



CIDADE DAS COROAS

PALADINOS DO REINO OCIDENTAL

AUTOR – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILUSTRAÇÕES – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
DESIGN GRÁFICO & DIAGRAMAÇÃO – SHEM PHILLIPS & VICTOR CAST
TRADUÇÃO – ROMIR G. E. PAULINO
REVISÃO – VINICIUS CARLOS VIEIRA, STEFANY MOURA, RICARDO WILLIAN & RENATO J. LOPES

COPYRIGHT 2021 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

INTRODUÇÃO

Em Paladinos do Reino Ocidental: Cidade das Coroas, nobres aliados responderam aos recentes ataques contra nossas fronteiras. Somente por meio de negociações cuidadosas e muita diplomacia estes duques, barões, condes e margraves oferecerão a ajuda que necessitamos urgentemente. Você conseguirá apoio suficiente para, mais uma vez, defender esta grande cidade ou você perecerá sob o peso da indecisão e da apatia?

COMPONENTES



1 Diplomata



4 Oficinas



4 Marcadores de Atributos (Diplomacia)



30 Cartas de Negociação



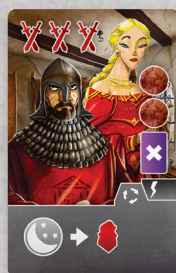
16 Cartas de Paladino (Marcadas com )



6 Cartas de Estrangeiros (Marcadas com )



8 Cartas de Habitantes (Marcadas com )



4 Cartas de Aliado



30 Cartas de Reunião



2 Cartas de Trama (Para o Jogo Solo)



2 Cartas de Ordem Real



5 Cartas de Favor Real (Marcadas com )

7 Extensões de Tabuleiro (4 Jogadores / 2 Principais / 1 solo)

Também inclui 6 cartas adicionais para o cenário cooperativo da Saga do Tomo



PREPARAÇÃO

Prepare o jogo conforme descrito no manual do jogo original, aplicando as seguintes alterações:

1. Posicione as 2 expansões de tabuleiro em ambas as extremidades do Tabuleiro Principal, conforme mostrado a seguir.



2. Embaralhe as novas cartas de Estrangeiros, Habitantes, Ordem Real e Favor Real junto de seus respectivos montes. Quando preparar as cartas de Habitantes, existem agora mais 2 espaços disponíveis a esquerda. Coloque 1 carta, com a frente voltada para cima, à esquerda das 5 cartas de Habitantes usuais e o restante do baralho de compras, com a frente voltada para cima, à esquerda desta carta. Da mesma forma, à direita das Cartas de Estrangeiros, há outro espaço disponível onde os jogadores deverão posicionar todo o Monte de Compra de Estrangeiros. No lado oposto do monte de compra de Estrangeiros agora temos um local para descarte de cartas de Habitantes, Estrangeiros e Negociação.
3. Após preparar as Ordens Reais no tabuleiro, distribua uma carta de Ordem Real aleatoriamente, dentre as restantes, para cada jogador. Cada jogador pode olhar sua carta, mas deve mantê-la em segredo dos demais. Elas se tornam Ordens Secretas que, caso cumpridas, trarão 6 PVs adicionais.
4. Separe as Cartas de Reunião em 3 níveis (*indicados pelo número no verso de cada carta*). Embaralhe as 6 cartas de nível 1 e posicione uma carta, com o verso para cima, em cada um dos 4 espaços na extensão esquerda do Tabuleiro. Retorne as 2 cartas restantes para a caixa. Embaralhe as cartas de nível 2, **retornando 4 cartas para a caixa caso estejam em menos de 3 jogadores**. Coloque uma quantidade igual de cartas nível 2, com o verso para cima, sobre cada uma das cartas de nível 1. Embaralhe as cartas de nível 3 e coloque uma quantidade igual delas, com o verso para cima, sobre cada um dos montes já formados. Finalmente, vire completamente cada um dos montes formados (*as cartas de nível 1 devem estar agora reveladas no topo de cada monte*).
5. Posicione o Diplomata no topo do monte de Cartas de Reunião mais à direita, deixando as 4 cartas de Aliados ao alcance.

