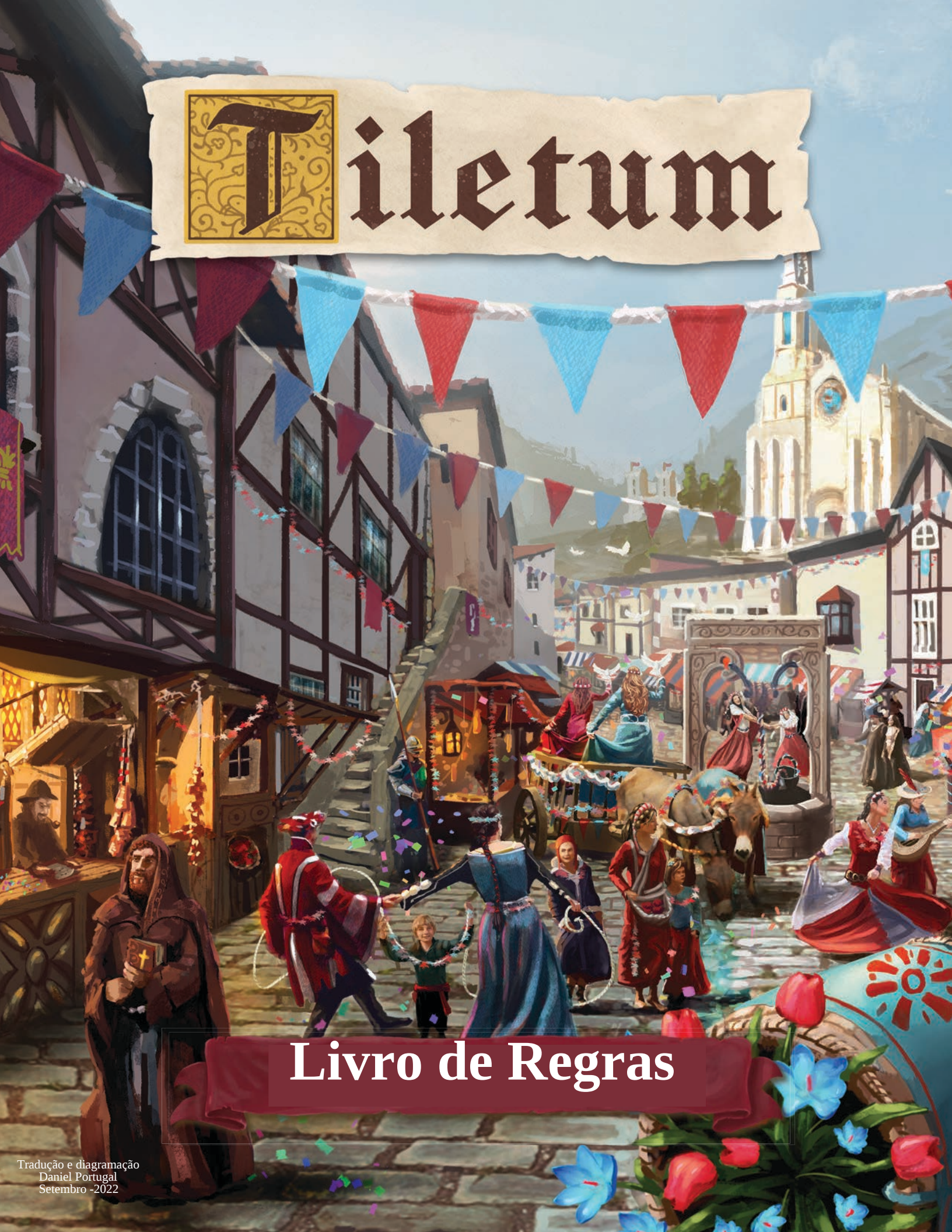




ile tum



Livro de Regras



Tiletum

Em Tiletum, você e seus amigos jogadores assumem o papel de ricos comerciantes viajando pela Europa, da cidade de Tiletum (atualmente Tielt, Bélgica) para Veneza, durante os primeiros dias da Renascença.

Você viajará para várias cidades para adquirir contratos comerciais de lã e ferro, e estabelecerá casas de comércio. Você deve coletar os recursos adquiridos para cumprir contratos, investir na construção de catedrais monumentais, ganhar o favor das nobres famílias, e participar de importantes feiras, onde sua principal negociação ocorre. Você também usará os serviços de pessoas notáveis que serão bem-vindas em suas casas. Assim você ganhará prestígio para se tornar o mais famoso comerciante no começo da Renascença.

Tiletum é um jogo de gerenciamento de dados, onde os dados têm uma função dupla: ganhar recursos e realizar ações. Um certo número de dados são rolados a cada rodada. No seu turno, escolha um dado para ganhar recursos igual ao valor e cor do dado e realize a ação associada. O poder da ação é inversamente proporcional ao valor do dado; isso significa que quanto menos recursos você ganhar, mais poderosas suas ações serão, e vice-versa.



COMPROMISSO VITALÍCIO COM O JOGO

Nós nos comprometemos com cada jogo, mesmo depois do lançamento inicial. Apesar dos rigorosos testes de leitura e edição, ocasionalmente a necessidade de correções nas regras ou pequenos ajustes no jogo são descobertos apenas vários meses ou anos depois que o jogo foi produzido. Prometemos produzir atualizações de regras oportunas conforme necessário, junto com esclarecimentos através de FAQ expandidos se necessário, disponíveis para download a partir do nosso website em formato PDF digital.

Componentes faltando ou danificados:

Embora tenhamos muito cuidado para garantir que seu jogo esteja completo, erros na produção ainda podem deixá-lo com uma componente faltando ou danificado. Se isso acontecer, por favor nos contate para receber as reposições rapidamente, e com nossas sinceras desculpas.

Apoio ao cliente
<https://boardanddice.com/customer-support/>

Componentes do Jogo

Antes de sua primeira partida de Tiletum, cuidadosamente destaque todos os componentes de papelão, fichas e peças. Os componentes para jogo Solo estão listados separados no livreto do Modo Solo.



1 Tabuleiro de jogo



4 Tabuleiros de jogador



20 Dados de recurso
(4 de cada uma das 5 cores)



1 Marcador Rosa-dos-ventos



1 Saco para dados



1 Roda de Ação



6 Fichas de Ação



20 Marcadores de Ponto de Ação



8 Fichas de Cidade



11 Fichas de Feira



4 Fichas de Ordem da Feira



25 Fichas de Catedral



9 Fichas de Custo de Construção



6 Peças de Corrupção



54 Fichas de bônus



26 Fichas de contrato



45 Fichas de personagem



1 Marcador “+100/+200” Pontos de Vitória por jogador



5 Marcadores de Pontos de Ação de Bônus por jogador



8 Casas por jogador



7 Pilares por jogador



1 Comerciante por jogador



1 Arquiteto por jogador



3 marcadores genéricos por jogador
(Marcador de Pontuação, marcador da Trilha do Rei e marcador de Ordem do Turno)



Peças de recurso nas denominações de 1 e 5: Ouro, Comida, Lã, Pedra e Ferro

Os Recursos devem ser ilimitados. Numa situação incomum em que um Recurso acabe, use qualquer substituto apropriado (como miçangas e botões).

