

Inka and Markus Brand

Tradução: HBSL



Village Inn

A primeira
expansão para 2 a
5 jogadores a
partir de 12 anos

Um novo ofício chega na vila: finalmente você pode produzir cerveja. Imediatamente é aberta uma taberna onde você pode encontrar pessoas influentes. Se você passar um tempo com elas e oferecer-lhes uma ou duas cervejas, eles irão lhe dever um favor. Então certifique-se de brindar com os moradores que podem ajudá-lo melhor no seu caminho para a glória. Além disso, esta expansão inclui todos os componentes necessários para um quinto jogador.

Componentes

11 membros da família
(cinza)



1 fazenda



8 marcadores
(cinza)



1 folha de adesivos 6 moedas



5 sacos de grão



12 fichas de mercadoria (cerveja)



20 cubos de influência

(5 marrons, 5 rosas, 5 laranjas, 5 verdes)



4 fichas de clientes



3 cartas de organização

(1 para 5 jogadores,
2 dupla-face para 2, 3, 4, 5 jogadores
para serem usados com esta expansão)



30 Cartas de Aldeão



1 ficha de Cervejaria



1 Ficha de Taberna



1 ficha nova de Crônica



1 ficha nova de túmulos anônimos

Use as peças de
borda com a
nova crônica e os
novos túmulos
anônimos
quando os
colocar abaixo
do tabuleiro.



Organização

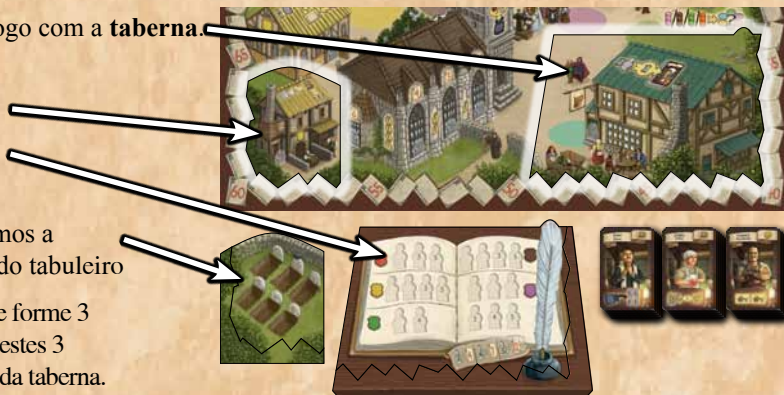
- Aplique os adesivos aos **membros da família** cinzas. Adicione-os juntamente com os **marcadores** cinza e a **fazenda** ao jogo.
- Adicione os **sacos de grão**, **moedas** e **cubos de influência** ao jogo.

! Se você apenas quer jogar o **jogo base com 5 jogadores** (sem a expansão Village Inn), continue a ler
• na página 6 “Jogo base de Village com 5 jogadores” e pule o restante.

Para a organização de um jogo incluindo a expansão Village Inn, siga a descrição do setup na página 3 do livro de regras do jogo base do item 1 até o 13. Se um item precisar de ajustes, o número do item respectivo está listado abaixo juntamente com as mudanças necessárias.

1. Após você ter colocado o tabuleiro no centro da mesa, faça os seguintes passos adicionais:

- Cubra a crônica no tabuleiro do jogo com a **taberna**.
- Cubra os túmulos anônimos no tabuleiro com a **cervejaria**.
- Coloque a **nova crônica** centralizada abaixo do tabuleiro.
- Coloque os novos túmulos anônimos a esquerda da nova crônica abaixo do tabuleiro
- Embaralhe as 30 **cartas de aldeões** e forme 3 baralhos de 10 cartas cada. Coloque estes 3 baralhos com face para cima abaixo da taberna.



6. Adicione os 4 novos **clientes** nas fichas de cliente. Então organize o mercado da forma usual. (a preparação do mercado em um jogo de 5 jogadores é o mesmo de um de 4 jogadores).

7. Se você estiver jogando com menos que 5 jogadores, use membros de família de uma cor **não escolhida** para reduzir o número de espaços disponíveis na **nova crônica** e novos **túmulos anônimos**.

- Em um **jogo de 4 jogadores**:
coloque um membro de família não usado em cada espaço e túmulo com “5”
- Em um **jogo de 3 jogadores**:
coloque um membro de família não usado em cada espaço e túmulo com “4” ou “5”
- em um **jogo de 2 jogadores**:
coloque um membro de família não usado em cada espaço e túmulo com “3”, “4” ou “5”

9. Após organizar a reserva de mercadorias, adicione as 12 fichas de cerveja nela. Então dê a cada jogador **1 cerveja**, que ele deve colocar junto a sua fazenda.