PREPARAÇÃO

6. Separe as Cartas de Negociação em seus 4 níveis (*indicados pelo número no verso de cada carta*). Embaralhe as cartas de nível 1 e coloque uma carta, com a frente para cima, abaixo de cada um dos 3 locais da nova extensão do tabuleiro. Coloque a quarta carta, com o verso para cima, no espaço do topo esquerdo da extensão do tabuleiro, formando o monte de compra de Cartas de Negociação. Embaralhe as cartas de nível 2, **retornando 2 cartas para a caixa caso estejam em menos de 3 jogadores**. Posicione todas, com a frente para baixo, sobre o monte de compra. Faça o mesmo com as cartas de nível 3, **retornando 2 cartas para a caixa caso esteja em menos de 4 jogadores**. Embaralhe todas as cartas de nível 4, colocando-as, também com o verso para cima, sobre o monte de compra. Finalmente, vire completamente o monte formado (*a carta de nível 1 deve estar, agora, visível*).
7. Entregue aleatoriamente 1 extensão de tabuleiro para cada jogador. O jogador deverá posicioná-la do lado direito de seu Tabuleiro de Jogador. Utilize o lado que exibe os Trabalhadores coloridos. O verso é usado para partidas-solo.
8. Entregue a cada jogador 1 Marcador de Atributo de Diplomacia (*posicionado no zero*), 1 Oficina adicional (*mantida ao lado de seu tabuleiro por enquanto*) e 4 novas cartas de Paladinos, que o jogador deverá embaralhar em seu monte de compra de cartas de Paladino.
9. Imediatamente após selecionar sua Carta de Habitante inicial, durante a preparação, os jogadores devem, também, posicionar sua Oficina adicional em um dos espaços à direita de uma de suas 8 ações à direita (*isto pode incluir Reunir ou Negociar*).



Local para Cartas
de Reunião



Por exemplo, este jogador recebeu a extensão de tabuleiro do Mercador. Após selecionar o Cavaleiro como seu Habitante inicial, ele decide posicionar sua oficina adicional no espaço de ação de Conversão.

Local para Cartas
de Negociação

ESCOLHENDO PALADINOS

Quando escolher o Paladino, a cada rodada, **os jogadores devem comprar 4 cartas para sua mão** (e não mais 3). Conforme o jogo usual, os jogadores escolhem 1 para usar nesta rodada, 1 para o topo do monte de compras e 1 para colocar na base do monte de compras. A quarta carta é removida completamente do jogo.

Os novos Paladinos funcionam de forma similar ao jogo-base, mas também concedem reforços temporários para a diplomacia. Astolfo não possui uma habilidade especial, mas vem com 2 trabalhadores adicionais para a rodada. Maugris permite que os jogadores evitem o custo em Prata ou Provisões quando realizam ações, recebendo débitos em seu lugar.

Por exemplo, um jogador usando Maugris pode pegar um débito no lugar de pagar Prata para atacar um Estrangeiro. Da mesma forma, ele pode pegar um Débito no lugar de pagar Provisões para Fortificar.



CARTAS DE REUNIÃO

Efetuando uma ação, agora os jogadores podem posicionar Trabalhadores no canto superior esquerdo das Cartas de Reunião, de forma similar ao que já era realizado com as Cartas de Favor Real.

Ao realizá-la, os jogadores ignoram a flâmula no lado direito da carta. Após pagarem quaisquer custos mostrados no lado esquerdo, eles recebem a recompensa mostrada na base da carta.

Por exemplo, um jogador pode posicionar um Trabalhador vermelho nesta Carta de Reunião e pagar 1 Provisão para, imediatamente, recrutar 1 Habitante gratuitamente.

Contudo, diferente de como os trabalhadores são removidos das Cartas de Favor Real ao final da rodada, **os Trabalhadores em Cartas de Reunião permanecem sobre ela até que alguém as reivindicue.**



AÇÕES NO TABULEIRO DOS JOGADORES

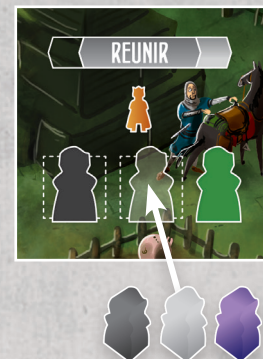


Reunir

Esta ação requer 3 trabalhadores (1 Clérigo, 1 de qualquer tipo e 1 Batedor) e 1 a 3 Provisões. O custo de Provisões é calculado pela contagem dos ícones de Provisão entre cada Carta de Reunião que o Diplomata se mover.

