



Vale dos Moinhos

Regras

É o final do século XIX e mais de 9000 moinhos pontuam a paisagem da Holanda, alguns deles construídos especificamente para secar as terras baixas, chamadas de polders. Nos polders entre os moinhos de vento, há campos repletos de tulipas coloridas — a flor que já fez parte da turbulenta história da primeira bolha financeira, mas que hoje é simplesmente uma parte essencial da paisagem holandesa, especialmente na famosa “Bloemen Route” (ou “Rota das Flores”).

Em *Vale dos Moinhos*, um jogo inspirado na *Bloemen Route*, os jogadores assumem o papel de produtores e empresários de tulipas. Vocês construirão e aprimorarão seus moinhos, procurarão novos bulbos de tulipas no comércio exterior ou entre os vendedores locais para comprar e plantar, e tentarão obter uma vantagem com ajudantes e contratos lucrativos. Deixe que seus campos floridos façam seus concorrentes ficarem verdes de inveja!

Componentes



1 Tabuleiro



4 Moinhos (1 por jogador)



44 Ferramentas



4 Fazendas (1 por jogador)



4 Cartas de Comércio Exterior



48 Melhorias de Moinho (24 comuns, 12 raras e 12 únicas)



195 Tulipas (39 em cada uma das 5 cores, branco, amarelo, vermelho, violeta e preto)



30 Cartas de Melhoria de Fazenda



36 Marcadores de Moinho (9 por cor de jogador)



1 Peça de Limite do Calendário



6 Cartas de Melhoria de Fazenda Iniciais



3 Marcadores Neutros



20 Discos - Marcadores de Jogador (3 normais e 2 pequenos por cor de jogador)



15 Peças "X"



4 Auxílios de Jogador



4 Marcadores +100/+200 pontos



20 Cartas de Jardineiro



1 Tabuleiro de Sobrepor



Auxílio de Jogador Solo

Componentes Solo:

COMPONENTES | LISTA

Ferramentas e Tulipas não são limitadas. Se em algum momento do jogo acabarem estes componentes, use um substituto temporário.

Antes de sua primeira partida, destaque cuidadosamente todos os componentes cartonados e separe os demais componentes, já que isto tornará a preparação do jogo mais fácil. Monte os Moinhos utilizando os rebites plásticos (veja a seguir).

Montando os Moinhos

- 1 Use um rebite plástico para posicionar a engrenagem grande no lado esquerdo da base do Moinho.



- 2 Gire a engrenagem grande até que a seta vermelha na base do Moinho e o raio vermelho da engrenagem grande estejam alinhados.



- 3 Use um rebite plástico para posicionar a engrenagem pequena no lado direito da base do Moinho, de modo que uma porca qualquer existente entre os dentes da engrenagem pequena coincida com o dente vermelho da engrenagem grande.



- 4 Confira a montagem completa do Moinho!



COMPROMISSO DE REGRAS VIVAS

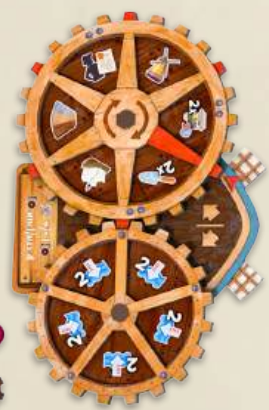
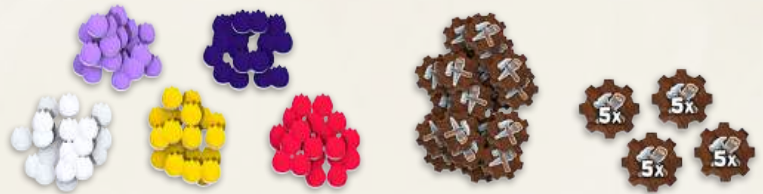
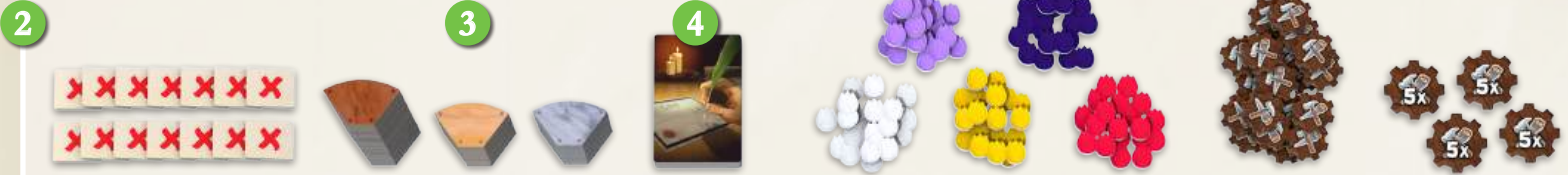
Nos comprometemos a dar suporte a todos os jogos depois de seu lançamento inicial. Apesar dos rigorosos testes e vários ciclos de leitura e edição internos e externos, eventualmente, existem necessidades de correções de regras ou pequenos ajustes no jogo, os quais são descobertos apenas meses ou anos após o jogo ter sido fabricado. Prometemos produzir atualizações de regras, caso necessário, juntamente com esclarecimentos e perguntas frequentes, disponíveis para download em nosso site em formato PDF.

