



ENSEADA dos MERCADORES

O Artista

COMPONENTES

- 1 Carta de Instrumento
- 26 Cartas de Artista

Do Bardwood Grove ou Espíritos da Flortesta

- 1 Tabuleiro do jogador
- 4 Fichas de moedas
- 3 Marcadores de Pedra Sonora
- 1 Meeple de Bardo

Nas cores de um jogador

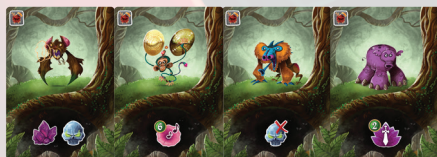
- 1 Marcador de Volume
- 1 Marcador de Canção
- 4 Marcadores de Runa
- 6 Marcadores de Credenciais

PREPARAÇÃO

1. Coloque um tabuleiro de jogador do Bardwood Grove na sua frente.
2. Coloque o seu marcador de Volume no espaço "0" da trilha de Volume.
3. Coloque o seu marcador de Música no seu tabuleiro de jogador, acima da seu Disco de Ritmo.
4. Coloque 6 Credenciais nos 6 espaços da trilha de Credenciais mais à direita.
5. Coloque 1 Moeda em cada espaço do bônus de Runa ao redor da sua Disco de Ritmo e, em seguida, empilhe 1 Runa em cada moeda.
6. Embaralhe estas 14 cartas e coloque-as viradas para baixo no espaço do baralho no seu tabuleiro de jogador.



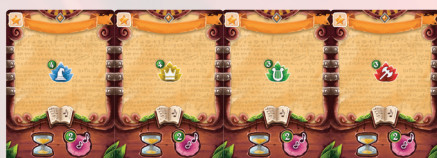
7. Coloque estas 4 cartas de Criatura empilhadas na Ilha dos Dragões, no tabuleiro principal.



8. Coloque estas 4 cartas de Improviso empilhadas próximo da Praça da Cidade, no tabuleiro principal.



9. Coloque estas 4 cartas de Habilidade empilhadas próximo do cais do Bazar, no tabuleiro principal.



10. Coloque a carta de Instrumento na janela do seu tabuleiro de jogador (o lado com Corrupção é considerado a frente).

11. Coloque seu meeple Bardo próximo ao seu tabuleiro de jogador.

12. Posicione seu Disco de Ritmo de forma que a Runa nela fique no quadrante superior direito.

13. Compre 2 cartas de Habilidade do seu baralho.

- Se você comprar uma carta de Criatura, coloque-a imediatamente em uma das duas Áreas de Vanglória no canto superior esquerdo do seu tabuleiro.
- Se você comprar uma carta de Improviso, coloque-a imediatamente no sua Área de Canção.
- Em ambos os casos, continue comprando até ter 2 cartas de Habilidade.



Cartas de Habilidade



Os ícones de Facção mostrados na parte superior de cada carta de Habilidade podem ser usados durante uma Fase de Canto sem custo adicional.

Custo de Volume.

Os ícones de Facção mostrados abaixo do Custo de Volume só podem ser usados durante uma Fase de Canto após você ter gasto a quantidade de Volume indicada acima.

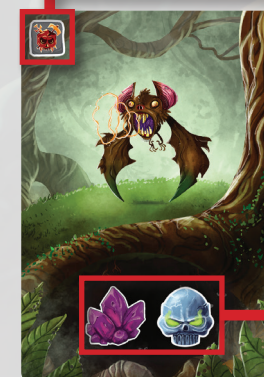
Cartas de Improviso



Cartas de Improviso são colocadas **imediatamente** na sua Área de Canção quando compradas.

Os efeitos concedidos pelas cartas de Improviso estão disponíveis para uso durante a Fase de Canto.

Cartas de Criatura



Cartas de criatura são **imediatamente** colocadas na área de Vanglória, no canto superior esquerdo do seu tabuleiro de jogador, quando compradas.

