Stonemaier Games Apresenta

TUSCANY

Edição Essencial

desenvolvido por Jamey Stegmaier & Alan Stone

ilustrado por Beth Sobel

Esta é uma expansão modular para qualquer versão de Viticulture.
Qual história você contará conforme busca criar a vinícola mais bem sucedida da Toscana?

1 – 6 JOGADORES • IDADE 14+ • 60 – 120 MINUTOS

Tuscany Edição Essencial inclui 3 módulos de expansão que podem ser usados em qualquer combinação: trabalhadores especiais, o tabuleiro estendido, e estruturas. Nosso modo favorito é jogar com todos os 3 módulos de expansão ao mesmo tempo, mas você pode usá-los um por vez para ver como funcionam.

Índice

Tabuleiro Estendido: 2 – 4 Trabalhadores Especiais:5 – 6 Estruturas: 7



TABULEIRO ESTENDIDO

VOCÊ AMPLIOU SUA VINÍCOLA O MÁXIMO POSSÍVEL. É HORA DE EXPANDIR SUAS OPERAÇÕES POR TODAS AS QUATRO ESTAÇÕES E ESPALHAR SUA INFLUÊNCIA POR TODA A REGIÃO.

COMPONENTES

1 tabuleiro de jogo

36 marcadores de influência (⬟) em 6 cores de jogador

NOVOS CONCEITOS

Quatro estações completas de alocação de trabalhadores

Bônus novos e mais ajustados nas ações

Tabela matinal estendida

Ícone cinza de "qualquer carta"

Mapa de influência

Ação de troca

Ação de venda de vinho

Trilha de pontos de vitória estendida

Limpeza de fim de ano e seleção matinal

INTRODUÇÃO

Por que nós ampliamos o tabuleiro? Bom, não é simplesmente sobre o tamanho. Nós desejamos melhorar o fluxo do jogo adicionando as estações de alocação primavera e outono.

PREPARAÇÃO

Deixe o tabuleiro original de lado e substitua-o pelo tabuleiro estendido. Tenha certeza que ele está no lado 1; o lado 2 possui espaços no canto superior para as cartas laranjas—ele serve para a expansão das estruturas. Cada jogador começa o jogo com 6 ⬟ da sua cor junto da sua reserva de estruturas não construídas e peças de trabalhadores não treinados.

ANDAMENTO DO JOGO

Apesar da mecânica central do jogo no tabuleiro estendido ser a mesma do tabuleiro original de Viticulture, existem algumas novas ações e nuances para explicar em detalhes.

Coloque a peça de primeiro jogador (🍇) como mostrado no canto inferior direito da tabela matinal (ao invés de dá-la para o primeiro jogador).

QUATRO ESTAÇÕES

Agora existem quatro estações para alocação de trabalhadores em Tuscany, cada uma com quatro ações. Todas as antigas regras se aplicam—você pode alocar cada um dos seus trabalhadores apenas uma vez por ano, e o jogador que acordar mais cedo escolhe sua primeira alocação em cada estação antes dos outros jogadores. A única mudança é que você não recebe necessariamente uma carta de visitante no outono—isso depende da sua posição na tabela matinal (veja a próxima página).



Créditos a Justin Killam, o vencedor do concurso de design de expanção para Viticulture, por inspirar a criação do mapa de influência no tabuleiro estendido.



ESPAÇOS DE AÇÃO E BÔNUS

Assim como no Viticulture regular, os espaços de ação disponíveis dependem do número de jogadores. A opacidade dos espaços de ação mudou, mas sua ordem permanece a mesma (veja o gráfico à esquerda). Os espaços de ação podem ser selecionados em qualquer ordem se estiverem disponíveis.

Alguns bônus mudaram de posição—eles não estão necessariamente nos espaços centrais das ações. Algumas ações podem até mesmo ter 2 bônus diferentes.