12. Das **cartas de organização** de dupla face (marcadas com o copo de cerveja), pegue aquela que corresponda ao número de jogadores e a coloque próxima.

‡ ‡ ‡ Jogando o Jogo ‡ ‡ ‡

A partida é jogada como de costume. No entanto, existem 2 novas construções na vila: a **cervejaria** e a **taberna**

‡ Cervejaria ‡



A cervejaria é um prédio de ofício. Para acessá-lo, você precisa ativar a ação de ofícios pegando um cubo do espaço de ação amarelo (ou executando a ação do Poço).

Na cervejaria você produz a mercadoria “cerveja”. No entanto, com 1 ação você sempre produz **2 fichas de cerveja** (e não apenas 1). Além disso, é muito semelhante ao das barracas.

Você produz a 2 cervejas por meio de:

- a) pagando 3 tempos (após ter treinado um membro da família em cervejaria por 3 tempos)
- OU
- b) devolvendo 3 sacos de grão a reserva.

‡ Taberna ‡



A taberna é um espaço de ação inteiramente novo. Para acessar a taberna, você deve pegar um cubo do espaço de ação turquesa (ou realizar a ação do poço).

Com esta ação você adquire **1 carta de aldeão**.

Esta ação necessita que exista um membro da família na taberna. Se você não possui um membro da família na taberna ainda, pague **1 tempo** e coloque um membro da família da sua fazenda na taberna.

Independentemente de saber se você colocou seu membro da família na taberna agora ou em um turno anterior, agora você pode adquirir uma carta de aldeão. Para fazer isto, realize os seguintes 3 passos nesta ordem:

1. Pague **1 tempo**.
2. Escolha a carta do topo de 1 dos três baralhos de aldeões e coloque esta carta com face para cima na **base** do mesmo baralho.
3. Adquira a carta do aldeão que está agora no **topo** de qualquer um dos 3 baralhos de aldeão pagando os custos desta carta. Os custos são exibidos no canto superior direito de cada carta (pode ser 1 moeda, 1 cerveja ou 2 cervejas). Então coloque a carta adquirida para a sua mão.

Exemplo: Adquirindo uma carta de aldeão

Philipp pega o cubo marrom do espaço de ação turquesa para acessar a taberna. Uma vez que ele não possui um membro da família na taberna ainda, ele coloca um membro da família da sua fazenda e paga 1 tempo. Ele então:



1. paga um tempo adicional,
2. escolhe mover a carta do Ferreiro para a base do seu baralho,
3. escolhe adquirir o Médico devolvendo 2 fichas de cerveja a reserva.



Observação: Não é permitido olhar os baralhos de aldeões. Apenas a carta do topo de cada baralho pode ser visível.

Importante: Se um membro da família falecer na taberna, coloque-o em um túmulo anônimo. Bêbados irresponsáveis não merecem estar na crônica!

‡ As cartas de Aldeões ‡

Cada carta de aldeão possui uma habilidade única que pode ser usada uma vez por jogo.

- Algumas cartas devem ser mantidas até o fim do jogo para a pontuação final e podem dar pontos adicionais. Estas cartas são marcadas com uma **vela queimada** no canto inferior direito.
- Todas as outras cartas são marcadas com uma **vela acesa**. Você pode usar estas cartas a vontade durante o seu turno. No entanto, algumas destas cartas possuem requisitos específicos ou apenas podem ser usadas quando realizar certas ações. Após você ter usado uma carta, ela é removida do jogo.



Importante: O efeito de qualquer carta apenas é aplicado ao seu dono, nunca aos outros jogadores.





Artista

Na crônica: **Em vez** dos habituais pontos para o número de membros de família na crônica, você recebe os pontos de acordo com a tabela descrita nesta carta.



Conde

No mapa de viagem: Cada cidade **castelo** em que você tem um de seus marcadores lhe dá 2 pontos adicionais. Apenas 3 cidades são consideradas cidades castelo: as duas cidades com o bônus de 1 moeda e a cidade no canto superior direito. Portanto você pode marcar um máximo de 6 pontos adicionais com esta carta.