Setup do Jogo

Existem muitas maneiras nas quais os jogadores podem ganhar ou perder Pontos de Vitória durante o jogo. Esses pontos são registrados na trilha de Pontuação ao redor do tabuleiro de jogo. Abaixo você pode ver um exemplo da representação dos Pontos de Vitória:



Ganhe 1 Ponto de Vitória Perca 1 Ponto de Vitória

Dentro desse livro de regras, os Pontos de Vitória podem ser abreviados para apenas "PV".

1. Coloque o tabuleiro de jogo no meio da mesa. A parte à direita do tabuleiro consiste num mapa da Europa e será chamado nessas regras simplesmente como "o mapa".
2. Arrume as peças de Recurso (Ouro, Comida, Lã, Pedra e Ferro) e aos marcadores de Ponto de Ação ao alcance de todos os jogadores, formando uma reserva geral.
3. Coloque a Roda de Ação no espaço dedicado no canto superior esquerdo do tabuleiro de jogo. A Roda de Ação pode ser girada para qualquer direção, contanto que cada segmento numerado se alinhe com uma única ação.



A Roda de Ação alinhada, de modo que cada segmento numerado se alinhe com uma única Ação.

Para maior variedade, especialmente quando os jogadores estiverem mais familiarizados com o jogo, você pode embaralhar as seis fichas de Ação e colocar uma aleatoriamente em cada espaço ao redor de Roda de Ação.

Mas, para a sua primeira partida, essas fichas não serão usadas e podem ser devolvidas à caixa.

4. Separe todas as fichas de Bônus, fichas de Contrato e fichas de Personagem pelo tipo, de acordo com o número de jogadores. Se jogar com 3 jogadores, remova todas as fichas marcadas com um "4". Se jogador com 2 jogadores, remova as fichas marcadas com "3+" ou "4".



5. Embaralhe as fichas de Bônus e coloque-as numa pilha, com a face para baixo, perto do tabuleiro de jogo. Aleatoriamente coloque as fichas de Bônus, com a face para cima, nas áreas a seguir:

- 6 Fichas de Bônus nas fichas de Ação,



Fichas de Bônus nas fichas de Ação. Perceba que algumas fichas de Bônus podem mostrar Contratos ou Escudos.

- 1 ficha de Bônus no espaço perto da Trilha do Rei,



Uma ficha de Bônus é adicionada ao espaço perto da trilha do Rei.

- O número requerido de fichas de Bônus no mapa. Se jogar com 3 jogadores, não coloque fichas de Bônus em qualquer espaço marcado com um "4". Se jogar com 2 jogadores, não coloque fichas de Bônus nos espaços marcados com um "3+" ou "4".



Adicione 1 ficha de Bônus em cada espaço no mapa. Deixe vazios os espaços apropriados quando jogar com menos do que 3 ou 4 jogadores.

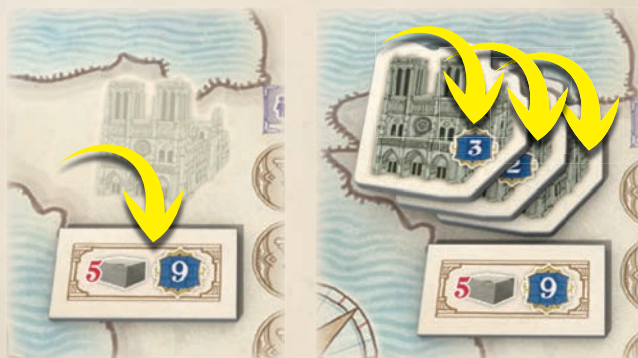
6. Embaralhe as fichas de Contrato e coloque-as numa pilha, com a face para baixo, perto do tabuleiro de jogo. Compre 5 fichas de Contrato e coloque-as, com a face para cima, no seus respectivos espaços no tabuleiro de jogo. Essas fichas de Contrato, com a face para cima, serão chamadas de "a oferta Contrato".



7. Embaralhe as fichas de Personagem e coloque-as numa pilha, com a face para baixo, perto do tabuleiro. Compre 5 fichas de Personagem, e coloque-as, com a face para cima, nos seus respectivos espaços no tabuleiro de jogo. Essas fichas de Personagem, com a face para cima, serão chamadas de "a oferta (Personagem)".



8. Embaralhe as fichas de Custo de Construção, e coloque aleatoriamente uma debaixo de cada espaço de Catedral. Agrupe as fichas de Catedral pelo tipo, e, dentro de cada grupo, organize as fichas de Catedral a partir do menor valor de Pontos de Vitória embaixo, até o maior valor no topo. Coloque cada grupo de fichas da Catedral no seu espaço apropriado no tabuleiro de jogo.



9. Embaralhe e aleatoriamente coloque 3 fichas de Cidade e 4 fichas de Feira, preenchendo os espaços correspondentes no tabuleiro de jogo (perto da ficha

de Cidade "Tiletum" impressa. Devolva as fichas de Cidade e de Feira não usadas para a caixa do jogo.



10. Coloque as fichas de Ordem da Feira nas cidades onde as Feiras acontecerão.



11. Embaralhe as peças de Corrupção, e coloque-as, com a face para baixo, numa pilha perto da trilha de Ordem. Pegue 3 aleatoriamente e coloque cada uma, **ainda com a face para baixo**, nos seus espaços apropriados na trilha de Turno. Elas serão reveladas uma por turno.



12. Determine o primeiro jogador e dê a ele o marcador da Rosa-dos-ventos. O próximo jogador, no sentido horário ao redor da mesa, se torna o segundo jogador e assim em diante.

13. Cada jogador escolhe um cor e pega dessa cor:
- 1 Tabuleiro de jogador,
 - 3 marcadores, colocando-os:



- na trilha do Rei na posição "0 PV", empilhado com o marcador do primeiro jogador embaixo da pilha e o marcador do último jogador no topo;



- na trilha de Ordem do Turno, correspondente à ordem do turno determinada no ponto anterior,



- 1 Comerciante e 1 Arquiteto, coloque-os perto do espaços de cidade de Tiletum no mapa,



- 8 Casas, colocando 5 delas nos espaços de telhado no seu tabuleiro de Jogador, 1 em Tiletum, e 2 perto do seu tabuleiro de Jogador, como parte de sua reserva.
- 7 Pilares, colocando 5 deles nos primeiros 5 espaços de Contrato no seu tabuleiro de Jogador, da esquerda para a direita e 2 perto do seu tabuleiro de Jogador, como parte de sua reserva.
- 5 marcadores de Ponto de Ação de Bônus, colocando-os perto do seu tabuleiro de Jogador.