Componentes faltantes ou danificados:

Embora tomemos muito cuidado para garantir que seu jogo esteja completo, erros de fabricação ainda podem deixar você com um componente faltando ou danificado. Caso isto aconteça com você, entre em contato conosco para receber nossas sinceras desculpas e as substituições correspondentes.

Suporte ao Cliente:
somosmosaico@mosaicogames.com.br

Preparação



- 1 Posicione o Tabuleiro na mesa.
- 2 Posicione as Peças “X”, as Melhorias de Moinho, Cartas de Melhoria de Fazenda, Tulipas e Ferramentas ao lado do tabuleiro, ao alcance de todos os jogadores.
- 3 Misture cada tipo de Melhoria de Moinho separadamente, formando pilhas, com o verso para cima, ao lado do Tabuleiro. Em seguida revele duas Melhorias Comuns, uma Melhoria Rara e uma Melhoria Única e as posicione nos respectivos locais no Tabuleiro (3A).



7C

Exemplo de preparação para 3 jogadores

- 4 Embaralhe as Cartas de Melhoria de Fazenda formando um baralho de compra com o verso para cima ao lado do Tabuleiro. Em seguida, revele 3 Cartas de Melhoria de Fazenda e as posicione, em qualquer ordem, nos respectivos locais no Tabuleiro (4A).
- 5 Posicione o Marcador de Comporta e o Marcador de Nível da Água nas posições de menor valor nas respectivas trilhas no Tabuleiro.
- 6 Embaralhe as Cartas de Comércio Exterior formando um baralho com a frente para cima no Tabuleiro.
- 7 O jogador que mais recentemente comprou flores é o jogador inicial (a ordem de turnos segue o sentido horário). Entregue a cada jogador 1 Fazenda, 1 Moinho (escolhido aleatoriamente - ajuste os moinhos para que a seta vermelha se alinhe com o raio vermelho), 1 Auxílio de Jogador, 1 Ferramenta e (na cor escolhida pelo jogador) 9 Marcadores de Moinho e 5 Marcadores de Jogador. Cada jogador deve colocar seu marcador de jogador grande no espaço “5” da trilha do Ponto de Vitória (7A), a posição inicial, da trilha do Calendário (7B) e um pequeno marcador na trilha do Guilder em seus tabuleiros de Fazenda 4/5/6/7 posição se forem 1º/2º/3º/4º jogador (7C). Deixe o marcador restante na sua área de jogo, ele poderá ser usado mais tarde no jogo para o Desejo da Rainha.
- 8 Revele na mesa uma quantidade de Cartas de Melhoria de Fazenda Iniciais igual a quantidade de jogadores mais 1, com o lado da Habilidade para cima. Devolva as cartas não utilizadas para a caixa do jogo. **Na ordem inversa de turno**, cada jogador escolhe uma destas cartas e a coloca sob o espaço superior esquerdo de sua Fazenda, de modo que a metade superior, mostrando a habilidade, esteja visível (8A). Posicione a carta remanescente no Tabuleiro, ao lado do Calendário, virando-a para o lado do Desejo da Rainha (8B).
- 9 **Na ordem inversa de turno**, cada jogador posiciona 1 de seus Marcadores de Jogador em uma área do mercado que já não possua um Marcador de outro jogador, caso possível. Em seguida:
 - Em partidas com **2 jogadores**, posicione um marcador neutro em cada uma das três áreas do Mercado.
 - Em partidas com **3 jogadores**, posicione um marcador neutro em cada uma das duas áreas do Mercado que não possuem o marcador do jogador inicial.
 - Em partidas com **4 jogadores**, posicione um marcador neutro na área, em sentido anti-horário, seguinte a área com o marcador do jogador inicial.

Retorne todos os demais marcadores neutros para a caixa do jogo. Cada jogador deixa seu quinto Marcador de Jogador ao lado de suas Fazendas por enquanto.

- 10 O primeiro jogador recebe 1 Tulipa branca, que é posicionada em seu estoque. O segundo jogador, 1 Tulipa amarela, o terceiro, 1 Tulipa vermelha e o quarto, 1 Tulipa violeta.
- 11 Por fim, cada jogador deve posicionar seus Marcadores de Moinho em grupos nos espaços na esquerda de suas Fazendas (de cima para baixo, 1/1/2/2/3).
- 12 Caso esteja em menos de 4 jogadores, cubra a parte correspondente do Calendário com a Peça de Limite do Calendário, deixando a última coluna do Calendário descoberta.

Você está pronto para começar a partida!

Fluxo de Jogo

Em Vale dos Moinhos, os jogadores se revezam em turnos até que um jogador chegue ao final da trilha do Calendário, acionando o final da partida. Quando isso acontecer, a rodada atual é terminada, de modo a que todos os jogadores tenham jogado a mesma quantidade de turnos. Em seguida, cada jogador joga mais um turno e é realizada uma pontuação final. O jogador com mais Pontos de Vitória vence o jogo.

Em seu turno, você girará as Engrenagens de seu Moinho, criando uma combinação de duas ações, dentre as quais você escolherá uma ação (ou, em alguns casos, ambas) para realizar. Cada vez que sua **Engrenagem Grande** fizer uma volta completa, você avançará na trilha do Calendário, aproximando-se um passo a mais do final da partida.

