

Last Will

of Vladimir Suchij



O teu tio morreu. Viva!

Esta é a tua oportunidade de te tornares rico. Nunca conhecestes o teu tio, mas ouviste histórias. Ele era um daqueles milionários que alcançou uma incrível fortuna durante o desenvolvimento da Inglaterra Vitoriana. Ele também era um pouco eremita, demasiado focado no seu negócio para ter amigos. No seu leito de morte ele refletiu sobre as suas riquezas e apercebeu-se que nunca tinha tirado tempo para as apreciar. E portanto ele decidiu deixar a sua fortuna ao seu parente mais competente - o que melhor conseguir aproveitar os prazeres que o dinheiro pode trazer. No seu testamento, o teu tio atestou que cada parente vivo receberá uma certa quantia. Quem conseguir gastar essa quantia o mais rápido possível receberá o resto da fortuna. Mas não penses que gastar assim tanto dinheiro será tão fácil como parece.

Componentes

d Tabuleiro de jogo que consiste de:

R tabuleiro de planeamento de dois lados



lado para 2-3 jogadores



lado para 4-5 jogadores

R tabuleiro de oferta de cartas de dois lados



lado para 2-3 jogadores



lado para 4-5 jogadores

R tabuleiro de oferta de cartas extra de dois lados



lado para 3 jogadores



lado para 5 jogadores

d 5 tabuleiros de jogador e 12 extensões de tabuleiro de jogador



d 140 cartas



eventos



ajudantes e despesas



propriedades



companheiros



cartas especiais



cartas joker



testamento

d fichas modificadoras de propriedade de mercado



d fichas de moço de recados em madeira com o formato de chapéu (2 por jogador)



d marcadores de ação em madeira (1 por jogador)



d marcadores de planeamento em madeira (1 por jogador)



d fichas de companheiro em madeira em 4 cores



cães



cavalos



convidados



chefs

d marcadores de valor de propriedade em madeira, moldados como casas



d marcador de jogador inicial em madeira



d marcador arredondado em madeira



d fichas de dinheiro com vários valores



Preparar o Jogo

Coloca o tabuleiro de planeamento e o tabuleiro de oferta de cartas no centro da mesa. Os números nos pergaminhos no lado direito dos tabuleiros mostram que lado deve ser usado, dependendo do número de jogadores. Num jogo de 3 a 5 jogadores, vais precisar também de o tabuleiro de oferta de cartas extra, virado com o lado apropriado para cima.

Coloca o marcador arredondado no espaço "Round 1" (Ronda 1) no tabuleiro de planeamento. Coloca as 4 fichas modificadoras na secção de propriedades de mercado aleatoriamente, no tabuleiro de planeamento.

Baralha cada baralho de cartas normal e coloca-os com a face para baixo perto do tabuleiro de jogo, onde todos os jogadores os possam alcançar.

Existem 4 baralhos de cartas normais, distinguíveis pelos verso:

- d **Eventos** – Cartas cor creme com um ciclista.
- d **Ajudantes e Despesas** – Cartas cor de vinho com um cavaleiro.
- d **Propriedades** – Cartas sépia com uma casa.
- d **Companheiros** – Cartas cor de ardósia com uma senhora ou um cão.

As outras cartas não podem ser sacadas diretamente, ficam disponíveis através do tabuleiro de oferta de cartas:

- d **Cartas Especiais** – Cartas cor de vinho marcadas com coroas. Estas devem ser separadas em 3 baralhos de acordo com o número de coroas. Baralha cada baralho separadamente e empilha-os para que todas as cartas de 1 coroa estejam no topo, as de 2 no meio e as de 3 no fundo. Coloca este baralho combinado perto do tabuleiro de oferta de cartas.

d **Cartas Joker de Companheiro** - Estas são um tipo especial de cartas de companheiro. Coloca duas cartas joker perto do tabuleiro de oferta de cartas.

Existe um baralho que é usado somente no início do jogo:

d **Cartas Testamento:** Deixa estas na caixa no teu primeiro jogo.
Noutros jogos, podes sacar 1 destas cartas aleatoriamente para determinar com quanto dinheiro os jogadores começam.

Cria um banco no centro da mesa para fichas de companheiro, marcadores de valor de propriedade, dinheiro e expansões de tabuleiro de jogador. Deixa espaço para pilhas de descarte de cada tipo de carta.

Exemplo de disposição inicial do jogo para 3 jogadores.



fichas de propriedade colocadas aleatoriamente



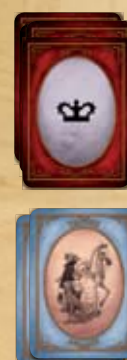
Cada jogador escolhe uma cor e recebe 1 tabuleiro de jogador, 2 figuras de moço de recados e 1 marcador de planeamento nessa cor. Cada jogador também recebe 1 marcador de ação cinzento e coloca-o no seu tabuleiro de jogador no espaço zero. Num jogo de 2 jogadores, cada jogar também vai precisar de um marcador de planeamento adicional. Escolhe das cores não usadas no jogo.