TABULEIRO ESTENDIDO

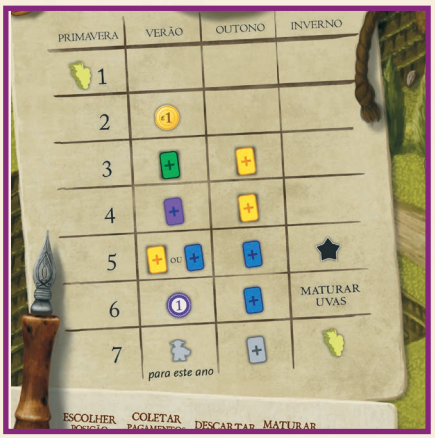


Tabela Matinal

No início do jogo, sorteie uma peça de galo dos jogadores. O jogador proprietário desse galo escolhe sua hora de acordar, e a seleção matinal prossegue ao redor da mesa. Você não pode escolher acordar primeiro (o espaço de número 1), e você não recebe nenhum bônus imediato da tabela matinal quando colocar seu galo. Pelo restante do jogo, você escolherá sua hora de acordar no ano seguinte imediatamente ao passar durante o inverno. Se você escolheu a 7ª linha da tabela matinal no ano anterior, você deve então acordar 1º—esta é a única maneira de escolher a primeira linha da tabela matinal.

Quando você colocar seu galo na tabela matinal durante a primavera, você não recebe nenhum bônus imediato. Você estará simplesmente escolhendo o quão cedo irá acordar durante aquele ano—seu galo permanecerá na mesma linha pelo restante do ano, frequentemente recebendo um bônus quando você passar para a próxima estação.

Primavera

Na ordem da tabela matinal, você pode (a) alocar 1 trabalhador em um espaço de ação do tabuleiro ou em um espaço privado de ação que você controla (ex., Parelha) ou (b) passar para o verão movendo seu galo para a coluna do verão na tabela matinal (sem mudar de linha, e você pode passar apenas para a próxima estação—você não pode pular diretamente para estações futuras). Os jogadores podem continuar realizando seus turnos da primavera até que todos tenham passado para o verão.

Quando você passar para o verão, pegue o bônus (se houver) indicado na trilha matinal. Por exemplo, se sua peça de galo estiver na 2ª linha, ao passar para o verão, você ganhará €1. Quaisquer trabalhadores que você alocou na primavera permanecem onde estão—você só retira seus trabalhadores no fim do ano.

Verão

Quando todos os jogadores passarem para o verão, os jogadores realizam seus turnos na ordem da tabela matinal (o jogador que acordou mais cedo realiza o primeiro turno em cada estação) usando as ações amarelas de verão ou, como em qualquer estação, espaços privados de ação.

Outono

Quando você passar para o outono, pegue o bônus mostrado na coluna do outono (se houver). Diferente do Viticulture (onde os jogadores automaticamente compravam uma carta de visitante no outono), você compra uma carta apenas se você estiver nas linhas 3-7 da tabela matinal. Se você tiver um chalé, compre uma carta de visitante de sua escolha ao passar para o outono, adicionalmente a qualquer carta que você receberia da tabela matinal (compre uma carta pelo chalé mesmo que seu galo esteja nas linhas 1 ou 2 da tabela matinal). O + na tabela significa "compre 1 carta de qualquer tipo".

Inverno

Quando você passar para o inverno, novamente, pegue o bônus (se houver). A estrela significa que você coloca ou move 1 ★ no mapa, como explicado na próxima página. "Maturar uvas"significa que você pode imediatamente maturar todos os marcadores de uvas nos seus tanques de acordo com as regras usuais de maturação (mature-as também no fim do ano).