A Trilha de Guilder



No decorrer da partida você ganhará e gastará Guilder. Sempre que você ganhar Guilder, mova seu marcador para cima na trilha de Guilder de sua Fazenda. Sempre que você gastar Guilder, mova o marcador para baixo. Você não pode, a qualquer momento, ter mais de 9 Guilder — qualquer excesso é perdido — e você não pode ficar abaixo de zero (ou seja, você não pode gastar mais Guilder do que você possui).



Este símbolo significa que você ganha Guilder. Todos os **números brancos** no jogo são positivos e significam que você ganhou o que é mostrado ao lado deles.



Este símbolo significa que você deve gastar Guilder. Todos os **números vermelhos** no jogo significam que você deve gastar algo para resolver um efeito.

Recebendo Tulipas

Sempre que você receber Tulipas, posicione-as, da esquerda para a direita, no Estoque de sua Fazenda. Seu Estoque pode

conter até 7 Tulipas. Note que sempre que posicionar uma Tulipa em um dos dois espaços mais à direita do Estoque, você deverá pagar 1 ou 2 Guilder. Caso você receba uma Tulipa e seu Estoque esteja cheio, ou você não puder ou não quiser pagar o custo adicional dos espaços mais à direita, você poderá descartar uma Tulipa já presente em seu Estoque, posicionando a nova em seu lugar. Você não paga o custo adicional ao trocar Tulipas dessa forma. Sempre que usar (não trocar) Tulipas de seu Estoque, você deve deslizar quaisquer Tulipas restantes para a esquerda, fechando quaisquer espaços vazios.



Importante: Os dois espaços mais à direita do Estoque possuem um lembrete impresso mostrando que você deve pagar 1 ou 2 Guilder para posicionar Tulipas lá.

Estrutura do Turno

Em seu turno, você deve executar estes passos na seguinte ordem:

1. Opcionalmente, alterar a velocidade da água, abrindo ou fechando a Comporta, efetivamente escolhendo a velocidade na qual suas Engrenagens irão girar.



2. Ajustar o Nível da Água (ocorre a cada turno caso o Marcador de Comporta esteja na velocidade 2 ou 3).



3. Gire as Engrenagens de seu Moinho uma quantidade de passos igual à atual velocidade da água e...



4. ... realize a ação impressa em um dos espaços (em alguns casos, em ambos) indicados de suas Engrenagens.



Importante: Caso você complete, a qualquer momento de seu turno, o **Desejo da Rainha**, receba imediatamente o mais alto valor de Pontos de Vitória disponível, cobrindo este valor com o seu Marcador de Jogador que fora deixado de lado na preparação do jogo, mostrando que esta posição não está mais disponível. Veja o apêndice (pág. 18-19) para as explicações dos Desejos da Rainha.

Passo 1: Ajuste da Comporta

Durante este passo você pode abrir ou fechar a Comporta, o que determina a quantidade de passos que suas Engrenagens irão girar em seu Moinho. Você possui três opções:

• NENHUMA ALTERAÇÃO

O Marcador de Comporta permanece na posição atual.

• FECHAR A COMPORTA

Para **diminuir a velocidade da água** você pode mover o Marcador de Comporta para **baixo** qualquer quantidade de espaços. Isto não custa nenhum Guilder e não traz nenhum Ponto de Vitória.

• ABRIR A COMPORTA

Para **aumentar a velocidade da água** você pode mover o Marcador de Comporta para **cima** qualquer quantidade de espaços. Ao contrário de fechar a Comporta, cada passo que você move o Marcador de Comporta para cima possui um **custo em Guilder** (separado). Porém, mover o Marcador para cima também lhe traz Pontos de Vitória.



Para mover o Marcador de Comporta da posição inferior para a posição intermediária, você deve pagar 1 Guilder. Isto lhe trará 1 Ponto de Vitória.

Para mover o Marcador de Comporta da posição intermediária para a superior, você deve pagar 2 Guilder. Isto lhe trará 3 Pontos de Vitória.

Importante: Como citado, você **pode mover** o Marcador de Comporta mais de um passo para cima (caso possa pagar), o que custaria um total de 3 Guilder e traria um total de 4 Pontos de Vitória. Contudo, **você nunca pode mover** o Marcador de Comporta em **mais de uma direção** em um mesmo turno. Caso você mova o Marcador de Comporta, ele deve se mover apenas para cima ou para baixo, nunca para ambas as direções.

Passo 2: Ajuste do Nível da Água

Uma vez que você tenha movido o Marcador de Comporta (ou o deixado na posição em que estava), você deve ajustar o Nível da Água. Caso a velocidade atual seja 1, o Nível da Água não aumenta. Caso a velocidade seja 2, aumente o Nível da Água em 1. Caso a velocidade seja 3, aumente o Nível da Água em 2.



Exemplo: Com uma velocidade "1" indicada pelo Marcador de Comporta, o Nível da Água não se move.



Com uma velocidade "2" indicada pelo Marcador de Comporta, o Nível da Água se move 1 espaço para a direita.



