você não tem nenhum Campo, ou todos os seus Campos estão na linha 5).*
Você recebe 1 de Leite e 1 Ovelha.

403 Até agora, você jogou um total de pelo menos 5 Cartas de Portão.
Você recebe 1 Ovelha.

404 Pague um número de unidades de Centeio igual à diferença entre 8 e o número de Campos que você tiver. *(Se tiver 8 Campos, você pode jogar esta carta de graça).*
Você recebe 1 Ovelha e 1 Carta de Bônus.

405 Pague 1 de Cevada, 1 de Linho, 1 de Lúpulo e 1 de Centeio.
Você recebe 1 de Leite, 2 de Lã, 1 Ovelha e 1 Carta de Bônus.

406 Pague 4 de Lúpulo.
Você recebe 2 de Lúpulo *(de volta)*, 1 Ovelha e 1 Carta de Bônus.

407 Você tem pelo menos 7 Campos.
Você recebe 1 Campo na linha 3 e 1 Carta de Bônus.

408 Pague 1 Ovelha.
Você recebe 1 Campo na linha 5 e 1 Carta de Bônus.

409 Pague 2 de Argila e remova 1 Campo da linha 5.
Você recebe até 3 Campos na linha 2.

410 Pague 1 Joia.
Você recebe até 2 Campos na linha 2.

411 Pague 4 de Lúpulo.
Você recebe até 2 Campos na linha 3.

412 Pague 3, 5 ou 7 de Lúpulo, à sua escolha.
Você recebe 0, 3 ou 6 de Lúpulo *(de volta)*, respectivamente, mais 1 Campo na linha 4 e 1 Carta de Bônus.

413 Pague 1, 2 ou 3 Ovelhas, à sua escolha.
Você recebe 1, 2 ou 3 Ferramentas, respectivamente. Além disso, você recebe 1, 2 ou 3 Cartas de Bônus, respectivamente.

414 Descarte quaisquer 2 cartas da sua mão e remova-as de jogo.
Você recebe 1 Ferramenta e 1 Carta de Bônus.

415 Pague 7 Ferramentas.
Você recebe 3 Ferramentas *(de volta)* e 2 Joias.

416 Você tem pelo menos 11 Ovelhas ou 8 Campos.
Você recebe 1 Joia.

417 Você tem um número de unidades de Lã em sua reserva igual ou maior que o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.
Você recebe 1 Joia.

418 Pague 5, 6 ou 8 de Lúpulo, à sua escolha.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 2 Joias.

419 **Você não pode jogar esta carta na Fase 4!**
Pague 1 Joia.
Você pode usar imediatamente um espaço de ação que contenha no máximo 1 Trabalhador, alocando 1 ou 2 Trabalhadores da Reserva Geral no espaço de ação *(dependendo se a primeira linha está vazia ou contém 1 Trabalhador, respectivamente).*

420 Pague 2 Ferramentas.
Você recebe 2 de Argila e 2 Cartas de Bônus.

421 Remova 1 Campo.
Você recebe 5 de Argila.

422 Você tem pelo menos 1, 2, ou 3 Campos contendo Lúpulo.
Você recebe 0, 2 ou 4 de Cevada, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

423 Você tem pelo menos 5 de Carne e pelo menos 3 de Lã em sua reserva.
Você recebe 3 de Linho e 1 Carta de Bônus.

424 Pague 3 de Lúpulo.
Você recebe 5 de Centeio e 1 Carta de Bônus.

425 Pague 8 de Lúpulo.
Você recebe 3 de Lúpulo *(de volta)*, 3 de Cevada e 2 Carta de Bônus.

426 **Você só pode jogar esta carta na Fase 7!**
Você tem pelo menos 6 Ferramentas.
Você pode dobrar a produção de um Campo que você esteja prestes a colher. *(Em outras palavras, pegue um Indicador de Mercadoria idêntico da Reserva Geral e coloque-o no mesmo Espaço de Reserva que a Mercadoria colhida).*

427 **Você não pode jogar esta carta na Fase 7!**
Pague 0, 1 ou 3 de Leite, à sua escolha.
Você pode semear em 1, até 2 ou até 3 Campos, respectivamente.

428 Você tem um total combinado de Campos e Joias igual ou maior que o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.
Você recebe 1 de Pele, 1 de Leite, 1 de Lã e 1 Carta de Bônus.