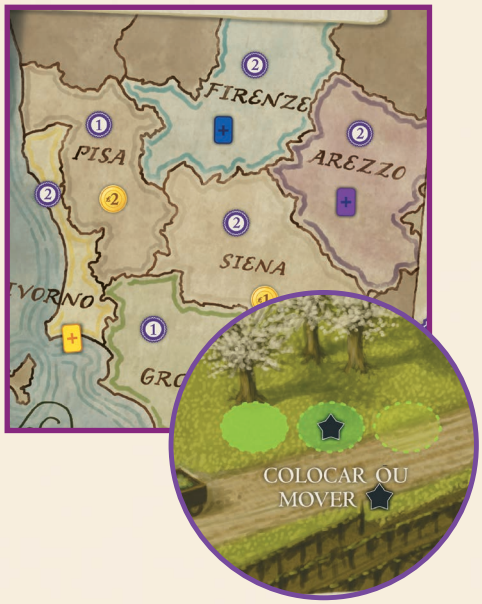
Manutenção de Fim do Ano

Quando você passar durante o inverno (o que pode ser feito mesmo se você tiver trabalhadores restantes), você imediatamente realiza os seguintes passos em ordem:

1. **Retire seus trabalhadores** (incluindo o trabalhador temporário, se você o controlava durante este ano). Isso pode desocupar espaços de ação no inverno para os jogadores que ainda não passaram.
2. **Mature uvas e vinhos:** Aumente o valor de todos os marcadores de uva e de vinho em 1. Marcadores de vinho não podem se mover para adegas que você ainda não construiu.
3. **Descarte até ficar com 7 cartas ou menos na mão.**
4. **Colete os pagamentos residuais.**
5. **Escolha sua posição matinal para o ano seguinte.** Você não passa mais o marcador de primeiro jogador( ) para a seleção matinal (o marcador não serve para outro propósito além de lembrar o jogador que acordou em 7º no ano anterior de que agora ele deve acordar 1º).

TABULEIRO ESTENDIDO

NOVAS AÇÕES



Ação de Influência

Você agora possui a habilidade de usar seus trabalhadores para influenciar as várias regiões da Toscana. Sendo assim, se você alocar um trabalhador na ação "Colocar ou Mover ★" (ou sempre que você ver um marcador de influência no tabuleiro, como na tabela matinal ou na ação "Vender um Vinho"), coloque 1 das 6 peças de influência da sua reserva no mapa do canto inferior esquerdo do tabuleiro e imediatamente receba o benefício listado abaixo do nome da região (ex., coloque uma estrela em Livorno para comprar uma carta de visitante de verão). Após colocar uma estrela, você não pode mais retorná-la para sua reserva.

Após ter colocado todas as suas estrelas, você ainda pode usar a ação de influência para mover uma estrela para outra região. Você não recebe nenhum benefício imediato por mover uma estrela— você apenas recebe o benefício quando você coloca a estrela. Você pode apenas colocar ou mover suas próprias estrelas, não as dos oponentes.

O bônus da ação Colocar ou Mover ★ é colocar ou mover uma ★ extra.

Ao final do jogo, o jogador com mais peças de influência em cada região (comparado com cada outro jogador na mesma região) recebe os pontos de vitória listados naquela região. Portanto, se Jamey tiver 2 ★ em Arezzo e Jennifer tiver 1 ★ lá, Jamey recebe (2) ao final do jogo. Porém, se Jamey e Jennifer tiverem 2 ★ lá cada um, nenhum deles recebe pontos.

Variante: Antes do jogo começar, os jogadores podem decidir não pontuar nenhum ponto por estrelas ao final do jogo (estrelas ainda dão cartas/liras durante o jogo). Nós recomendamos usar esta variante para jogos em 2 jogadores.



Ação de Troca

A ação "Trocar" substitui a ação "Vender Uvas". Quando você alocar um trabalhador nessa ação, troque uma das opções mostradas na ação ((3), (1), 2 [+], ou uma uva de valor 1 em seus tanques) por qualquer outra dessas opções. Por exemplo, pague (3) para receber (1), descarte quaisquer 2 cartas e compre quaisquer 2 cartas, ou até mesmo descartar um marcador de uva vermelha para receber 1 marcador de uva branca de valor 1. Você pode descartar uma uva de qualquer valor na troca; porém, se você receber uma uva na troca, ela deve ser de valor 1. Além disso, o bônus +1 significa que você pode fazer uma troca adicional. Ignore os preços das uvas no seu tabuleiro de vinícola (a menos que você jogue uma carta de visitante que diga "venda uvas").