Ao realizar a ação de Vanglória da sua carta de Instrumento, ganhe os efeitos impressos de todas as cartas de Criatura na sua área de Vanglória, em qualquer ordem, e mova-as para o **fundo** da sua Pilha de Descarte.

Área de Vanglória

Trilha de Volume

Pilha de Descarte

Baralho do Jogador

Marcador de Canção

Runa (1/4)

Runa do Disco

Movimento

Disco de Ritmo

Trilha de Credenciais

Carta de Instrumento

Área de Canção

JOGABILIDADE

Cada turno que você realiza durante a **Fase de Produção** ocorreram 3 etapas, começando com a **Fase de Composição**.

Fase de Composição

1. Jogue 1 carta de Habilidade da sua mão para o sua Área de Canção, continuando do lado direito do seu tabuleiro de jogador.
2. Coloque a outra carta de Habilidade na sua pilha de descarte.
 - Gire imediatamente seu Disco de Ritmo um número de quadrantes no sentido horário igual ao número de ícones de Ampulheta nesta carta.
 - Você pode pegar 1 carta de Corrupção para girar seu Disco de Ritmo em 1 espaço a mais ou 1 espaço a menos (desde que gire pelo menos 1 espaço).
 - ▶ Um lembrete desta habilidade é mostrado na frente da sua carta de Instrumento.
 - Avance seu marcador na trilha de Volume e/ou ganhe Corrupção, conforme mostrado na parte inferior da carta descartada.
3. Se seu Disco de Ritmo completar uma rotação completa, vire sua carta de Instrumento (você executará uma **Fase de Canção** neste turno). Uma rotação completa significa que a Runa no seu Disco de Ritmo cruza o Marcador de Canção no topo do seu tabuleiro de jogador durante a rotação.

Fase de Canto*

**Esta etapa só ocorre se o seu Disco de Ritmo tiver completado uma rotação além do seu marcador de Canção durante a etapa de Composição anterior. Caso contrário, pule esta fase e vá diretamente para a Fase de Descanso.*

Ao contrário de muitos outros mercadores, você pode Cantar e ganhar Ouro durante a **fase de Produção**. Você além disso, ganhará uma **fase de Canto** gratuita no início de cada **fase de Mercado**. Isso é chamado de **Canto do Cisne** e será descrito com mais detalhes posteriormente.

1. Vire sua carta de Instrumento para o verso.
2. Coloque seu meeple de Bardo em qualquer um dos 9 locais possíveis, divididos em 4 categorias: Cais, Praça da Cidade, Salão de Facção e Ilha dos Dragões. São descrito em detalhes abaixo.
3. Verifique a posição da Runa na seu Disco de Ritmo. O valor de Movimento mostrado representa o número de **outros locais** para os quais você pode se mover e realizar uma ação neste turno.
4. Em cada local em que você **se apresentar**, você pode gastar qualquer número de Recursos e/ou ícones de Facção para obter os benefícios dos locais.
5. Após estar satisfeito com suas ações em um local, se possível, você pode mover seu meeple de Bardo para outro local e realizar ações lá.
6. Você pode gastar cada ícone em cartas na sua Área de Canção uma vez. Você pode combinar ícones para aumentar o efeito, mas não pode dividir ícones da mesma fonte em vários locais.

Fase de Descanso

1. Resolva o relógio avançando sua Engrenagem no Relógio um número de espaços igual ao número de ícones de Ampulheta na carta do topo da sua pilha de descarte, que será a carta que você descartou neste turno durante sua fase de Composição.
2. Se você teve uma fase de Canto neste turno, descarte todas as cartas que não sejam de Instrumento da sua Área de Canção para a sua pilha de Descarte. Em seguida, vire sua carta de Instrumento para a frente.
3. Compre cartas do seu baralho até atingir o limite de Cartas de Habilidade da sua mão.
 - a. Se você comprar uma carta de Criatura ou Improviso, coloque-as imediatamente nos **espaços designados** e continue comprando até que você tenha cartas de Habilidade igual o limite da sua mão.
 - b. Se você precisar comprar uma carta, mas seu baralho estiver vazio, embaralhe imediatamente todas as cartas da sua pilha de descarte, vire-as para baixo, coloque-as de volta no seu tabuleiro de jogador e continue comprando.