Todos os jogadores começam com a mesma quantia de dinheiro. Para o teu primeiro jogo, cada jogador recebe 70 libras do banco. Para variar, podes escolher aleatoriamente 1 das cartas de testamento, mas 70 libras é um bom número para jogadores a aprender o jogo.

Cada jogador saca 3 cartas do baralho de ajudantes e despesas e 3 do baralho de propriedades. Destas 6 cartas, cada jogador escolhe 2 (não necessariamente uma de cada) e descarta as outras com a face para baixo para a pilha de descarta apropriada, após a fase 1 da primeira ronda.

O marcador de jogador inicial vai para o jogador que mais recentemente pagou por algo.

espaço para pilhas de descarte (face para baixo)



Objetivo

O teu objetivo é gastar todo o teu dinheiro, o mais rápido possível, de acordo com o testamento do teu tio.

A Ronda

O jogo terá no máximo 7 rondas. Cada ronda tem 5 fases:

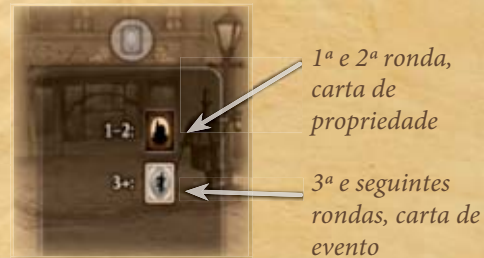
1. Configuração
2. Planeamento
3. Tarefas
4. Ações
5. Final da Ronda

Se um qualquer jogador conseguir livrar-se de todo o seu dinheiro durante uma qualquer ronda do jogo, a mesma é ainda assim jogada até ao fim.

1. Configuração

Em primeiro lugar, precisas de saber que oportunidades estão disponíveis.

Coloca uma carta em cada espaço do tabuleiro de oferta de cartas. Os ícones indicam que tipo de carta deve ser colocado onde. Em alguns espaços, o mesmo baralho será usado em todas as rondas. Em outras, o baralho muda à medida que o jogo progride.



Na primeira ronda, após a preparação, cada jogador escolhe apenas duas cartas da sua mão para manter e descartar o resto, com a face para baixo, para a pilha de descarte apropriada.

Exemplo da configuração da primeira ronda num jogo de 3 jogadores.



2. Planeamento

É aqui que decides quantas oportunidades consideras ter, quantas tarefas precisas que te façam e quanto do dia será designado para apreciáres o teu dinheiro.

Começando com o jogador inicial e seguindo no sentido horário, cada jogador faz um plano para o dia colocando o seu marcador de planeamento num dos espaços de ampulheta no tabuleiro de planeamento.

A tua escolha determina:

- d O número de cartas que sacas.
(recebe-las imediatamente)
- d O número de moços de recado que terás durante a fase de tarefas.
- d O número de ações que terás durante a fase de ação.
- d A tua posição na ordem de jogadores para o resto da ronda.



Assim que declarares o teu plano, saca o número de cartas indicados. Podes sacar cartas do topo dos 4 baralhos normais, em qualquer combinação. Não podes sacar do baralho de cartas especiais (com coroas no verso). Não podes sacar cartas do baralho de oferta de cartas. (Essas apenas podem ser retiradas durante a fase de tarefas.) Deves tomar todas as tuas decisões sobre quantas cartas vais sacar de cada baralho antes de saberes que cartas sacaste, isto é, não vejas as tuas novas cartas até as teres sacado todas.



Se um baralho normal ficar sem cartas, baralha a pilha de descarte desse baralho e usa-a para fazer um novo baralho. (O baralho de cartas especiais terá suficientes até ao final do jogo.)

As fases seguintes da ronda serão jogadas de acordo com a ordem das fichas no tabuleiro de planeamento do dia. O primeiro jogador será aquele que tem o seu marcador de planeamento na posição mais à esquerda, o último, o que tiver a sua ficha mais à direita.

Nota: O marcador de jogador inicial não muda, mesmo que outro jogador seja temporariamente o "primeiro jogador" nesta ronda.

Exemplo de um jogo de 5 jogadores.

Vermelho é o jogador inicial, e os jogadores estão sentados sob esta ordem: Vermelho, Roxo, Azul, Amarelo e Verde.

No final da fase de planeamento, o tabuleiro está assim:



Cada jogador saca as suas cartas imediatamente a seguir a escolher o plano. Para as restantes fases da ronda, os jogadores jogam nesta ordem: Roxo, Amarelo, Azul, Verde e Vermelho.

Planeamento num jogo de 2 jogadores

Num jogo de 2 jogadores, o jogador inicial começa a fase de planeamento colocando um dos marcadores de planeamento não-em-jogo no tabuleiro para bloquear um dos planos. O outro jogador coloca o outro marcador de planeamento não-em-jogo no tabuleiro para bloquear outro plano, de seguida, escolhe um dos planos e saca as suas cartas. Finalmente, o jogador inicial escolhe um dos planos restantes e saca cartas. Os marcadores não-em-jogo não têm outro efeito nesta ronda.

