

SETUP

Pegue os componentes em sua cor. Gire o **tabuleiro de progresso** para o lado apropriado (frente: 2-4 jogadores; parte traseira: 5 jogadores) e coloque um marcador no início de cada trilha. Esses três marcadores serão referidos como **marcadores de progresso**.

Misture as peças de bônus com a face para baixo e distribua-as nos espaços designados no tabuleiro de progresso - com os números romanos correspondentes. Depois vire-os com a face para cima. Coloque um dos marcadores restantes na peça de bônus apropriado (veja a ilustração). Mantenha os outros dois marcadores próximos. Esses três marcadores serão referidos como **marcadores de passagem**.

NOTA: Se você não gostar da configuração aleatória das fichas de bônus, deixe um jogador montar seu tabuleiro de acordo com a configuração acima e, em seguida, outros jogadores copiem essa distribuição.

Finalmente, coloque o **peão do viajante** no seu castelo. Coloque três **estradas** e uma peça de “50/100 PV” de lado.

VISÃO GERAL

Seu tabuleiro de progresso mostra três faixas com uma sequência de símbolos que você precisa “coletar” no território do seu clã para avançar nessas faixas, desbloqueando vários benefícios. Ao adicionar peças ao território do seu clã, você também colocará marcadores de passagem em suas peças e coletará esses marcadores com o peão do viajante. Para cada marcador de passagem coletado, você avançará em uma trilha se a peça de paisagem atender aos requisitos do próximo espaço da trilha.

A trilha do Guerreiro (em cima) fornece um número crescente de pontos de vitória adicionais por rodada. (Devido ao seu comprimento, a trilha do Guerreiro envolve a borda direita do tabuleiro, indicada por uma pequena seta.)

A trilha do Mercador (meio) aumenta sua renda e o movimento do viajante.

A trilha do Arauto (abaixo) fornece aumentos imediatos e repetidos de pontos de vitória.

MOVIMENTO DO VIAJANTE

Você planeja e executa o movimento do seu viajante na **fase 5**, depois de adicionar as peças de paisagem que comprou.

Primeiro, todos os jogadores planejam seu movimento **simultaneamente**, colocando marcadores de pssagem em seu território de clã. Depois que todos os jogadores terminarem o planejamento, **por ordem de turno**, cada jogador demonstra seu movimento para os outros jogadores, coletando os marcadores de passagem que eles colocaram e avançando as trilhas.

NOTA: Outra maneira importante dos jogadores avançarem na sua faixa de Guerreiro (superior) é vendendo peças para os oponentes. Isso será abordado em mais detalhes posteriormente - consulte "Avançando na fase de compra".

PLANEJANDO SEU MOVIMENTO

Coloque seus marcadores de passagem em cada peça de paisagem com um símbolo ou recurso que planeja visitar com o viajante. No início do jogo, você tem acesso a dois marcadores de passagem. (Você pode obter um terceiro desbloqueando a peça de bônus apropriada - consulte "Peças de Bônus".)

Você só pode colocar um marcador de passagem por peça de paisagem. Você deve poder visitar todos os marcadores de waypoint que colocar dentro do número limitado de pontos de movimento que possui. Você pode colocar menos marcadores de passagem se necessário.

Quanto pontos de movimento você tem é mostrado na trilha do Mercador pelo símbolo do sapato: no início do jogo, você tem **4 pontos de movimento**. O seu viajante pode se mover ortogonalmente, gastando **2 pontos de movimento** para passar de uma paisagem para outra (não importa o terreno). Se as duas peças estiverem conectados por uma estrada contínua (impressa ou posicionada - consulte “Posicionando estradas”; os becos sem saída não contam), passar de uma peça para a outra custa 1 ponto de movimento (em vez de 2). A coleta de marcadores de passagem não consome nenhum ponto de movimento.

Exemplo: Mover para a peça com duas curvas custa um ponto de movimento; sair custa outro, porque a peça é conectada por estradas aos seus vizinhos. Mover para a peça na extrema direita custa dois pontos de movimento, porque os becos sem saída não contam.

É permitido colocar um marcador de passagem na peça de paisagem com o viajante. Você pode coletar esse marcador no início do movimento ou mais tarde. Você pode viajar pela mesma peça várias vezes, desde que tenha pontos de movimento suficientes para fazê-lo.

EXECUTANDO SEU MOVIMENTO

Na sua vez, mova seu viajante como planejado, coletando os marcadores de passagem que você colocou um por um (em uma ordem de sua escolha). Cada vez que você coletar um marcador de paraada em uma peça de paisagem, poderá avançar **exatamente em uma das trilhas de progresso** se a peça de paisagem atender aos requisitos do próximo espaço da trilha (consulte “Requisitos sobre os espaços da trilha”). Mesmo se a peça de paisagem atender aos requisitos de vários espaços da trilha, você poderá avançar apenas uma vez por marcador de passagem.