429 Você tem um número de Ovelhas igual ou maior que o número de Campos que você tem.
Você recebe 2 de Pele e 1 de Lã.

430 Pague 1 Ferramenta.
Você recebe 2 de Leite e 1 Carta de Bônus.

431 Pague 1, 3 ou 5 de Leite, à sua escolha.
Você recebe 1, 3 ou 5 de Pele, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

432 Pague 1, 2, 3 ou 4 de Lúpulo, à sua escolha.
Você recebe 0, 1, 2 ou 3 Mercadorias do mesmo tipo, respectivamente. Você pode escolher apenas entre Peles e Lã. *(Você deve escolher um único tipo).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

433 Pague 1 Joia.
Você recebe 2 de Carne, 2 de Leite, e 1 Carta de Bônus.

434 Remova 2 Campos.
Você recebe 6 de Carne.

435 Pague 1, 3 ou 6 de Cevada, à sua escolha.
Você recebe 1, 2 ou 3 Cartas de **Portão** (!), respectivamente.

b) Baralho das Ovelhas

501 Você tem pelo menos 5, 7 ou 10 de Lã em sua reserva.
Você recebe 0, 1 ou 2 de Pele, respectivamente, mais 1 Ovelha.

502 Você tem pelo menos 4, 5, 6 ou 8 Joias.
Você recebe 0, 1, 2 ou 3 de Centeio, respectivamente, mais 1 Ovelha.

503 Você tem pelo menos 3, 5 ou 7 Campos, e pelo menos o mesmo número de Joias. *(Considere o que você tiver menos).*
Você recebe 0, 1 ou 2 Ovelhas, respectivamente, mais 2 de Carne.

Exemplo: *você tem 6 Campos e 4 Joias. Consequentemente, você recebe 2 de Carne, mas nenhuma Ovelha.*

504 Remova 1 Campo.
Você recebe 1 de Pele e 1 Ovelha.

505 Pague 1 Joia.
Você recebe 1 Ovelha e 1 Carta de Bônus.

506 Pague um número de unidades de Argila igual à diferença entre 8 e o número de Campos que você tiver. *(Se tiver 8 Campos, você pode jogar esta carta de graça).*
Você recebe 1 de Leite, 1 Ovelha e 1 Carta de Bônus.

507 Pague um número de unidades de Centeio igual à diferença entre 10 e o número de Joias que você tiver. *(Se tiver 10 Joias, você pode jogar esta carta de graça).*
Você recebe 2 Ovelhas e 1 Carta de Bônus.

508 Pague um número de unidades de Linho igual ao número total de Ovelhas em todas as Cartas de Pasto do seu Tabuleiro de Estábulo. *(Ovelhas nos Estábulos não contam. Se não tiver Ovelhas nas Cartas de Pasto, você pode jogar esta carta de graça).*
Você recebe 1 Ovelha.

509 Você tem no máximo 4 Campos, 2 Campos, 1 Campo ou nenhum Campo.
Você recebe 1 Campo na linha 2, 3, 4 ou 5, respectivamente. Além disso, você recebe 0, 1, 2 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente.

510 Pague 2 de Lúpulo.
Você recebe 1 Campo na linha 4 e 1 Carta de Bônus.

511 Pague 4 de Cevada, 4 de Linho, 4 de Lúpulo ou 4 de Centeio, à sua escolha.
Você recebe 1 Campo na linha 2 e 2 Cartas de Bônus.

512 Remova 1 Campo da linha 5.
Você recebe até 2 Campos na linha 3.

513 Pague 1 Joia.
Você recebe 1 Campo na linha 5 e 1 Carta de Bônus.

514 Pague 2 Mercadorias do mesmo tipo, à sua escolha.
Você recebe 1 Ferramenta e 1 Campo na linha 2.

515 Pague um número de unidades de Cevada igual à diferença entre 8 e o número de Campos que você tiver. *(Se tiver 8 Campos, você pode jogar esta carta de graça).*
Você recebe 2 Ferramentas e 1 Carta de Bônus.

516 Remova uma Mercadoria plantada de um Campo e devolva-a para a Reserva Geral. *(Mantenha o Campo.)*
Você recebe 2 Ferramentas e 1 Carta de Bônus.

517 Pague 3 Ovelhas.
Você recebe 2 Ferramentas, 2 Joias e 2 Cartas de Bônus.

518 Remova 1, 2 ou 4 Campos, à sua escolha.
Você recebe 1, 2 ou 3 Joias, respectivamente.

519 Pague um número de unidades de Argila igual ao número de Campos que você tiver. *(Se não tiver Campos, você pode jogar esta carta de graça).*
Você recebe 2 Joias.