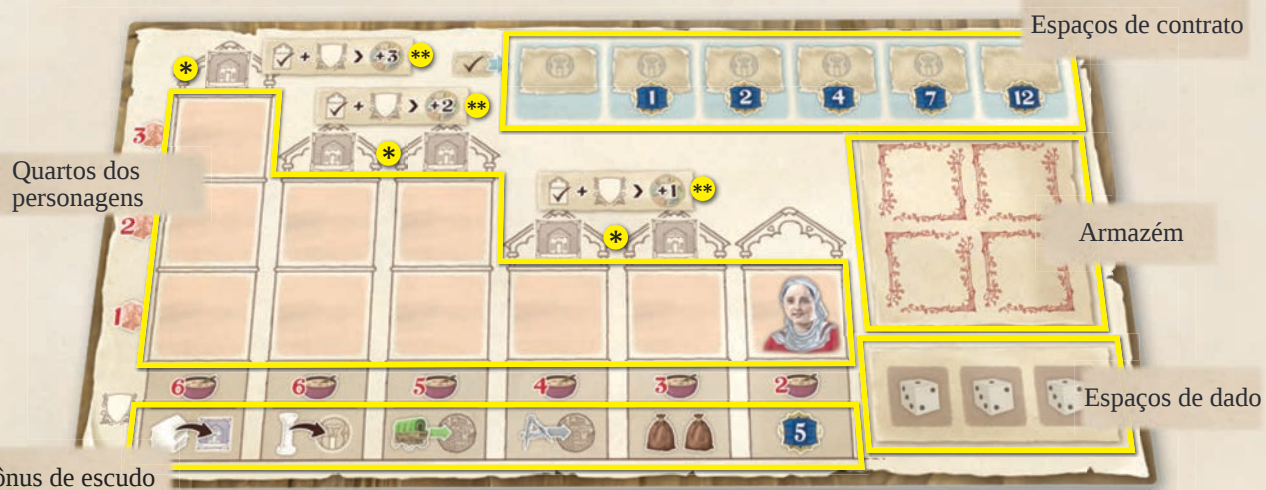
14. Cada jogador pega 1 Ferro, 1 Lã, 1 Pedra e 1 Comida. O primeiro jogador pega 1 Ouro, o segundo jogador pega 3 Ouros, o terceiro jogador (em partidas com pelo menos 3 jogadores) pega 5 Ouros, e o quarto jogador (em partidas com 4 jogadores) pega 6 Ouros.



15. Coloque 1 dado de cada cor por jogador no saco. Em partidas com 4 jogadores, haverá 20 dados no saco (4 por cor). Em partidas com 3 jogadores, haverá 15 dados no saco (3 por cor) no saco. Em partidas com 2 jogadores, haverá 10 dados no saco. Devolva quaisquer dados não usados para a caixa do jogo, já que eles não serão necessários nessa partida.



* Espaços de telhado
** Bônus de casa



Layout do tabuleiro de jogador



Exemplo do setup para 4 jogadores

Jogando o jogo

O objetivo do jogo é marcar mais Pontos de Vitória. Marque seus Pontos de Vitória na trilha de Pontuação. Seu marcador na trilha de Pontuação não pode nunca ficar abaixo de "0". Se você tiver mais do que 100 Pontos de Vitória, pegue um marcador "+100 PV". Se você tiver mais do que 200 Pontos de Vitória, vire o marcador para o lado "+200 PV".

O jogo é jogado durante quatro rodadas. Cada rodada está dividida nas cinco fases a seguir, que devem ser realizadas nessa ordem:

1. Fase de preparação
2. Fase de ação
3. Fase do Rei
4. Fase da Feira
5. Fase da Limpeza

Fase de preparação

Pegue do saco 8/11/14 dados para partidas com 2/3/4 jogadores; role todos os dados, e coloque-os ao redor da Roda de Ação de acordo com seu valor.



Todos os dados de mesmo valor, independente de sua cor, são colocados na seção apropriada na Roda de Ação.

Fase de ação

Passo 1

O primeiro jogador revela a peça de Corrupção mais à direita, deixando-a com a face para cima, e move os marcadores de todos os jogadores na trilha do Rei de acordo com o número na peça.

As peças de Corrupção têm valores de 0, 1 ou 2; então, quando resolvida, os marcadores de todos os jogadores se movem para a esquerda ou ficam parados.



Se a peça de valor "0" for revelada, os marcadores de todos os jogadores ficam nas suas atuais posições.

Se uma peça de valor "1" ou "2" for revelada, os marcadores de todos os jogadores se movem para a esquerda 1 ou 2 espaços (respectivamente). Um marcador não pode ser movido além da posição mais à esquerda (posição mais baixa) na trilha do Rei. Nesse caso, simplesmente ignore qualquer movimento extra.

Quando mover marcadores, sempre comece por aqueles que estão nos espaços mais à esquerda (espaços mais baixos). Quando mover vários marcadores coupando o mesmo espaço na trilha do Rei, certifique-se de **não mudar sua ordem na pilha**.



Exemplo: Durante o Passo 1 da Fase de Ação, uma peça de "Corrupção 2" é revelada.



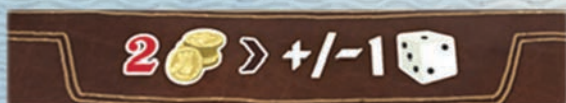
Os marcadores laranja e azul se movem (sem mudar sua ordem na pilha) para a posição "-1 PV". O marcador verde se move para a posição "-10 PV" e para, já que esse marcador não pode mais se mover.

Passo 2

Seguindo de acordo com a ordem mostrada na trilha de Ordem do Turno, cada jogador realiza um turno. No seu turno, realize os passos a seguir, em ordem:

1. Pegue 1 dado da Roda de Ação,
2. Pegue os Recursos fornecidos pelo dado, depois
3. Realize o tipo de Ação associada.

Escolha um dos dados disponíveis do tabuleiro de jogo.



Imediatamente antes de pegar um dado, você pode **gastar 2 Ouros para adicionar ou subtrair 1 ao valor do dado escolhido** (isso pode ser feito várias vezes). O valor do dado é permanentemente mudado, afetando o número de Recursos fornecidos e o tipo de Ação associada ao dado. Um valor de 6 pode ser mudado para o valor de 1 (e vice-versa ao gastar 2 Ouros).

Coloque o dado escolhido no espaço de dado vazio mais à esquerda no seu tabuleiro de Jogador. Se a Ação associada ainda tiver uma ficha de Bônus, você pode pegá-la e colocá-la no seu Armazém (no seu tabuleiro de Jogador). Pegar uma ficha de Bônus não é obrigatório: você pode escolher não a pegar, mesmo se você tiver espaço suficiente no seu Armazém. Uma vez pega, a ficha de Bônus não pode ser descartada.



As fichas de Bônus podem ser obtidas de vários locais pelo tabuleiro, durante diferentes momentos do seu turno. Pegar uma ficha de Bônus é sempre opcional. Algumas fichas de Bônus podem mostrar Contratos ou Escudos. Em alguns momentos, nessas regras, essas fichas de Bônus podem ser chamadas de fichas de Contrato ou fichas de Escudo.



Vários tipos diferentes de fichas primeiro vão para seu Armazém, quando pegadas do tabuleiro de jogo. Independente do tipo de ficha pega (ficha de Bônus, ficha de Personagem ou ficha de Contrato), todas as regras a seguir se aplicam:

- Você deve ter pelo menos um espaço vazio no Armazém no seu tabuleiro de Jogador.
- Uma vez pega, uma ficha não pode ser descartada.



Exemplo: o Azul pega um dado do tabuleiro de jogo e coloca-o no espaço de dado vazio mais à esquerda no seu tabuleiro de Jogador.



Já que a Ação associada ainda tem uma ficha de Bônus, o Azul também pega essa ficha e coloca-a no seu Armazém.

Pegue um número de Recursos da reserva combinando com a cor e o número do dado escolhido.



Os dados azuis produzem Ferro. Os dados rosas produzem Comida. Os dados amarelos produzem Ouro. Os dados cinza-claros produzem Lã. Os dados cinza-escuros produzem Pedra.



Exemplo: depois de escolher o dado rosa de valor 2, o jogador recebe 2 Comidas.

