

Die Fürsten von Florenz

UM JOGO SOBRE MECENAS, ARTISTAS E ESTUDIOSOS

Itália, início do século 16.

Você vive a era do florescimento da renascença.

Assuma o lugar de um príncipe de Florença, sendo o membro principal de uma família nobre, como os Medici ou os Borgias.

Aumente sua influência, assegurando sua reputação e honra a medida que você constrói prédios imponentes e terrenos impressionantes, buscando sempre para a sua corte artistas e estudiosos famosos.

OBJETIVO DO JOGO

Os 3 a 5 jogadores erguem – ao todo, em sete rodadas – construções em seus principados, posicionam terrenos, buscam artistas e estudiosos para sua corte e vencem desafios que inspiram estes artistas a criarem suas grandes obras. Tudo isto traz pontos de prestígio, os quais serão marcados no mostrador de sucesso.

Quanto mais impressionante uma obra, ou seja, quanto maior seu “número de obra”, mais prestígio e dinheiro esta obra trará para o jogador que a tiver realizado em seu principado. O dinheiro será utilizado para possibilitar a compra de outras construções ou terrenos. O construtor e o saltimbanco, que prestam serviços importantes para a corte, também devem ser pagos, assim como as cartas de prestígio e de bônus, as quais também são de grande uso no caminho para a notoriedade.

Quem, ao final de sete rodadas, possuir a maior quantidade de pontos de prestígio, é o ganhador.

MATERIAL DO JOGO

- | | | |
|----|----------------|---|
| 1 | Tabuleiro | (com o mostrador de sucesso e a tabela de contagem de rodadas e valor mínimo de obras) |
| 5 | placas de jogo | (com o principado e as possibilidades de colocação para diferentes peças, assim como regras resumidas) |
| 30 | construções | (3x cada universidade, laboratório, oficina, biblioteca, ópera, ateliê, hospital, teatro, torre e capela) |
| 18 | terrenos | (6x cada: floresta, lago e parque) |
| 12 | libertações | (peças retangulares, 4x cada: viagem, religião e opinião) |

OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores buscam artistas e estudiosos para sua corte e os inspiram a criarem obras.

Quanto mais impressionantes as obras, mais dinheiro e prestígio elas trarão.

Locais específicos como construções e terrenos ajudam na criação das obras.

Quem tiver mais pontos de prestígio ao final do jogo, ganha o mesmo.

6 construtores	(peças quadradas)
7 saltimbancos	(peças redondas)
60 cartas	(21 cartas de estudiosos, 14 cartas de prestígio, 20 cartas de bônus, 5 cartas de arrendamento)
Dinheiro	(27x 100, 12x 500 e 14x 1.000 Florins)
6 peões	(O peão preto funciona como marcador do jogador inicial)
6 pedras	(A pedra preta serve como marcador da rodada atual)

PREPARAÇÃO DO JOGO

O **tabuleiro** com o mostrador de sucesso é colocado no meio da mesa.

Dica: caso um jogador, durante o andamento do jogo, ultrapasse o campo 50 da linha de sucesso, então ele movimentará sua figura normalmente e, no final do jogo, adicionam-se aos pontos de prestígio mostrados mais 50 pontos.

Cada jogador recebe:

- **Uma placa de jogo**, a qual deve ser posicionada à frente do mesmo. Ela também define a cor do jogador.
- **Uma pedra** de sua cor, que deve ser colocada sobre o campo 0/50 do mostrador de sucesso.
- **O peão** de sua cor, que deve ser posicionado sobre o campo 0/50 do mostrador de sucesso.
- **Três cartas de estudiosos**, da seguinte maneira: após a mistura das 21 cartas de estudiosos, estas devem, em ordem, serem distribuídas de maneira fechada, até que cada jogador possua 4 cartas. Destas 4 cartas cada jogador escolhe apenas 3 que devem ficar em sua mão. A quarta carta deve ser devolvida, também de maneira fechada, para junto das cartas que não foram distribuídas. Todas as cartas restantes devem, agora, ser misturadas novamente formando o monte de compra fechado para a fase B (veja mais adiante).
- **3.500 Florins iniciais** (2x 1.000, 2x 500 + 5x 100)

O **dinheiro restante** será – como “banco” – posicionado próximo ao tabuleiro.

Em ambos os lados do tabuleiro os seguintes montes de compra são posicionados (veja próxima página):

PREPARAÇÃO DO JOGO

Posicionar o tabuleiro no meio da mesa.

As ilustrações no tabuleiro são somente decorativas, não tendo nenhuma função extra.

Por jogador:

- 1 placa de jogo
- 1 pedra
- 1 figura
- 3 cartas de pessoas
- 3.500 Florins

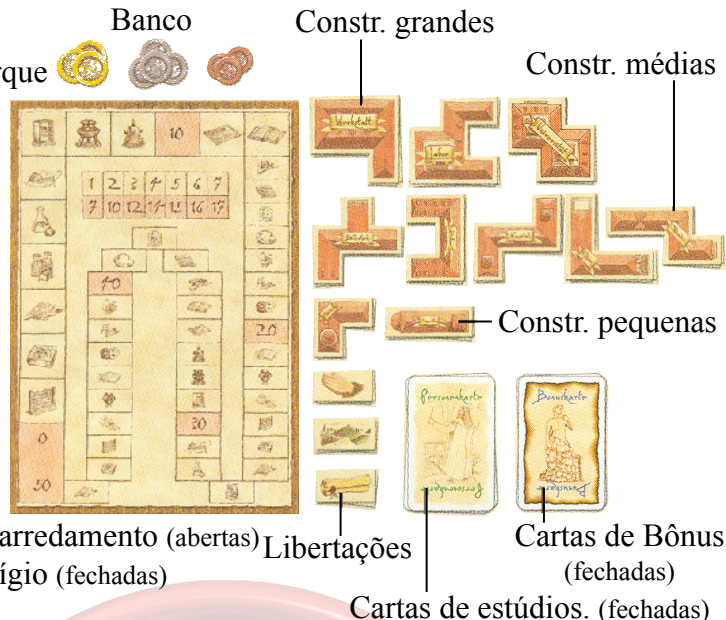
A reserva de dinheiro pessoal pode ser mantida em segredo.