Ação Vender um Vinho

Esta é uma nova maneira de receber pontos de vitória por vinhos. Descarte um marcador de vinho das suas adegas e receba o número correspondente de pontos de vitória. Apenas o ***tipo*** do vinho importa, não o ***valor***. O bônus desta ação permite que você coloque ou mova uma ★.

Final do Jogo

O jogo termina ao final de um ano onde um jogador tenha alcançado 25 pontos ou mais (não 20) ao final do inverno. Após todos os jogadores passarem durante o inverno desse ano (cada jogador deve passar pois podem estar ocupando espaços de ação com seus trabalhadores), some os pontos de vitória pelo mapa de influência. O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor. Lira ainda é o desempate, e a trilha de PV vai até 40 (não existe limite de pontos).

TRABALHADORES ESPECIAIS

Assim como sua vinícola cresceu, você se tornou mais seletivo quanto aos trabalhadores que contrata. Alguns trabalhadores possuem habilidades únicas que trazem de seus antigos ofícios, e que podem ter impactos positivos na sua vinícola.

Introdução

Funcionários não são todos iguais na vida real, então por que os trabalhadores em um jogo de tabuleiro devem fazer sempre a mesma coisa? Esses novos trabalhadores não apenas adicionam um toque de realismo em Tuscany, mas também mudam o valor de muitos espaços de ação em relação aos outros jogadores, gerando assim mais variabilidade.

Componentes

11 cartas de trabalhador especial

14 peças de trabalhador especial

Preparação

Antes das Mamas e Papas serem selecionadas (se estiver usando a Edição Essencial de Viticulture), embaralhe as 11 cartas de trabalhador especial e aleatoriamente revele 2 sobre a mesa (em um jogo para 2 jogadores, se você comprar a carta Dono de Estalagem, descarte-a e compre outra). Devolva as restantes para a caixa—elas não serão mais necessárias durante o jogo. As 2 cartas selecionadas representam os únicos trabalhadores especiais disponíveis para serem treinados durante o jogo. Coloque 1 dos trabalhadores cinzas em cada uma das cartas para mostrar qual formato de peça representa cada trabalhador especial.

Andamento do Jogo

Ao treinar um trabalhador, você agora tem a opção de pagar 1 lira adicional para treinar um dos trabalhadores especiais disponíveis ao invés de um trabalhador comum. Independente do custo que você teria que pagar para treinar o novo trabalhador (, , , desconto de , etc), você sempre precisa pagar 1 lira a mais para treinar um trabalhador especial no lugar de um trabalhador comum. Os trabalhadores especiais estão disponíveis para todos os jogadores durante o jogo—as cartas permanecem no centro da mesa. Cada jogador pode treinar apenas um trabalhador especial de cada tipo. Cada trabalhador especial possui uma habilidade única opcional como descrito na página seguinte e na carta de referência correspondente. Se uma habilidade de trabalhador envolver algo que acontece quando você alocar esse trabalhador ou quando outro trabalhador é alocado no mesmo espaço de ação, essa habilidade é acionada antes de qualquer outra coisa acontecer (a menos que a carta diga o contrário). Trabalhadores especiais agem como trabalhadores comuns em todos os outros aspectos.

Você não precisa treinar trabalhadores especiais—se você preferir treinar trabalhadores comuns ao invés disso, pode fazê-lo. O número máximo de trabalhadores que você pode ter é 6—quando você tiver 6 trabalhadores, você não poderá mais treinar nenhum novo trabalhador. Assim como os trabalhadores comuns, os trabalhadores especiais não podem ser usados no mesmo ano em que foram treinados, a menos que uma carta de visitante diga o contrário.