Quando realizam esta ação, os jogadores estão potencialmente usando **qualquer um de seus Atributos** para coletar uma Carta de Reunião específica. Cada Carta de Reunião possui um valor de Atributo impresso abaixo do ícone de Reunião, no lado direito da carta. Contudo que possuam as Provisões e Atributos necessários, **os jogadores podem reivindicar qualquer Carta de Reunião, exceto a carta onde o Diplomata atualmente se encontra**. Para reivindicar uma Carta de Reunião, mova o Diplomata para esta carta e pague as Provisões necessárias. Recolha a carta junto com quaisquer Trabalhadores sobre ela e resolva a recompensa mostrada na base dela. **Note que quaisquer criminosos coletados desta forma também levam o jogador a coletar uma carta de Suspeita**. Conforme indicado no lado direito de cada Carta de Reunião, esta ação sempre recompensa com pelo menos 1 de Diplomacia. Os jogadores devem manter as Cartas de Reunião que já reivindicaram, com o verso à mostra, acima da ação de Reunir, em suas extensões de tabuleiro.

Por exemplo, o jogador resolveu Reunir o apoio de seus aliados no Oeste. Ele posiciona 3 trabalhadores e paga 2 Provisões, já que ele pretende reivindicar a Carta de Reunião mais à esquerda. Devido a ajuda de seu Paladino, ele possui 2 influências. Ele reivindica a carta, junto com o Mercador que estava nela. Esta carta o recompensa com 1 Diplomacia, através do ajuste do Marcador de Atributo correspondente, e com a chance de virar uma carta de Débito ou remover 2 Suspeitas. Note que o custo em Prata na esquerda da carta não tem significado algum, já que só é necessário pagar este custo ao colocar um trabalhador sobre a carta. O Diplomata está agora sobre a nova Carta de Reunião revelada, no espaço mais à esquerda.





Negociar

Esta ação requer 3 trabalhadores (1 Guerreiro, 1 de qualquer tipo e 1 Mercador) e de 1 a 3 Pratas (ou, algumas vezes, 1 Débito). A Prata/Débito são mostrados ao longo da borda dos espaços das cartas, na extensão do tabuleiro principal.

Quando realizar esta ação, o jogador foca em usar ou seu Atributo de Diplomacia para convencer os nobres a realizarem ações em seu favor (Confiar) ou seus outros 3 Atributos para recrutá-lo para sua causa (Alistar).



Confiar

Enquanto estiverem tentando Confiar nos nobres, os jogadores só devem se preocupar com a parte superior das Cartas de Negociação. Para realizar esta ação, é necessária uma certa quantidade de Diplomacia, conforme mostrado no canto superior esquerdo de cada carta. Se desejarem a carta do topo do monte de compra de Cartas de Negociação, os jogadores devem pagar 3 Pratas ou receber 1 Débito. Caso escolham qualquer uma das 3 cartas na parte de baixo, então devem pagar 1 ou 2 pratas, conforme impresso no tabuleiro.

Após certificar-se de que possui a Diplomacia necessária e pagar quaisquer custos, o jogador deve resolver a ação impressa no canto superior direito da Carta de Negociação escolhida. Resolver estas ações funciona da mesma forma que ações usuais, mas os jogadores não precisam posicionar Trabalhadores nos espaços de ação correspondentes de seu Tabuleiro de Jogador. O jogador também não paga o custo usual (*nem tampouco pode melhorar o ataque usando Prata*). Realizar uma ação desta forma também aciona qualquer Habitante associado a ela, exatamente como se a ação tivesse sido realizada da forma usual. Estas cartas também entregam uma melhoria temporária enquanto realizam a ação. Após resolver a ação, a Carta de Negociação é descartada.