Por último, realize a Ação associada ao espaço de onde você pegou o dado. Todas as diferentes Ações estão descritas em detalhes na página 14.

Depois que cada jogador tiver realizado um turno, volte para o Passo 1 da fase de Ação e repita o processo mais duas vezes. Assim que todos os jogadores tiverem três turnos (durante os quais eles escolheram um dado, ganharam Recursos e realizaram a Ação associada), a fase de Ação termina e o jogo segue para a fase do Rei.

Fase do Rei

Passo 1

O jogador cujo marcador estiver mais acima na trilha do Rei pega (ou descarta) a ficha de Bônus perto da trilha. Se não houver nenhuma ficha de Bônus disponível (durante a última rodada), esse jogador marca 4 Pontos de Vitória. Se vários jogadores estiverem empatados na posição mais acima na trilha do Rei, o desempate é em favor do jogador com o marcador mais embaixo na pilha de marcadores. Em seguida, todos os jogadores marcam pontos conforme indicado por sua posição na trilha do Rei.

Você perde pontos se seu marcador estiver na parte inferior (vermelha) da trilha, ou ganha pontos se ele estiver na parte superior (azul). Se seu marcador estiver no espaço inicial da trilha (sem cor), você nem ganha, nem perde Pontos de Vitória.



Exemplo: o Azul recebe 3 Pontos de Vitória. Nem o Laranja, nem o Roxo recebem Pontos de Vitória (mas também não perdem nenhum Ponto de Vitória), e o Verde perde 2 Pontos de Vitória. A ficha Bônus do espaço perto da trilha do Rei é dada ao jogador Azul.

Passo 2

Ajuste os marcadores na trilha de Ordem do Turno, o jogador que estiver mais acima na trilha do Rei se torna o primeiro jogador, o jogador na segunda posição se torna o segundo jogador, e assim em diante. Se vários jogadores compartilharem o mesmo espaço na trilha do Rei, o desempate é em favor do jogador com o marcador mais embaixo na pilha de marcadores (já que ele chegou lá primeiro).



Exemplo: quando a nova Ordem do Turno for estabelecida, o Laranja será o primeiro, o Azul será o segundo e o Verde será o terceiro.

Qualquer marcador de jogador na parte inferior (vermelha) da trilha do Rei é movido até o 0, preservando sua respectiva ordem. (Empilhe os marcadores da esquerda para a direita, de modo que marcador que estava na última posição ficará no topo da pilha no espaço "0 PV". Os marcadores na parte superior (azul) **não** devem ser movidos, eles ficam onde estão.

Fase da Feira

Durante essa fase, os jogadores terão a chance de marcar Pontos de Vitória por suas conquistas.

Cidades da Feira

Um total de quatro Feiras serão realizadas durante o jogo, conforme indicado pelas fichas de Cidade colocadas durante o setup. As peças de Ordem da Feira, que foram colocadas durante o setup, atuam como um lembrete da ordem na qual as Feiras irão acontecer, uma no fim da cada rodada de jogo. A primeira feira sempre acontece em Tiletum (sua ficha de Cidade está impressa no tabuleiro). A ficha de Feira abaixo da ficha de Cidade descreve o critério de pontuação para a rodada e o número de Pontos de Vitória que podem ser obtidos durante a pontuação da Feira.

Pontuação da Feira

Para participar da pontuação da Feira, você deve:

- ter uma Casa nessa Cidade, ou
- ter seu Comerciante presente nessa Cidade no momento da fase da Feira.

Os espaços de Casa no mapa são limitados. Na maioria das Cidades, só um ou dois jogadores podem ter uma Casa. Na preparação para a Feira, você pode colocar sua Casa nessa Cidade, ou você pode planejar o caminho do seu Comerciante de modo que ele termine na Cidade da Feira, no final da sua fase de Ação.

A recompensa pela pontuação da Feira é um combinação da informação pré-impressa no tabuleiro de jogo e a informação fornecida pela ficha da Feira. Olhe a ficha da Feira da rodada atual. À sua esquerda está um valor em Ponto de Vitória. Some esse número ao valor impresso na própria ficha da Feira. Essa soma representa o número total de Pontos de Vitória (tabuleiro + ficha) que você irá receber, multiplicado pelo número de vezes que você atender a condição descrita na própria ficha da Feira.

Depois da pontuação, vire a ficha da Feira para que fique com a face para baixo.



Exemplo: durante a 3ª rodada do jogo, a Feira acontece em Verona. A quantidade de Pontos de Vitória que serão distribuídos é de 6 (3 pré-impressos no tabuleiro, mais 3 na ficha da Feira) para cada Contrato concluído. O jogador Azul participará da pontuação da Feira, já que seu Comerciante está presente em Verona.



Com 3 Contratos cumpridos no seu tabuleiro de Jogador, o Azul recebe um total de 18 Pontos de Vitória.

Fase de Limpeza

Pule essa fase na rodada final (4ª rodada).

Faça o seguinte, em ordem:

1. Para cada Ação ao redor da Roda de Ação, preencha as fichas de Bônus que foram reivindicadas. (Deixe as fichas não reivindicadas no local). Preencha a ficha de Bônus na trilha do Rei.
2. Embaralhe **todas** as peças de Corrupção, escolha aleatoriamente 3, e coloque-as, com a face para baixo, nos seus espaços correspondentes no tabuleiro de jogo.

Fichas de Bônus no mapa **nunca** são reabastecidas.

3. Devolva todos os dados para o saco.
4. Gire a Roda de Ação um passo no sentido horário.
5. Comece uma nova rodada de jogo, começando pela fase de Preparação.

Na conclusão da fase da Feira da 4ª rodada, o jogo chega ao fim. Siga para o Fim de Jogo e a Pontuação Final na página 22.

Ações em Detalhes

Quando realizar uma Ação, você recebe um número de Pontos de Ação dependendo do valor do dado usado para realizá-la. O número de Pontos de Ação está impresso na Roda de Ação, perto da imagem do dado.



Os valores dos Pontos de Ação estão impressos na Roda de Ação. O valor é sempre igual a 7 menos o valor do dado correspondente. Então, quanto mais Pontos de Ação você conseguir, menos Recursos você recebe, então sempre há um equilíbrio entre a força de uma Ação e a quantidade de Recursos que você ganha.

Marcadores de Ponto de Ação foram fornecidos para ajudar a manter em ordem quantos Pontos de Ação você recebeu versus quantos você já gastou ou tem sobrando. Quando escolher um dado, simplesmente pegue o número de marcadores de Pontos de Ação igual ao número de Pontos de Ação que você receber por esse turno.

A maioria das Ações fornecem várias opções que podem ser escolhidas qualquer número de vezes, em qualquer ordem, gastando os Pontos de Ação correspondente a cada ação.

Por uma questão de economia, as palavras "Pontos de Ação" podem ser abreviadas para "PA" a seguir.

Ação do Arquiteto



Quando realizar a Ação do Arquiteto, as seguintes opções estão disponíveis:

- **1 PA:** Mova seu Arquiteto no mapa, de um espaço para um espaço adjacente.
- **1 PA:** Adicione um Pilar da sua reserva pessoal a uma Catedral. Seu Arquiteto deve estar localizado numa Cidade com pelo menos um espaço de Pilar vazio e você não pode já ter um Pilar nessa Catedral.
- **1 PA:** Pegue uma ficha de Bônus da Cidade onde seu Arquiteto estiver localizado, se um estiver disponível, e coloque-a no seu Armazém.