Com uma velocidade "3" indicada pelo Marcador de Comporta, o Nível da Água se move 2 espaços para a direita.

O Marcador do Nível da Água **nunca** pode se mover além da posição mais à direita da trilha, nem é permitido terminar a etapa de Ajuste da Comporta com o Marcador da Comporta em uma posição que moveria o Marcador de Nível da Água para além do espaço mais à direita de sua trilha. Além disso, se **no início do seu turno** o Marcador do Nível da Água estiver em seu máximo, você **deve** diminuir a velocidade da água para 1.

Passo 3: Movimento das Engrenagens

Como estão conectadas, as Engrenagens se movem juntas em uma mesma quantidade de passos. A quantidade de passos movida é igual a atual velocidade da água, conforme indicado pelo Marcador de Comporta.

Você sempre move a Engrenagem Grande no **sentido horário**.



Exemplo: Com velocidade “1”, cada Engrenagem se move 1 passo.



Com velocidade “2”, cada Engrenagem se move 2 passos.



Com velocidade “3”, cada Engrenagem se move 3 passos.

Ferramentas



Você pode gastar Ferramentas para **aumentar ou diminuir** a quantidade de passos que suas Engrenagens irão se mover em seu Moinho. Usar Ferramentas não altera a posição do Marcador de Comporta e tampouco tem efeito no Nível da Água. Cada Ferramenta que você gasta altera a quantidade de passos de suas Engrenagens em 1.

Importante: Você deve se mover pelo menos 1 passo, mas nunca mais do que 4 passos, independente da quantidade de Ferramentas que você utilize.

Calendário

Após a primeira rodada, sempre que o raio vermelho **se alinhar ou passar** a seta vermelha de seu Moinho, você deve mover seu Marcador de Jogador um passo para a direita na trilha do Calendário. A qualquer momento durante seu turno atual, você pode receber a recompensa comum assim como escolher uma das recompensas únicas disponíveis e associadas com seu espaço atual no Calendário. Quando você tiver escolhido sua recompensa única, marque-a como “coletada”, posicionando uma Peça “X” sobre ela. Observe que algumas recompensas só estão disponíveis em determinadas quantidades de jogadores.



Exemplo: Azul gira suas Engrenagens e termina seu primeiro giro completo — a seta vermelha se alinhou com o raio vermelho. Azul move seu Marcador para a próxima parte do Calendário e recebe uma Tulipa de qualquer cor e 3 Guilder. Por fim, Azul cobre a recompensa única com uma Peça “X”.

Uma vez que um jogador alcance o espaço final do Calendário, **o final da partida é acionado** (veja “Final da Partida e Pontuação” na pág. 12). Embora você possa escolher receber parcialmente a recompensa, ou mesmo abrir mão completamente dela, **ignorar o acionamento do final da partida não é uma opção**.

Passo 4: Realizar Ações

Após mover suas Engrenagens, você pode escolher uma das duas ações indicadas por setas em seu Moinho, realizando-a conforme indicado adiante. Caso, contudo, uma destas duas ações possua um ícone , você pode realizar **ambas** as ações (em qualquer ordem).



Exemplo: Após mover suas Engrenagens, Azul pode escolher ou plantar Tulipas ou Diminuir o Nível da Água.

No início da partida, todas as ações em ambas as Engrenagens estão impressas, sendo que todas as ações da Engrenagem Pequena são idênticas. Entretanto, à medida que o jogo avança, você adicionará Melhorias às suas Engrenagens, melhorando ou alterando as ações.

Além das ações em suas Engrenagens, algumas recompensas no Tabuleiro, na Fazenda e em cartas também podem trazer ações extras durante o seu turno. As mesmas regras explicadas a seguir também se aplicam a ações extras. Se, devido a ações extras, você realizar a mesma ação mais de uma vez no mesmo turno, cada uma delas é considerada uma ação diferente — aplique as regras separadamente cada vez que realizar a ação. Se, por qualquer motivo, você não puder realizar nenhuma das ações apontadas no seu Moinho, simplesmente ganhe 2 Guilder e termine seu turno. Se você puder realizar pelo menos uma das duas ações mostradas no seu Moinho, você não poderá escolher receber a recompensa de 2 Guilder.

Ação: Diminuir o Nível da Água



Essa ação permite que você ganhe Guilder e/ou Pontos de Vitória e, em seguida, diminua o Nível da Água. O número no ícone da ação é a força da ação. Sempre que Diminuir o Nível da Água, primeiro verifique a seção onde **atualmente** se encontra o Marcador do Nível da Água e ganhe as respectivas recompensas para cada ponto de força da sua ação.



Seção de Nível da Água alto: Se o Marcador estiver em qualquer um desses espaços, ganhe 2 Guilder ou 2 Pontos de Vitória para cada ponto de força de sua ação.



Seção de Nível da Água médio: Se o marcador estiver em qualquer um desses espaços, ganhe 1 Guilder ou 1 Ponto de Vitória para cada ponto de força da sua ação.



Seção de Nível da Água baixo: Se o marcador estiver em qualquer um desses espaços, ganhe 1 Guilder para cada ponto de força de sua ação. A seta à esquerda mostra que qualquer movimento para baixo de “0” ainda é válido para a recompensa, porém o marcador permanece no lugar.