Por exemplo, quando estiver Negociando para Confiar neste nobre, o jogador deve ter pelo menos 5 em Diplomacia e pagar 1 Prata. Ele pode, então, Nomear, com uma melhoria temporária de 4 em Fé para esta ação.



AÇÕES NO TABULEIRO DOS JOGADORES

Alistar

Enquanto estiverem tentando alistar os nobres, os jogadores só devem se preocupar com a parte inferior das Cartas de Negociação. Para realizar esta ação, é necessária uma certa quantidade de **Fé**, **Influência** ou **Força**, conforme mostrado na base de cada carta. Se desejarem a carta do topo do monte de compra de Cartas de Negociação, os jogadores devem pagar 3 Pratas ou receber 1 Débito. Caso escolham qualquer uma das 3 cartas na parte de baixo, então devem pagar 1 ou 2 pratas, conforme impresso no tabuleiro.

Após certificar-se de que possui o Atributo necessário e pagar quaisquer custos (ou opcionalmente receber uma carta de Débito, se pegar uma carta da pilha de compras), o jogador deve pegar a carta e colocá-la sob tabuleiro de jogador, abaixo da ação de Negociação. Conforme indicado no lado direito de cada Carta de Reunião, esta ação sempre recompensa com pelo menos 1 de Diplomacia.

Por exemplo, negociando para Alistar, este nobre exige que o jogador possua 2 de Força e pague 2 Pratas. Ele recebe imediatamente 1 Diplomacia e coloca a carta embaixo de seu tabuleiro de jogador.

O propósito principal de coletar cartas de Negociação é a pontuação. Os jogadores recebem 9 PVs para cada conjunto de ícones diferentes (conforme mostrado ao longo do lado esquerdo da extensão do tabuleiro do jogador). Os jogadores também podem focar em coletar conjuntos de 3 ícones iguais para adquirir Cartas de Aliados.



Por exemplo, o primeiro jogador possui 3 ícones militares nas suas cartas de Negociação coletadas, o que traria, imediatamente, este aliado para ele, que é colocado ao lado de seu tabuleiro de jogador. Não apenas ele poderá remover 1 Suspeita e receber 2 Taxas, mas ele também receberá 1 Guerreiro a cada rodada, quando passar.

Cada Extensão de Tabuleiro de Jogador possui um ícone impresso, que já conta para a coleção de ícones a ser pontuada com a aquisição de Cartas de Negociação, mas não é considerado como uma Carta de Negociação para qualquer outro propósito.



REINICIANDO O TABULEIRO

Uma vez que todos os jogadores tenham passado, é preciso reiniciar o tabuleiro principal. Siga os passos mostrados no jogo base, adicionando o seguinte:

Caso ainda exista uma carta de Negociação no espaço inferior mais a direita, descarte-a, e depois deslize, deslize as cartas de Negociação remanescentes para a direita, preenchendo os espaços. Revele, então, **novas cartas do topo do monte de compras** para completar os espaços vazios. Se acabarem as cartas do monte de compras de Cartas de Negociação, não embaralhe o descarte. Estas cartas foram criadas como um suprimento limitado.

Não é necessária nenhuma preparação adicional na região das cartas de Reunião. Os Trabalhadores presentes nelas, bem como o Diplomata, permanecem onde estão.

PONTUAÇÃO DE FINAL DE JOGO

A partida termina da mesma forma que o jogo base. Além das etapas da pontuação normal, os jogadores também pontuam das seguintes formas:

- Marcador de Atributo de Diplomacia, na trilha de Atributos
- Ordem Real Secreta (6 PVs caso realizada)
- Cartas de Reunião reivindicadas (1 PV para cada 2 cartas)
- Cartas de Negociação (0 a 9 PVs para cada conjunto de ícones diferentes)

Por exemplo, este jogador receberia 9 PVs pelo conjunto completo de 4 ícones diferentes e mais 2 PVs para segundo conjunto com 2 ícones diferentes em suas Cartas de Negociação. Contudo, ele não realizou sua Ordem Real Secreta de coletar 5 Cartas de Negociação, não recebendo 6 PVs por ela.



REGRAS SOLO: PREPARAÇÃO E VISÃO GERAL

Prepare a partida conforme descrito no manual original, utilizando também as etapas adicionais exibidas nas páginas 3 e 4 deste manual.