Dinheiro restante = Banco

Fase A



Fase B



Atenção: Deve haver, para cada libertação, sempre uma a menos que a quantidade total de jogadores¹⁾. Cartas que sobrarem permanecem na caixa.

A **pedra redonda preta** (marcador) é colocada no campo “1” da tabela de rodadas e valor mínimo de obras.

O **peão do jogador inicial preto** é colocado à frente do jogador inicial da primeira rodada (= jogador mais velho).

ANDAMENTO DO JOGO

O jogo funciona em 7 rodadas. O jogador inicial é alterado de rodada em rodada, no sentido horário. Após a sétima rodada o jogo termina.

Cada rodada é composta de duas fases:

- Fase A → **Fase de Leilão:** leiloar 1 objeto
- Fase B → **Fase de Ação:** efetuar duas ações

Primeiramente, todos os jogadores efetuam, *conjuntamente*, a Fase A. posteriormente, cada jogador efetua, *um após o outro* e começando pelo jogador inicial da rodada, a Fase B.

Fase A

Os sete montes de “objetos” que se encontram à esquerda do tabuleiro são utilizados na Fase A: floresta, lago, parque, saltimbanco, construtor, cartas de prestígio e de arrendamento. Todos os objetos trazem vantagens e melhoram seu próprio jogo.

Para a Fase A, à esquerda do tabuleiro:

- Florestas - Construtores
- Lagos - Cart. de prestígio.
- Parques - Cart. de arrend.
- Saltimbancos

Para a Fase B, à direita do tabuleiro:

- Constr. - Cart. de estud.
- Libertaç. - Cartas Bônus

¹⁾ No jogo com três jogadores teremos, por exemplo, apenas 2 religiões, 2 opiniões e 2 viagens.

Mostrador de rodada sobre a rodada 1.

Figura do jogador inicial à frente do jogador mais velho.

ANDAMENTO DO JOGO

7 rodadas, cada uma com 2 fases:

Fase A: leiloar 1 objeto

Fase B: efetuar ações

FASE A

Leiloar 1 objeto

(floresta, lago, parque, saltimbanco, construtor, cartas de prestígio e de arrendamento)

Regas Gerais

- Cada jogador pode comprar, no máximo, *um* (1) objeto, sendo que, após isto, ele sai completamente da fase atual.
- De cada monte, no máximo, *um* (1) objeto pode ser comprado. Depois disto o monte fica bloqueado para o resto da fase.
- Caso um monte tenha sido completamente consumido, então o respectivo objeto não pode mais ser comprado.

Andamento

O jogador inicial começa escolhendo um objeto que ele queira comprar – por um preço inicial fixo de 200 Florins.

Então os demais jogadores, *em ordem*, são questionados. Cada um que também quiser comprar aquele objeto deve oferecer *exatamente* 100 Florins a mais que o jogador anterior. Quem não quiser ou não puder oferecer mais *deve* passar – saindo completamente do leilão *deste* objeto. Isto deve continuar até que uma oferta não seja mais sobreposta. O jogador que ofereceu a maior soma deve pagá-la ao banco (os jogadores que deram ofertas menores não precisam pagar nada), pegar o objeto comprado e colocar a pedra de sua cor sobre o respectivo monte. Isto serve para mostrar que a) este jogador não poderá mais participar da rodada atual (regra geral 1) e que b) este monte não estará mais disponível pelo resto da fase (regra geral 2).

Caso o jogador que abriu o leilão tenha conseguido arrematar seu objeto então o próximo jogador, na ordem de jogo, tem a vez de escolher o objeto com que ele queira começar um novo leilão. Caso o jogador que abriu o leilão não tenha obtido sucesso nesta compra, então ele *permanecerá* com a vez e abrirá mais uma vez o leilão com outro objeto. Em um leilão todos os jogadores que ainda não compraram nenhum objeto nesta fase participam. Caso só haja mais um jogador, então ele não tem concorrência nenhuma, comprando o objeto que desejar, desde que não haja nenhuma pedra travando ele, pelo preço de 200 Florins, *sem leilão*.

Após a fase A ter acabado, todos os jogadores pegam suas pedras de volta.

Exemplo:

- (1) *Em uma partida com quatro jogadores. O jogador A é o jogador inicial. Ele escolhe um parque – e compra o mesmo por 200 Florins, já que todos os demais jogadores passam. Ele coloca sua pedra sobre o monte “parque”, o que mostra que este monte não está mais disponível e que o jogador A não pode mais participar desta fase.*
- (2) *Agora o próximo jogador na ordem, jogador B, põe em leilão o monte de Saltimbancos. C também está interessado e oferece 300. D também tem interesse, oferecendo 400. A vez volta a ser de B (já que A está “fora”), e ele aumenta a oferta para 500. C vai a 600. D oferece 700. Agora B passa e, finalmente, C também. D paga 700 Florins para o banco e pega um saltimbanco, posicionando sua pedra sobre este monte.*

No máximo 1 objeto por jogador

No máximo 1 objeto por monte

Andamento de um Leilão:

- **O jogador que tem a vez escolhe um objeto**
- **Em ordem: jogadores dão lances ou passam**
- **jogador com oferta mais alta paga ao banco e recebe o objeto**
- **O jogador e o monte saem desta fase**
(marcar com pedra do jogador)

Cada jogador que abrir um leilão:

- *Mesmo que ele queira, não pode oferecer nada, exceto o valor inicial de 200 Florins!*
- *Caso ele não escolha nenhum objeto, então ele sai da fase!*

O último jogador da Fase A recebe, sem leilão, um objeto por 200 Florins

1º Leilão:

Jog. A  **200,-**

2º Leilão:

Jog. D  **700,-**

(3) Novamente B deve escolher um monte, pois ele continua com a vez. Fora ele, apenas o jogador C pode oferecer alguma coisa no leilão. B escolhe o monte “floresta”. C aumenta para 300 e B para 400. C vai para 500 e B para 600. C passa. B ganha uma floresta, pagando 600 Florins ao banco, e colocando sua pedra sobre este monte.