Carteirista

Resolva esta carta **após** a pontuação final ter sido calculada e **após** todas as cartas terem sido resolvidas. Se você é o jogador menos avançado na trilha de pontuação (nenhum jogador tem menos pontos de prestígio que você), você ganha 6 pontos adicionais. Se qualquer jogador possui menos pontos de prestígio que você, apenas ganhe 3 pontos adicionais.



Mestre de Guilda

Você ganha pontos adicionais por cubos de influência **laranja** que você deixar na sua fazenda:
1 cubo = 2 pontos, 2 cubos = 4 pontos, 3 cubos = 6 pontos. Se você tiver mais do que 3 cubos laranjas, você não ganha nada. As moedas não podem ser usadas como curingas aqui!



Economista

Para cada **tipo** de mercadoria que você deixou ao lado da sua fazenda, você ganha 2 pontos adicionais. Portanto, você pode marcar um máximo de 12 pontos adicionais com esta carta (uma vez que existem 6 tipos de mercadorias),



Prefeito

Você ganha pontos adicionais por cubos de influência **verde** que você deixou em sua fazenda:

1 cubo = 2 pontos, 2 cubos = 4 pontos, 3 cubos = 6 pontos. Se você tiver mais do que 3 cubos verdes, você não ganha nada. As moedas não podem ser usadas como curingas aqui!



Médico

Você ganha 1 ponto adicional por cada membro da família “vivo”, ou seja, cada membro da família que esteja localizado na sua fazenda, no saco preto, ou em qualquer área do tabuleiro (exceto na crônica e nos túmulos anônimos, é claro).



Freira

Você ganha pontos adicionais por cubos de influência **marrom** que você deixou deixar na sua fazenda:

1 cubo = 2 pontos, 2 cubos = 4 pontos, 3 cubos = 6 pontos. Se você tiver mais do que 3 cubos marrom, você não ganha nada. As moedas não podem ser usadas como curinga aqui!



Camponesa

Você ganha 1 ponto adicional para cada saco de grão na sua fazenda. Portanto, você pode pontuar um máximo de 5 pontos adicionais com esta carta.



Estudioso

Você ganha pontos adicionais por cubos de influência **rosa** que você deixar na sua fazenda:

1 cubo = 2 pontos, 2 cubos = 4 pontos, 3 cubos = 6 pontos. Se você tiver mais do que 3 cubos rosa, você não ganha nada. As moedas não podem ser usadas como curingas aqui!



Viajante

No mapa de viagem: **Em vez** dos pontos habituais para o número de cidades que seus familiares tenham visitado (ou seja, o número de marcadores de sua cor), você ganha pontos de acordo com a tabela descrita nesta carta.

Use as seguintes cartas a **qualquer momento** durante o **seu** turno, durante um dia de mercado, ou durante uma missa.



Abade

Para jogar esta carta, você **deve** ter pelo menos um membro da família na igreja. Mova imediatamente 1 de seus membros da família na igreja para a janela mais à esquerda. (Você não paga qualquer sacos de grãos para isso)



Ferreiro

Pegue imediatamente 2 arados da reserva e coloque-os próximos a sua fazenda.



Pecuarista

Pegue imediatamente 1 cavalo OU 1 boi da reserva e o coloque próximo a sua fazenda.



Conselheiro

Para jogar esta carta, você deve ter pelo menos 1 membro da família na Câmara do Conselho. Imediatamente ganhe 2 privilégios de acordo com o estágio de 1 de seus membros da família na Câmara do Conselho. Isso significa que você pode escolher qualquer privilégio do mesmo ou de um estágio inferior deste membro da família. Você pode escolher 2 privilégios diferentes ou o mesmo privilégio duas vezes. Se o marcador do próximo jogador inicial já tiver sido tomado, você não pode escolher este privilégio. *Exemplo: Peter tem um membro da família azul no 3º estágio da câmara do conselho. Ele joga Conselheiro e pega 1 cavalo e 1 cerveja como seus dois privilégios.*



Agricultor

Ganhe imediatamente 2 pontos de prestígio na trilha de prestígio. Também preencha quaisquer espaços vazios de sacos de grãos na sua fazenda com sacos de grãos da reserva. Como sempre, você não pode ter mais do que 5 sacos de grão de uma só vez.



Curandeira

Ganhe imediatamente 2 pontos de prestígio na trilha de prestígio. Você também pode mover o marcador na sua trilha de tempo de vida no sentido horário para o espaço à esquerda da ponto OU anti-horário para o espaço à direita da ponte (logo causando que a próxima morte venha mais cedo ou mais tarde).