Assim como trabalhadores comuns, você pode alocar trabalhadores especiais em espaços privados de ação (seu tabuleiro de vinícola, a extensão de tabuleiro para construções, e estruturas que você construiu), mas a maioria das habilidades dos trabalhadores especiais são acionadas quando eles são alocados no tabuleiro (isso é descrito nas cartas). Você nunca pode alocar nenhum dos seus trabalhadores nos espaços privados de ação dos seus oponentes.

NOTAS DO DESIGNER

Quando nós criamos o trabalhador grande para Arboriculture e depois o adicionamos às regras centrais de Viticulture, nós percebemos que havíamos esbarrado em uma área interessante do desenvolvimento de jogos: Trabalhadores em um jogo Euro que possuiam diferentes habilidades, dando aos jogadores não apenas o escolha de como iriam alocar seus trabalhadores, mas também qual trabalhador alocar. Conforme nós começamos o desenvolvimento dos trabalhadores especiais, nós pensamos que cada jogador poderia ter acesso a um trabalhador especial diferente. Então um jogador poderia ser o Cozinheiro, outro o Político, e outro o Fazendeiro. Mas nós rapidamente percebemos que alguns jogadores teriam vantagens sobre outros jogadores, e seria complicado de balancear tantas habilidades. Portanto nós decidimos deixar dois dos trabalhadores especiais disponíveis para todos os jogadores treinarem. Isso cria uma variedade de combinações de trabalhadores especiais para os jogadores explorarem.

Habilidades dos Trabalhadores Especiais

Fazendeiro: Quando você alocar o Fazendeiro no tabuleiro, você pode receber um bônus total de sua escolha dentre todos os bônus daquela ação, mesmo que o Fazendeiro não esteja em um espaço com bônus. Todos os bônus em cada ação ficam disponíveis independentemente da quantidade de jogadores.

Mafioso: Quando você alocar o Mafioso em um espaço de ação sem bônus, após realizar a ação, você pode realizá-la uma segunda vez. Você não pode quebrar as regras do jogo com o Mafioso—por exemplo, você não pode colher no mesmo campo duas vezes em um mesmo ano.

Cozinheiro: Você pode alocar o Cozinheiro em um espaço de ação já ocupado por um trabalhador de um oponente "empurrando" esse trabalhador de volta para a reserva de trabalhadores disponíveis desse oponente. Cozinheiros não podem empurrar Cozinheiros.

Dono de Estalagem: Quando você alocar o Dono de Estalagem, você pode pagar £1 para um oponente que tenha um trabalhador na mesma ação para pegar 1 carta de visitante aleatória da mão dele (você pode escolher se o tipo do visitante será verão ou inverno). *Não disponível em um jogo para 2 jogadores.*

Professor: Quando você alocar o Professor, você pode retirar 1 dos seus trabalhadores comuns de um espaço de ação da estação atual no tabuleiro. Esse trabalhador está disponível para ser alocado novamente neste ano.

Soldado: Se o Soldado estiver em um espaço de ação, os oponentes devem pagar £1 para você para alocar um trabalhador na mesma ação. Os oponentes podem alocar trabalhadores na mesma ação que o Soldado mesmo que todos os espaços de ação estejam ocupados.

Político: Quando você alocar o Político em um espaço de ação com bônus no tabuleiro, após você realizar a ação e receber o bônus, você pode pagar £1 para receber o bônus novamente.