Posicione a nova Extensão de Tabuleiro Solo sobre do Tabuleiro I.A., de modo que as artes se alinhem. Posicione o Marcador de Recurso no espaço mais a esquerda da Trilha de Recursos. Também entregue a ela uma nova extensão de tabuleiro de jogador, colocando-a com o lado solo voltado para cima. Adicione as duas cartas adicionais de trama no baralho de trama. Por fim, posicione seu Marcador de Diplomacia no espaço 3 de sua Trilha de Atributos, Força no espaço 2, Fé no espaço 1 e Influência no espaço 0 (*estes valores estão mostrados abaixo da trilha de recurso*).

Também existem novas dificuldades disponíveis. Quando fizer o passo 6 da preparação original, use estes números no lugar:

Fácil = 2 Cartas de Ordem Real

Normal = 4 Cartas de Ordem Real

Difícil = 6 Cartas de Ordem Real

Insano = 1 Oficina em cada espaço de ação (8 no total)



A I.A. funciona praticamente da mesma forma que no jogo original, com pequenos ajustes:

1. Agora a I.A. pode posicionar trabalhadores em Cartas de Reunião quando jogar suas Cartas de Trama de Favor Real. Porém, conforme indicado no canto superior direito da extensão de tabuleiro solo, ela só irá objetivar Cartas de Reunião após todos os Favores Reais serem preenchidos com Trabalhadores.
2. Novos locais foram adicionados a Trilha de Recursos para as Cartas de Habitantes e Estrangeiros. Observe que ela só pegará cartas nos montes de compra caso não existam outras disponíveis.
3. Porém, quando a I.A. não consegue remover uma Suspeita ou destruir um Débito, ela não somente remove 1 Taxa do estoque como também avança seu Marcador de Recurso 1 espaço ao longo da Trilha de Recurso.
4. Ao invés de mover seu Marcador de Recurso 1 espaço ao longo da Trilha de Recursos quando recebe Provisões, Prata ou Taxas, ela agora se move **2 espaços por recurso recebido**.

REGRAS SOLO: AÇÕES I.A.

Reunir

Ao realizar esta ação, a I.A. tentará ganhar a Carta de Reunião com o maior valor de Atributo impresso. Em caso de empate, ela tentará a Carta na qual possui o maior valor de Atributo em sua Trilha de Atributos (*lembre-se que os Marcadores de Atributos mais acima sempre têm precedência*).

Como um jogador humano, a I.A. não pode escolher a carta onde se encontra o Diplomata. Ela recebe quaisquer trabalhadores presentes na carta, bem como a própria carta para fins de pontuação de fim de jogo. Ela também recebe os benefícios impressos na parte de baixo da carta quando a reivindica. Como em qualquer outra ação, se a I.A. não puder reivindicar uma carta por qualquer motivo, ela colocará um trabalhador no próximo espaço de ação disponível ao longo do topo esquerdo do tabuleiro I.A., resolvendo aquela ação no lugar.

Por exemplo, a I.A. revelou a carta de trama de Reunir, colocando trabalhadores de seu suprimento naquele espaço de ação. Dentre as Cartas de Reunião, o maior atributo é Força 5. Contudo, ela não tem Força suficiente para isto. A próxima seria a Influência 4 empatada com Fé 4. Ela possui Influência e Fé para isto, mas seu Marcador de Atributo de Fé está mais adiante, logo, ela pegará a Carta de Reunião mais a direita. Após coletar a carta, junto com o Criminoso (recebendo 1 Suspeita), ela também recebe 1 Diplomacia. Conforme indicado na parte inferior da carta, ela imediatamente Ora, embaralhando seu monte de tramas e limpando todos os trabalhadores do lado direito de seu Tabuleiro I.A.



REGRAS SOLO: AÇÕES I.A.

Negociar

Quando realizar esta ação, a I.A. tentará Alistar a Carta de Negociação mais a direita ao longo da parte de baixo do tabuleiro. Caso não tenha os atributos necessários para isto, ela passará para a carta a esquerda desta e assim por diante até que, caso necessário, passe para o monte de compra. Caso ela não consiga Alistar nenhuma das cartas disponíveis, ela tentará Confiar uma Carta de Negociação, seguindo o mesmo método. Independentemente do que faça, ela ignora o custo em Prata.