(4) Agora só o jogador C encontra-se no jogo. Ele tem escolha livre entre os 4 montes restantes: lago, construtor, cartas de prestígio e de arrendamento. Ele pega para ele um construtor e paga o preço inicial de apenas 200 Florins.

Após isto, todos os jogadores pegam suas pedras de volta.

O Significado dos 7 Objetos

Basicamente...

- ...o objeto traz sua vantagem apenas para o principado em que ele se encontra!
- ...um jogador pode possuir quantos objetos de um determinado tipo ele quiser (*desde que ele consiga comprá-los!*). Uma exceção: um jogador pode possuir, no máximo, 3 construtores.

Floresta

Quem comprar uma floresta deve colocá-la, *imediatamente*, em seu principado – de acordo com o quadriculado. Uma floresta pode ser posicionada diretamente ao lado de construções ou outros terrenos (veja também “Erguendo uma Construção”). Uma floresta tem as seguintes utilizações:



- Do total de 21 artistas e estudiosos (*a partir de agora denominados de “Personagens”*), nove desejam uma floresta para relaxamento. Caso um destes 9 personagens crie uma obra na Fase B e o jogador possua, pelo menos, uma floresta em seu principado, então o valor desta obra aumenta em 3 (veja também “Criando uma Obra”).
- Quem posicionar uma *segunda* floresta em seu principado (não necessariamente ao lado da primeira), ganha, imediatamente, 3 pontos de prestígio (*a partir de agora abreviados como “PP”*), ou seja, ele moverá sua figura 3 campos à frente no mostrador de sucesso. Caso ele posicione uma terceira floresta (que também não precisa encontrar-se ao lado das duas anteriores), então ele ganhará mais 3 pontos de prestígio, e assim por diante.²⁾

Lago

Valem as mesmas regras que para uma floresta; a diferença fica no pequeno tamanho de um lago. Por isto ele traz relaxamento apenas para 7 personagens.



3º Leilão:

Jog. B



600,-

Sem Leilão:

Jog. C



200,-

Floresta

Uma floresta aumenta o valor de uma obra de 9 entre os 21 personagens em 3 pontos

Todas as demais florestas trazem, imediatamente, 3 PP

²⁾Deixando claro: nem todos os novos terrenos colocados em um principado trazem 3 PP cada, mas sim, cada terreno duplicado! Caso o jogador possua, por exemplo, um lago e compre um parque ou uma floresta, então ele não receberá nenhum PP por isto. Caso ele compre um Lago, então ele ganha 3 PP!

Lago

Como floresta, mas ajuda apenas 7 personagens

Parque

Valem as mesmas regras que para uma floresta; a diferença fica no pequeno tamanho de um parque. Por isto ele traz relaxamento apenas para 5 personagens.



Saltimbanco

Um saltimbanco, através de suas brincadeiras, também ajuda no relaxamento de artistas e estudiosos. Quem comprar um saltimbanco deve colocá-lo no seu palácio. Cada saltimbanco aumenta, *para cada obra* que é criada no principado em questão, o valor da mesma em 2 pontos (veja também “Criando uma Obra”).



Construtor

- Caso um jogador compre um construtor, ele deverá ser colocado no campo de construtor à esquerda de sua placa de jogo. A partir de agora ele deverá pagar apenas 300 Florins (no lugar de 700) para erguer qualquer construção (veja também “Erguendo uma Construção”).
- Caso um jogador compre um segundo construtor, este deve ser colocado no campo do meio. A partir de agora ele poderá colocar novas construções diretamente ao lado de outras construções (veja também “Erguendo uma Construção”).
- Caso ele compre um terceiro construtor, este deve ser colocado no campo da direita. A partir de agora, o jogador não precisará pagar nada por uma construção.



A compra de um segundo construtor dá ao jogador, imediatamente, 3 PP, assim como a compra de um terceiro construtor.

Cartas de Prestígio

O jogador que comprar uma carta de prestígio deve pegar as primeiras *cinco* cartas do monte de compra, olhar as mesmas e escolher uma, que colocará fechada ao lado de sua placa de jogo. As demais cartas devem ser colocadas novamente – em uma ordem qualquer – no monte, de maneira *fechada*.

O dono de uma carta de prestígio pode, dependendo da carta, ganhar até 8 pontos de prestígio. Para isto ele precisa cumprir o requisito mostrado na carta (*no fim do jogo!*). Isto significa – não para todas, mas para uma grande quantidade das cartas – que o dono desta deve cumprir o requisito *sozinho* para ganhar os respectivos pontos de prestígio (como, por exemplo, “para a *maior quantidade* de construções você ganha 6 (3) PP”). Caso este requisito também tenha sido cumprido por dois ou mais outros jogadores, ou seja, em caso de empate, então o dono da carta ganha apenas a quantidade de pontos de prestígio mostrados entre parênteses na carta. Caso o requisito seja realizado apenas por outros jogadores, então o dono da carta não ganha nenhum ponto pela respectiva carta.