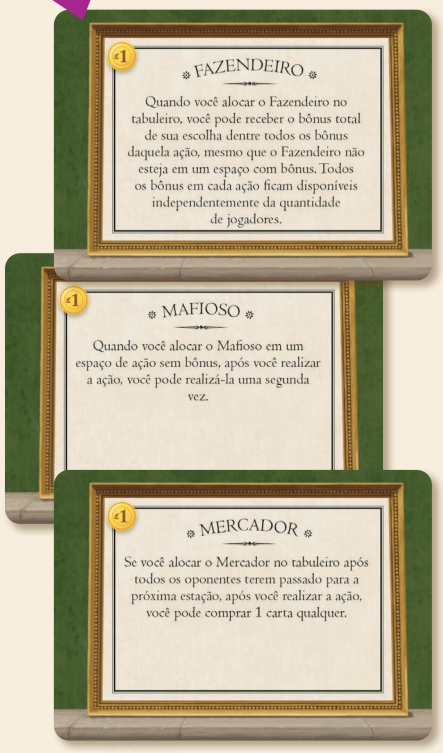
Oráculo: Quando você comprar cartas com o Oráculo, compre 1 carta extra do mesmo tipo e descarte 1 das cartas que você comprou. Você não pode comprar mais do que 1 carta extra por turno com o Oráculo.

Mercador: Se você alocar o Mercador no tabuleiro após todos os oponentes terem passado para a próxima estação, após realizar a ação, você pode comprar 1 carta qualquer.

Viajante: Você pode alocar o Viajante em qualquer espaço de ação de uma das estações anteriores do mesmo ano, independentemente dos espaços de ação estarem disponíveis baseado no número de jogadores. Realize essa ação imediatamente.

Mensageiro: Você pode alocar o Mensageiro em um espaço de ação de uma estação futura. Em seu primeiro turno nessa estação, utilize a ação do Mensageiro ao invés de alocar um trabalhador. *Se for impossível para você realizar essa ação, você não recebe o bônus (caso esteja em um espaço com bônus), e seu turno acaba.*

Pague uma sobretaxa de £1 quando treinar um trabalhador especial no lugar de um trabalhador comum.





ESTRUTURAS

Você trabalhou com as mesmas estruturas durante anos, portanto você teve muito interesse quando um carpinteiro local começou a citar novas ideias. É hora de construir uma vinícola melhor.

Introdução

A expansão de estruturas permite que os jogadores façam adições permanentes às suas vinícolas através de uma variedade de cartas de estrutura.

Componentes

36 cartas de estrutura *(laranja)*
Tabuleiro de jogo estendido *(lado 2)*
6 extensões de tabuleiro para construções

Preparação

Coloque uma extensão de tabuleiro à esquerda do seu tabuleiro de vinícola. Vire o tabuleiro de jogo para o lado 2 (com espaços para cartas laranjas no canto superior direito), embaralhe o baralho de estruturas, e coloque-o no tabuleiro.



Andamento do Jogo

Jogando (Construindo) Cartas de Estrutura

Para construir uma carta de estrutura da sua mão, aloque um trabalhador em um espaço de ação "Construir Uma Estrutura". Pague o custo do canto superior esquerdo da carta de estrutura e coloque-a (a) em um espaço desocupado do seu tabuleiro de construções ou (b) em um campo vazio seu ("vazio" significa que não há parreiras nem estruturas nele). Todas as estruturas te dão (1) quando construídas, como indicado embaixo da carta.

Destruindo as Cartas de Estrutura

Se você construir uma carta de estrutura e depois decidir que não a quer mais, você pode destruir a carta de estrutura (removendo-a e descartando-a) ao alocar um trabalhador no espaço de ação do seu tabuleiro de construções. Você não perde nenhum ponto de vitória por destruir uma estrutura.

Tipos de Cartas de Estrutura

Estruturas de Ação: Essas possuem um espaço privado de ação nelas para alocar um trabalhador por ano (qualquer estação). A maioria possui um custo ou uma ação para realizar (descrito abaixo do espaço de ação), assim como um benefício (mostrado no meio do espaço de ação). Você deve pagar o custo para receber o benefício. Os trabalhadores grandes não podem utilizar sua habilidade especial para serem alocados em um estrutura de ação ocupada.