Exemplo de um jogo de 2 jogadores

Verde é o jogador inicial para esta ronda. Ela usa o marcador de planeamento vermelho para bloquear uma das opções:



Agora é a vez de Amarelo. Ele usa o marcador de planeamento azul para bloquear outra opção e escolhe um plano, com este resultado:



Amarelo saca 2 cartas. Agora é a vez de Verde escolher um plano:



Verde saca 7 cartas, e a fase de planeamento está terminada. Amarelo inicia a fase de tarefas porque a sua ficha está mais à esquerda.



3. Tarefas

Agora que tens o teu plano para o dia, tens de enviar os teus moços de recados para conseguires as melhores reservas, organizar os mais dispendiosos entretenimentos e manipular os preços das propriedades onde queres negociar.

Atua-se por turnos, começando pelo jogador cujo plano se encontra mais à esquerda e procedendo pela ordem determinada. Quando for o teu turno, colocas uma das tuas figuras de moço de recados numa das oportunidades de tarefa (explicado abaixo) e realiza-la imediatamente. Não podes escolher um espaço já ocupado por outra figura.

Assim que todos tiverem colocado uma figura de moço de recados (e realizado a tarefa), os jogadores, por turno, colocam o segundo moço de recados segundo as mesmas regras.

NOTA: Alguns planos apenas têm um símbolo de moço de recados. Durante a colocação da segunda figura de moço de recados, quem escolheu um destes nada faz.

As oportunidades de tarefa são:



Oferta de Cartas - Recebe a carta correspondente ao espaço onde colocaste o moço de recados. Nota que no tabuleiro para 2 ou 3 jogadores, dois espaços (em cima) correspondem a três cartas. O primeiro jogador a colocar a sua figura num dos três espaços escolhe uma das três cartas. O jogador que escolher o outro escolhe uma das duas cartas restantes. A carta final não pode ser tirada.



Extensões de Tabuleiro de Jogador - Recebe uma das extensões de tabuleiro de jogador do banco (se ainda disponíveis) e coloca-a à direita do teu tabuleiro de jogador. Isto fará parte do teu tabuleiro durante o jogo, dando-te espaço para colocar mais uma carta. Um jogador pode ter mais que uma extensão.

Exemplo de jogar moços de recados na 3ª ronda.

Os jogadores enviam os moços de recado, por ordem, de acordo com o tabuleiro de planeamento. Em primeiro lugar, o jogador Roxo recebe uma carta especial, seguido do Amarelo que também recebe uma carta especial. O jogador Azul queria mesmo a carta especial que o Amarelo recebeu, decide que nada lhe interessa no tabuleiro de cartas e escolhe retirar uma carta de um baralho à sua escolha. O jogador Vermelho está contente, porque mesmo sendo o último a colocar ele queria uma extensão de tabuleiro neste turno, e esse espaço ainda se encontra disponível.



O jogador Roxo escolheu um plano para o dia onde apenas um moço de recados está presente, portanto, na segunda fase de colocações ele não coloca uma segunda figura. O jogador Amarelo decide modificar o preço das propriedades, aumentando o preço das Mansões e alterando os outros valores. O jogador Azul recebe a carta joker de companheiro, que é útil para usar com a carta que ele sacou na sua primeira tarefa do turno. O jogador Vermelho não vê nada que lhe interesse, portanto decide enviar o segundo moço de tarefas à ópera, pagando imediatamente 2 libras.





Mercado de Propriedades - Podes ajustar as quatro fichas modificadoras pela ordem que desejares. Também podes escolher não as alterar.



Carta Desconhecida - Podes sacar uma carta de qualquer um dos quatro baralhos normais (mas não dos especiais). Para indicar que todos os jogadores podem realizar esta tarefa, o tabuleiro tem um espaço para cada cor. Escolhes esta tarefa colocando a tua figura no espaço da tua cor. Não é possível escolher esta tarefa duas vezes na mesma ronda.



Ópera - Gastar 2 libras.

4. Ações

Após a fase de planeamento e de tarefas, vais ter algumas cartas na tua mão que te ajudarão a gastar dinheiro. Esta é a tua oportunidade para as usares.

No início desta fase, colocas o teu marcador de ação no espaço correspondente ao número de ações que o teu plano te dá. (Nota: Os números no tabuleiro excedem o máximo disponível no tabuleiro de planeamento porque algumas cartas podem dar-te ações adicionais.)



Os jogadores atuam por turno, começando pelo mais à esquerda e procedendo pela ordem determinada. Cada jogador pode usar quantas cartas quiser.

Quando for o teu turno, podes jogar cartas da tua mão e ativar cartas que tenhas jogado no teu tabuleiro de jogador. Uma carta indica quantas ações usa. Se jogares ou ativares uma carta que requer ações, move o marcador de ações para indicar quantas usaste, e não tens ações suficientes, não podes usar essa carta.