Parque

Como floresta, mas ajuda apenas 5 personagens

Saltimbanco

Aumenta o valor da obra de qualquer personagem em 2 pontos

Construtor

1º construtor:

- Custo de constr.: 300,-

2º construtor:

- Constr. com Constr.
- + 3 PP

3º construtor:

- Custo de constr.: 0,-
- + 3 PP

Cartas de Prestígio

Escolher 1 de 5 cartas

O dono da carta ganha PP no final do jogo, caso ele realize os requisitos

Observe também o resumo de todas as cartas de prestígio (incluindo exemplos), constantes nas últimas páginas.

Cartas de Arrendamento

Para trazer novos personagens para sua corte existem apenas duas possibilidades: 1. arrendando de um outro jogador – através de uma carta de arrendamento. 2. Através da compra de uma carta de estudioso na Fase B (veja também “Trazendo um Personagem para sua Corte”).



Um jogador que compre uma carta de arrendamento pode utilizá-la imediatamente ou em um momento posterior, arrendando uma carta de estudioso *aberta* de um outro jogador qualquer³⁾, simplesmente colocando-a, aberta, no local onde a carta de personagem a ser arrendada encontra-se ou mantendo a carta na mão para usá-la em um momento qualquer posterior, quando ele estiver na Fase B⁴⁾. O personagem arrendado pode, caso ele queira, criar uma obra na mesma fase em que foi arrendado (veja também “Criando uma Obra”).

Atenção: Uma carta de arrendamento conta como uma carta de personagem, ou seja, ela também aumenta o valor de cada obra em 1 ponto (veja também “Criando uma Obra”) e também é válida para todas as cartas de bônus ou prestígio para as quais o texto especificar cartas de personagens ou obras.

Fase B

Na fase B cada jogador pode – em ordem, começando pelo jogador inicial – realizar duas ações quaisquer⁵⁾. Quem tiver a vez deve realizar a primeira ação completamente e, depois, realizar a segunda⁶⁾. Finalmente, o próximo jogador tem a vez e assim por diante.

As ações possíveis são:

- **Criar uma Obra** (possível 2x)
- **Erguer uma Construção** (possível 2x)
- **Trazar um Personagem para a Corte** (possível 1x)
- **Realizar uma Libertação** (possível 1x)
- **Comprar uma Carta de Bônus** (possível 2x)

Criar obras, erguer construções e comprar cartas de bônus podem ser realizadas, por cada jogador, uma ou duas vezes (como 1º e 2º ação), ao passo que realizar uma libertação e trazer um personagem para a corte só pode ser realizado uma vez por jogador, por fase.

Criar uma Obra

Um jogador somente pode permitir a criação de uma obra de um personagem que ele possua *na mão*. Além disto, só se pode criar uma obra quando uma determinada quantidade mínima de valor da obra – a qual aumenta rodada a

1	2	3	4	5	6	7
7	10	12	14	15	16	17

Cartas de Arrendamento

Permite o arrendamento de um personagem do oponente

³⁾ Naturalmente só pode-se arrendar um personagem quando, pelo menos, um encontro-se aberto. Cartas de personagens que se encontram na mão dos outros jogadores não podem ser arrendadas.

⁴⁾ A utilização de uma carta de arrendamento na Fase B não conta como uma das duas ações, mas sim como ação adicional – também possível mais de uma vez.

FASE B

⁵⁾ Abrir mão da realização de uma ou duas ações é permitido.

⁶⁾ Qual ação é realizada primeiro e qual é realizada em segundo, fica à escolha do jogador.

Por jogador, de 1 a 2 ações:

- 1 – 2 Criar Obra
- 1 – 2 Erguer construção
 - 1 Trazer personagens
 - 1 Realizar libertação
- 1 – 2 Comprar cartas bônus

Obras

Quantidade mínima de valor da obra tem de ser alcançada, caso contrário não é possível sua criação!

rodada – é atingida. Esta quantidade mínima é mostrada no contador abaixo o mostrador de rodadas.⁷⁾

Caso o jogador queira deixar um artista ou um estudioso criar uma obra, então se deve proceder da seguinte maneira:

- 1.) O jogador pega a carta de estudioso de sua mão e a coloca, *aberta*, na parte superior de sua placa de jogo; Este personagem só criará uma obra para este jogador.

Dica: A carta permanecerá a partir de então, aberta, na frente do jogador. Este personagem não poderá criar mais nenhuma outra obra para este jogador⁸⁾; mas ele pode ser arrendado por outro jogador – através de uma carta de arrendamento – recebendo novamente sua validade e podendo criar uma nova obra.

- 2.) Finalmente o valor da obra (*a partir de agora abreviado de “WZ”*¹⁾) criada pelo personagem é calculado testando quais das indicações na carta de estudioso utilizada são realizadas no principado em questão:

- Caso a **Construção** que auxilia este personagem esteja disponível, isto aumentará o WZ em 4. → WZ + 4
- Caso o **Terreno** que serve para o relaxamento deste personagem esteja disponível, isto aumentará o WZ em 3. → WZ + 3
- Caso se tenha a **Libertação** que este personagem considere importante, então o WZ aumenta em 3. → WZ + 3
- Para cada **Saltimbanco** no palácio o WZ aumenta em 2. → WZ + 2 (cada)
- Para cada **Carta de Estudioso** ou de **Arrendamento**, não importando se elas estão ainda na mão ou já abertas sobre a mesa, o WZ aumenta em 1. → WZ + 1 (cada)
- Para cada **Carta de Bônus** que o jogador utilizar adicionalmente, o WZ aumenta em X (*veja também “Cartas de Bônus”*). → WZ + X (cada)

A adição dos pontos individuais dá o valor da obra, o qual o jogador deve marcar com sua pedra de marcação, no mostrador de sucesso (*WZ 15 = Campo 15*).

Mais uma vez, para deixar claro: O WZ precisa ser, no mínimo, tão alto quanto o valor de obra mínimo da rodada atual! Caso contrário, a carta de personagem não pode ser aberta e a obra não pode ser criada!