Depois de receber suas recompensas, mova o marcador de nível de água para a esquerda uma quantidade de espaços igual à força da ação. Se o marcador chegar na posição mais à esquerda, ignore qualquer movimento adicional — o Nível da Água nunca pode ser reduzido abaixo de “0”.

Ação: Melhorar as Engrenagens



Essa ação permite que você pegue uma das Melhorias do Tabuleiro e coloque em uma de suas Engrenagens, melhorando ou alterando as ações disponíveis para você. Você pode escolher qualquer uma das Melhorias Comuns (marrom escura) gratuitamente, gastar 1 Guilder para escolher a Melhoria Rara (marrom clara) ou gastar 2 Guilder para escolher a Melhoria Única (aço). Posicione a Melhoria em qualquer espaço de ação de qualquer uma de suas Engrenagens. Você pode substituir uma Melhoria posicionada anteriormente (devolva a Melhoria substituída para a caixa do jogo). Contudo, você **não pode** posicionar uma Melhoria nos espaços que estão na área ativa neste turno. A partir desse posicionamento, a ação desta Melhoria substituirá a ação anterior em seu espaço.

Depois de posicionar uma Melhoria, imediatamente complete o espaço vazio no Tabuleiro com uma nova Melhoria do tipo correspondente (embaralhando as Melhorias descartadas se a pilha estiver vazia). Se algum dos tipos de Melhoria se esgotar completamente, preencha o espaço com uma Melhoria Comum e cubra o custo impresso com uma peça “X”.

Antes de escolher uma Melhoria, você pode gastar 1 Guilder **uma única vez** para descartar as Melhorias reveladas e substituí-las por 4 novas Melhorias (dos respectivos tipos).

Ação: Ganhar uma Melhoria de Fazenda



Essa ação permite que você escolha 1 das 3 Cartas de Melhoria de Fazenda disponíveis e a posicione em sua Fazenda como um Ajudante ou um Contrato. **Antes** de escolher uma Carta, você pode gastar 1 Guilder **uma única vez** para mover todas as Cartas reveladas para o monte de descarte e reabastecer a oferta. Em seguida, escolha uma das Cartas para adicionar à sua Fazenda. Ao adicionar uma Carta em sua Fazenda, você pode:

- Colocá-la no espaço de Ajudante disponível mais à esquerda, no topo da Fazenda, de modo que apenas a parte superior fique visível. A carta agora é um Ajudante.



- Colocá-la no espaço de Contrato disponível mais à esquerda, na base da Fazenda, de modo que apenas a parte inferior fique visível. A carta agora é um Contrato.



Uma vez obtidos, Ajudantes lhe oferecem imediatamente uma habilidade especial que pode ser realizada **uma vez por turno** durante o restante da partida. A habilidade fica disponível assim que você escolher a ação correspondente e pode ser realizada antes ou depois de realizar a ação.

Imediatamente após contratar um novo Ajudante, receba a quantidade de Pontos de Vitória mostrada no espaço que você acaba de preencher.



Contratos geram condições de pontuação exclusivas que serão verificadas ao final da partida (veja “Final da partida e Pontuação” na pág. 12).

Após fazer essa ação, complete o Tabuleiro com Cartas de Melhoria de Fazenda.

Sua Fazenda possui exatamente 6 espaços de Melhoria: 3 para Ajudantes e 3 para Contratos. Se todos os espaços de um tipo estão cheios, você pode, durante essa ação, substituir qualquer uma das Cartas, mas não receberá os Pontos de Vitória dos espaços para Ajudantes novamente. Se você trocou uma carta, simplesmente descarte a carta substituída.

Ação: Construir um Moinho



Essa ação permite que você pegue um Marcador de Moinho de sua Fazenda e posicione-o no Tabuleiro para receber Pontos de Vitória e diversas outras recompensas. Você começa o jogo com cinco grupos de Marcadores de Moinho, e você pode pegar um Marcador de Moinho de qualquer um desses grupos ao escolher essa ação.

Para cada grupo que você esvaziar, você receberá 1, 2 ou 3 Pontos de Vitória por Tulipa da cor correspondente em suas Plantações ao final de partida (veja “Final da partida e pontuação” na pág. 12).

Para construir um Moinho, você deve cumprir duas condições:

- Você deve gastar 0 a 4 Guilder, dependendo do custo impresso no espaço para Moinhos escolhido. Você pode escolher qualquer espaço não ocupado do Tabuleiro, desde que consiga gastar os Guilder necessários.
- O espaço escolhido deve estar conectado com o Mercado **através de um caminho ininterrupto de Moinhos** de qualquer cor.

Uma vez que um Marcador de Moinho for posicionado, seu

10

espaço passa a ser considerado ocupado e nenhum outro Marcador de Moinho pode ser posicionado lá. Após posicionar um Marcador de Moinho, siga os seguintes passos:

- Trace um caminho do seu novo Moinho até o Mercado; se o caminho passar por algum moinho pertencente a outro jogador, o dono de cada Moinho recebe 1 PV. (Você deve usar o caminho mais curto e não receberá quaisquer PV como resultado de traçar um caminho através de seus próprios Moinhos). Se houver 2 caminhos igualmente curtos, o jogador ativo pode escolher qual prefere.
- Receba as recompensas de quaisquer Campos adjacentes ao seu recém posicionado Marcador de Moinho.