Algumas cartas no tabuleiro de jogador podem não usar ações. Podes usar estas a qualquer altura durante o teu turno, mesmo que não tenhas ações de sobra. Assim que tiveres terminado o uso das tuas cartas, informa o próximo jogador que é a sua vez.

Para detalhes sobre como as cartas funcionam, vê a secção Usar Cartas.

5. Final da Ronda

As coisas desfazem-se. Mas agora isso joga a teu favor.

Assim que todos tiverem realizado as suas ações é altura de terminar a ronda. Esta fase tem vários passos, que todos os jogadores podem realizar em simultâneo.

d **Descartar para Duas** - Apenas podes manter 2 cartas na tua mão para a próxima ronda. Descarta aquelas que escolheres não manter. Não te é permitido manter uma carta joker de companheiro na mão. Mesmo que apenas tenhas 1 ou 2 cartas de sobra, deves devolver a carta joker de companheiro ao tabuleiro de oferta de cartas.

d **Depreciar Propriedades** - As propriedades que podem ser depreciadas têm uma escala impressa na carta para indicar o estado atual de reparação. Uma propriedade onde não foi feita manutenção durante a fase de ação irá depreciar. Move o marcador de valor para baixo um espaço. Se o marcador está no espaço mais baixo (ou se a propriedade não



tiver escala), não deprecia. Até as propriedades adquiridas nesta ronda vão depreciar a não ser que seja feita manutenção. Uma propriedade onde tenha sido feita manutenção (indicado deslizando a carta para que o visto seja mostrado) não deprecia nesta ronda.

d **Reajustar Cartas** - Reajusta as cartas ativadas no teu tabuleiro de jogador para que cubram os vistos novamente.



d **Limpar o Tabuleiro de Oferta de Cartas** - Todas as restantes cartas no tabuleiro de oferta de cartas devem ser movidas para as pilhas de descarte. Cartas Especiais não têm uma pilha de descarte e devem ser colocadas na caixa dado que não serão mais usadas no jogo.

d **Devolver Marcadores e Figuras** - Remove todos os marcadores e figuras de moço de recados dos tabuleiros aos jogadores.

d **Move Marcador de Ronda** - Move o marcador de ronda para baixo, para o próximo número.



d **Passa o Marcador de Jogador Inicial** - O jogador com o marcador de jogador inicial passa-o para o jogador à esquerda.

Usar Cartas

Os baralhos estão organizados de acordo com os versos, mas a forma como uma carta é usado é indicado pela sua frente. Cartas de borda branca são usadas uma vez e depois descartadas. Cartas de borda preta são usadas no teu tabuleiro de jogador. Cartas de borda Ardósia são usadas em conjunto com outras cartas. Uma carta pode ter um símbolo no canto superior esquerdo para indicar como interage com as outras cartas.

Nota: A cor do símbolo no canto superior esquerdo (preto no branco ou vice-versa) não tem efeito no jogo.



Jantar Fino pode ser uma carta de evento de borda branca ou uma carta de despesa de borda preta (fazer reservas no teu restaurante favorito). Ambas as cartas têm um símbolo de talheres no canto superior esquerdo.

Cartas de Borda Branca

Estas cartas representam experiências onde podes gastar o dinheiro do teu tio. Podes jantar fora, podes ir ao teatro, ou podes fazer uma viagem. Como queres gastar tanto dinheiro quanto possível, pode ajudar levars um convidado para jantar, ir de cavalo para o teatro ou levar o teu cão na viagem. Quanto mais rápido o gastares, mais depressa consegues alcançar o teu sonho de falência.



Quando jogas uma carta de borda branca, move o teu marcador de ação para indicar o número de ações usadas e gasta o número de libras indicado pelo símbolo de moeda(s) da carta. Descarta-a para a pilha de descarte apropriada.

Cartas Básicas

Quando jogas uma carta de borda branca, como "Dinner" (Jantar), "Carriage Ride" (Passeio de Carruagem), "Boat Trip" (Viagem de Barco) ou "Soirée" (Serão), o número de ações usadas e a quantidade gasta estão indicadas no canto superior esquerdo.



Ao jogar Jantar, o jogador usa uma ação para gastar 2 libras.

O jogador vai numa Viagem de Barco, usando 2 ações e gastando 5 libras.



Cartas com Companheiros

Alguns eventos permitem-te levar um convidado, o teu cão, fazer a viagem a cavalo ou escolher o teu chef. Estas têm opções para indicar a quantia de dinheiro adicional que gastas para jogar esse tipo de carta de companheiro (borda ardósia).

Para jogar uma carta de borda branca com uma carta de companheiro, usa o número indicado de ações e gasta o número de libras indicado na moeda do topo para além da quantidade indicada na moeda que corresponde a esse tipo de companheiro. (O sinal de adição na moeda lembra-te desta regra.) Descarta a carte de evento e a carta de companheiro.