¹ Nota do Tradutor: a abreviação de Valor da Obra foi mantida como “WZ” (abreviação original de “*Werkzahl*”), pois ela é utilizada em diversas cartas do jogo.

⁷⁾ Na segunda rodada, por exemplo, o valor mínimo de uma obra precisa ser 10, e na 6ª rodada, 16.

- 1.) Colocar a carta de estudioso aberta.

⁸⁾ É permitido a um jogador utilizar um personagem arrendado de outro jogador para criação de uma obra nova.

1.) Cálculo do WZ

Construção disponível? + 4

Terreno disponível? + 3

Libertação disponível? + 3

por Saltimbanco + 2

por Carta de Personagem
ou de Arrendamento + 1

por Carta de Bônus + X

Marcar o WZ com a pedra no
mostrador de sucesso

3.) O valor da obra será pago, pelo banco, para o jogador. Por ponto da obra ele recebe 100 Florins (*WZ 15 = 1.500 Florins*). O jogador pode, *imediatamente* (posteriormente não!), se ele assim quiser, trocar uma parte ou o total do valor que ele *acabou de receber* (e apenas este valor!) em pontos de prestígio, para os quais 200 Florins = 1 ponto de prestígio. Isto significa que o jogador devolve uma quantia – entre 0 e o valor total da obra – novamente ao banco e recebe pontos de prestígio “comprados”, com os quais ele deve mover seu peão para frente no mostrador de sucesso.⁸⁾

Para esclarecimento: Apenas o dinheiro *imediatamente* recebido pela criação de uma obra pode ser *diretamente* trocado em pontos de prestígio; com o dinheiro restante do jogador isto não é possível! Desta maneira é necessário pensar bem na quantidade de dinheiro de uma obra que será transformada!

4.) A pedra de marcação deve ser simplesmente deixada, em um primeiro momento, no mostrador de sucesso. No final da fase B, quando *todos* os jogadores tiverem tido a vez, o jogador que tiver feito a obra com maior quantidade individual de WZ recebe *imediatamente* 3 pontos de prestígio (*veja também “Melhor Obra”*), movendo seu peão 3 pontos à frente.

Dica: Quem criar *duas* obras em uma fase marca com sua pedra de marcação apenas a que tiver a *maior* quantidade de WZ de ambas (*não a soma do WZ das duas obras!*).

Exemplo de uma Obra:

O jogador A deixa – na rodada 3 (*WZ mínimo = 12*) seu escritor criar uma obra, ou seja, ele traz a respectiva carta de personagem de sua mão para a mesa. Em seu principado ele já havia colocado, anteriormente, um teatro e uma libertação viagem. Além disto, ele tem 2 saltimbancos e 4 personagens (inclusive o Escritor e uma carta de arrendamento) em sua corte. Não há nenhum lago disponível e o jogador também não utilizou nenhuma carta bônus.

Com isto temos: Construções: 4



Terrenos: 0



Libertações: 3



Saltimbancos: 4

Cartas de Personagem ou de arrendamento: 4



Cartas Bônus: 0

Soma Total: 15

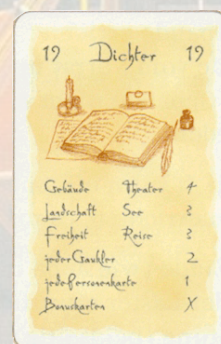
3.) Banco paga pela Obra:
WZ x 100 Florins

Este dinheiro pode ser trocado somente agora por pontos de prestígio:
200 Florins = 1 PP

⁸⁾ Um jogador que receba, por exemplo, 1.500 Florins, pode mover-se na faixa de sucesso de 1 a 7 campos – e deve pagar de 200 a 1.400 Florins por isto.

4.) Mover o peão no mostrador de sucesso → melhor obra

Dica: para a criação de uma obra não é requisito que a Construção e o Terreno e a Libertação do personagem estejam disponíveis, mas sim recomendável – no sentido de ter o maior WZ possível. Também é possível se atingir a quantidade mínima de WZ apenas com Cartas Bônus, Cartas de Personagens e Saltimbancos.



O WZ 15 deve, então, ser marcado na faixa de sucesso através da pedra deste jogador. O jogador A ganha 1.500 Florins do banco. Como ele, no momento, não precisa de dinheiro adicional, então ele tenta conseguir tantos pontos de prestígio quanto possível: ele paga 1.400 Florins novamente para o banco e move seu peão no mostrador de sucesso 7 campos à frente.

Erguendo uma Construção

Os jogadores erguem construções em seu principado para melhorar seu prestígio e também suas obras. Existem:

- **3 Construções Grandes**, cada uma ocupando 7 campos padrão:



- **5 Construções Médias**, cada uma ocupando 5 campos padrão:



- **2 Construções Pequenas**, cada uma ocupando 3 campos padrão:



Erguer uma construção mostra-se positivo de duas maneiras:

- Ela traz, para seu dono, *imediatamente*, 3 pontos de prestígio.
- Ela ajuda na criação de uma obra, aumentando o WZ desta em 4 pontos, caso o personagem que criou a obra solicite esta construção (como já descrito em “Criar uma Obra”).

Os custos de uma construção são de 700 Florins, não importando se é uma construção grande, média ou pequena. Caso o jogador tenha um construtor a seus serviços, então ele só precisará pagar 300 Florins por construção. Caso ele tenha três construtores, então as construções não lhe custarão mais nada (como já descrito em “Construtor”).

Aquele que erguer uma construção deve pagar os custos da mesma ao banco, pegar para si a construção do estoque e colocá-la, *imediatamente*, em seu principado. Caso não haja mais um determinado tipo de construção no estoque, então esta não poderá mais ser construída.

