

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

As Damas de Troyes

Arte: Alexandre Roche

Com esta expansão, as regras do jogo base podem ser modificadas de cinco formas diferentes e você pode misturar esses módulos como desejar. As damas de Troyes aparecem na forma de 3 novas cartas de Personagem que você pode incluir em suas partidas. Uma nova ação permite que os jogadores movam seus guardas pelas muralhas, a fim de acessar novas atividades fora da cidade. O líder da família de cada jogador é representado por um novo dado roxo, que pode realizar ações civis, militares ou religiosas – você decide! Os outros jogadores não podem comprar este dado. Há também 27 novas cartas de Atividade e 6 cartas de Evento para dar muito mais variedade ao jogo!

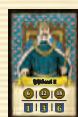
Componentes



♦ 27 cartas de Atividade (9 militares, 9 civis, 9 religiosas)



♦ 6 cartas de Evento



♦ 9 cartas de Personagem



♦ 8 peças frente-e-verso de Atividades Externas



♦ Fichas adicionais de deniers (8 de cinco) e de pontos de vitória (2 de cinco e 4 de dez)



♦ 20 cubos grandes nas cores dos jogadores (1 cubo grande é igual a 3 cubos pequenos)



♦ 4 guardas da muralha nas cores dos jogadores



♦ 2 dados pretos adicionais



♦ 4 dados roxos



♦ 2 cidadãos neutros cinza adicionais

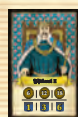
♦ 4 cartas de Ajuda ao Jogador sobre Personagens

♦ apêndice de 1 página
♦ Este livro de regras

Como Jogar

É necessário ter o jogo base Troyes para jogar com esta expansão. O objetivo do jogo e sua jogabilidade são os mesmos do jogo base, exceto pelas mudanças detalhadas neste livro de regras. No começo do jogo, os jogadores devem concordar sobre quais módulos desejam incluir; vocês podem escolher só um, vários, ou até mesmo todos eles – são muitas opções para maximizar as possibilidades!

Módulo 1: Novas Cartas de Personagem



Preparação: Substitua as 6 cartas do jogo base com as 9 novas cartas de Personagem antes de dar uma carta de Personagem secreto a cada jogador (2 cartas de Personagem para cada com 2 jogadores).

Como elas funcionam: As 6 cartas que são iguais às do jogo base funcionam da mesma maneira. As 3 novas cartas (as damas

de Troyes) são explicadas detalhadamente no apêndice.

Variante: 1 carta de Personagem é revelada no começo do jogo, quando as cartas de Personagem forem distribuídas. Todos podem vê-la e todo jogador sabe como este personagem dará PV a todos ao final do jogo.

Módulo 2: Novas Cartas de Atividade



Preparação: Você pode usar apenas essas 27 novas cartas ou embaralhá-las com as 27 cartas do jogo base.

Como elas funcionam: Essas cartas são descritas no apêndice.

Importante: As Damas de Troyes apresentam dois novos tipos de carta. **Cartas mistas** possuem um efeito imediato e um atrasado. Durante a primeira ativação, você coloca cubos na carta. Em uma próxima ativação, você pode usar os cubos para se beneficiar do efeito da carta. É impossível colocar cubos e usá-los na mesma ação. Durante sua ação, você pode usar mais que 1 cubo dessa carta. Essas cartas de Atividade mistas não estão

sujeitas à restrição que diz que uma ação pode ser modificada por apenas 1 cubo de cada vez. Também é possível usar um cubo de outra carta de Atividade para melhorar a ativação das cartas mistas.

☒ Cartas cujos efeitos são atrasados até o final do jogo: Os cubos que os jogadores colocarem nessas cartas serão contados durante a pontuação ao final do jogo.

Módulo 3: Novas Cartas de Evento



Preparação: Você pode usar apenas essas 6 novas cartas de Evento ou embaralhá-las com aquelas do jogo base.

Como elas funcionam: Essas cartas são descritas no apêndice.

Módulo 4: O Líder da Família



Preparação: Adicione 1 dado roxo por jogador para a reserva geral. Devolva quaisquer dados roxos não utilizados para a caixa.

Como eles funcionam: Fase 2: Reunir Força de Trabalho

Cada jogador adiciona um dado roxo, o líder da sua família, aos outros dados ao qual ele tem direito. Este dado vai junto com os outros em seu distrito da praça da cidade. O dado roxo será rolado nesta fase, assim como os outros.