Se uma carta de evento permite vários tipos de companheiro, podes usar mais que uma das tuas opções se tiveres as cartas de companheiro correspondentes. A ordem dos companheiros não interessa numa carta de borda branca. Todas as cartas de companheiro são descartadas.



Quando jogas esta carta Viagem de Barco sem companheiros, usas duas ações e gastas 2 libras. Se a jogares com uma carta Dog ("Cão"), usas duas ações e gastas 5 libras. Se a jogares com um cão, um convidado e um chef, usas duas ações e gastas 9 libras! Em qualquer caso, a carta de evento e todas as cartas de companheiro jogadas são descartadas.

Podes jogar uma destas cartas mesmo sem companheiros. Simplesmente usa o número indicado de ações e gasta o número de libras indicado na moeda do topo.

Apreciar a Experiência

Algumas cartas de borda branca permitem-te gastar mais ações, prolongar a experiência e diminuir a tua conta bancária. Escolhe uma das opções, usa o número indicado de ações e gasta o número indicado de libras.



Se usares duas ações para jogares esta carta Ball ("Baile"), gastas 4 libras. Se usares quatro ações, gastas 9 libras. Se usares seis ações, gastas 17 libras.



Cartas de Borda Preta



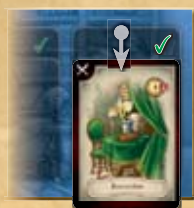
Para jogar uma carta de borda preta deves ter um espaço livre no teu tabuleiro de jogador. Se não tens um espaço livre, podes abrir um espaço descartando uma carta de borda preta que tenhas jogado antes. Até podes descartar uma que já tenhas ativado nesta ronda. Também podes descartar uma carta que tenhas jogado anteriormente nesta ronda. Este descarte não usa ações.

Exceção: Uma propriedade não pode ser descartada desta forma.



Colocar uma carta de borda preta usa sempre pelo menos uma ação.

O **A** em cada espaço do teu tabuleiro de jogador lembra-te desta regra. Para além disso, tens de pagar o custo indicado no canto superior esquerdo.



As cartas no teu tabuleiro de jogador podem ser ativadas a qualquer altura durante o teu turno da fase de ação, mesmo que sejam novas nesta ronda. Uma carta apenas pode ser ativada uma vez por turno. Para indicar que a carta foi ativada, desliza-a para baixo para revelar o visto -> ✓

Uma carta movida desta forma não pode ser ativada novamente nesta ronda.

Quando ativas uma carta, faz o indicado no canto superior direito. Algumas ativações requerem o uso de ações outras não. Se a carta não requer ações, podes ativá-la mesmo quando todas as tuas ações já tiverem sido usadas.



Para jogar esta carta tens de usar duas ações.

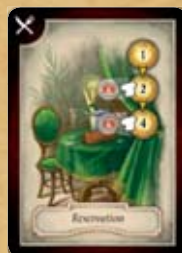
Custa uma ação colocar uma carta no teu tabuleiro e esta custa mais uma, como indicado pelo **+A** no canto superior esquerdo. Assim que estiver no teu tabuleiro de jogador podes ativá-la usando mais uma ação. Noutras rondas, ativá-la apenas custará uma ação.

Despesas

É bom jantar fora e gastar o teu dinheiro, mas é ainda melhor fazer reservas e pagar pela refeição quer vás ou não.

As despesas são como eventos, à exceção que podes usá-las ronda após ronda. Quando ativas uma despesa, faz o que é designado no canto superior direito. Algumas despesas requerem que uses ações, mas muitas não.

Algumas despesas permitem-te trazer um ou mais companheiros, como indicado pelo símbolo ao lado da moeda. Tens de ter uma ficha de companheiro ao lado desta opção se a quiseres usar. Colocar essas fichas é descrito na secção de cartas com borda ardósia. Se tiveres uma ficha lá, então tens a opção de gastar essa quantia de dinheiro. A opção do topo (sem símbolo de companheiro) está sempre disponível.



Esta carta permite-te gastar 1 libra por ronda sem usares uma ação. Se tiveres uma ficha de chef lá, podes gastar 2 libras a cada ronda. Se tiveres uma segunda ficha de chef lá podes gastar 4 libras por ronda. Não é necessário escolher a opção mais cara. Se tiveres duas fichas de chef, podes escolher gastar 4 libras, 2 libras ou 1 libra. Normalmente, queres gastar quanto dinheiro possível, mas por vezes precisas de mais opções. Vê a secção sobre Gastar Dinheiro para detalhes.



Ajudantes

Os ajudantes não são necessariamente pessoas com que normalmente te associarias. Alguns são vigaristas que estão na verdade a roubar-te. Felizmente, as suas fraudes são tão astuciosas que os advogados do teu tio vão confundir os seus serviços com despesas legítimas, portanto estes artistas podem ser bastante úteis.

Uma carta de ajudante tem duas partes independentes. A parte superior funciona com as despesas: Se a carta tem algo no canto superior direito, podes ativá-la (deslizando-a) e pagar essa quantia.