Construções

3 diferentes tamanhos:

- **Grandes:** Universidade
Laboratório
Oficina
- **Médias:** Biblioteca
Ópera
Ateliê
Hospital
- **Pequenas:** Torre
Capela

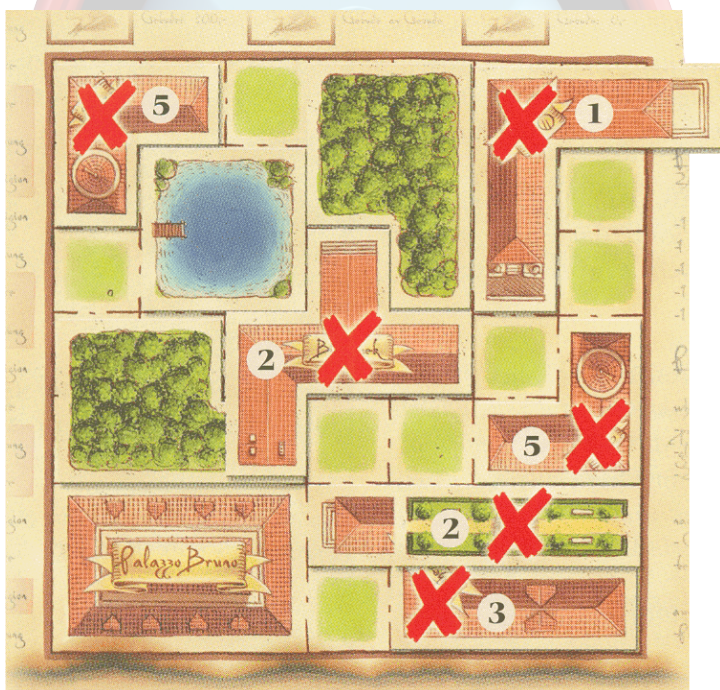
O Palácio não entra em nenhuma destas classificações!

Cada uma das 10 construções existem apenas 3 vezes!

Uma construção...

- **Traz imediatamente 3 pontos de prestígio**
- **aumenta o valor de uma obra (WZ) para 1 a 3 personagens em 3 pontos**
- **Custa 700 Florins**
(com 1 construt.: 300 florins)
(com 3 construt.: 0 Florins)

- 1) As construções (assim como os terrenos) devem ser encaixadas completamente no padrão da placa de jogo, mas em qualquer direção (ambos os lados da peça, inclusive).
- 2) Não é permitida a sobrecolocação de construções ou terrenos – mesmo que apenas parcialmente.
- 3) Não é permitido posicionar construções *diretamente* ao lado de construções já existentes; construções podem, no máximo, se tocarem em cantos. Esta regra também é válida para o palácio.
Caso, no entanto, o jogador possua 2 ou mais construtores a seus serviços, então a regra de construção número 3 deixa de ser válida.
- 4) Construções podem fazer fronteiras, a qualquer momento, com terrenos.
- 5) Nenhuma construção pode ser erguida mais de uma vez em um mesmo principado.
- 6) Uma construção erguida permanece para o resto do jogo no campo em que foi posicionada; ela não pode ser movida e, nem mesmo, “destruída”.



Caso um jogador queira trazer mais um personagem para sua corte, então ele deverá pagar 300 Florins para o banco, pegar as primeiras *cinco* cartas (ou todas, caso houver menos do que 5 cartas restantes) do respectivo monte e escolher *uma* carta, colocando-a na mão. As cartas restantes devem ser devolvidas – em uma ordem qualquer – de maneira *fechada*, sob o monte de compra.

- Pode ser posicionada em qualquer direção
- Deve ser encaixada no padrão da placa de jogo
- Não pode ser colocada sobre outra construção ou terreno
- Não pode ser construída diretamente junto de outra construção (permitido com 2 construtores)
- Só é permitida uma construção de cada tipo por principado
- Não podem mais serem retiradas ou movidas.

- ① *Contra a regra 1 (não está encaixado no padrão).*
- ② *Contra a regra 2 (construída sobre outra construção ou terreno).*
- ③ *Contra a regra 3 (construção junto de construção (também o Palácio)). (obs.: o jogador ainda não tem o 2º construtor).*
- ⑤ *Contra a regra 5 (2 construções iguais). (a torre que acabou de ser colocada não poderia ter sido construída).*

Escolher 1 de 5 cartas

Pode criar uma obra na mesma rodada

Com este novo personagem, o jogador pode, a qualquer momento, criar uma obra. Caso ele queira, inclusive no mesmo turno, caso o jogador ainda tenha uma ação para utilizar.

Caso o monte de cartas de personagem seja completamente utilizado, então nenhum personagem mais pode ser comprado.

Realizar uma Libertação

Os artistas e estudiosos sentem-se bem em um principado e ficam extremamente motivados à criação de obras quando eles têm o direito de liberdade – de viagens, opinião ou religião – na área importante para cada um. Qual liberdade um personagem necessita, pode ser visualizado na respectiva carta.

Quem quiser implantar uma liberdade em seu principado, paga 300 Florins para o banco e pega a peça do respectivo monte, posicionando-a no campo respectivo de sua placa de jogo. Esta libertação aumenta, *neste principado*, o valor de cada obra, criada por alguma pessoa que a necessite, em 3 pontos.

Cada libertação só pode ser colocada *uma vez* em cada principado. Caso a libertação não se encontre mais no estoque, então ela não poderá mais ser comprada.

Comprar uma Carta Bônus

Com uma carta Bônus, o WZ de uma obra pode subir consideravelmente. Quem quiser comprar uma carta bônus, deve realizar o mesmo procedimento que para compra de uma carta de personagem, ou seja, ele deve pagar 300 Florins, pegar as 5 primeiras cartas do monte de compra, escolher uma para si e assim por diante.

