

The Castles of Burgundy – 2ª Expansão

As novas peças hexagonais devem ser embaralhadas e adicionadas às pilhas correspondentes (pretas e amarelas).



Ordem de Turno (Amarela)

Ao colocar esta ficha amarela, o jogador passa a ser **sempre o primeiro na ordem de turno** com o seu marcador. Isso vale tanto em situações **ativas** quanto **passivas** (mesmo que outro marcador normalmente fosse colocado por cima)

Peões de Trabalho (Amarela)

Com esta ficha amarela no seu domínio, o jogador pode **comprar fichas de trabalhador a qualquer momento**, pagando **1 prata por 2 fichas** da reserva geral.

Parque (Construção/Bege)

Ao colocar o **Parque** em seu domínio, ele pode funcionar como **qualquer tipo de edifício**. Exemplo: pode ser usado como **Armazém** para vender mercadorias, ou como **Banco** para ganhar 2 pratas.

No final da partida, o Parque também pode ser considerado como **qualquer edifício** para efeito das **fichas de tecnologias (16 a 23)**, mesmo que seja diferente do tipo que você escolheu durante o jogo.

Cabras (Animal/Verde Claro)

Ao colocar **Cabras** em seu pasto, elas contam como **qualquer tipo de animal** (por exemplo, porcos). Se mais fichas de animais forem adicionadas depois nesse mesmo pasto, as Cabras **valem sempre +2 pontos de vitória adicionais**, mesmo que agora estejam representando outro tipo de animal.

No final da partida, as Cabras também contam como **um tipo adicional de animal** para o efeito da **ficha de conhecimento nº 24**.