A parte inferior da carta dá-te um certo privilégio que difere das regras usuais do jogo. O privilégio pode ser usado quando se aplica, quer a carta tenha sido ativada ou não. Este privilégio não é compulsório. Podes escolher tirar vantagem ou não.

As cartas são explicadas individualmente na contracapa deste manual.



Podes ativar a School Chum (Camarada da Escola) a cada ronda para pagar 1 libra. Quer a carta seja ativada ou não, dá-te sempre a habilidade especial no fundo: Podes manter 2 cartas extra na tua mão quando descartas no final da ronda.

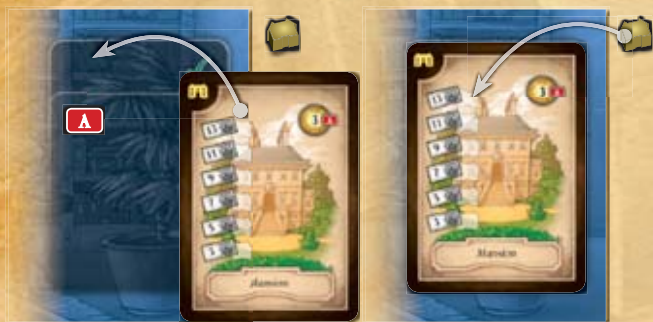
Propriedades

Sob circunstâncias normais, quererias manter as tuas propriedades em boas condições. Sob os termos do testamento do teu tio, no entanto, as reparações e o abandono são ambos bons. Manter as boas condições pode custar muito dinheiro, mas se não te quiseres dar ao trabalho, deixa-as apodrecer. À medida que esta casa desce de valor, as tuas oportunidades de ganhar aumentam.

As propriedades são diferentes das outras cartas de borda preta. Não podes simplesmente descartá-las para ganhar espaço para novas cartas. Devem ser vendidas no mercado de propriedades. Para além disso, não podes declarar falência (e cumprir os termos do testamento do teu tio) enquanto fores dono de propriedades.

As propriedades são de quatro tipos, distinguidos pelo símbolo no canto superior esquerdo da carta. Mansões, Casas de Vila e Casarões têm o símbolo de uma Casa Grande,  distinguida pela cor. Propriedades com o símbolo casa verde  são quintas.

Para comprar uma propriedade, usa uma ação e paga o preço indicado no símbolo da nota mais alta no canto superior esquerdo, ajustado pela ficha modificadora no espaço correspondente do mercado de propriedades. Joga a carta num espaço aberto do teu tabuleiro de jogador. Se não for uma quinta, coloca um marcador de valor junto ao símbolo de nota mais alto para indicar o seu valor atual. A propriedade pode perder o seu valor a cada turno se não lhe fizeres a manutenção, ativando-o.



As quintas não depreciam, portanto não recebem um marcador de valor de propriedade. Felizmente, ainda podes gastar dinheiro na manutenção.



Por causa do mercado de propriedades, esta propriedade vai custar-te 11 libras.

Teria sido melhor se tivesses enviado um moço de recados ao mercado de propriedades e reorganizado as fichas para dar a este tipo de propriedade um marcador +3.



Serias assim capaz de gastar 16 libras.

Fazer a manutenção de uma propriedade é tal e qual como ativar uma carta de despesas. Usas o número de ações e gastas o número de libras indicado no canto superior direito. Algumas propriedades permitem-te adicionar fichas de companheiro que te dão a opção de gastar mais durante a manutenção. Quando fazes a manutenção de uma propriedade, desliza a carta para baixo para indicar (com o símbolo visto) .

que foi ativada. Propriedades onde foi feita a manutenção não depreciam no final da ronda. (A depreciação é explicada na secção da fase de fim de ronda, acima.)

Nota que fazer a manutenção da propriedade não aumenta o seu valor. A manutenção previa que o valor da propriedade desça na escala, nada pode fazer o marcador subir na mesma.

Não podes abrir falência enquanto fores dono de propriedades. No entanto, não podes simplesmente descartar uma propriedade; deve ser vendida no mercado de propriedades. Para vender uma propriedade, usa uma ação, descarta a propriedade, e recebe o dinheiro do banco. O preço é indicado pela nota do banco ao lado do marcador de valor (ou pelo única nota no caso de uma quinta) ajustado pela ficha modificadora no espaço correspondente do mercado.



Alguns turnos mais tarde, após a tua propriedade ter depreciado para um valor de 5 libras, decides vender.

Ao planear para isto, envias um moço de recados para o mercado de propriedades para dar a este tipo de propriedade um modificador "-3". Para vender esta propriedade, usas uma ação e recebes apenas 2 libras do banco. Se a tivesses deixado depreciar por mais um turno, podias tê-la vendido sem receber qualquer dinheiro por ela.



Propriedades vendidas são colocadas na pilha de descarte de propriedades. Se o preço ajustado de uma propriedade é 0 ou menos, não recebes dinheiro quando a vendes. Não perdes dinheiro se a venderes por menos de 0.