520 Pague 3 de Lúpulo.
Você recebe 1 Joia e 1 Carta de Bônus.

521 Pague 1, 2 ou 3 de Lúpulo, à sua escolha.
Você recebe 1, 3 ou 5 de Argila, respectivamente.

522 Pague 1 Ferramenta.
Você pode semear imediatamente 1 de Argila da sua reserva em um Campo, como se Argila fosse uma Plantação. Colha esse Campo na Fase 7, normalmente.

523 Você tem pelo menos 4 Ferramentas e pelo menos 5 Campos.
Você pode escolher entre 4 de Cevada, 4 de Linho, 4 de Lúpulo ou 4 de Centeio.

524 Você tem pelo menos 1, 2, ou 3 Campos contendo Lúpulo.
Você recebe 2, 3 ou 4 de Cevada, respectivamente. Além disso, você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente.

525 Você tem um total combinado de Campos e Ferramentas igual ou maior que 9, 10, 11 ou 12.
Você recebe 2, 3, 4 ou 5 de Linho, respectivamente.

526 **Você não pode jogar esta carta na Fase 7!**
Pague 2 de Leite.
Você pode semear até três Campos.

527 Você tem um número de unidades de Leite em sua reserva igual ou maior que o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.
Você recebe 1 de Centeio, 1 de Pele, 1 de Carne e 1 Carta de Bônus.

528 Você tem pelo menos 4, 5 ou 7 Campos plantados.
Você recebe 1, 2 ou 3 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 1 de Lã.

529 Você tem pelo menos 10 Plantações do mesmo tipo em sua reserva.
Você recebe 2 de Carne e 1 Carta de Bônus.

530 Pague 1 de Lúpulo.
Você recebe 3 de Leite.

531 Mova 2 Ovelhas diferentes para a Carta de Pasto anterior. *(Assim, as Ovelhas podem acabar na Carta de Pasto da Rodada 3.)* Se uma Ovelha estiver na Carta de Pasto da Rodada atual, devolva-a para a Reserva Geral. Se uma Ovelha estiver nos Estábulos, mova-a para a Carta de Pasto da Rodada 6. *(Se você jogar esta carta na Rodada 6, simplesmente devolva 2 Ovelhas para a Reserva Geral. Você não pode jogar esta carta se tiver menos de 2 Ovelhas).*
Você recebe 1 Carta de Bônus e pode escolher entre 4 de Lã ou 1 Joia.

532 Pague 2 Ovelhas.
Você recebe 3 de Pele, 6 de Carne e 1 Carta de Bônus.

533 Page 1 Ovelha.
Você recebe 4 de Pele e 1 Carta de Bônus.

534 Pague 1 Joia.
Você pode escolher entre 5 Peles, 5 de Carne, 5 de Leite ou 5 de Lã.

535 Pague 1, 2 ou 4 de Argila, à sua escolha.
Você recebe 1, 2 ou 3 Cartas de **Ponto** (!), respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

---

c) Baralho dos Campos

601 Você tem pelo menos 6 Campos.
Você recebe 1 Ovelha.

602 Você tem pelo menos 2 de Lã em sua reserva e pelo menos 4 Ferramentas.
Você recebe 1 Ovelha.

603 Remova 1 Campo da linha 5.
Você recebe 2 Ovelhas.

604 Pague um número de unidades de Linho igual à diferença entre 8 e o número de Campos que você tiver. *(Se tiver 8 Campos, você pode jogar esta carta de graça).*
Você recebe 2 Ovelhas.

605 **Você não pode jogar esta carta na Fase 8!**
Pague 3 de Leite.
Você recebe 1 Ovelha e 1 Carta de Bônus.

606 Você tem pelo menos 3 Campos contendo o mesmo tipo de Plantação.
Você recebe 1 Campo na linha 3 e 1 Carta de Bônus.

607 Você tem pelo menos 6 Ferramentas e pelo menos 4 Joias.
Você recebe 2 Campos em linhas cuja soma seja igual ao número de Joias que você tem. Se você tiver 4 ou 5 Joias, você pode escolher pegar apenas 1 Campo e colocá-lo na linha correspondente. *(Se você tiver 6 ou mais Joias, você deve pegar exatamente 2 Campos ou abrir mão do efeito).*

Exemplo: *você tem 6 Joias. Você pode colocar os dois Campos na linha 3, ou um Campo na linha 2 e outro na linha 4.*

608 Você tem pelo menos 1, 2, 5 ou 7 de Carne em sua reserva.
Você recebe 0, 1, 2 ou 3 de Lã, respectivamente, mais 1 Campo na linha 4.