Fase 3: Eventos e Fase 4: Ações

O dado roxo pode ser usado como qualquer outro para enfrentar um dado preto (Fase 3) ou para realizar uma ação (Fase 4). Você pode até utilizar pontos de Influência para rerrolar ou virar este dado. Duas regras especiais se aplicam ao dado roxo:

- É impossível comprar um dado roxo de outro jogador. Portanto, apenas o jogador que rolou o dado pode utilizá-lo.

- Quando você quiser usar seu dado roxo, você escolhe a cor efetiva dele, que pode ser amarela, branca ou vermelha. Enquanto estiver no tabuleiro, o dado roxo não é considerado como amarelo, branco nem vermelho.

Notas:

- Se o dado for usado para enfrentar um dado preto, ele sempre vale o dobro, porque entende-se que você o considerou como sendo vermelho.

- Quando a carta Procissão estiver em jogo, inclua o dado roxo na contagem para determinar quem tem mais dados em seu distrito.

Módulo 5: Guardas da Muralha e Atividades Externas



Preparação: As muralhas da cidade de Troyes formam uma trilha de 20 espaços em que o guarda de cada jogador poderá patrulhar. Cada torre, e cada portão no decorrer da muralha, é um espaço desta trilha, como exibido na imagem da direita. Cada jogador coloca o guarda da sua cor no portão de cima, que é considerado o espaço 0.

Nota: Um portão da cidade representa apenas 1 espaço, mesmo que ele tenha 2 torres.



Pegue 1 peça aleatória de cada nível das peças de Atividades externas (o nível é indicado no canto inferior direito de cada peça). Coloque essas 4 peças fora dos 4 portões da cidade, em sentido horário ao redor da cidade, de acordo com os níveis das peças (a peça de Nível I é colocada fora do primeiro portão seguindo a trilha, a peça II fica fora do segundo portão, a III fora do terceiro e a IV fora do quarto). As peças são frente-e-verso; para cada uma, escolha aleatoriamente qual o lado estará virado para cima.

Como elas funcionam: Fase 4: Ações

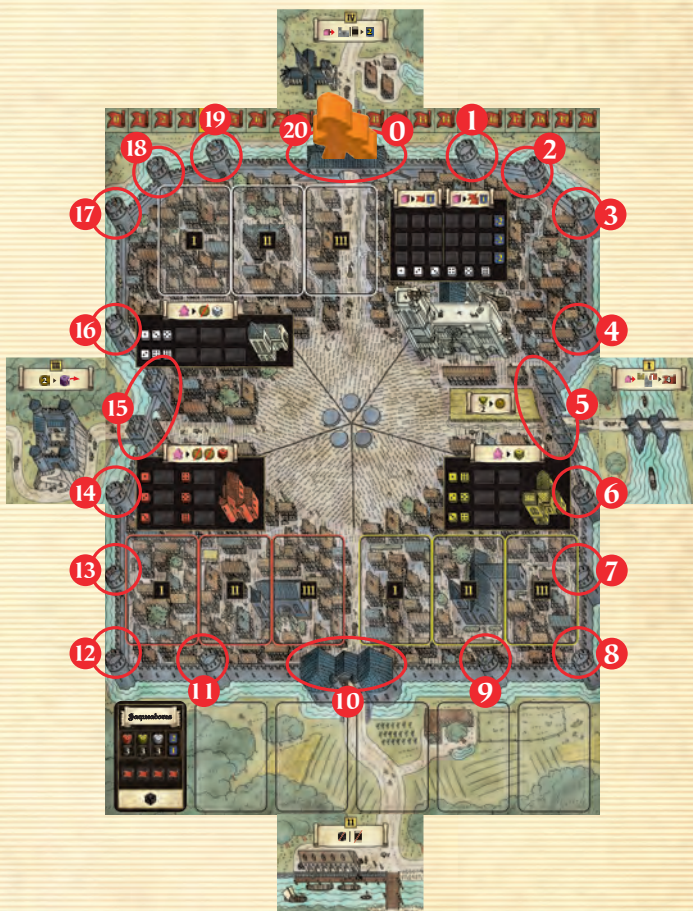
Uma nova ação está disponível:

7 Usar seu guarda nas muralhas

Com um único dado de qualquer cor, você pode usar seu guarda da muralha. Este dado não pode ser modificado por cartas de efeito atrasado; contudo, você pode aumentar o valor do dado ao pagar deniers ao banco. Cada denier pago aumenta o valor do dado em 1, mas o dado não pode ficar com valor acima de 6. Você ganha pontos de ação iguais ao valor do dado. Você pode usar cada ponto de ação das seguintes maneiras, como desejar:

- **Avance seu guarda 1 espaço pelas muralhas.** Você deve sempre mover seu guarda em sentido horário. Não é possível avançar além do espaço 20 (veja as Atividades Externas no apêndice).