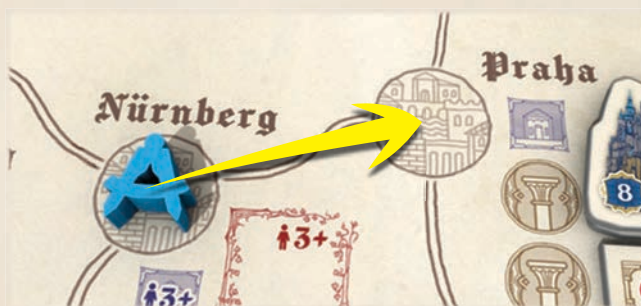
Exemplo: o Azul pega um dado de valor 3 da Ficha de Ação do Arquiteto. Isso lhe dá 4 Pontos de Ação.



Com seu primeiro Ponto de Ação, o Azul move seu Arquiteto de Frankfurt para Nuremberg.



Com seu segundo Ponto de Ação, o Azul pega a ficha de Bônus de Nuremberg (e coloca-a num espaço de Armazém vazio no seu tabuleiro de Jogador).



Com seu terceiro Ponto de Ação, o Azul move seu Arquiteto para Praga.



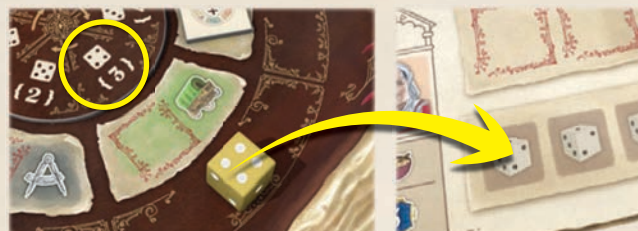
Com seu último Ponto de Ação, o Azul coloca um Pilar em Praga.

Ação do Comerciante

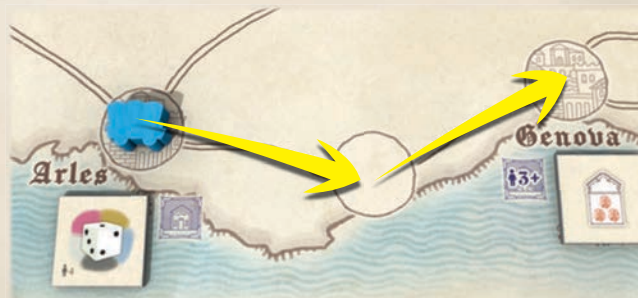


Quando realizar a Ação do Comerciante, as seguintes opções estão disponíveis:

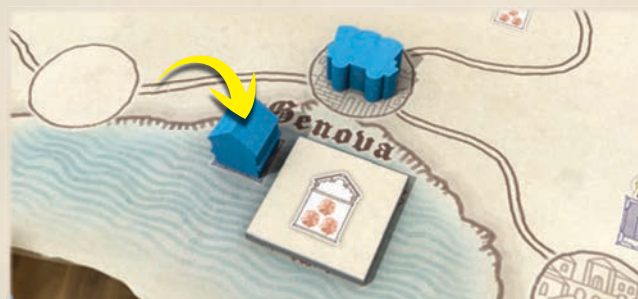
- **1 PA** : Mova seu Comerciante no mapa, de um espaço para um espaço adjacente.
- **1 PA** : Adicione uma Casa da sua reserva pessoal a uma Cidade. Seu Comerciante deve estar localizado numa Cidade com pelo menos um espaço vazio de Casa e você não pode já ter uma Casa nessa Cidade. Se o espaço de Casa contém um Bônus de Construção, receba-o agora. (Veja o Apêndice para mais detalhes).
- **1 PA** : Pegue uma ficha de Bônus da Cidade onde seu Comerciante está localizado, se uma ficha estiver disponível, e coloque-a no seu Armazém.



Exemplo: o Azul pega um dado de valor 4 da ficha de Ação do Comerciante. Isso lhe dá 3 Pontos de Ação.



O Azul gasta seu primeiro e segundo Pontos de Ação para se mover de Arles para Genova.



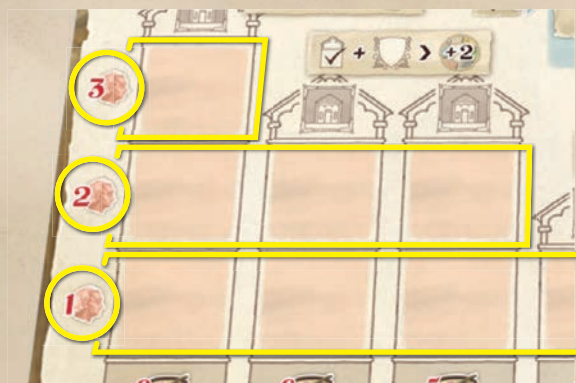
Já que o Comerciante azul agora está em Genova e há um espaço vazio de Casa lá, o Azul gasta seu terceiro (último) Ponto de Ação para colocar uma Casa lá.

Ação do Personagem



Quando realizar a Ação do Personagem, as seguintes opções estão disponíveis.

- **1 PA:** Pegue a ficha de Personagem da oferta de Personagem e coloque-a no seu Armazém, depois preencha a oferta imediatamente.
- **1 PA:** Descarte **todas** as fichas de Personagem da oferta de Personagem, depois preencha a oferta imediatamente. As fichas de Personagem descartadas são misturadas, com a face para baixo, e colocadas de volta à pilha de fichas de Personagem.
- **1/2/3 PA:** Mova uma ficha de Personagem de seu Armazém para um Quarto no andar 1/2/3 no seu tabuleiro de Jogador.



O custo em Pontos de Ação é igual ao andar do Quarto.

No seu tabuleiro de Jogador, existem seis Construções, cada uma com um, dois ou três Quartos. A Construção mais à direita já está ocupada. As regras a seguir regem a colocação de fichas de Personagem nos Quartos:

- Você não pode ter duas Construções diferentes com o mesmo Personagem (mesma ilustração). Em outras palavras, assim que um Personagem é colocado numa Construção, fichas de Personagem combinando devem ser colocadas nessa mesma Construção.
- Assim que uma ficha de Personagem é colocada num Quarto, você imediatamente ganha o bônus de Personagem (impresso no canto superior esquerdo da ficha).

- Assim que uma Construção tiver todos os seus Quartos preenchidos com fichas de Personagem, pegue a Casa do espaço de telhado dessa Construção e adicione-a à sua reserva pessoal. Essa Casa agora está disponível para você usar, quando realizar Ações do Comerciante.



Exemplo: o Azul pega um dado de valor 2 da Ação do Personagem. Isso lhe dá 5 Pontos de Ação.



O Azul gasta seu primeiro Ponto de Ação para pegar uma ficha de Personagem do tabuleiro de jogo, adicionado-a a seu Armazém. O espaço vago no tabuleiro de jogo é imediatamente preenchido.



O Azul gasta seu segundo Pontos de Ação para pegar outra ficha de Personagem do tabuleiro de jogo. De novo, o espaço vago no tabuleiro de jogo é imediatamente preenchido.



Depois, o Azul gasta 2 Pontos de Ação para colocar um de seus Personagens num Quarto no andar 2; e mais 1 Ponto de Ação para colocar outro Personagem no andar 1 da mesma Construção. Isso é permitido, já que ambos os Personagens são iguais. O Azul recebe os benefícios impressos das fichas colocadas: 1 Ouro e 1 Lã pelo primeiro Personagem; e 2 Lãs pelo segundo Personagem.