Algumas Melhorias permitem que você construa moinhos que não estão conectados ao mercado por meio de um caminho ininterrupto de moinhos. Esses moinhos não criam um caminho próprio, o que significa que ninguém pode colocar moinhos em espaços adjacentes à eles, a menos que exista um caminho ininterrupto até o Mercado.



Exemplo: Após escolher um espaço para seu Marcador de Moinho e pagar o custo de 3 Guilder, Laranja coloca seu Marcador de Moinho (A). O caminho desse Moinho laranja até o Mercado, passa pelos Marcadores de Moinho de dois outros jogadores (B e C). Isso significa que cada um deles recebe 1 Ponto de Vitória. Por fim, Laranja recebe recompensas de todos os Campos adjacentes ao seu Marcador de Moinho (indicados na ilustração).

Ação Visitar o Mercado



Essa ação permite que você mova seu Marcador de Jogador no Mercado do Tabuleiro para receber diversas recompensas. Sempre que você realizar essa ação, resolva-a de acordo com o número mostrado em seu ícone.



O **número vermelho** é o custo — quantos Guilder você deve gastar para realizar essa ação.

O **número branco** é o movimento — quantos espaços você deve se mover no Mercado.

Movimento no Mercado

Para cada movimento, você deve mover seu Marcador de Jogador em um espaço no Mercado, no sentido horário. Em seguida escolha e receba uma das recompensas na área ao lado de seu Marcador. Para cada outro Marcador de jogador na mesma área, você pode receber a mesma recompensa mais uma vez.

Uma vez por turno, antes de se mover, você pode pagar 1 Guilder para mover um Marcador Neutro de uma área do Mercado para outra, mas este movimento deve ser para uma área na qual seu Marcador se moverá em algum momento durante a execução da ação de seu turno atual. Se todos os espaços para Marcadores de uma área estiverem ocupados, pule-a e siga para a próxima área. Opcionalmente você pode pagar 1 Guilder a outro jogador para colocar seu Marcador em cima do dele. Mover seu Marcador para cima de outro lhe dá acesso a essa área do Mercado, porém **não** aumenta a quantidade de recompensas que você receberá (ou seja, o máximo que você pode receber de uma recompensa é sempre três) e não impede que o outro jogador mova o Marcador dele no turno dele.



Exemplo: Vermelho escolhe realizar a ação de Visitar o Mercado com 2 movimentos por 2 Guilder.



Antes de realizar a ação, Vermelho paga 1 Guilder para mover um Marcador Neutro para outra área do Mercado (A). Em seguida ele realiza seu primeiro movimento para esta mesma área (B).



Vermelho escolhe receber 3 Tulipas pretas.



Por fim, após seu segundo movimento, Vermelho recebe 2 Tulipas amarelas. Como sua segunda Tulipa amarela deve ser colocada no penúltimo espaço



de seu Estoque, Vermelho deve pagar 1 Guilder. De uma forma geral, Vermelho pagou 4 Guilder para receber 5 Tulipas durante seu turno.

Ação: Plantar Tulipas



Essa ação permite que você plante Tulipas de seu Estoque em suas Plantações de Tulipas. Qualquer multiplicador (por exemplo, "2x") mostrado no ícone indica quantas Tulipas você pode plantar; se não houver multiplicador, você só poderá plantar 1 Tulipa. Para cada Tulipa que você pode plantar:

1. Escolha uma Tulipa de seu Estoque.
2. Plante-a no espaço disponível mais a esquerda de qualquer linha de sua Fazenda.
3. Caso você cubra uma recompensa impressa, receba-a imediatamente.

Após plantar suas Tulipas, deslize quaisquer Tulipas restantes para a esquerda, como usual.

Adicionalmente às recompensas imediatas, Tulipas em sua Plantação também podem trazer uma quantidade significativa de Pontos de Vitória ao final da partida, especialmente se você conseguir manter, em sua Plantação, as **linhas com uma mesma cor** e as **colunas com cores diferentes**.



Exemplo: Azul realiza a ação de Plantar Tulipas com um multiplicador "x2", decidindo plantar uma Tulipa amarela e uma violeta. Cada uma delas pode ser plantada no espaço disponível mais a esquerda de uma linha qualquer de sua Fazenda, mas Azul quer tentar manter suas linhas com uma única cor. Desta forma ele planta a Tulipa amarela na segunda linha, recebendo 1 Ferramenta, e a Tulipa violeta na quarta linha, recebendo 1 Guilder. Azul desliza sua Tulipa vermelha remanescente para o espaço mais a esquerda de seu Estoque.

Para todas as recompensas oferecidas pelas Plantações, veja o apêndice, na pág. 13.

Ação: Realizar Comércio Exterior



Essa ação permite que você participe do comércio exterior usando as Tulipas de seu Estoque. Sempre que escolher essa ação, você poderá colocar uma Tulipa na Carta de Comércio Exterior e receber as recompensas correspondentes, ou remover todas as Tulipas da Carta de Comércio Exterior, mantendo consigo quantas quiser e devolvendo as restantes ao suprimento comum.