- **Coloque um cubo em uma atividade externa para a qual você tenha acesso.** Uma vez que o seu guarda chegar ou passar por um portão da cidade, você tem acesso à atividade externa desse portão pelo resto do jogo.



Importante: Você pode colocar apenas 1 cubo por atividade externa ao realizar esta ação, mas você pode ter vários cubos em uma atividade externa se você realizar esta ação mais de uma vez.

Um jogador pode adicionar apenas um cubo em cada atividade externa ao selecionar a **Ação 7 - Usar seu guarda nas muralhas**. Os cubos lhe permitem se beneficiar da atividade externa da mesma forma que as cartas de Atividade de efeito atrasado do jogo base, com a diferença que você pode usar os cubos de atividade externa durante o turno dos outros jogadores e durante a **Fase 3: Eventos**. Cada atividade é explicada detalhadamente na página 4.

Notas importantes:

- ♦ Na mesma ação, é possível usar tanto um cubo de uma carta de Atividade de efeito atrasado quanto cubos de atividades externas. É possível usar 2 cubos de atividades externas diferentes na mesma ação; contudo, não é possível usar 2 cubos da mesma atividade externa durante a mesma ação (mesmo se a ação for realizada por um oponente).
- ♦ Quando seu guarda chegar ao portão do topo do tabuleiro, você deve colocá-lo na atividade de Nível IV associada a ele. Você não poderá mais mover seu guarda pelas muralhas; contudo, você ainda poderá usar a **Ação 7 - Usar seu guarda nas muralhas** para colocar cubos nas 4 atividades externas.
- ♦ O guarda, de outro modo, nunca pode sair das muralhas para ser usado em qualquer outro lugar no jogo.

 **Exemplo:** o guarda da Faye  está na torre um pouco antes do portão relativo à atividade externa de nível III. No turno dela, ela escolhe usar seu dado amarelo, com um valor de 4, para realizar a **Ação 7 - Usar seu guarda nas muralhas**. Ela decide mover seu guarda apenas um espaço, dando a ela acesso à atividade externa de nível III. Depois, ela usa seus três pontos de ação restantes para colocar um cubo em cada uma das três atividades externas para as quais ela tem acesso (Níveis I, II e III).



Variante de Torneio

Esta simples variante é projetada para torneios com jogos para 3 ou 4 jogadores. Na **Fase 5: Final da rodada** da penúltima rodada do jogo, o jogador inicial passa a carta de jogador inicial

para sua direita (em vez de sua esquerda). Jogue a última rodada do jogo no sentido anti-horário.

Designers: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban** ♦ Ilustrações e Design Gráfico: **alexandre-roche.com**
Edição das Regras: **Sébastien Dujardin**

Agradecimentos

Os designers agradecem aos vários playtesters e revisores que contribuíram para a realização deste jogo, que nós esperamos que não se ofendam: infelizmente é impossível nomear todos eles!
A editora gostaria de agradecer ao Xavier e ao Alain por sua confiança e pelos bons momentos durante a criação deste jogo, e também agradece a sua esposa pelo apoio indispensável.

Galápagos

Tradução: **João José Gois** ♦ Revisão: **Luis Perdomo** ♦ Diagramação BR: **Felipe Godinho e Tati Hapanchuk**

www.mundogalapagos.com.br



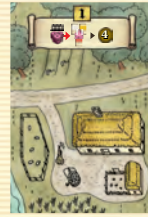
Atividades Externas



Ganhe 4 pontos de Influência quando um oponente comprar ao menos 1 dos seus dados. Isto requer que 1 cubo seja descartado desta atividade durante o turno desse oponente. Você ganha apenas 4 pontos de Influência, mesmo se seu oponente comprar mais que 1 dado.



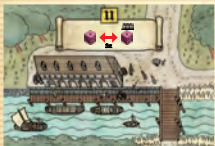
Descarte 1 cubo desta atividade para ganhar 4 pontos de Influência ao posicionar um cidadão em 1 dos 3 edifícios principais.