609 Você tem um total combinado de Ovelhas e Joias igual ou maior que o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.
Você recebe 1 Ferramenta e 1 Campo na linha 5.

610 Pague 3 de Lúpulo.
Você recebe 1 Campo na linha 5 e 1 Carta de Bônus.

611 Pague 1, 3 ou 5 de Lúpulo, à sua escolha.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 1 Campo na linha 4.

612 Pague 2 de Linho.
Você recebe 1 Campo na linha 3 e 1 Carta de Bônus.

613 Pague 2 Ferramentas.
Você recebe 1 Campo na linha 4 e 1 Carta de Bônus.

614 Pague 2 Ovelhas.
Você recebe 2 Campos na linha 4 e 1 Carta de Bônus.

615 Você tem pelo menos 5, 6, 7 ou 8 Joias.
Você recebe 2 Ferramentas. Se você tiver pelo menos 6 Joias, você pode, em vez disso, colocar até 2 Campos na linha 2. Se você tiver pelo menos 7 Joias, você pode, em vez disso, colocar até 2 Campos na linha 5. Se você tiver pelo menos 8 Joias, você pode pegar 3 Ovelhas em vez disso.

616 Você tem pelo menos 1, 2, 5 ou 7 de Pele em sua reserva.
Você recebe 1, 2, 3 ou 4 de Carne, respectivamente, mais 1 Ferramenta.

617 Pague 1 Joia.
Você recebe 3 de Pele, 1 Ferramenta e 1 Carta de Bônus.

618 Pague 1 Ovelha.
Você recebe 2 de Leite, 2 Ferramentas e 1 Carta de Bônus.

619 Você tem pelo menos 4, 9 ou 16 de Lã em sua reserva.
Você recebe 1, 2 ou 3 Joias, respectivamente.

620 Pague 3, 8 ou 13 de Leite, à sua escolha.
Você recebe 0, 6 ou 12 de Leite *(de volta)*, respectivamente, mais 1 Joia e 1 Carta de Bônus.

621 Pague 1, 5 ou 10 de Lúpulo, à sua escolha.
Você recebe 1, 2 ou 3 Joias, respectivamente.

622 Pague 4 de Lúpulo.
Você recebe 7 de Argila.

623 Remova 2 Campos.
Você recebe 5 de Argila.

624 Você tem um total combinado de Ovelhas e Campos igual ou maior que o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.
Você recebe 2 de Linho e 1 Carta de Bônus.

625 Você tem mais Joias que Campos.
Você recebe 1 de Cevada, 1 de Lúpulo, 1 de Centeio e 1 Carta de Bônus.

626 Remova 1 Campo.
Você recebe 3 de Cevada, 1 de Lúpulo e 3 de Centeio.

627 Você tem pelo menos 7 Ferramentas.
Você pode semear até 2 Plantações do mesmo tipo em um único Campo. Consequentemente, na Fase 7 você irá colher 2 Plantações desse Campo.

628 Seus Campos contêm todos os quatro tipos de Plantação.
Você pode colher até 3 Campos imediatamente *(mesmo fora da Fase 7)*. Mova cada Campo colhido 1 linha para baixo, normalmente *(a menos que ele já esteja na linha do fundo)*. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

629 Você tem pelo menos 3, 5, 6 ou 7 Ovelhas, e pelo menos o mesmo número de Joias. *(Considere o que você tiver menos).*
Você recebe 1, 2, 3 ou 4 de Pele, respectivamente. Além disso, você recebe 1, 2, 3 ou 4 de Carne, respectivamente.

Exemplo: *você tem 6 Ovelhas e 4 Joias. Consequentemente, você recebe 1 de Pele e 1 de Carne.*

630 Você tem pelo menos 6 Campos plantados.
Você recebe 1 de Pele, 1 de Carne, 1 de Lã e 1 Carta de Bônus.

631 Pague 2 Ferramentas.
Se você tiver menos Peles em sua reserva que Ferramentas, você recebe um número de Peles da Reserva Geral até ter o mesmo número de Peles e Ferramentas. *(Se tiver o mesmo número ou mais Peles, você não recebe nada, mas também não perde nada).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

632 Remova 2 Campos.
Você recebe um número de unidades de Carne igual à diferença entre 14 e o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário. Além disso, você recebe 2 Cartas de Bônus.