Para cada obra um jogador pode escolher utilizar, à vontade, *nenhuma, uma ou mais* cartas de bônus (mesmo que ele a tenha comprado na mesma fase). A utilização *não* conta como uma ação, mas sim, é inclusa na ação “Criar uma Obra”.

O valor de uma carta Bônus define-se com base na quantidade de realização dos requisitos da mesma. O valor de todas as cartas bônus utilizadas são somados (*como já visto em “Criando uma Obra”*) com os outros modificadores (construções, terrenos etc.) para verificação do WZ de uma obra.

Cada carta bônus só pode ser utilizada *uma vez*, após o que ela será colocada aberta ao lado do jogo, mostrando que ela encontra-se *fora do jogo*. Caso o monte de compra de cartas bônus seja completamente consumido, então ninguém mais poderá comprar as mesmas.

Melhor Obra

Após todos os jogadores terem realizado suas ações na fase B (ou terem desistido de uma ou duas das mesmas), o jogador com a maior quantidade de WZ ganha 3 pontos de prestígio, movendo seu peão. Caso mais de um jogador tenham o mesmo número de WZ, então *cada um* destes ganha 3 pontos de prestígio. Caso, em uma fase, apenas um jogador tenha criado uma obra, então esta será automaticamente a obra

Lembrete: esta ação só pode ser realizada uma vez por jogador, por fase.

Libertação

Aumenta o WZ das obras de 7 personagens em 3 pontos

Lembrete:

- Esta ação só pode ser realizada uma vez por jogador, por fase.

- Existe sempre uma carta de libertação a menos, por tipo, que jogadores.

Carta Bônus

Escolher 1 de 5 cartas

Aumenta o WZ em X

Podem ser usadas quantas cartas bônus se quiser para cada obra (elas saem do jogo após a utilização)

Atenção:

*- Cartas bônus aumentam o WZ
- Cartas de prestígio aumentam os pontos de prestígio*

Observe também o resumo de todas as cartas bônus (incluindo exemplos), nas últimas páginas.

Melhor Obra

Por rodada, o jogador com a melhor obra ganha 3 pontos de prestígio

com maior WZ. Caso, em uma fase, nenhum jogador tenha criado uma obra, então os 3 pontos de prestígio extra não são distribuídos à ninguém. Finalmente, todos os jogadores que criaram alguma obra na rodada retiram suas pedras do mostrador de sucesso.

Nova Rodada

Assim que a fase b estiver completamente fechada, uma nova rodada começa. Deve-se mover o marcador de rodada para o próximo campo, na qual, inclusive, uma quantidade mínima de WZ passa a valer. O jogador à esquerda daquele que, nesta rodada foi o jogador inicial recebe a figura de jogador inicial e começará a nova rodada.

Conseguindo Dinheiro

Durante o jogo, os jogadores podem conseguir dinheiro de duas formas:

- Ele recebe, após a construção de uma obra, parcialmente ou completamente, o valor dela em Florins (*conforme descrito em “Criando uma Obra”*).
- Ele volta campos do peão no mostrador de sucesso. Ele pode realizar esta ação a qualquer momento durante o jogo. Ele ganha 100 Florins para cada campo que ele voltar.

FINAL DO JOGO

O jogo termina após a 7ª rodada. Agora, apenas as cartas de prestígio ainda serão contadas: cada jogador que tiver os requisitos de suas cartas de prestígio realizados ganha os respectivos pontos (*conforme descrito em “Cartas de Prestígio”*).

O ganhador é aquele que tiver seu peão mais à frente no mostrador de sucesso.

Em caso de empate, ganhará, entre os jogadores empatados, aquele que tiver maior quantidade de dinheiro.

Atenção:

- O marcador mostra o WZ!
- O peão mostra os pontos de prestígio!

Nova Rodada

Mover o marcador de rodada e a figura do jogador inicial

Dinheiro

- através da criação de obras
- através do movimento contrário do peão.

FINAL DO JOGO

Após a 7ª rodada

Contagem de Cartas de Prestígio

Os autores e a editora agradecem aos inúmeros jogadores de teste pelo seu grande engajamento e suas idéias bastante úteis, em especial:

Frank Biller, Hans-Jürgen Blechinger, Christine e Peter Dürdoth, Andreas Eggert, Andrea Engel, Walburga Freudenstein, Ulrike e Veit Froer, Dieter Habelitz, Sebastian Herrmann, Markus Huber, Steffen Klotz, Ursula Kramer, Reinhard, Regina e Matthias Kramer, Elke Kraus, Gehard e Christel Kühnle, Marcel Ott, Robert Plückebaum, Rainer Rösner, Rebecca Stümper, Anke Timmering, Natalie e Jens Christopher Ulrich, Dominik Wagner, Rüdiger Wollny assim como os clubes e grupos de jogos de Bödefeld, Bonn, Gerlingen, Hannover, Kleinwalsertal, Ludwigsburg, Rosenheim, Stuttgart e Winterberg.



Tradução: Romir G. E. Paulino

romir.blogspot.com

Esta é uma tradução livre. Em caso de dúvidas, leve sempre em consideração a versão original, em alemão.



Visão Geral das 20 Cartas de Bônus Diferentes

Para os exemplos constantes junto a cada carta, deve-se ter como ponto de partida que o jogador, durante a utilização da carta bônus, tem o seguinte:

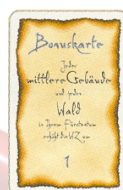
- 2 Florestas
- 1 Lago
- 0 Parques
- 0 Saltimbancos
- 2 Construtores
- 1 carta de Prestígio
- 2 libertações
- 3 cartas de personagens (na mesa)
- 1 carta de pessoa e 1 de arrendamento (na mão)
- Universidade, Oficina, Ópera, Torre, Capela
(lembrete: o Palácio não conta como construção!)