Avançar na trilha do Arauto ocasionalmente custa uma taxa (5, 8 ou 12 de ouro). Por exemplo, avançar do segundo para o terceiro espaço custa 5 ouro (veja a ilustração).

Seu movimento termina quando você coleta o último marcador de passagem, mesmo se você tiver pontos de movimento restantes (que estão perdidos). Se você cometeu um erro durante o planejamento e não pode visitar um ou mais marcadores de passagem, considere os marcadores erroneamente não colocados (removendo-os) e termine seu movimento no último marcador de passagem que você pode coletar (ou deixe-o lá).

NOTA: Avançar em uma trilha com um marcador de passagem é opcional. Você pode posicionar e mover-se para um marcador de passagem no final do seu movimento para se posicionar no próximo turno sem avançar em uma trilha.

REQUISITOS DOS ESPAÇOS DA TRILHA

A maioria dos espaços da trilha exige que a peça de paisagem do qual você escolhe o marcador de passagem tenha um determinado recurso impresso (barril, torre, gado, fazenda, farol, ovelha ou navio). A seguir, são explicados os outros requisitos:

Para avançar para este espaço, você deve coletar um marcador de passagem colocado no seu castelo. Coletar esse marcador de passagem não custa nada (ao contrário de Avançar pelo castelo - veja a próxima página).

Esses símbolos indicam uma peça de paisagem a pelo menos 2, 3 ou 4 peças de seu castelo. A distância é contada ortogonalmente, mesmo entre as lacunas.



Estes símbolos indicam uma área **completa** de montanha, água e pastagem. O marcador do passagem deve ser colocado em uma peça de paisagem que faz parte da área concluída (ou contenha).



Este símbolo indica uma montanha concluída e uma área de água concluída. O marcador de passagem deve ser colocado em uma peça de paisagem que faça parte de ambas as áreas concluídas (ou contenha tais). (Consulte "Avançando pelo castelo" para ter uma maneira de contornar esse requisito, se necessário.)



Este símbolo indica um pergaminho de qualquer tipo. Não importa se o pergaminho está ou não em uma área concluída. Você deve colocar o marcador do passagem na peça de paisagem com o pergaminho.



Estes símbolos representam Norte (superior), Sul (inferior), Leste (direita) e Oeste (esquerda), referindo-se a peça de paisagem mais acima, mais abaixo, mais à direita e à esquerda no território do seu clã. Se várias peças se aplicarem, você poderá coletar o marcador de passagem de qualquer uma dessas peças.

AVANÇANDO PELO CASTELO

Diferente dos espaços onde visitar seu castelo é explicitamente necessário (consulte a página 3), você pode usar o **avanço ao castelo** para avançar em qualquer trilha, **independentemente dos requisitos**. Para fazer isso, coloque um marcador de passagem no castelo. Ao coletá-lo, pague o custo impresso na parte superior do tabuleiro de progresso, acima do espaço para o qual deseja avançar. O tabuleiro de progresso é dividido em quatro segmentos por linhas verticais. Cada segmento apresenta um custo diferente para usar um avanço do castelo (1, 3, 5 ou 8 de ouro).



Exemplo: avançar para qualquer um dos três primeiros espaços da pista Guerreiro e Mercador usando um avanço de castelo custa 1 ouro. Avançar para o quarto espaço dessas trilhas custa 3 ouro através do castelo.

LEMBRETE: Avançar para um espaço que exige explicitamente o castelo não custa nada. Você não pode colocar mais de **um marcador de passagem** por peça, incluindo a peça do castelo!

DEBLOQUEANDO BENEFÍCIOS

O avanço nas trilhas liberará vários benefícios: aumento imediato do ponto de vitória, renda adicional e pontos de vitória a cada rodada, pontos de movimento adicionais e fichas de bônus.

Regra de Ouro: Exceto pelo aumento imediato do ponto de vitória, os benefícios recém-desbloqueados das trilhas não podem ser usados antes da próxima fase.



Aumento imediato do Ponto de Vitória
Ao passar de um espaço da trilha para o próximo, você pode ganhar imediatamente vários pontos de vitória, como mostra um símbolo de ponto de vitória **entre os espaços**.



O final de cada trilha é especial nesse sentido. Os últimos espaços permitem que você se mova para **frente e para trás** (coletando marcadores de passagem apropriados!) Para marcar os pontos de vitória imediatos (3 ou 4) repetidamente. Isso é indicado por uma seta dupla ao lado do símbolo do ponto de vitória entre os espaços.

NOTA: Lembre-se de que você não pode colocar mais de um marcador de passagem no mesmo espaço, mas poderá marcar pontos de fim de pista três vezes em um turno. No exemplo mostrado, você pode pontuar a peça mais a oeste, depois visitar o castelo e depois outra peça mais a oeste (supondo que você tenha mais de uma).