Se você decidir colocar uma Tulipa na Carta de Comércio Exterior, ela deve ser de uma cor que ainda não esteja presente na Carta. Em seguida, receba as recompensas dos dois quadros adjacentes à Tulipa que você acabou de colocar, em qualquer ordem. Depois de receber as recompensas, se existirem quatro Tulipas na Carta de Comércio Exterior, devolva todas as Tulipas para o suprimento comum e coloque a carta abaixo do baralho.



Se alguma Tulipa já estiver presente na Carta de Comércio Exterior, você pode escolher remover todas elas em vez de colocar uma nova Tulipa. Traga tantas destas Tulipas quanto quiser para seu Estoque e devolva o restante para o suprimento comum.

Final da Partida e Pontuação

Assim que um jogador alcançar o final do Calendário, o final da partida é acionado. Termine a rodada atual para que todos os jogadores tenham tido a mesma quantidade de turnos. Em seguida, cada jogador realiza **mais um turno**.

Pontos de Vitória são distribuídos para os seguintes itens:

1. Contratos em sua Fazenda.
2. Grupos de Marcadores de Moinhos vazios.
3. Linhas e colunas completas na sua Plantação.

Pontuando Contratos

Seus contratos pontuam exclusivamente para você. Pontue cada um deles individualmente (veja Apêndice para uma lista completa de Contratos nas pág. 15 a 17).



Pontuando Grupos de Moinhos

Cada grupo de Marcadores de Moinhos vazio lhe traz uma quantidade de Pontos de Vitória por Tulipa da cor correspondente em suas Plantações:



- 1 Ponto de Vitória por Tulipa branca em suas Plantações.
- 1 Ponto de Vitória por Tulipa amarela em suas Plantações.
- 2 Pontos de Vitória por Tulipa vermelha em suas Plantações.
- 2 Pontos de Vitória por Tulipa violeta em suas Plantações.
- 3 Pontos de Vitória por Tulipa preta em suas Plantações.

Pontuando Plantações

Receba uma quantidade de Pontos de Vitória para cada linha e coluna completa em suas Plantações, baseado nas cores das Tulipas lá presentes:



Cada linha nas Plantações possui dois diferentes valores de Pontos de Vitória. Uma **linha completa** traz o **maior valor** de Pontos de Vitória caso todas as Tulipas presentes nela tenham a **mesma cor**. Caso contrário, ela traz o menor valor de Pontos de Vitória.



Uma **coluna completa** pode trazer o valor em Pontos de Vitória impresso acima da mesma caso todas as Tulipas presentes nela sejam de **cores diferentes**. Caso contrário, ou seja, existam Tulipas de **mesma cor** na coluna — **independente se completa ou não** — perca a quantidade de pontos indicada.

Pontuação Final e Empates

O jogador com mais Pontos de Vitória ganha a partida. Em caso de empate, siga os desempates na seguinte ordem:

1. O jogador com mais Tulipas em suas Plantações.
 2. O jogador com mais Tulipas em seu Estoque.
 3. O jogador com mais Marcadores de Moinho no Tabuleiro.
- Caso o empate persista, os jogadores empatados dividem a vitória.

Variante Expert

Após ter jogado algumas partidas, caso queira uma partida mais desafiadora, você pode não realizar o turno adicional ao final da partida. Isto significa que após um jogador alcançar o final do Calendário o jogo continua apenas até o final da rodada (mesma quantidade de turnos para todos) e segue para a pontuação final.



Ações

	Melhorar as Engrenagens (pág. 9)
	Construir 1 Moinho (pág. 10)
	Visitar o Mercado (pág. 10)
	Diminuir o Nível da Água (pág. 9)
	Ganhar 1 Melhoria de Fazenda (pág. 9)
	Plantar Tulipas (pág. 11)
	Realizar Comércio Exterior (pág. 12)

Geral

	Receba a quantidade indicada de Pontos de Vitória.
	Perca a quantidade indicada de Pontos de Vitória.
	Receba 1 Ferramenta.
	Receba as Tulipas indicadas e as coloque em seu Estoque.
	Receba 1 Tulipa de qualquer cor à sua escolha.
	Receba a quantidade indicada de Guilder.
	Pague a quantidade indicada de Guilder.
	Pontue imediatamente um de seus Contratos. Este Contrato será pontuado normalmente no final da partida.

Melhorias



Plante até 3 Tulipas.



Realize a ação de Diminuir o Nível da Água com uma força 3. Receba tanto Pontos de Vitória quanto Guilder.



Realize a ação de Construir 1 Moinho. Você pode pagar 1 Guilder para posicionar o Marcador de Moinho sem formar um caminho para o Mercado.



Realize a ação de Comércio Exterior. Você pode posicionar uma Tulipa de uma cor já presente na Carta atual.



Realize a ação de Comércio Exterior. Você pode pagar 1 Guilder para receber 1 recompensa adicional além das 2 adjacentes à sua Tulipa. (Você não ganha caso escolha recolher as Tulipas.)



Realize a ação de Melhorar as Engrenagens. Receba 2 Guilder.