Fase de Mercado - Canto do Cisne

Na Fase de Mercado, antes que qualquer jogador faça uma venda, você **pode** ativar outra canção, independentemente da sua posição no Disco de Ritmo, seguindo todas as regras da **seção Canto** acima. Se decidir escolher um Canto do Cisne, depois de terminar, descarte todas as cartas da sua Área de Canção para a sua pilha de Descarte. Em seguida, vire sua carta de Instrumento para a frente.

REGRAS ADICIONAIS

Espaços Designados para Cartas

Durante o Tempo de Descanso todas as cartas compradas que não sejam de Habilidade são jogadas imediatamente na área designada, continue comprando até atingir o limite de Habilidade da mão.

 **Cartas de Improviso** são imediatamente adicionadas à sua área de canção.

 **Cartas de Criatura** são colocadas na sua área de Vanglória. Ao se Vangloriar, você pode ativar o efeito de todas as cartas e, em seguida, descartá-las. A quantidade de cartas na área é ilimitada.

APÊNDICE



Ícones de Facção

Ícones de Facção são dados pelas cartas em sua Área de Canção e normalmente são usados como multiplicadores de pontuação com base no número de meeples Aventureiros de acordo com sua localização. Você pode combinar ícones de Facção de várias cartas e fontes.



Ícone Facção de Paladino

Você pode gastar este Ícone de Facção como qualquer cor de Ícone de Facção (você **não pode** dividi-lo em várias cores de ícone).

Dividindo Ícones de Facção

Ao gastar Ícones de Facção de 2, 3 ou 4, todos eles devem ser gastos ao mesmo tempo, eles não podem ser guardados para serem gastos em outro lugar.



Vanglória

Este efeito é mostrado em sua carta de Instrumento durante cada Fase de Canto. Você pode gastar 3 de Volume para obter este efeito. Quando você se Vangloriar, ative o efeito impresso na parte inferior de todas as cartas de Criatura em sua área de Vanglória em qualquer ordem. Em seguida, descarte-as para o fundo da sua pilha de descarte.



Moeda

Ganhe Ouro igual ao número de moedas mostrado.



Pedra Sonora

Este ícone representa uma ficha de Pedra Sonora. Ao ganhar este ícone, pegue uma ficha correspondente ao seu estoque. Você pode gastar essas fichas durante uma Fase de Canto para ganhar 3 Ícones de Facção da mesma cor (como mostrado na sua carta de Instrumento). Estes são intencionalmente limitados em componentes.

Ganhando Novas Cartas

Novas cartas são sempre colocadas viradas para baixo no topo do seu deck.



Limite da mão

Este é o número máximo de cartas de Habilidade que você pode ter na mão. O Limite da sua mão é sempre igual ao número de ícones de Melodia  revelados na sua trilha de Credenciais. O limite da sua mão aumentará à medida que credenciais forem removidas do seu tabuleiro de jogador. Durante cada fase de Descanso, você comprará cartas até atingir o seu Limite de cartas de Habilidade na Mão.



Volume

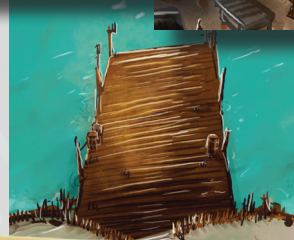
Ao ganhar ou perder Volume, ajuste sua trilha de Volume na quantidade indicada (máx. 6). O Volume é gasto para ativar a metade inferior de algumas Cartas de Habilidade, bem como para ativar seu Instrumento.

LOCAIS DE APRESENTAÇÃO

Cais

Existem 3 Locais de Cais, um para cada Cais.