Quando Alistar nobres, a I.A. simplesmente coleta a Carta de Negociação, colocando-a embaixo de seu tabuleiro de jogador e avançando sua Diplomacia em 1 espaço. Ela também pode conseguir coletar Cartas de Aliados, recebendo a recompensa imediata e 1 Trabalhador adicional a cada rodada, para cada Carta de Aliado que ela possua.

Quando Confiar em Nobres, a I.A. resolve a ação indicada sem necessidade de alocar Trabalhadores nesta ação ou pagar quaisquer custos. Ela também utiliza as melhorias temporárias que as Cartas de Negociação geram.

Por exemplo, a I.A. revela sua Carta de Trama de Negociar, posicionando trabalhadores de seu suprimento neste espaço de ação. Primeiramente, ela tenta alistar a carta mais a direita, mas ela não possui Força suficiente. Ela segue para a próxima carta, que requer Influência 4, que ela possui. Ela coleta a Carta de Negociação, colocando-a embaixo de seu tabuleiro e, imediatamente, recebe 1 em Diplomacia.

Caso ela não possuísse a Influência necessária, ela continuaria seguindo pelas cartas, sendo incapaz de Alistar. Ao invés disto, ela usaria sua Diplomacia para Confiar os nobres da primeira carta a fazerem a ação de Fortificar para ela.



REGRAS SOLO: REINICIANDO O TABULEIRO

No jogo original, a I.A. não carrega trabalhadores entre as rodadas. Isto continua vigente, mas agora ela também ganha **1 Trabalhador adicional no início de cada rodada para cada carta de Aliado que possua.**

No jogo normal, caso a carta de Negociação mais a direita ainda esteja disponível, ela é descartada. No jogo solo, **também descarte a segunda carta de Negociação, da direita para a esquerda.**

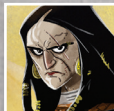
REGRAS SOLO: PONTUAÇÃO FINAL

A I.A. pontua seu marcador de Diplomacia e suas Cartas de Reunião e Negociação da mesma forma que um jogador humano faria. Como ela não recebe uma Ordem Real Secreta na preparação, ela não recebe nenhum PV adicional nesta categoria.



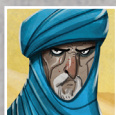
ESTRANGEIROS E HABITANTES

Agora os jogadores podem, interagir com a carta revelada no topo destes montes de compra. Em seguida, revela-se uma nova carta. Isso significa que sempre existirão pelo menos 1 Habitante e 1 Estrangeiro disponíveis (*exceto caso o monte de compra acabe*).



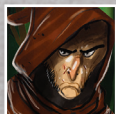
Executor

Receba 1 PV para cada 2 Cartas de Reunião que você reivindicou.



Enviado

Receba 1 PV para cada 4 de Diplomacia que você tiver.



Ladino

Receba 1 PV para cada 2 Cartas de Negociação que você coletou (*isto não inclui cartas descartadas com a ação de Confiar*).



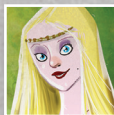
Cavaleiro

Receba a recompensa indicada quando coletar Cartas de Negociação (*isto não inclui cartas descartadas com a ação de Confiar*).



Cavaliariça

Receba a recompensa indicada quando reivindicar uma Carta de Reunião.



Princesa

Receba a recompensa indicada quando passar a Rodada (*isto ocorre após você limpar seu tabuleiro e verificar seu limite de Trabalhadores, fazendo com que você possa possuir mais Trabalhadores neste momento*).

NOVA ICONOGRAFIA



Se seguida de uma seta e recompensas à direita, significa que “quando passar, receba isto”. Conforme observado na página 16, o Favor Real com este ícone força os jogadores (*mas não a I.A.*) a passarem.



Isto permite aos jogadores descartarem Cartas de Habitantes do Tabuleiro Principal sem custo, para receberem sua recompensa imediata.



Isto permite aos jogadores moverem uma de suas Oficinas de qualquer espaço de ação para outro. No jogo Solo, a I.A. nunca fará uso disto. No lugar, ela irá pegar a segunda opção disponível.



