

Cities of Splendor

Cities of Splendor é um box de expansões, significa que contém várias expansões em uma caixa só. As expansões Strongholds, Cities, Trading Posts e Orient podem ser jogadas separadamente ou em conjunto.

O Oriente

Misture as 10 novas cartas de nível (as de verso vermelhas), revele duas delas e as coloque ao lado da montagem normal do jogo, então coloque as restantes em um novo deck ao lado, separada das demais. Depois faça o mesmo com as cartas de nível 2 e 3.

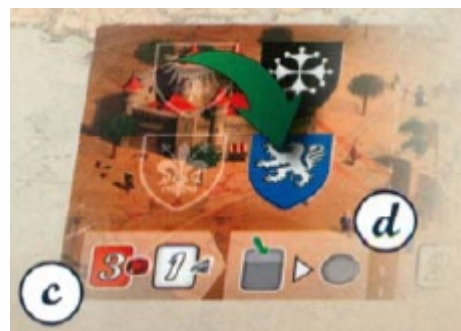


As novas cartas possuem efeitos diferentes, a medida que forem adquiridas, resolva seus efeitos (se for o caso) antes de repô-las.



Postos Comerciais

Coloque a cartela de poderes em um local ao alcance de todos os jogadores (a), cada jogador escolhe uma cor de brasão e pega suas 5 fichas respectivas (b). Ao final de seu turno, logo após a visita de nobres (caso haja), se você preencher os requisitos de algum efeito da cartela (c), coloque um de seus brasões logo acima do poder (d). Você se beneficiará dele durante toda a partida.



Fortalezas



Cada jogador pega 3 fortalezas da mesma cor e as coloca em sua frente.

A todo momento que você pagar uma carta (seja da sua mão ou da mesa), você deve escolher uma das duas opções (**antes** de repor sua carta comprada):

1. coloque ou mova uma de suas fortalezas sobre uma das cartas abertas já na mesa, somente se esta carta não tiver nenhuma fortaleza de outra cor. Contudo você pode colocar uma fortaleza que já tiver alguma fortaleza de sua cor; ou
2. remova uma fortaleza de qualquer carta sobre a mesa e a devolva pro seu dono.

Poderes das fortalezas:

Poder de ocupação – a carta na qual a fortaleza estiver colocada, só pode ser comprada ou reservada pelo jogador da fortaleza que estiver sobre ela. Devolva a fortaleza a seu dono.

Poder de Conquista – enquanto suas 3 fortalezas estiverem sobre a mesma carta, você poderá comprar esta carta depois de sua ação normal (colher tokens/gemas, reservar uma carta ou comprar uma carta). Você deverá pagar o custo da carta, pegar suas fortalezas, então colocar ou remover uma fortaleza **antes** de substituir a carta comprada.

Obs.: esta compra deve ser feita antes da visita do nobre.



Cidades

Não use os tiles de nobres! Ao invés, misture os tiles de cidades e coloque sempre três destes virados em qualquer dos seus lados na mesa (independente do número de jogadores). Os outros tiles não serão usados e podem ser removidos do jogo.

Ao final de seu turno, automaticamente recolha o tile de cidade se você preencher seus requisitos:

1. ter o número mínimo de prestígio exigido no tile de cidade;
2. ter a quantidade de bônus mostrada no tile de cidade (igual aos tiles de nobres)

Obs.: se a cor do bônus mostrada for cinza, significa que o jogador pode ter aquela quantidade em qualquer cor de sua escolha.

Obs.: se o jogador preencher os requisitos de mais de uma cidade, ele escolherá uma somente e ficará com ela até o final do jogo.

Se algum jogador recolher um tile de cidade, complete a rodada atual e termine o jogo. O jogador que colheu o tile será o vencedor, se mais de um colher tiles de cidade, aquele jogador que possuir o tile de cidade e tiver o maior número de tiles de prestígio (pontos de vitórias) vencerá o jogo.