Benefícios permanentes como os seguintes são mostrados abaixo dos espaços das trilhas (em uma bandeira). Eles são desbloqueados assim que você se move para o espaço e permanece ativo, mesmo que você se mova mais, até que eles sejam substituídos por um valor melhor (consulte a próxima página).



Renda adicional

Na trilha do Mercador, você pode desbloquear uma renda adicional de 2, 4 ou 7 de ouro (jogo para 5 jogadores: 2, 5 ou 7 de ouro), que você receberá na fase 1 de cada rodada. Somente o símbolo de renda mais à direita conta (os valores não são cumulativos). Por exemplo, uma vez que você desbloqueia “4 ouro”, você recebe 4 ouro adicionais a cada rodada, e não 2 + 4 = 6 ouro.



Pontos de Vitória adicionais

Na trilha do Guerreiro e do Arauto, você pode desbloquear pontos de vitória adicionais, que serão obtidos na fase 6 de cada rodada, antes de avaliar as fichas de pontuação atuais. Marque as duas trilhas separadamente. Em cada trilha, apenas o símbolo do ponto de vitória mais à direita em uma bandeira conta (os valores em uma trilha não são cumulativos). Por exemplo, depois de desbloquear “3 PV” na trilha do Guerreiro, você receberá 3 pontos de vitória a cada rodada, e não 1 + 2 + 3 = 6 pontos de vitória.



Movimentos adicionais

Na trilha do mercador, você pode aumentar o número de pontos de movimento que pode usar a cada rodada até 8 (jogo para 5 jogadores: até 6). Apenas o símbolo do sapato mais à direita conta (os valores não são cumulativos). Observe que o aumento se torna ativo no final da fase atual (Regra de Ouro), portanto você não pode se beneficiar dele na mesma fase em que o desbloqueou.

PECAS DE BONUS

Quando você desbloquear uma nova peça de bônus, retire-a do tabuleiro de progresso e coloque-o na sua frente. Os dois primeiros blocos em uma trilha (mostrando "I" e "II" no verso) oferecem benefícios únicos e são descartados. O terceiro bloco (mostrando "III" atrás) oferece benefícios permanentes e é mantido à sua frente até o final do jogo.



Terceiro Marcador de Passagem – No final da fase atual, descarte essa peça de bônus, mas mantenha o marcador de passagem que ela fornece. Agora você tem acesso a três marcadores de passagem que podem ser colocados a cada rodada (até o final do jogo).



Avance uma trilha – No final da fase atual, descarte esse bloco de bônus e avance na trilha de sua escolha.
NOTA: Você pode ter que pagar uma taxa se avançar na trilha do Arauto.



Uma estrada – No final da fase atual, descarte essa peça de bônus, obtenha 1 ponto de vitória e pegue 1 estrada que você pode colocar a qualquer momento (mas não na mesma fase em que a ganha - consulte “Colocando Estradas”).



Movimento Extra – Mantenha essa peça de bônus à sua frente até decidir usá-lo (mas não na mesma fase que você o ganha). Ao fazê-lo, descarte esse bloco para obter um aumento único de 4 pontos de movimento adicionais. Pontos de movimento não utilizados são perdidos.



5 Ouros – No final da fase atual, descarte essa peça de bônus e pegue 5 de ouro do banco.



Duas Estradas – No final da fase atual, descarte essa peça de bônus e pegue 2 estradas que você pode colocar a qualquer momento (mas não na mesma fase em que você as vence - consulte “Colocando Estradas”).



Sem Machado – No final da fase atual, você recebe 3 pontos de vitória (apenas uma vez). Mantenha esse peça na sua frente. Na fase 1 de cada rodada, você recebe 3 ouro adicionais de receita. Na fase 2 de cada rodada, você pode definir um preço para todos as três peças de paisagem. Se o fizer, não descarte nenhuma peça na fase 3.



Banco paga – No final da fase atual, você recebe 3 pontos de vitória (apenas uma vez). Mantenha essa peça na sua frente. Na fase 4 de cada rodada, você não paga mais pelas peças compradas de outros jogadores - o banco paga por você (não importa se você pode ou não pagar por isso).



Duas Compras – No final da fase atual, você recebe 3 pontos de vitória (apenas uma vez). Mantenha essa peça na sua frente. Na fase 4 de cada rodada, depois que todos os jogadores tiverem a chance de comprar uma peça de paisagem, você poderá comprar um segundo (do mesmo ou de outro jogador). Se vários jogadores tiverem essa capacidade, faça suas segundas compras na ordem do turno. Se você também tiver o bloco de bônus "Banco paga", o banco pagará pelas duas compras.