Estruturas de Aprimoramento: Essas te dão um bônus constante.

Estruturas Residuais: Essas te dão um bônus residual ao fim de cada ano (adicionalmente às liras residuais ou ações de fim do ano como maturar vinho). Elas são similares aos bônus residuais existentes recebidos por atender encomendas de vinho, exceto que eles dão outros recursos ao invés de dinheiro.

Comprando Cartas de Estrutura

Cartas de estrutura são mantidas em sua mão da mesma maneira que as outras cartas, e elas contam para seu limite de mão. Existem várias maneiras de comprar cartas de estrutura:

* 4ª ou 7ª linha da tabela matinal
* Região de Lucca do tabuleiro de influência (essa região é conhecida por suas construções e pedreiras).
* Ação Trocar Um por Um no verão
* Bônus por vender 1 Campo
* Bônus por Vender um Vinho
* Ganhar €1 ou Comprar + (anteriormente "Ganhar €1")

Se você não estiver jogando com o tabuleiro estendido, você pode fazer um draft das cartas de estrutura no começo do jogo. Após selecionar as Mamas e Papas (quando utilizar a Edição Essencial de Viticulture), compre 4 cartas de estrutura, escolha 1, e passe as outras para o jogador à sua direita. Repita isso até que todos os jogadores tenham escolhido 4 cartas. Essas cartas contam para seu limite de mão.

Exemplos



Estrutura de Ação



Estrutura de Aprimoramento



Estrutura Residual

Nota: *A Estátua dá um ponto de vitória ao fim de cada ano, não durante o ano. Então esse PV residual não pode acionar o último ano do jogo ao dar ao jogador seu 25º ponto de vitória.*

NOVAS REGRAS DO AUTOMA

As seguintes regras complementam as regras do Automa de Viticulture Edição Essencial.

Preparação

Coloque 1 ★ do Automa em cada uma das regiões de pontuação ① no mapa de influência e 2 ★ do Automa nas de pontuação ② (você precisará de duas cores para ter o bastante).

Remova os seguintes trabalhadores especiais do jogo: Cozinheiro, Dono de Estalagem, Mercador, e Soldado. Se você tiver as Cartas Promocionais de Trabalhador Especial, então remova: Aprendiz, Mártir, e Contador de Histórias.

Final do Jogo

Tanto você quanto o Automa pontuam pelo mapa de influência seguindo as regras normais.

Cartas Automa e Alocação de Trabalhadores

As quatro cores nas cartas Automa correspondem às quatro estações do tabuleiro estendido.

Se o Automa tiver apenas um trabalhador no início do inverno, aloque esse trabalhador na ação de inverno mais acima mostrada na carta Automa. Se ele não tiver nenhum restante, não aloque nenhum.

Quando alocar um trabalhador em uma ação com bônus, você pode gastar um marcador de ação bônus. Isso permite que você realize uma dessas ações bônus, no entanto, se o trabalhador foi alocado em uma delas, você não pode realizá-la novamente.

Variante Agressiva

Você pode usar a variante agressiva quando estiver jogando com todas as três expansões incluídas nesta caixa. O número de pontos de vitória do Automa estão na tabela abaixo.

Ano	1	2	3	4	5	6	7
Fácil	-1	-1	0	4	9	15	24
Normal	-1	0	1	6	12	18	28
Difícil	-1	0	1	6	13	22	32

Quer ler as regras em outro idioma?

Baixe as regras e guias em vários idiomas em stonemaiergames.com/games/tuscany/rules

Precisa de reposição de algum componente?

Mande um requerimento para sac@grokgames.com

Quer ficar antenado?

Curta a gente no instagram: @grok.games @ludofycreative e no facebook: /grok.games /ludofycreative

STONEMAIER GAMES

© 2020 Stonemaier LLC. Viticulture e Tuscany são marcas registradas de Stonemaier LLC. All Rights Reserved.