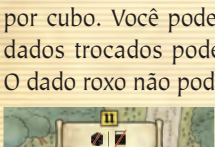
Receba 4 deniers quando um oponente ativar uma carta de Atividade na qual você tenha um negociante. Isto requer que 1 cubo seja descartado desta atividade durante o turno desse oponente. Você recebe apenas 4 deniers, mesmo se seu oponente ativar a carta mais de uma vez.



Descarte 1 cubo desta atividade para receber 5 deniers adicionais ao usar agricultura.



Descarte 1 cubo desta atividade para trocar 1 dado com cada oponente, sem mudar seus valores. Você pode realizar apenas 1 troca com cada oponente. Portanto é possível realizar até 3 trocas por cubo. Você pode realizar uma troca com o jogador neutro. Os dados trocados podem ser da mesma cor ou de cores diferentes. O dado roxo não pode ser trocado.



Descarte 1 cubo desta atividade para enfrentar um dado preto cada vez que você tiver que enfrentar o dado preto de maior valor durante a Fase 3: Eventos (você ganha os pontos de Influência normalmente). Também é possível descartar 1 cubo desta atividade para evitar perder deniers (Seca e Guerra Civil), pontos de Influência (Heresia) ou um cubo (Inverno Rigoroso e Trabalho Interrompido) durante a **Fase 3: Eventos**. É possível usar vários cubos para se proteger de múltiplos eventos durante a **Fase 3: Eventos**.

1 cubo desta atividade para evitar perder deniers (Seca e Guerra Civil), pontos de Influência (Heresia) ou um cubo (Inverno Rigoroso e Trabalho Interrompido) durante a **Fase 3: Eventos**. É possível usar vários cubos para se proteger de múltiplos eventos durante a **Fase 3: Eventos**.

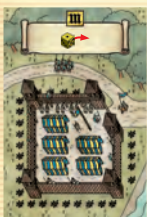


Descarte 1 cubo desta atividade para virar o dado de um oponente que você acabou de comprar para realizar uma ação. Você deve usar o dado imediatamente para realizar uma ação.



Quando você ativar uma carta de Atividade com um efeito atrasado ou misto, você pode colocar 1 dos seus cubos desta atividade externa em uma carta de Atividade de efeito atrasado, misto ou atrasado até o fim do jogo que você escolher.

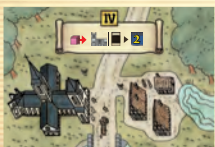
Você não precisa ter um negociante nessa carta de Atividade. Nem o custo de ativação nem a cor dessa carta importam. Se você escolher o Criador, você deve pagar 3 deniers para colocar o cubo.



Antes de realizar sua ação, descarte 1 cubo desta atividade para rerrolar 1 dado da cor indicada na atividade externa. Pegue este dado da reserva geral e coloque-o no seu distrito da praça da cidade. Você não tem que usá-lo imediatamente; você pode usá-lo mais tarde, ou deixá-lo lá para ser comprado por outro jogador. Você não pode usar esta atividade se não houver dados desta cor na reserva geral.

Notas importantes:

- O dado que você usa para colocar um cubo nesta atividade através da **Ação 7 - Usar seu guarda nas muralhas**, deve ser de uma cor diferente da cor do dado exibido na atividade. Por exemplo, você não pode usar um dado amarelo para colocar um cubo nesta atividade, se esta atividade lhe permitir rerrolar um dado amarelo.
- Você não pode ter mais que 1 dado roxo em seu distrito da praça da cidade.
- Você deve pagar 2 deniers para rerrolar seu dado roxo.



Descarte 1 cubo desta atividade para ganhar 2 PV adicionais ao colocar ao menos 1 cubo na catedral ou em uma carta de Evento.



Todos os jogadores que chegaram ao portão relacionado a esta atividade ganha 3 PV. Ao final do jogo, cada cubo colocado nesta atividade dá ao seu dono 1 PV.



Ao final do jogo, o jogador com mais cubos nesta atividade ganha 8 PV, o segundo ganha 4 PV e o terceiro ganha 2 PV. Em caso de empate, os jogadores empatados dividem os PV das posições correspondentes (arredondado para baixo).



O primeiro jogador a chegar ao portão relacionado a esta atividade coloca seu guarda no primeiro espaço e ganha 6 PV. O segundo jogador a chegar coloca seu guarda no segundo espaço e ganha 4 PV. O terceiro e quarto ganham 2 e 1 PV, respectivamente. Você não pode colocar cubos nesta atividade externa.