Cada construção (**Gebäude**) em seu principado aumenta o WZ em 1
(ex.: o WZ aumenta em 5)



Cada grande construção (**große Gebäude**) em seu principado aumenta o WZ em 2
(ex.: o WZ aumenta em 4)



Cada construção média (**mittlere Gebäude**) e cada floresta (**Wald**) em seu principado aumenta o WZ em 1
(ex.: o WZ aumenta em 3)



Cada construção pequena (**kleine Gebäude**) e cada terreno (**Landschaft**) em seu principado aumenta o WZ em 1
(ex.: o WZ aumenta em 5)



Cada tamanho de construção (**Gebäudegröße**) em seu principado aumenta o WZ em 2
(ex.: o WZ aumenta em 6)



Cada terreno (**Landschaft**) em seu principado aumenta o WZ em 1
(ex.: o WZ aumenta em 3)



Cada floresta (**Wald**) em seu principado aumenta o WZ em 2
(ex.: o WZ aumenta em 4)



Cada lago (**See**) em seu principado aumenta o WZ em 2
(ex.: o WZ aumenta em 2)



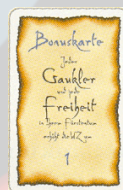
Cada parque (**Park**) em seu principado aumenta o WZ em 2
(ex.: o WZ aumenta em 0)



Cada libertação (**Freiheit**) em seu principado aumenta o WZ em 2
(ex.: o WZ aumenta em 4)



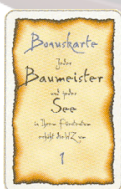
Cada saltimbanco (**Gaukler**) em seu principado aumenta o WZ em 2
(ex.: o WZ aumenta em 0)



Cada saltimbanco (**Gaukler**) e cada libertação (**Freiheit**) em seu principado aumenta o WZ em 1
(ex.: o WZ aumenta em 2)



Cada construtor (**Baumeister**) em seu principado aumenta o WZ em 2
(ex.: o WZ aumenta em 4)



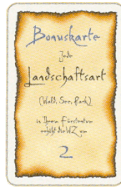
Cada construtor (**Baumeister**) e cada lago (**See**) em seu principado aumenta o WZ em 1
(ex.: o WZ aumenta em 3)



Cada carta de prestígio (**Prestigekarte**) que você possua aumenta o WZ em 2
(ex.: o WZ aumenta em 2)



Cada carta de prestígio (**Prestigekarte**) que você possua e cada libertação (**Freiheit**) em seu principado aumenta o WZ em 1
(ex.: o WZ aumenta em 3)



Cada tipo de terreno (**Landschaftsart**) (floresta, lago, parque) em seu principado aumenta o WZ em 2
(ex.: o WZ aumenta em 4)
Atenção: cada tipo de terreno só é contado uma vez, mesmo que haja mais de um terreno de mesmo tipo



Cada uma das categorias: (**Kategorien**) floresta, lago, parque, saltimbanco, construtor, carta de prestígio, libertação, em seu principado aumenta o WZ em 1
(ex.: o WZ aumenta em 5)



Cada carta de personagem ou arrendamento (**Personenkarte**) que você possua na mão (**Hand**) (sem contar a que acabou de ser utilizada) aumenta o WZ em 1
(ex.: o WZ aumenta em 2.
A carta que acabou de ser usada já se encontra na mesa, e não conta!)



Cada carta de personagem ou arrendamento (**Personenkarte**) na mesa (**Tisch**) (inclusive a que acabou de ser utilizada) aumenta o WZ em 1
(ex.: o WZ aumenta em 3.
A carta que acabou de ser usada já se encontra na mesa!)

Visão Geral das 14 Cartas de Prestígio Diferentes

Para os exemplos constantes junto a cada carta, deve-se ter como ponto de partida que o jogador, durante a utilização da carta de prestígio, tem o seguinte:

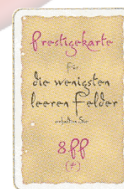
- 2 Florestas
- 0 Saltimbancos
- 3 cartas de personagens e 1 de arrendamento (na mesa)
- 1 Lago
- 2 Construtores
- 1 carta de pessoa (na mão)
- 0 Parques
- 1 carta de Prestígio
- Universidade, Oficina, Ópera, Torre, Capela
(lembrete: o Palácio não conta como construção!)
- 2 libertações



Para a maior quantidade de construções (**meisten Gebäude**) ganha-se 6 (3) pontos
(Outro jogador também tem 5 construções, logo, cada um ganha 3 pontos)



Para duas construções grandes (**zwei große Gebäude**) ganha-se 5 pontos
(O jogador ganha 5 pontos. Não faz diferença se outro jogador também tem 2 construções grandes)

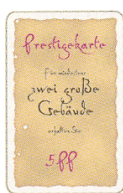


Para a menor quantidade de campos vazios (**wenigsten leeren Felder**) ganha-se 8 (4) pontos
(Outro jogador tem menos campos vazios: o jogador ganha 0 pontos)



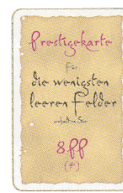
Para a maior quantidade de construções (**meisten Gebäude**) ganha-se 6 (3) pontos

(Outro jogador também tem 5 construções, logo, cada um ganha 3 pontos)



Para duas construções grandes (**zwei große Gebäude**) ganha-se 5 pontos

(O jogador ganha 5 pontos. Não faz diferença se outro jogador também tem 2 construções grandes)



Para a menor quantidade de campos vazios (**wenigsten leeren Felder**) ganha-se 8 (4) pontos

(Outro jogador tem menos campos vazios: o jogador ganha 0 pontos)



Caso você tenha críticas, perguntas ou alterações para este jogo, escreva para nós:

alea, caixa postal 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee,
Fax: 08051 - 970722, E-Mail: Stefan.Brueck@Ravensburger.de

© 1999 Richard Ulrich / Wolfgang Kramer