Exemplo: *o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário é 11. Você recebe 14-11=3 de Carne e 2 Cartas de Bônus.*

633 Pague 1 Ovelha.
Você recebe 2 de Pele, 2 de Carne e 2 de Lã.

634 Descarte quaisquer 2 cartas da sua mão e remova-as de jogo.
Você recebe 1 de Lã e 2 Cartas de Bônus.

635 Descarte 2 Cartas de Ponto da sua mão e remova-as de jogo.
Você recebe 1 Carta de **Portão** (!) e 2 Cartas de Bônus.

---

d) Baralho das Joias

701 Você tem pelo menos 11 de Cevada em sua reserva.
Você recebe 1 Ovelha.

702 **Você só pode jogar esta carta na Fase 4!**
Você acabou de trocar pelo menos 3 Trabalhadores por Ferramentas em um único turno.
Você recebe 1 Ovelha.

703 Um espaço de ação está totalmente ocupado por Trabalhadores. *(Não importa se você usou ou não esse espaço de ação).*
Você recebe 1 Ovelha e 1 Campo na linha 2.

704 Você tem pelo menos 4 Ovelhas e no máximo 7, 5, 4 ou 3 Campos.
Você recebe 1 Campo na linha 2, 3, 4 ou 5, respectivamente.

705 Você tem pelo menos 4 Ovelhas e no máximo 7 Ferramentas, 4 Ferramentas ou 1 Ferramenta.
Você recebe 1, 2 ou 3 Ferramentas, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

706 **Você só pode jogar esta carta na Fase 7!**
Você acabou de conseguir um total de pelo menos 11 Plantações do mesmo tipo dos Campos. *(Não importa se você colheu ou não mais alguma coisa).*
Você recebe 1 Ferramenta e 1 Joia.

707 Você tem pelo menos 2, 6 ou 10 Ferramentas.
Você recebe 0, 1 ou 2 Joias, respectivamente, mais 1 de Pele e 1 Carta de Bônus.

708 Você tem um total combinado de Ferramentas e Campos igual ou maior que 12.
Você recebe 1 Joia.

709 Um dos seus Edifícios de Produção está pelo menos 4 espaços à frente de outro dos seus Edifícios de Produção. *(Não importa se isso se aplica a mais de um Edifício de Produção).*
Você recebe 1 Joia. *(Mesmo se isso se aplicar a mais de um Edifício de Produção, você só recebe 1 Joia).*

710 Você tem um total combinado de Ferramentas e Ovelhas igual ou maior que 8, 11 ou 16.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 2 de Cevada, 1 de Lúpulo e 2 de Argila.

711 Você tem um total combinado de Ferramentas e Joias igual ou maior que o número mostrado na janela do seu Centro Comunitário.
Você recebe 3 de Centeio e 1 Carta de Bônus.

712 Você tem pelo menos 3, 5 ou 7 Joias ou pelo menos 6, 8 ou 10 Ferramentas. *(Se atender às duas condições, considere qual delas é mais benéfica para você).*
Você recebe 2, 3 ou 4 de Linho, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

713 Você acabou de jogar outra carta imediatamente após adicioná-la à sua mão. *(Jogue esta carta junto com aquela outra carta, mas realize os efeitos da outra carta antes dos efeitos desta).*
Você recebe 1 de Leite, 1 Carta de Bônus e pode escolher entre 1 de Cevada, 1 de Linho, 1 de Lúpulo ou 1 de Centeio.

714 Você tem pelo menos 1, 2, ou 3 Campos contendo Linho.
Você recebe 1, 3 ou 4 de Lã, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

715 Você tem mais Ovelhas que Campos.
Você recebe 2 de Carne e 1 Carta de Bônus.

716 Pague 1, 2, 4 ou 5 Joias, à sua escolha.
Você recebe 1, 2, 3 ou 4 Ovelhas, respectivamente, mais 1 Carta de Bônus.

717 Pague 2, 3 ou 5 de Lúpulo, à sua escolha.
Você recebe 0, 1 ou 2 Cartas de Bônus, respectivamente, mais 1 Ovelha.

718 Pague 3 de Pele ou 4 de Lúpulo, à sua escolha.
Você recebe até 2 Campos na linha 3 e 1 Carta de Bônus.

719 Pague 2, 7 ou 9 Joias, à sua escolha.
Você recebe 0, 6 ou 9 Joias *(de volta)*, respectivamente, mais até 2 Campos na linha 3 e 1 Carta de Bônus.