COLOCANDO ESTRADAS

Você pode obter até 3 estradas a partir de duas peças de bônus. Você pode colocar estradas a qualquer momento, mas não antes da próxima fase depois de pegá-las (Regra de Ouro). As estradas são colocadas na borda de duas peças adjacentes no território do seu clã. Essas duas peças são então considerados conectados via estrada, como se tivessem estradas impressas levando uma em direção à outra.



NOTA: Mesmo que a peça da estrada não toque fisicamente as estradas nas duas peças, as estradas de uma peça agora são consideradas conectadas às estradas da outra peça potencialmente formando encruzilhadas e seções em T. Por exemplo, a peça da estrada na ilustração transformou as curvas em uma encruzilhada (esquerda) e seção T (direita).

Você deve colocar estradas para economizar pontos de movimento e conectar barris de uísque ao seu castelo para obter renda adicional. Pode haver outros casos em que possa fazer sentido colocar uma estrada.



Exemplo: a peça de paisagem representada à esquerda apresenta dois símbolos de barril, que não aumentam sua renda até você colocar uma estrada que liga os barris à rede de estradas do castelo. (Esta peça também apresenta um símbolo de viajante - consulte "Avançando na fase de compra".)

As estradas podem ser colocadas sobre a água (como pontes) e até sobre estradas impressas (por exemplo, para conectar duas peças de paisagem, dos quais apenas uma tem um caminho para a outra - veja o exemplo mostrado na parte superior). Não há limite para o número de estradas em uma peça (você pode colocar as três na mesma peça).

AVANÇANDO NA FASE DE COMPRA

Na fase 4, **sempre que outro jogador comprar uma peça sua**, você pode avançar imediatamente na trilha de Guerreiro (mas nenhuma outra trilha) - independentemente do requisito mostrado.



Imediatamente depois de comprar uma peça de paisagem com o **símbolo do viajante** (incluindo suas peças, que você deve manter porque ninguém as comprou de você), mesmo antes de colocá-la em seu território de clã, você pode avançar em uma **trilha de sua escolha** - independentemente do requisito mostrado. Mesmo que você não consiga colocar a peça no território do seu clã, você pode avançar em uma trilha.

NOTA: Você pode ter que pagar uma taxa se avançar na trilha do Arauto.

Se você desbloquear novos benefícios, não poderá usá-los antes da próxima fase (Regra de Ouro).

NOVAS PECAS DE PONTUACAO



Conte a **menor distância** em peças entre seu viajante e seu castelo, mesmo entre as lacunas. Você ganha pontos de vitória iguais ao dobro dessa distância.



Você ganha 1 ponto de vitória **para cada linha e cada coluna** contendo pelo menos uma torre. A mesma torre pode contar em uma linha e coluna.



Você ganha 2 pontos de vitória para **cada linha** (não coluna) contendo pelo menos duas peças com **símbolos correspondentes** (por exemplo, fazenda, viajante, pergaminho etc.). Ter apenas uma única peça com dois do mesmo símbolo não conta.



Você ganha 1 ponto de vitória para cada **ponte** no seu tabuleiro de progresso que seus marcadores de progresso passaram. (As pontes são impressas sobre as linhas verticais, dividindo seu tabuleiro de progresso em quatro segmentos.)

NOTA: O jogo termina como descrito nas regras básicas do jogo.



Uma expansão para o premiado jogo de colocação de peças de Alexander Pfister & Andreas Pelikan

Tornar-se rei é uma coisa - administrar o reino é outra e exigirá toda a ajuda que você puder obter. Poderosos guerreiros, para defender a lei e defender o reino contra ameaças. Mercadores astutos, para garantir que o tesouro real esteja cheio até a borda. Arautos rápidos, para espalhar a palavra de Vossa Excelência em todas as terras. Preparação é a chave! Felizmente, seu amigo mais confiável concordou em fazer o trabalho sujo, para que você possa se concentrar em se tornar rei em primeiro lugar ...

COMPONENTES

Em cada uma das cinco cores do jogador:



1 tabuleiro de progresso (mostrando três faixas)



6 marcadores (usados como marcadores de progresso e de passagem)



1 peça de viajante



9 peças de bônus diferentes

Componentes adicionais:



15 estradas



5 peças de “50/100 Pontos de Vitória”

Pegue uma peça de “50/100 Pontos de Vitória” e gire-o para o lado apropriado assim que você alcançar 50 e 100 pontos de vitória.



4 novas peças de pontuação



8 novas peças de paisagem (mostrando o símbolo do viajante)



7 moedas de ouro para serem adicionadas as outras moedas

Designers: Alexander Pfister & Andreas Pelikan
Editor: Grzegorz Kobiela
Illustrations: Klemens Franz



MAYFAIR GAMES

www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc.
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076
TM & © 2016
Mayfair Games, Inc.
All rights reserved.