Exemplos



Você precisará ter ao menos 13 pontos de prestígio (pontos de vitória), 4 bônus (gemas) vermelhos e 3 bônus (gemas) pretas.



Você precisará ter ao menos 15 pontos de prestígio (pontos de vitória) e 5 bônus (gemas) de qualquer cor iguais (exemplo, 5 gemas verdes, ou vermelhas).



Você precisará ter ao menos 14 pontos de prestígio (pontos de vitória), 4 bônus verdes e 4 de qualquer outra cor iguais.

O Oriente - descrição das cartas

Misture as 10 novas cartas de nível (as de verso vermelhas), revele duas delas e as coloque ao lado da montagem normal do jogo, então coloque as restantes em um novo deck ao lado, separada das demais. Depois faça o mesmo com as cartas de nível 2 e 3.

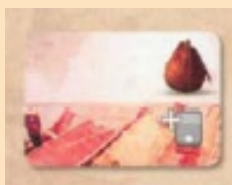


Esta carta vale 2 tokens de ouro (não conta contra seu limite de 10 tokens) e pode ser gasto durante uma simples compra. A carta é gasta totalmente e os tokens dourados podem substituir qualquer cor. Uma vez gasta, a carta é descartada e sai do jogo.



Imediatamente e permanentemente, una esta carta com outra adquirida anteriormente. Esta carta vale 1 ponto de bônus a ser acrescentado na carta unida a ela. Você não pode comprar esta carta se não tiver ao menos uma carta com pontuação. Obs.: você deve unir esta carta antes de substituí-la na mesa.

Imediatamente e permanentemente una esta carta com outra recentemente comprada (assim como já explicado), então adquira uma carta aberta da mesa de nível 1 (do jogo base ou expansão Oriente), sem custo algum.



Esta carta vale 2 bonus da cor indicada, no mais, funciona exatamente como uma carta normal do jogo.

Reserve um nobre. Adquira um nobre de sua escolha e o coloque virado em seu lado da mesa, de agora em diante, somente você poderá ser visitado por este nobre se preencher seus requisitos. Você não ganha um token dourado e não há limite de nobres que podem ser reservados.

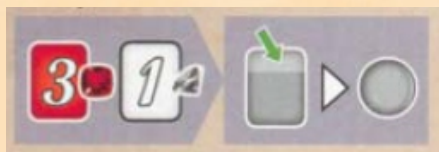


Adquira uma carta aberta de nível 2 do jogo base ou expansão Oriente sem custo nenhum.



Para comprar esta carta, você deve descartar duas cartas bônus da cor indicada e removê-las do jogo. Você não pode descartar cartas reservadas, se tiver cartas unidas, elas terão prioridade no descarte.

Postos Comerciais - descrição das cartas



Você deve ter 3 bonus(cartas) vermelhos e 1 branco. Depois de comprar 1 carta de desenvolvimento, pegue 1 token(gema). Você não adquire o token no turno em que colocou o brasão. Você deve pegar o token antes de repor o card. Você pode obter um dos tokens que acabou de utilizar.



Você deve ter 3 bonus(cartas) azuis e 1 preto. Cada token(gema) dourado vale 2 gemas de mesma cor. Você se beneficia deste poder quando compra uma carta. Cada token(gema) continua contando como um para seu limite de 10.



Você deve ter 2 bônus(cartas) brancos. Quando você adquirir 2 gemas de mesma cor, adquira mais 1 de cor diferente.



Você deve ter 5 bônus (gemas) verdes e 1 tile de nobre. Automaticamente você ganha 5 pontos, este poder só funciona uma vez. Isso pode levar ao fim da partida.



Você deve ter 3 bônus(cartas) pretos. Você ganha 1 ponto de vitória para cada brasão no tabuleiro. Isso pode levar ao fim da partida.

Exemplo:

O jogador vermelho tem 15 pontos:

3 pelo nobre;
5 pelas cartas (bônus);
5 pelo penúltimo poder
2 pelo último poder.