Já que todos os andares dessa Construção agora estão ocupados, o Azul imediatamente move a Casa da Construção para sua reserva, ao lado do seu tabuleiro de Jogador.

Ação de Contrato



Quando realizar a Ação de Contrato, as seguintes opções estão disponíveis:

- **? PA**: Pegue a ficha de Contrato da oferta, gastando o número de Pontos de Ação indicado abaixo do seu espaço na oferta, e coloque-a no seu Armazém. (Não preencha a oferta).
- **1 PA**: Troque um de seus Recursos por um Recurso diferente. À primeira vez que você fizer isso durante seu turno, receba um Recurso de bônus à sua escolha.



Exemplo: o Azul pega um dado de valor 1 da Ação de Contrato. Isso lhe dá 6 Pontos de Ação.



Primeiro, o Azul gasta 1 Ponto de Ação para trocar 1 Comida por 1 Ouro. Já que ele trocou algo nesse turno, ele também recebe um Recurso de bônus. O Azul escolhe 1 Ferro.



Depois, o Azul gasta 2 Pontos de Ação para pegar a ficha de Contrato do espaço destacado.



Por último, o Azul gasta 3 Pontos de Ação para pegar a ficha de Contrato desse outro espaço destacado.

No fim do seu turno, deslize todas as fichas de Contrato na oferta para a direita até que todas as posições vazias sejam preenchidas, depois reabasteça a oferta.

Ação do Rei



Quando realizar a Ação do Rei, para cada Ponto de Ação que você tenha, avance seu marcador um passo na trilha do Rei. Se você terminar num espaço já ocupado por outros marcadores de jogadores, coloque o seu marcador no topo. Nessa trilha, seu marcador nunca pode ir além da posição "+ 15 PV".



Exemplo: o Azul pega um dado de valor 4 da Ação do Rei. Isso lhe dá 3 Pontos de Ação.



O marcador azul é movido por 3 espaços na trilha do Rei. Uma vez que já existem marcadores onde o Azul terminou seu movimento, o marcador azul é colocado no topo dos marcadores laranja e roxo.

Ação do Coringa



Escolha uma das outras cinco Ações. Gaste todos os seus Pontos de Ação nas opções disponíveis para essa Ação.

Todos os Pontos de Ação devem ser usados para realizar a mesma Ação. Você não pode dividir esses Pontos entre várias Ações.



Tarefas

A qualquer momento durante seu turno (antes, depois ou entre gastar Pontos de Ação), você pode parar para completar tarefas. Diferente das Ações, a maioria das Tarefas requerem que você gaste Recursos.

Essas são todas as Tarefas possíveis:

- Gaste 2 Ouros para ganhar um outro Recurso (Pedra, Lã, Metal ou Comida).
- Conclua um Contrato no seu Armazém ao gastar os Recursos descritos na ficha. Mova a ficha de Contrato do seu Armazém para o espaço livre mais à esquerda de Contrato no seu tabuleiro de Jogador. Pegue o Pilar desse espaço (se houver algum) e adicione-o à sua reserva pessoal. Esse Pilar agora está disponível para você usar, quando realizar as Ações do Arquiteto. Marque qualquer Ponto de vitória indicado na própria ficha de Contrato, bem como no espaço que você cobriu. Receba quaisquer benefícios adicionais descritos na ficha de Contrato.
- Gaste Comida para mover uma ficha de Escudo do seu Armazém para um espaço vazio apropriado abaixo de uma Construção no seu tabuleiro de Jogador. Cada espaço de Escudo tem um custo diferente de Comida. Cada um de tais espaços também contém um bônus que é recompensado imediatamente depois de cobri-lo com um Escudo.



Os bônus por colocar um Escudo são (da esquerda para a direita):

- Colocar uma Casa da sua reserva em **qualquer** Cidade no mapa. Deve existir um espaço de Casa disponível na Cidade escolhida, e você não pode colocar a Casa numa Cidade que já tenha uma de suas Casas.
- Coloque um Pilar da sua reserva em **qualquer** Catedral no mapa. Deve existir uma espaço de Pilar disponível na Catedral escolhida, e você não pode colocar o Pilar numa Catedral que já tenha um de seus Pilares.

- Mover seu Comerciante para qualquer espaço no mapa.
- Mover seu Arquiteto para qualquer espaço no mapa.
- Ganhar quaisquer 2 Recursos.
- Ganhar 5 Pontos de Vitória.

Você só pode contribuir para a construção de uma Catedral específica uma vez.

- Use a Habilidade do Ajudante de uma ficha de Bônus no seu Armazém. Depois de resolver a Habilidade do Ajudante, a ficha é removida do jogo.

Tipos de Fichas

Toda vez que você ganhar uma ficha de qualquer tipo do tabuleiro do jogo (mapa, trilhas, etc), ela primeiro vai para seu Armazém. Se seu Armazém estiver cheio, você não pode pegar a ficha. Então, antes de estar numa situação onde você ganharia uma ficha enquanto seu Armazém está cheio, considere realizar Ações ou Tarefas que permitiriam que você removesse algumas fichas do seu Armazém.

Escudos

Os Escudos são marrom-claros. Existem seis tipos diferentes de Escudos (representando as maiores famílias nobres). As fichas de Escudo são colocadas nos seus espaços apropriados, abaixo das Construções no seu tabuleiro de Jogador (depois de passar por seu Armazém). Os Escudos são encontrados nas fichas de Contrato, bem como nas fichas de Bônus.

Você não pode **nunca** ter vários Escudos do mesmo tipo em qualquer lugar do seu tabuleiro de Jogador.

Veja "bônus de colocação de Escudo" na página 30.

Contratos

As fichas de Contrato são azuis. Os Recursos descritos nelas representam o requisito do Contrato, enquanto a recompensa de Pontos de Vitória e outros benefícios estão descritos na parte inferior da ficha. A maioria das fichas de Contrato estão disponíveis através da oferta de Contrato, mas outras fichas podem ser encontradas entre as fichas de Bônus.

Quando você pega uma ficha de Contrato, mantenha-a no seu Armazém até que você tenha o suficiente dos seus Recursos requeridos e decida cumprir esse Contrato. Se não houver mais nenhum espaço de Contrato livre no seu tabuleiro de Jogador para acomodar novos Contratos, então você não pode pegar mais nenhum Contrato.

Ajudantes

Os Ajudantes são bege-claros e só podem ser encontrados entre as fichas de Bônus. Enquanto estiverem no seu Armazém, um Ajudante pode ser usado para ativar sua habilidade a qualquer momento durante seu turno e, depois disso, é removido do jogo. Eles podem fornecer Recursos, Pontos de Vitória, Pontos de Ação extras, etc. (Veja o Apêndice para mais detalhes).

Tabuleiros dos Jogadores

Assim que uma Construção tiver todos os seus Quartos preenchidos com fichas de Personagem e ela tiver uma ficha de Escudo colocada no seu espaço apropriado (deste modo se tornando uma Construção Completa), a Ação associada a esse tipo de Personagem imediatamente se torna mais forte para você (incluindo a Ação atual, se aplicável).



A Ação associada com o tipo de Personagem está indicada no canto inferior direito de uma ficha de Personagem.