Cartas com Borda de Ardósia

Estas cartas dão-te formas convenientes de gastar dinheiro extra. Porque não levar o teu cão a jantar? Ou ir de cavalo ao teatro? Ou convidar uma senhora para uma viagem de carruagem? E os bons chefes são tão raros (e caros) que vais querer levar um dos teus para onde quer que vás.



Cartas de companheiro com borda de ardósia vêm em 4 tipos: chefs, convidados, cães e cavalos. Estas cartas não são jogadas sozinhas. Devem ser jogadas em combinação com uma carta de borda branca ou preta.

Como explicado acima, uma carta de companheiro permite-te gastar mais dinheiro quando jogas certas cartas de borda branca. Assim que jogadas, as cartas são descartadas.

Os companheiros também são usados com certas cartas de borda preta. Se a porção superior direita de uma carta de borda preta tem várias opções com ícones de companheiro, então podes-lhe adicionar uma ficha de companheiro.



Ícones de Companheiro

A carta de borda preta tem de estar em jogo no teu tabuleiro de jogador. (Não interessa se for nova nesta ronda ou se foi jogada anteriormente.) Uma ficha de companheiro apenas pode ser adicionada ao mais alto espaço vazio com um símbolo de companheiro. (Isto difere das cartas brancas, onde a ordem impressa na carta não é importante.) A ordem está nas cartas de borda preta, indicada por setas.

Para adicionar um companheiro ao espaço vazio do topo: descarta uma carta de borda ardósia correspondente ao símbolo do espaço, usa uma ação, e coloca uma ficha da cor correspondente nesse espaço.

Para te lembrar que custa uma ação, o espaço tem um:



Se tens ações suficientes e cartas de companheiro correspondentes, podes preencher quantos espaços de companheiro quiseres, mas devem ser preenchidos pela ordem, de cima para baixo. Cada ficha dá-te uma outra opção quanto ativas a carta.

Fichas de companheiro ficam nas cartas pretas permanentemente. As fichas não se movem. Quando um jogador descarta uma carta preta do seu tabuleiro, ele também remove as fichas dela.



Se tivesses alguns animais na tua quinta, a manutenção seria muito mais dispendiosa. Se apenas tens uma carta Horse ("Cavalo") na tua mão, não há nada que possas fazer por enquanto. Em primeiro lugar, deves arranjar um Cão. Se tiveres um Cão e um Cavalo: Usa 1 ação, descarta a carta Cão e coloca uma ficha castanha no espaço ao lado do 4.

Se queres jogar o cavalo nesta ronda também, usa mais 1 ação, descarta a carta Cavalo e coloca uma ficha amarela no espaço ao lado do 7. Agora, quando ativas a quinta (para manutenção), podes gastar 2, 4 ou 7 libras.

Carta Joker de Companheiro



A carta joker de companheiro pode ser usada como qualquer uma dos 4 tipos de carta de companheiro. Não faz parte do baralho de companheiros. Ao invés disso, faz parte das cartas oferecidas em cada ronda. Quando a descartas, devolve-a ao baralho de oferta de cartas.

Se não usares a carta joker de companheiro durante a fase de ação, tens de a devolver ao tabuleiro de oferta de cartas no final da ronda.

Cartas Especiais

Cartas especiais, as que têm as coroas no verso, podem ser de borda branca ou preta. Tendem a ser um pouco mais poderosas que as cartas nos baralhos normais. Algumas, tais como a

Hectic Day ("Dia Desgraçado"), são completamente diferentes das cartas dos baralhos normais. Estas são explicadas na contracapa deste manual. Quando as cartas especiais são descartadas, é uma boa ideia devolvê-las à caixa para que não sejam baralhadas acidentalmente com as cartas normais.

Gastar Dinheiro

Ao contrário de certos governos, os jogadores apenas podem gastar o dinheiro que têm.

Desde que sejas dono de uma propriedade, não te é permitido ter dívidas. Por outras palavras, não podes usar um efeito de uma carta que te faz gastar mais dinheiro que tens. Nesta situação, precisas de vender as tuas propriedades antes de gastar mais.

Assim que não tiveres propriedades, estás pronto para ir à falência. Na altura que estiveres pronto para gastar o teu dinheiro para o reduzir a 0 ou abaixo disso, anuncias aos outros jogadores que estás a declarar falência. Se ainda tiveres cartas e ações que podes usar, podes continuar a fazê-lo para aumentar a dívida.



Um jogador tem 2 libras restantes. No seu tabuleiro de jogador, tem uma carta de propriedade e outra de despesa (Reserva) que permite ao jogador gastar 1 libra. Anteriormente no jogo, esta carta foi melhorada com uma ficha de chef, portanto agora, pode ser ativada por 3 libras. O jogador apenas pode usar a primeira opção, gastar 1 libra. Ele não pode usar a segunda opção porque não tem 3 libras para gastar e ainda é dono de uma propriedade.

O dinheiro não é mantido em segredo neste jogo. Quando lhes é perguntado, os jogadores devem dizer quanto dinheiro ainda têm de sobra.