1. Use os ícones de Facção da sua Área de Canção e multiplique o valor pelo número de Aventureiros da mesma cor no cais que o seu Bardo, e ganhe imediatamente essa quantidade de Ouro. Você pode repetir a ação com todas cores no cais.
2. Você pode comprar 1 nova carta de Habilidade ou Improviso cada vez que realizar uma apresentação nos cais, escolha qualquer carta. O preço para comprar a carta é igual a 1, mais 1 para cada Moeda (ao redor do seu Disco de Ritmo) e Gema Azul (na sua trilha de Credenciais) reveladas no seu tabuleiro de jogador. Diminua a sua trilha de Ouro em um número equivalente ao custo.
3. As cartas compradas são colocadas viradas para baixo no topo do seu baralho.



Cais

*Não receba corrupção ao se apresentar no Mercado Negro

Praça da Cidade

Existe 1 Local na Praça da Cidade.

Atuar na Praça da Cidade permite que você coloque Credenciais do seu tabuleiro de jogador em um Habitante. Em vez de equipe, esses Habitantes agirão como fãs do Artista, fornecendo Patrocínio durante e ao final do jogo. As duas primeiras Credenciais que você colocar aumentarão o Limite da sua Mão. As últimas quatro Credenciais que você colocar revelarão uma . Cada um desses ícones revelados aumenta o Custo para comprar cartas nos cais. Use ícones de Facção para ganhar um fã.

1. Selecione uma carta de Habitante na Praça da Cidade.
2. O número de ícones de Facção que você deve gastar é igual a 1, mais o número de fãs que você já possui (Habitante em qualquer lugar com sua credencial).
 - Você pode gastar qualquer cor ou combinação de ícones de Facção para realizar esta ação.
3. Coloque a Credencial mais à esquerda da sua trilha de Credenciais na carta de Habitante selecionada.
 - Este habitante é considerado um fã seu, e você receberá os Ícones de **Facção e Corrupção** dele no final do jogo, independentemente de onde ele esteja localizado.

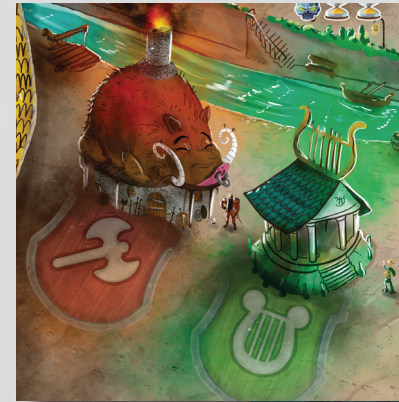
Recrutando Fãs: Se outro jogador recrutar um habitante com uma de suas Credenciais, você e esse jogador ganham Patrocínio de Facção imediato dos Ícones de Facção dele.

Descartando Fãs: Se um habitante com uma de suas Credenciais for descartado devido a um efeito ou durante a Limpeza, coloque-o próximo ao seu tabuleiro de jogador e ganhe Patrocínio de Facção imediato dos Ícones de Facção dele.

***Se o Fã tiver ícone de Corrupção, perca ouro imediatamente quando recrutado ou descartado.**



Praça da Cidade



Salões de Facção

Salão de Facção

Existem 4 locais de Salão de Facção: Salão do Guerreiro, Salão do Bardo, Salão do Mago e Salão Nobre.

Apresentar-se em um Salão de Facção permite que depois se apresente na Ilha dos Dragões, afetando Aventureiros que correspondam ao Salão da Facção. Pode apresentar-se em cada Salão uma vez durante o jogo. Você não pode se apresentar em um Salão que contenha sua Runa. Além disso, você **não pode** se apresentar no Covil dos Ladinos (muito

arriscado) ou no Salão de Facção dos Paladinos (a diversão é proibida). Ao se apresentar em um Salão de Facção:

1. Gaste Ícones de Facção que correspondam ao Salão escolhido e que totalizem mais do que o número de Aventureiros presentes.
2. Coloque uma de suas Runas de seu Disco de Ritmo neste Salão de Facção.
3. Isso aumenta o custo para comprar cartas, mas também lhe dá o direito de apresentar-se para a cor correspondente na Ilha dos Dragões.