Isto permite ao jogador descartar uma de suas Cartas de Habitantes coletadas para ganhar, imediatamente, sua recompensa de descarte (mostrada no canto superior direito da carta). Se a I.A. receber esta recompensa no jogo Solo, ela simplesmente o utilizará para objetivar uma Carta de Habitante do Tabuleiro Principal, seguindo as regras usuais.

CENÁRIO COOPERATIVO DA SAGA DO TOMO

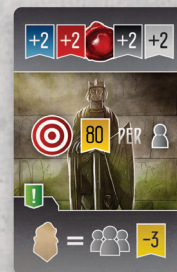
Esta expansão também inclui 6 cartas adicionais para torná-la compatível com o cenário cooperativo da Saga do Tomo. Durante a preparação, embaralhe as novas Cartas de Ameaça do Suserano e Ordens Reais junto com as cartas originais do cenário. Substitua a Carta de Ameaça Real original pela nova carta exibida aqui.



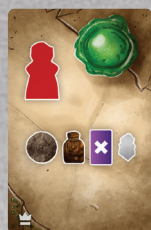
Punição: perca
1 Honra ou 1
Diplomacia



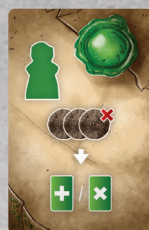
Punição: perca 1
Honra ou 1 Carta
de Habitante (sem
efeito)



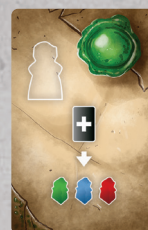
CARTAS DE FAVOR REAL — JOGO BASE E EXPANSÃO



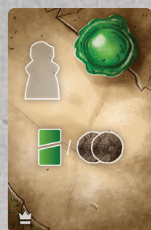
Receba 1 Prata e 1 Provisão, remova 1 Suspeita e receba 1 Trabalhador.



Não pague Prata para contratar ou descartar uma Carta de Habitante do Tabuleiro Principal.



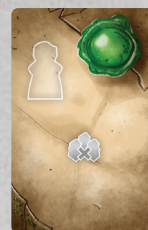
Receba 1 Débito para receber, também, 1 Batedor, 1 Mercador e 1 Guerreiro.



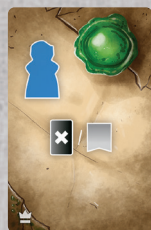
Descarte 1 de suas Cartas de Habitantes de Habitante contratados para ganhar, imediatamente, sua recompensa de descarte, ou receba 2 Pratas.



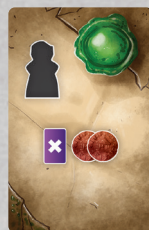
Pague 1 Prata para girar 1 Débito ou remover 2 Suspeitas.



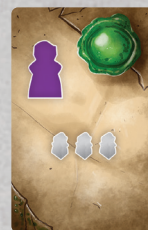
Limpe todos os Trabalhadores de 1 espaço de ação, retornando-os para o suprimento comum.



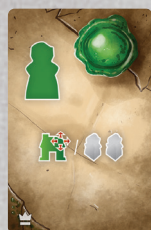
Destrua 1 Débito ou receba 1 Diplomacia.



Remova 1 Suspeita e receba 1 Taxa. Os jogadores podem resolver estes dois efeitos em qualquer ordem.



Receba 3 Trabalhadores.



Mova uma de suas Oficinas de qualquer espaço de ação para outro, ou receba 2 Trabalhadores.



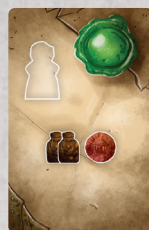
Receba 2 Criminosos (e 2 Suspeitas, como usual, resolvendo uma carta por vez).



Receba 1 Fé, Força ou Influência.



Receba 1 Fé, Força, Influência ou Diplomacia e passe imediatamente (no jogo Solo, a I.A. não passa devido a esta carta).



Receba 1 Provisão e 1 Taxa.



Pague 1 Provisão para desenvolver uma Oficina ou receba 1 Guerreiro e 1 Clérigo.