Terminar o Jogo

As tuas casas estão a cair, o teu cão de corrida nunca sai do portão de saída, o teu restaurante favorito está a cobrar-te demasiado pela refeição, estás agora em dívida. Parabéns! Ganhaste!

Quando um jogador não tem dinheiro nem propriedades, ele declara falência, que indica o final do jogo. Essa ronda é jogada até ao fim, mas é a ronda final. Se ninguém declarar falência nas primeiras seis rondas, então a sétima é a ronda final.

O vencedor é o jogador que conseguiu a maior dívida. (Ver Gastar Dinheiro, acima.) Se ninguém entrou em dívida, o vencedor é o jogador que tiver menos dinheiro e propriedades. Para esta comparação, as propriedades têm o valor atual acrescido de 5 libras. (As tuas cartas de ajudante e os modificadores de mercado não se aplicam.) Empates são desfeitos a favor do jogador cujo plano está mais à esquerda na ronda final.

Despesas



Usa 1 ação e gasta 4 libras.



Gasta 2 libras.



Gasta 2 libras por cada quinta que tens.



Gasta 2 libras por cada ficha de cavalo que tens em quintas.



Gasta 1 libra por cada quinta que tens e 1 libra por cada ficha de cão nelas.



Eventos



Usa uma ação para colocar até 2 fichas de animais (2 cães, 2 cavalos, ou 1 de cada). As fichas devem ser colocadas por ordem, como é normal.



Usa uma ação para ganhar três ações.



Uma 1 ação e gasta 2 libras para ganhar 2 ações.



Escolhe uma opção. Usa essas tantas ações e gasta essa tantas libras.

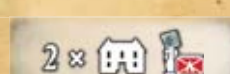


Usa uma ação para depreciar as tuas propriedades três vezes. Podes depreciar a mesma propriedade mais que uma vez.

Ajudantes



Uma vez por ronda, podes comprar/vender uma quinta sem uma ação. Uma quinta também pode ser 2 libras mais barata.



Duas vezes por ronda, podes comprar/vender uma Mansion, Manor House ou Town House sem uma ação.



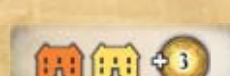
Enquanto compras/vendes uma Mansion, Manor House ou Town House, podes aumentar ou diminuir o preço por 2 libras.



Uma vez por ronda, podes ativar uma quinta sem usar uma ação.



Uma vez por ronda, podes ativar uma Mansion, Manor House ou Town House sem uma ação.



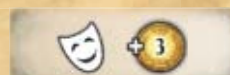
Quando ativas uma propriedade dos tipos indicados, podes gastar 3 libras adicionais.



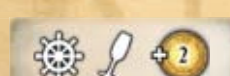
Quando usas uma carta com o símbolo de talheres, podes gastar 1 libra extra.



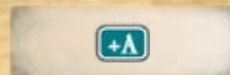
Quando usas uma carta com o símbolo de carruagem, podes gastar o número indicado de libras extra.



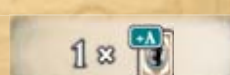
Quando usas uma carta com o símbolo máscara ou envias um moço de recados à ópera podes gastar 3 libras extra.



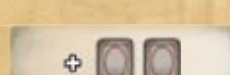
Quando usas uma carta com o símbolo de leme ou o símbolo de copo de vinho podes gastar 2 libras extra.



A cada ronda, tens uma ação extra. Isto aplica-se na mesma ronda em que este ajudante entra em jogo.



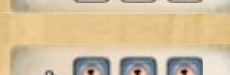
Uma vez por ronda, tens uma ação extra para jogar cartas de borda branca.



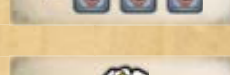
A cada ronda, quando sacas cartas durante o planeamento, sacas 2 cartas extra (como se o número do teu plano escolhido fosse acrescido de 2).



A cada ronda, quando sacas cartas durante o planeamento, sacas 3 cartas de evento extra.



A cada ronda, quando sacas cartas durante o planeamento, sacas 3 cartas de companheiro extra.



Quando descartas cartas no final da ronda, podes manter 2 cartas adicionais na mão por cada ajudante que tiveres com este ícone.

Autor: Vladimír Suchý
Ilustrador Chefe: Tomáš Kučerovský
Ilustrações das Cartas: Václav Šlajch, Ján Lastomirský
Design Gráfico: František Horálek
Regras: Petr Murmak, Filip Murmak
Tester Chefe: Petr Murmak

Testers: a minha esposa Katka, Petr Holub, Vodka, Roneth, Rumun, Láda Smejkal, Filip Murmak, Vláška Chvátíl, Miloš Procházka, dilli, Miloš Dubský, Radka, Vítek Vodička e muitos outros.
Agradecimentos: Paul Grogan, Phil Pettifer, David Murray e as pessoas da The Gathering of Friends.



© Czech Games Edition
 October 2011
www.CzechGames.com