Assim que você completar uma Construção, pegue o marcador de Pontos de Ação de Bônus indicado, e coloque-o na Ação combinando, no lado de fora da Roda de Ação. Deste agora em diante, você tem um bônus de 1/2/3 Pontos de Ação (por uma Construção com 1/2/3 Quartos) toda vez que você escolher essa Ação.



Exemplo: o Azul gasta três Pontos de Ação para colocar um Personagem do seu Armazém num Quarto no andar 3.



Depois de receber o benefício correspondente do Personagem colocado, o Azul gasta 6 Comidas para mover um Escudo do seu Armazém para o espaço vazio abaixo da mesma Construção.



Depois de receber o benefício correspondente por colocar o Escudo, a Construção do Azul se torna uma Construção Completa. Imediatamente, o Azul pega o marcador de Ponto de Ação de Bônus correspondente e coloca-o na seção combinando (Ação do Rei) da Roda de Ação.



A partir de agora, o Azul tem um bônus de 3 Pontos de Ação quando realizar uma Ação do Rei.

Esse bônus também se aplica quando você realiza a Ação em questão usando a Ação do Coringa.

Esse bônus só se aplica aos Pontos de Ação recebidos quando escolher um dado e **não** a quaisquer Ações concedidas por um Ajudante ou outro efeito do jogo.

Completar a Construção mais à direita no seu tabuleiro de Jogador **não** concede nenhum bônus de Ação.

Fim do Jogo e Pontuação Final

Depois da 4ª rodada de jogo, realize a Pontuação Final, conforme mostrado a seguir:



1. Multiplique o número de Casas que você tem no mapa pelo número de Pilares que você tem no mapa e ganhe essa quantidade de Pontos de Vitória.
2. Conte o número de Construções Completas que você tem, são aquelas contendo tanto um Escudo, como todos (1, 2 ou 3) Quartos preenchidos com Personagens. Para 1/2/3/4/5/6 delas, ganhe 0/0/5/10/20/30 Pontos de Vitória.
3. Para cada 4 Recursos sobrando na sua reserva pessoal, ganhe 1 Ponto de Vitória.

O jogador com mais pontos é o vencedor. No caso de um empate, o jogador empatado que vier primeiro na Ordem do Turno vence.



Exemplo: o Azul está contando sua pontuação final:

1. Há 5 Pilares azuis e 5 Casas azuis no tabuleiro de jogo, então o Azul marca 25 Pontos de Vitória.
2. O Azul tem 4 Construções Completas (veja acima) que valem 10 Pontos de Vitória.
3. O Azul também tem 3 Ferros, 5 Ouros e 1 Lã, que valem 2 Pontos de Vitória.
4. O número total de Pontos de Vitória obtidos no fim do jogo (a serem somados aos Pontos de vitória obtidos durante o jogo) é de $25 + 10 + 2 = 37$ Pontos de Vitória.

Apêndice



Habilidades dos Ajudantes

	Realize uma Ação à sua escolha com 1 Ponto de Ação.
 	Realize uma Ação do Comerciante com 2/3 Pontos de Ação.
 	Realize uma Ação do Personagem com 2/3 Pontos de Ação.
 	Realize uma Ação de Contrato com 2/3 Pontos de Ação.
 	Realize uma Ação do Arquiteto com 2/3 Pontos de Ação.
 	Realize uma Ação do Rei com 2/3 Pontos de Ação.
  	Adicione 1/2/3 Pontos de Ação à sua ação atual. Esses Pontos só podem ser aplicados à Ação Associada com seu dado escolhido e não a quaisquer Ações concedidas por outro Ajudante ou outros efeitos do jogo.
	Use quando escolher um dado. Escolha um tipo de Recurso. Pegue Recursos desse tipo, em vez de pegar do tipo que combina com a cor do dado escolhido.



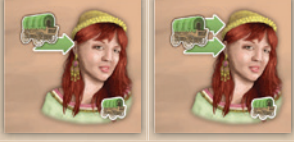
	Ganhe o número descrito de Ouro e/ou Pontos de Vitória.
	Ganhe quaisquer 2/3 Recursos. (Cada recurso pode ser diferente)
	Ganhe 1 Ferro, 1 Lã, 1 Pedra e 1 Comida.
	Escolha uma Construção no seu tabuleiro de Jogador. Você ganha os bônus de todos os Personagens nessa Construção.



Fichas de Personagem

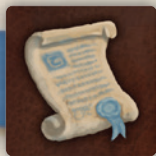
	Os ícones no canto inferior direito das fichas de Personagem são um lembrete de qual Ação (Contrato, Personagem, Arquiteto, Comerciante ou Rei), você terá Pontos de Ação de bônus depois que você completar totalmente a Construção contendo esse tipo de Personagem.
	Realize uma Ação de Contrato com 1/2 Pontos de Ação. Ganhe 1 Recurso à sua escola.
	Realize uma Ação de Contrato com 3 Pontos de Ação.
	Ganhe 2 Lãs.
	Ganhe 1/2 Ferros.



	Ganhe 1 Ouro e 1 Ferro / 1 Ouro e 1 Lã.
	Realize uma Ação de Personagem com 1/2 Pontos de Ação.
	Você pode mover seu Arquiteto de um espaço para um espaço adjacente. Você pode mover seu Comerciante de um espaço para um espaço adjacente.
	Ganhe 1/2 Comidas.
	Ganhe 2/3 Ouros.
	Realize a Ação do Rei com 1/2 Pontos de Ação.
	Ganhe 2/3 Pontos de Vitória.
	Você pode mover seu Comerciante de um espaço para um espaço adjacente uma vez/duas vezes.
	Você pode mover seu Comerciante de um espaço para um espaço adjacente. Se seu Comerciante estiver numa Cidade onde você não tem uma Casa e há um espaço de Casa vazio disponível, você pode colocar uma Casa onde seu Comerciante está. Você pode realizar essas Ações em qualquer ordem e decidir usar apenas parte do seu bônus.
	Coloque 1 Casa onde seu Comerciante está. Você só pode se beneficiar dessa ficha de Personagem, se seu Comerciante estiver numa Cidade onde você não tenha ainda uma Casa e onde haja um espaço de Casa vazio disponível.



	Você pode mover seu Arquiteto de um espaço para um espaço adjacente uma/duas vezes.
	Você pode mover seu Arquiteto de um espaço para um espaço adjacente. Se seu Arquiteto estiver numa Cidade onde você ainda não tenha um Pilar e houver um espaço de Pilar vazio disponível, você pode colocar um Pilar onde seu Arquiteto está. Você pode realizar essas Ações em qualquer ordem e decidir usar apenas parte desse bônus.
	Coloque 1 Pilar onde seu Arquiteto está. Você só pode se beneficiar dessa ficha de Personagem, se seu Arquiteto estiver numa Cidade onde você ainda não tenha um Pilar e se houver um espaço de Pilar vazio disponível.
	Ganhe 1/2 Pedras.