720 Pague 1 Ovelha.
Você recebe 2 de Argila, 2 Ferramentas, e 1 Carta de Bônus.

721 Pague 1 Joia.
Você recebe 3 Ferramentas, 1 Carta de Bônus e pode escolher entre 1 de Cevada, 1 de Linho, 1 de Lúpulo ou 1 de Centeio.

722 Pague 3 de Lúpulo.
Você recebe 1 Ferramenta, 1 Joia e 1 Carta de Bônus.

723 Pague 7 de Linho, ou 5 de Linho e 1 de Pele, ou 3 de Linho e 2 de Pele, ou 1 de Linho e 3 de Pele, ou 4 de Pele, à sua escolha.
Você recebe 2 Joias e 1 Carta de Bônus.

724 **Você não pode jogar esta carta na Fase 7!**
Pague um número de unidades de Cevada igual ao número de Campos vazios que você tem. *(Se não tiver nenhum Campo ou se todos os seus Campos estiverem plantados, você pode jogar esta carta de graça).*
Você recebe 1 Joia.

725 Pague 1 Ferramenta.
Você pode remover a linha superior com Trabalhadores de cada um dos espaços de ação "Venda de Terras" e "Prefeitura", devolvendo os Trabalhadores para a Reserva Geral. Se fizer isso, você deve remover os Trabalhadores dos dois espaços de ação. *(Você não pode escolher os espaços de ação).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

726 **Você não pode jogar esta carta na Fase 4!**
Pague 1 Joia.
Você pode usar imediatamente um espaço de ação que contenha no máximo 1 Trabalhador, alocando 1 ou 2 Trabalhadores da Reserva Geral no espaço de ação *(dependendo se a primeira linha está vazia ou contém 1 Trabalhador, respectivamente).*

727 Pague 1 Joia ou 3 Ferramentas, à sua escolha.
Você recebe 7 de Argila.

728 Se tiver mais de 3 Plantações em sua reserva, você deve devolver todas menos três. *(Esta carta reduz apenas Plantações — suas outras Mercadorias não são afetadas. Se tiver 3 ou menos Plantações em sua reserva, você pode jogar esta carta de graça).*
Você pode semear até três Campos. Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

729 Pague 1 Joia.
Você recebe 1 Campo na linha 4. Depois, você pode semear um Campo. *(Você pode semear uma Plantação no novo Campo ou em um diferente).*

730 Pague um número de unidades de Centeio igual ao número de Cartas de Pasto vazias no seu Tabuleiro de Estábulo *(ou seja, sem Ovelhas)*, incluindo as Cartas de Pasto das Rodadas 2 e 3, se disponíveis. *(Na Rodada 6 ou se cada Carta de Pasto no seu Tabuleiro de Estábulo tiver pelo menos 1 Ovelha, você pode jogar esta carta de graça).*
Você recebe 3 de Leite e 1 Carta de Bônus.

731 Pague 1 Ferramenta.
Você recebe um número de unidades de Cevada e de unidades de Lã igual à metade do número de Peles em sua reserva, arredondado para baixo. *(Fique com as Peles).* Além disso, você recebe 1 Carta de Bônus.

Exemplo: *você tem 5 de Pele em sua reserva. Você recebe 2 de Cevada, 2 de Lã e 1 Carta de Bônus.*

732 Pague 1 Joia.
Você recebe 1 Carta de Bônus e pode escolher entre 4 de Pele ou 5 de Lã.

733 Pague um número de unidades de Cevada igual à diferença entre 10 e o número de Joias que você tiver. *(Se tiver 10 Joias, você pode jogar esta carta de graça).*
Você recebe 6 de Pele, 2 de Carne e 1 Carta de Bônus.

734 Pague 2, 6 ou 9 Joias, à sua escolha.
Você recebe 0, 5 ou 9 Joias *(de volta)*, respectivamente, mais 5 de Carne e 1 Carta de Bônus.

