

THURN und TAXIS

de Karen e
Andreas Seyfarth

Poder e
Glória

para 2 a 4 Jogadores
Idade 10 +

*Agora, os jogadores se movem para o norte, para adicionar essas províncias a rede postal.
Essa expansão permite o envio de cartas da Holanda para Sachsen e entre Preußen e as cidades livres.
Os Carteiros adicionam cavalos a suas carruagens habilitando viagens mais distantes e mais seguras,
Ao qual ajudara as províncias separadas de Preußen a alcançar Poder e Glória.*

Conteúdo

- 1 Tabuleiro
- 4 Cartas de Carruagem
- 69 Cartas de Cidades (3 Cada de 23 cities)
 - A parte de trás das cartas de cidade tem 1, 2, ou 3 Cavalos.
 - O Número é mostrado em ambos os lados em forma de ferraduras.
- 39 Peças Bonus (5 x 8 distância, 4 x 7 distância, 3 x 6 distância, 2 x 5 distância, 4 x todas Províncias, 4 x Cidades Livres, 4 x Preussen, 3 x Mecklenburg/Hannover, 3 x Holland/Belgien, 3 x Thüringen/Sachsen, 3x Hessen/Baiern, 1 x Fim de Jogo)
- 1 Figura de Cavaleiro
- 1 Manual de regras



Esta é uma expansão e requer o jogo Thurn and Taxis para ser jogado. As Regras são as mesmas do jogo base com as exceções abaixo.

Preparação

- Os jogadores pegam as casas de madeira (Correios) do jogo base da cor escolhida.
- Ao invés da carta de Empresa, os jogadores pegam a Carta de Carruagem da sua cor correspondente e as coloca em sua área de jogo (O espaço entre o jogador e o tabuleiro).
- As cartas de carroagem e o carpinteiro do jogo base não são usados com essa expansão.
- Coloque os marcadores de Bonus das cidades livres em seus respectivos lugares no tabuleiro.
- O Jogador a direita do primeiro jogador recebe a figura do Cavaleiro e a mantém até o final do jogo.



Jogando

Jogue uma carta de Cidade da sua mão

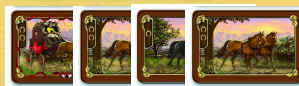
- Quando jogar uma carta de cidade, o jogador decide se:
- Da mesma maneira que o jogo base, você joga a carta a sua frente iniciando ou continuando uma rota.

ou

- Jogar de face para baixo (Lado do cavalo) a direita do sua carta de Carruagem, Criando uma sequência de cavalos puxando sua carruagem.

Nota: Quando o jogador usar a assistência do Carteiro para jogar duas cartas, ele pode escolher jogar cada carta de uma maneira, sendo uma cidade Inicial ou adicionando a uma rota ou como cavalos adicionados a sua carruagem.

Cada jogador pode jogar no máximo 6 cartas de cavalos a frente da sua carruagem.



Feche e pontue uma rota

Quando um jogador decidir fechar e pontuar uma rota, deve ter pelo menos o mesmo número de cavalos puxando a carroagem equivalentes ao número de cidades na sua rota.

Nota: A Carroagem por si só conta com 2 cavalos, que são contabilizadas nesse total.

Colocando Casas

As cidades livres de Frankfurt, Bremen, Hamburg, e Lübeck não são províncias por si só, e também não são partes de cidades cercadas.



Quando um jogador fechar e pontuar uma rota que contenha uma ou mais cidades livres, ele só pode colocar casas em uma dessas cidades apenas.

Coletando Marcadores de Bonus

- O primeiro jogador a colocar uma casa em uma das cidades livres, recebe o marcador de Bonûs da cidade.
- Para receber o Bonûs de "Preussen", um jogador deve ter uma casa em cada cidade em ambas partes de Preussen.
- Para receber o Bonûs "todas Províncias", um jogador deve ter pelo menos uma casa em cada província. Ele não precisa ter casas em qualquer uma das cidades livres, porém, nada impede de ter casa lá.

Descartando Cartas de Cidades

Depois de fechar e pontuar uma rota, o jogador descarta as cartas de cidades da rota fechada e as cartas de cavalos que ele tenha jogado a frente da sua carruagem. O jogador mantém sua carruagem.

 **Exemplo:** Um jogador tem uma rota de 6 cartas (Halle, Berlin, Hannover, Hamburg, Bremen, and Münster) e 7 cavalos puxando sua carruagem (2+2+3) em sua área de jogo.



Como o número de cavalos é pelo menos igual (nesse caso maior) que o número de cidades na rota.

Ele pode escolher fechar e pontuar a rota. Ele recebe o Bonûs por uma rota de tamanho 6, se houver algum disponível. Para colocação de casas, suas melhores escolhas são:



Ele coloca 1 casa em cada cidade em ambas as Partes de Preußen (Halle, Berlin und Münster).

OU



Ele coloca 1 casa em Preußen (Halle, Berlin, or Münster), 1 casa em Hannover, e 1 casa em uma das cidades livres (Hamburg or Bremen).

Depois, o jogador descarta as cartas de cidades e cavalos de sua área de jogo.

Nota: O jogador não pode colocar de maneira alguma casas nas duas cidades livres quando pontuar a rota.

Fim de Jogo

Quando um jogador colocar todas suas casas, a rodada é jogada até o final. Depois que o jogador com a figura do Cavaleiro completar o seu turno, o jogo termina.

O Jogo usando as regras básicas

Você também pode jogar "Poder e Glória" usando as regras básicas.

Nesse caso as Carruagens do jogo base são utilizadas e a habilidade especial do Carpinteiro pode ser usada.

As costas das cartas são ignoradas e as cartas são jogadas normalmente de face para cima na área do jogador.

As novas Carruagens não são usadas.

Use as novas regras, todavia, para receber os marcadores de Bonûs.

Agradecimentos do Autor e da Editora por todos os testes e sugestões de regras de Gregor Abraham, Karl-Heinz Schmiel, a família Vogl, Silvio de Pecher e muitos outros jogadores não mencionados aqui.

© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH

Se tiver comentários ou sugestões, por favor escreva para:

RioGames@aol.com

ou: Rio Grande Games

POBox 45715, Rio Rancho, NM87174



Tradução para o Português:
Edilson Caetano