Filho perdido

Ganhe imediatamente 3 pontos de prestígio na trilha de prestígio. Você também pode executar uma ação da família (colocar um novo membro da família em sua fazenda ou um membro da família “vivo” do tabuleiro para a sua fazenda). Esta ação da família é adicional e não é parte do seu turno normal (assim você não paga 3 cubos de influência de uma mesma cor ou pega um cubo de um espaço de ação de família).



Mensageiro

Coloque imediatamente 1 de seus marcadores em qualquer cidade no mapa de viagem que já não tenha um marcador de sua cor. Também ganhe o bônus da cidade. (Não mova um membro da família para esta cidade).



Fidalgo

Ganhe imediatamente 2 pontos de prestígio na trilha de prestígio. Também escolha 1 (e apenas 1) dos três baralhos de aldeões e ganhe 1 carta de sua escolha a partir dele. Depois devolva o baralho para o seu lugar (sem alterar a ordem das cartas) e pegue a carta escolhida para a sua mão (ou jogue ela).



Escriba

Pegue imediatamente 2 pergaminhos da reserva e os coloque próximos a sua fazenda.



Fabricante de Carroças

Pegue imediatamente 1 carroça da reserva e coloque próxima a sua fazenda.

Jogue as cartas seguintes durante certas ações ou situações



Bardo

Jogue esta carta quando um de seus membros da família falecer. Adicione este membro da família a Crônica, independentemente de onde ele morreu. Este membro da família não ocupa qualquer um dos espaços da Crônica e é simplesmente adicionado.



Camelô

Jogue esta carta no início de um dia de mercado. Durante este dia de mercado, você não apenas pode servir clientes em frente das barracas mas também clientes na fila de espera. Todas as outras regras ainda são aplicadas.



Malabarista

Jogue esta carta logo após você ter terminado a sua ação normal do seu turno. Ganhe imediatamente 2 pontos de prestígio na trilha de prestígio e realize uma ação adicional (pegando um cubo de um espaço de ação ou pagando 3 cubos de influência da mesma cor). Se seu marcador cruzou a ponte durante a sua ação normal, um membro da família morre antes de você realizar a ação adicional.



Moleiro

Jogue esta carta quando você realizar uma ação de ofício para ganhar moedas no moinho. Só desta vez, ganhe 5 moedas (em vez de 2) pagando 2 tempos e devolvendo 2 sacos de grão a reserva.



Velho

Jogue esta carta quando for sua vez de escolher uma ação. Ganhe imediatamente 3 pontos de prestígio na trilha de prestígio e faça uma ação de sua escolha, sem pagar os 3 cubos de influência da mesma cor ou pegando um cubo de um espaço de ação.



Padre

Jogue esta carta no início de uma missa. Durante essa missa, nenhum jogador pode comprar qualquer um dos membros da família do saco preto. Em vez disso **você** escolhe quais 4 peças (membros da família e/ou monges) são retirados do saco preto.



Vendedor de Sucata

Jogue esta carta no **final** de um dia de mercado, mas logo **antes** de quaisquer espaços vazios em frente as barracas sejam preenchidos com clientes da fila de espera. Você pode pegar 1 ficha de cliente daquelas deixados em frente das barracas de forma gratuita e colocá-la com face para baixo na sua frente (Não pode ser combinada com o Camelô).



Guarda de Pedágio

Jogue esta carta quando você realiza uma ação de viagem. Como sempre, você move seu membro da família para uma cidade adjacente, mas você não tem que pagar os custos desta jornada (2 ou 3 cubos de influência, 2 tempos, 1 carroça).

‡ Jogo base de Village com 5 jogadores ‡

A **preparação** para o jogo base com 5 jogadores é quase a mesma que com 4 jogadores, com as seguintes exceções:

- Cubra a crônica no tabuleiro com a **nova crônica**.
- Cubra os túmulos anônimos no tabuleiro com os **novos túmulos anônimos**.
- Quando semear os espaços de ação, use as **cartas de organização** para 5 jogadores (não marcadas com um copo de cerveja).
- **Nota:** O mercado é preparado de forma idêntica ao jogo para 4.

As regras de jogo são idênticas ao jogo base.



Credits

Authors: Inka and Markus Brand • **Illustrations:** Dennis Lohausen • **Box design:** Hans-Georg Schneider

Rule book and layout: Alfred Viktor Schulz • **Rule book revision:** Neil Crowley

Copyright: © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg • Germany

All rights reserved. | www.eggertspiele.de

Distribution: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2 • 61169 Friedberg | www.pegasus.de