735 Pague 1 Joia.
Você recebe 2 Cartas de **Pasto** (!) e 2 Cartas de Bônus.

3 Cartas de Bônus



Há apenas um baralho desses, com 45 cartas *(801-845)*, que está presente em todas as partidas. Mais frequentemente, você receberá Cartas de Bônus como resultado de jogar uma carta de Portão ou de Pasto. Cartas de Bônus fornecem recursos na Fase 3 de cada Rodada. Como as Cartas de Pasto, cerca de três em cada cinco Cartas de Bônus necessitam que você pague alguma coisa para jogá-las. Ao contrário das cartas de Portão e de Pasto, em vez de cartas adicionais, as Carta de Bônus fornecem Pontos de Vitória *(PV)*.

801 Pague 1 de Lã.
Você recebe 1 de Carne na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 1 PV.

802 Pague 1 de Lúpulo.
Você recebe 1 de Cevada na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 2 PV.

803 Pague 2 de Carne.
Você recebe 1 Ovelha na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 2 PV.

804 Pague 1 de Carne.
Você recebe 1 de Lã na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

805 Pague 1 Ovelha.
Você recebe 2 de Pele na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

806 Pague 1 Ovelha.
Você recebe 2 de Leite na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

807 Remova 2 Campos.
Você recebe 1 Ovelha na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

808 Pague 2 de Pele.
Você recebe 2 de Lã na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

809 Pague 2 Ferramentas.
Você recebe 1 de Cevada e 1 de Lúpulo na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

810 Pague 2 de Lúpulo.
Você recebe 1 de Centeio na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

811 Pague 3 de Linho que você acabou de colher *(de um ou mais Campos).*
Na Fase 3 de cada Rodada, você pode semear 1 de Linho da sua reserva em um Campo. Colha esse Campo na Fase 7, normalmente.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

812 Pague 3 de Cevada que você acabou de colher *(de um ou mais Campos).*
Na Fase 3 de cada Rodada, você pode semear 1 de Cevada da sua reserva em um Campo. Colha esse Campo na Fase 7, normalmente.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

813 Pague 3 de Lúpulo.
Você recebe 1 Ferramenta na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

814 Pague 3 de Argila.
Você recebe 1 de Centeio e 1 de Argila na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

815 Descarte quaisquer 3 cartas de sua mão e remova-as de jogo.
Você recebe 1 Carta de **Portão** (!) na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

816 Pague 3 de Centeio que você acabou de colher *(de um ou mais Campos).*
Na Fase 3 de cada Rodada, você pode semear 1 de Centeio da sua reserva em um Campo. Colha esse Campo na Fase 7, normalmente.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

817 Pague 1 Joia.
Você recebe 1 Ferramenta na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 4 PV.

818 Pague 1 Joia e 1 Ferramenta.
Você recebe 1 de Linho e 1 de Lã na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 4 PV.

819 Remova 2 Campos.
Você recebe 1 Campo na linha 4 na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 4 PV.

820 Pague 2 Ferramentas.
Você recebe 1 de Carne na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 4 PV.

821 Pague 4 de Argila.
Você recebe 2 de Argila na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 4 PV.

822 Pague 3 de Cevada, 3 de Linho, 3 de Lúpulo ou 3 de Centeio, à sua escolha.
Você recebe 1 de Lúpulo na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 5 PV.

823 Pague 2 Ovelhas.
Você recebe 1 Ovelha na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 5 PV.

824 Remova 1 Campo plantado. *(Devolva também a Mercadoria plantada nesse Campo para a Reserva Geral).*
Você recebe 1 Campo na linha 3 na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 6 PV.

825 Remova 3 Campos.
Você recebe 1 Campo na linha 5 na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 6 PV.

826 Pague 2 Joias.
Você recebe 2 de Cevada na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 7 PV.

827 Pague 3 Joias.
Você recebe 1 Joia na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 8 PV.

828 Você não tem Campos vazios. *(Então, você não tem nenhum Campo, ou todos os seus Campos contêm Mercadorias).*
Você recebe 1 de Lúpulo na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 2 PV.

829 Você tem pelo menos 5 Ovelhas.
Você recebe 1 de Lã na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 2 PV.

830 Você tem pelo menos 7 de Argila em sua reserva.
Você recebe 1 de Argila na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 2 PV.