Ilha dos Dragões

Existe 1 Local na Ilha dos Dragões.

Você não pode se apresentar neste local a menos que tenha pelo menos 1 Runa colocada em um Salão de Facção.

1. Selecione um lado da Baía das Serpentes (qualquer lado da Ilha dos Dragões) para cantar; você cantará para todos os Aventureiros em cada barco no mar do lado escolhido da Ilha dos Dragões.
2. Selecione um Salão de Facção.
3. Use ícones de Facção e recursos correspondentes ao Salão de Facção selecionado e, em seguida, multiplique o número de Aventureiros no Salão de Facção selecionado pelo número de Aventureiros da mesma cor no lado selecionado da Ilha dos Dragões e ganhe imediatamente essa quantidade de Ouro.
4. Você pode repetir os passos 2 e 3, desde que selecione um Salão de Facção válido que ainda não tenha selecionado neste turno.

5. Se você ganhou pelo menos 1 Ouro durante esta Apresentação, pegue 1 carta de Criatura (grátis) da Ilha dos Dragões e coloque-a com a face para cima na sua área de Vanglória.



Ilha dos Dragões

EXEMPLO DA FASE DE CANTO

Durante a **Fase de Composição**, sua Runa do Disco de Ritmo passou pelo Marcador de Canção, indicando que você realizará uma Fase de Canto neste turno.

1. Você vira sua carta de Instrumento e move o marcador de Canção para ela como um lembrete.
2. Você coloca sua miniatura de Bardo no Salão da Facção Vermelha.
 - 2a. Você gasta os 2 ícones de Guerreiro da segunda carta em sua área de Canção para colocar uma Runa no Salão da Facção do Guerreiro.
 - Isso permitirá que você cante na Ilha dos Dragões mais tarde.
 - 2b. Baseado na posição do seu Disco de Ritmo, pode se mover e se apresentar em mais 2 locais.
3. Você se move para a Praça da Cidade para se apresentar.
 - Você gasta dois ícones de Nobre da carta mais à direita em sua Mesa de Canto para colocar uma Credencial em um Habitante.
 - Como é a segunda Credencial que você coloca neste jogo, são necessários 2 ícones.
 - Sua mão agora é 4, permitindo que você compre até 4 cartas de Habilidade durante a etapa de Descanso.
4. Você se move para a Ilha dos Dragões para se apresentar.
 - Você designa o lado direito da baía.
 - Você gasta 3 de Volume para desbloquear a parte inferior da sua carta mais à direita, concedendo-lhe 2 ícones de Facção de Guerreiros.
 - Você gasta a ficha de Pedra Sonora do seu estoque para obter mais 3 símbolos de facção Curinga (você seleciona Guerreiros).
 - Você também usa a carta mais à esquerda da Área de Canção, que concede 1 símbolo de facção Curinga para cada carta de Habilidade na sua canção (3), que você converte em ícones de Guerreiro.

- Agora você tem 8 Símbolos de Guerreiro que você gasta cantando para os 4 meeples Guerreiros nos Barcos no mar, no lado direito da Ilha dos Dragões.
- Você imediatamente ganha 32 de Ouro (8x4) e pega uma carta de criatura à sua escolha da Ilha, colocando-a com a face para cima na sua área de Vanglória.

5. Você não tem mais para onde se mover, mas tem 3 Volumes e decide se Vangloriar.

- Você ganha a Pedra Sonora e 1 carta de Corrupção no seu estoque.
- Você descarta a criatura para o fundo da sua pilha de descarte.

6. Você recupera sua miniatura de Bardo do tabuleiro, devolvendo-a à sua frente e continua para a Fase de Descanso.