Escudos

	Existem 6 Escudos diferentes (representando as nobres famílias influentes) e eles podem ser encontrados tanto nas fichas de Bônus, como nas fichas de Contrato. Lembre-se: você só pode ter um de cada Escudo em qualquer lugar no seu tabuleiro de Jogador. Você não pode nunca pegar um Escudo que já possua.
---	--



Contratos

	Pague 1/3/5/7/8 Recursos idênticos para ganhar 1/3/6/10/13 Pontos de Vitória.
---	---



	Pague 2/3/9 Ferros para ganhar 2/4/17 Pontos de Vitória.
	Pague 5/7 Ferros para ganhar 7/11 Pontos de Vitória e avance um espaço na trilha do Rei.
	Pague 2/3/9 Lãs para ganhar 2/4/17 Pontos de Vitória.
	Pague 5/7 Lãs para ganhar 7/11 Pontos de Vitória e mova seu Comerciante de uma Cidade para uma Cidade adjacente.
	Pague 2/3 Recursos idênticos à sua escolha e 2/3 Ferros para ganhar 5/8 Pontos de Vitória.
	Pague 2/3 Recursos idênticos à sua escolha e 2/3 Lãs para ganhar 5/8 Pontos de Vitória.
	Pague a combinação indicada de Ferro e Lã para ganhar 2/6/12 Pontos de Vitória.
	Pague 3/5 Lãs e 3/5 Ferros para ganhar 9/16 Pontos de Vitória e realize uma Ação de Personagem com 1 Ponto de Ação.



Fichas de Feira

	Marque Pontos de Vitória para cada conjunto de 1 Casa e 1 Pilar que você tenha no mapa.
	Marque Pontos de Vitória para cada conjunto de 1 Contrato concluído no seu tabuleiro de Jogador e 1 ficha de Catedral que você possua.
	Marque Pontos de Vitória para cada Contrato concluído no seu tabuleiro de Jogador.
	Essa é uma ficha especial que precisa ser pontuada antes de resetar a trilha do Rei! Marque o total de Pontos de Vitória dessa ficha e os pontos impressos no tabuleiro, e, em seguida, marque Pontos de Vitória de acordo com sua posição na trilha do Rei. (Isso não é um multiplicador). É possível perder Pontos de Vitória quando essa ficha for resolvida.
	Marque Pontos de Vitória para cada conjunto de 1 Contrato concluído e 1 Escudo no seu tabuleiro de Jogador.
	Marque Pontos de Vitória para cada Casa que você tenha no mapa.
	Marque Pontos de Vitória para cada Personagem nos andares 2 e 3 nas suas Construções (independente se a Construção estiver completa ou não).
	Marque Pontos de Vitória para cada ficha de Escudo no seu tabuleiro de Jogador.
	Marque Pontos de Vitória para cada Pilar que você tenha no mapa.



	Marque Pontos de vitória para cada Construção no seu tabuleiro de Jogador que esteja totalmente preenchida com fichas de Personagem (independente se a Construção está Completa ou não).
	Marque Pontos de Vitória para cada ficha de Catedral que você possua.

Tabuleiro de Jogo

	As Cidades incluem um número de espaços para as Casas dos jogadores. Alguns espaços só estão disponíveis em partidas com "3+" ou "4" jogadores.
	Espaços de Estrada. Seus Comerciantes e Arquitetos devem contar esses espaços quando se moverem, mas não podem colocar Casas ou Pilares nesses espaços.
	Depois de construir uma Casa num espaço com esse símbolo, imediatamente escolha uma de suas Construções (independente de estar Completa ou não) que inclua pelo menos um Personagem, e receba cada bônus de Personagem uma vez. Você pode receber os bônus em qualquer ordem e pode escolher ignorar os bônus concedidos por alguns ou por todos os Personagens na Construção.
	Depois de construir uma Casa num espaço com esse símbolo, imediatamente ganhe o número descrito de Pontos de Vitória.
	Espaço do Pilar. Você não pode colocar um Pilar na Catedral na Cidade contendo essa ficha , já que essa Catedral não será construída durante essa partida.
	Espaços de ficha de bônus. Qualquer espaço com um número só é usado em partidas com uma quantidade de jogadores igual ou maior do que o número. (Em outras palavras, não coloque fichas de Bônus lá se a quantidade de jogadores for menor do que o número).



Bônus de colocação de Escudo

	Pague 6 Comidas. Coloque uma Casa da sua reserva em qualquer Cidade do mapa. Deve haver um espaço de Casa disponível na Cidade escolhida, e você não pode colocar a Casa numa Cidade que já tenha uma de suas Casas.
	Pague 6 Comidas. Coloque um Pilar da reserva em qualquer Catedral no mapa. Deve haver um espaço de Pilar disponível na Catedral escolhida, e você não pode colocar o Pilar numa Catedral que já tenha um dos seus Pilares.
	Pague 5 Comidas. Mova seu Comerciante para qualquer espaço no mapa.
	Pague 4 Comidas. Mova seu Arquiteto para qualquer espaço no mapa.
	Pague 3 Comidas. Ganhe quaisquer 2 Recursos.
	Pague 2 Comidas. Ganhe 5 Pontos de Vitória.

Créditos

Design do Jogo: Daniele Tascini e Simone Luciani
Desenvolvimento do Jogo: Andrei Novac, Ba ej Kubacki,
Malgorzata Mitura e Dávid Turczy
Design do Modo Solo: Dávid Turczy com Jeremy Avery
Arte da Caixa: Giorgio De Michele
Design Gráfico: Zbigniew Umgelter
Ilustrações: Zbigniew Umgelter
Livro de Regras: Ba ej Kubacki
Edição do Livro de Regras: Emanuela and Robert Pratt e Rainer Ahlfors
Livro de Regras DTP: Zbigniew Umgelter
Chefe de Teste do Modo Solo: Chuck Case
Teste Adicional do Modo Solo Testing: Pawe Gajda, Charlie Field,
Jace Ravensburg e Kacper Frydrykiewicz

Board&Dice gostaria de agradecer as pessoas a seguir por seus inestimáveis testes, conselhos e opiniões:

Shannon Pepitone, Dan Varrette, Thomas Covert, Anson Garry,
Anne Lexington, Maciej Matejko, Franciszek Prusiecki, Wojtek Chuchla,
Adam Kwapiński, Julia Gauza, Grzegorz Wojtyl, Pawel “Wppxis” Gajda,
Kuba Kisala, Klaudyna Mikołajczyk, Adam Kamiński, Marta Szpaderska,
Iwona Jaworowska, Michał Cieślowski, Wiktoria Matyja, Dave Haenze,
Damian Gluszczyk, Mateusz Puchalski, Daniel Sobolewski,
Łukasz Stadnik, Aleksandra Wiatr, Krzysztof Jurzysta, Miłosz Murawski,
Sebastian Borowczyk, Daniel “Gun3R” Sobolewski, Maria Jóźwik,
Marek Mańko, Daniel Dubel, Pawel Jablczyński, Artur Szemczek,
Patrycja “Puff” Szudarska, Piotr Rybak, Kinga Agnik, Adam Kamiński,
Dominik “Vykk” Pańczyk, Mateusz Sekulski, Grzegorz Góra,
Michał Mazurek, Artur Szemczek, Dariusz Misiulajtis,
Miłosz Murawski, Patryk Olbert.

BOARD&DICE

CEO: Andrei Novac
Gerente de Operações: Aleksandra Menio
Chefe de Marketing: Filip Głowacz
Chefe de Vendas: Ireneusz Huszcza
Direção de Arte: Kuba Polkowski
Chefe de Desenvolvimento: Błażej Kubacki

© 2022 Board&Dice. Todos os direitos reservados.
Para mais informações sobre Tiletum, por favor visite:
www.boardanddice.com