831 Você não tem Campos nas linhas 2, 3 e 4. *(Então, ou você não tem nenhum Campo, ou todos os seus Campos estão na linha 5).*
Você pode semear um Campo na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

832 Você não tem Campos nas linhas 2, 3 e 4. *(Então, ou você não tem nenhum Campo, ou todos os seus Campos estão na linha 5).*
Você recebe 1 de Leite na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

833 Você tem um número de unidades de Leite em sua reserva igual ou maior que o **dobro** do número da Rodada atual.
Exemplo: *você tem pelo menos 6 de Leite em sua reserva na Rodada 3.*
Você recebe 1 de Pele na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

834 Você tem pelo menos 3 de Pele em sua reserva.
Você recebe 1 de Pele na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

835 Você tem pelo menos 5 Joias.
Você recebe 1 de Carne na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

836 Você tem pelo menos 6 de Lúpulo em sua reserva.
Você recebe 1 de Centeio na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

837 Você tem pelo menos 6 de Lã em sua reserva.
Você recebe 1 de Lã na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

838 Você tem pelo menos 7 de Linho em sua reserva.
Você recebe 1 de Linho na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

839 Você tem pelo menos 8 Ferramentas.
Na Fase 3 de cada Rodada, você pode trocar exatamente 1 Ferramenta por 1 Joia *(mas não é obrigado).*
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

840 Você tem pelo menos 3 Ferramentas, pelo menos 3 Ovelhas e pelo menos 3 Joias.
Você recebe 1 Carta de **Pasto** (!) na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

841 Você tem pelo menos 10 de Cevada em sua reserva.
Você recebe 1 de Cevada na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

842 Você tem pelo menos 7 de Cevada e pelo menos 5 de Lúpulo em sua reserva.
Você recebe 1 de Cevada na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

843 Você tem pelo menos 7 de Leite em sua reserva e pelo menos 6 Ovelhas.
Você recebe 1 Ovelha na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 3 PV.

844 Você tem pelo menos 6 de Centeio e pelo menos 5 de Carne em sua reserva.
Você recebe 1 de Centeio e 1 de Carne na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 4 PV.

845 Você tem pelo menos 6 de Carne em sua reserva.
Você recebe 1 de Carne na Fase 3 de cada Rodada.
Durante a contagem dos pontos, você recebe 6 PV.

4 Cartas de Ponto



Há apenas um baralho desses, com 25 cartas *(901-925)*, que está presente em todas as partidas. Normalmente, você consegue Cartas de Ponto apenas quando usa o espaço de ação apropriado. Elas exigem muito esforço, que é recompensado com muitos Pontos de Vitória *(PV)*. Cerca de quatro em cada cinco Cartas de Ponto exigem que você pague alguma coisa para jogá-las.

901 Até agora, você jogou pelo menos 1 outra Carta de Ponto ou um total de pelo menos 7 Cartas de Bônus. — 2 PV

902 Até agora, você jogou pelo menos 1 outra Carta de Ponto. — 3 PV

903 Pague 3 Ferramentas. — 4 PV

904 Até agora, você jogou um total de pelo menos 6 Cartas de Portão. — 5 PV

905 Pague 4 Ferramentas. — 6 PV

906 Até agora, você jogou um total de pelo menos 6 Cartas de Pasto. — 6 PV

907 Pague 5 Mercadorias de cada um de dois tipos à sua escolha *(por ex., 5 de Cevada e 5 de Lã).* — 7 PV

908 Pague 4 Mercadorias de cada um de três tipos à sua escolha *(por ex., 4 de Centeio, 4 de Leite e 4 de Argila).* — 8 PV

909 Pague 2 de Pele e 3 Joias. — 10 PV

910 Pague 5 de Carne. — 10 PV

911 Pague 6 de Cevada e 2 Joias. — 10 PV

912 Pague 10 de Lúpulo. — 10 PV

913 Pague 11 de Cevada, 11 de Linho, 11 de Lúpulo ou 11 de Centeio, à sua escolha. — 10 PV

914 Pague 6 de Linho e 6 de Lúpulo. — 10 PV

915 Pague 6 de Lúpulo e 6 de Centeio. — 10 PV

916 Pague 12 de Argila. — 10 PV

917 Pague 12 de Lã. — 10 PV

918 Pague 13 de Lã ou 16 de Leite, à sua escolha. — 10 PV

919 Pague 14 Mercadorias do mesmo tipo, à sua escolha *(por ex., 14 de Argila).* — 10 PV

920 Pague 14 de Leite. — 10 PV

921 Pague 4 Joias. — 12 PV

922 Remova 7 Campos no total de quaisquer linhas exceto a linha 2. — 12 PV

923 Pague 8 Ovelhas. — 12 PV

924 Pague 8 Campos. — 13 PV

925 Pague 5 Joias ou 10 Ovelhas, à sua escolha. — 14 PV