Realize a ação de Melhorar as Engrenagens 2 vezes.



Realize a ação de Diminuir o Nível da Água com uma força 2. Receba 2 Guilder.



Realize a ação de Construir um Moinho. Receba 1 Guilder.



Realize a ação de Visitar o Mercado com 3 movimentos.



Realize a ação de Visitar o Mercado com 2 movimentos.

Melhorias



Realize a ação de Ganhar 1 Melhoria de Fazenda. Receba 1 Guilder.



Realize a ação de Visitar o Mercado com 1 movimento. Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem, a menos que já tenha sido realizada.



Receba 2 Guilder. Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem a menos que já tenha sido realizada.



Remova 1 Marcador de Moinho da sua Fazenda (retornando-o para a caixa do jogo). Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem, a menos que já tenha sido realizada.



Realize a ação de Melhorar as Engrenagens. Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem, a menos que já tenha sido realizada.



Receba 1 Tulipa de qualquer cor. Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem, a menos que já tenha sido realizada.



Realize a ação de Diminuir o Nível da Água com uma força 2. Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem, a menos que já tenha sido realizada.



Realize a ação de Ganhar 1 Melhoria de Fazenda. Receba 3 Guilder.



Realize a ação de Visitar o Mercado com 1 movimento. Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem, a menos que já tenha sido realizada.



Receba 4 Guilder. Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem, a menos que já tenha sido realizada.

Melhorias



Receba 2 Guilder e 3 Pontos de Vitória. Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem, a menos que já tenha sido realizada.



Plante até 3 Tulipas. Você pode trocar 1 Tulipa de seu Estoque com uma do suprimento comum antes de plantar.



Realize a ação de Diminuir o Nível da Água com uma força 2. Receba tanto Pontos de Vitória quanto Guilder (se possível). Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem, a menos que já tenha sido realizada.



Realize a ação de Construir 1 Moinho. Você pode posicionar o moinho sem formar um caminho para o Mercado. Receba 1 Guilder.



Realize a ação de Construir 1 Moinho e receba 3 Guilder.



Receba 1 Tulipa de qualquer cor do suprimento comum e a coloque em seu Estoque. Receba 1 Guilder e 1 Ponto de Vitória. Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem, a menos que já tenha sido realizada.



Plante até 4 Tulipas.



Realize a ação de Ganhar 1 Melhoria de Fazenda. Você também pode realizar a ação da outra Engrenagem, a menos que já tenha sido realizada.



Realize a ação de Comércio Exterior. Você pode pagar 1 Guilder para ganhar todas as recompensas da carta. (Você não ganha caso escolha recolher as Tulipas.)

Cartas de Melhoria de Fazenda



Ajudante: Quando realizar uma ação de Ganhar 1 Melhoria de Fazenda, você também pode realizar uma ação de Diminuir o Nível da Água com força 1.

Contrato: Receba 4 Pontos de Vitória para cada Marcador de Moinho seu adjacente a um campo com recompensa de Guilder.



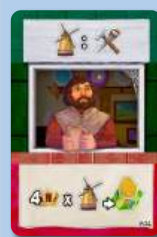
Ajudante: Quando realizar uma ação de Melhorar as Engrenagens, você pode receber 2 Pontos de Vitória.

Contrato: Receba 4 Pontos de Vitória para cada Marcador de Moinho seu adjacente a um campo com recompensa de Tulipas Brancas.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Comércio Exterior, você também recebe 2 Pontos de Vitória.

Contrato: Receba 5 Pontos de Vitória para cada Marcador de Moinho seu adjacente a um campo com recompensa de Ferramentas.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Construir 1 Moinho, você também recebe 1 Ferramenta.

Contrato: Receba 4 Pontos de Vitória para cada Marcador de Moinho seu adjacente a um campo com recompensa de Tulipas amarelas.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Visitar o Mercado, você também pode realizar uma ação de Melhorar as Engrenagens.

Contrato: Receba 3 Pontos de Vitória para cada Marcador de Moinho seu adjacente a um campo com recompensa de ação de Plantar Tulipas.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Diminuir o Nível da Água, você também pode receber 1 Tulipa de qualquer cor para seu Estoque.

Contrato: Receba 5 Pontos de Vitória para cada Marcador de Moinho seu adjacente a um campo com recompensa de ação de Visitar o Mercado.

Cartas de Melhoria de Fazenda



Ajudante: Quando mover o Marcador de Comporta para cima, você pode receber 2 Pontos de Vitória adicionais.

Contrato: Receba 5 Pontos de Vitória para cada Marcador de Moinho seu adjacente a um campo com recompensa de ação de Ganhar uma Melhoria de Fazenda.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Diminuir o Nível da Água, você pode receber 1 Tulipa **Amarela** ou **Vermelha** em seu estoque.

Contrato: Receba 4 Pontos de Vitória para cada Marcador de Moinho seu adjacente a um campo com recompensa de Tulipas **Vermelhas**.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Diminuir o Nível da Água, você pode adicionar +1 à sua força.

Contrato: Receba 3 Pontos de Vitória para cada Marcador de Moinho seu adjacente a um campo com recompensa de ação de Diminuir o Nível da Água.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Construir 1 Moinho, você pode receber 2 Pontos de Vitória.

Contrato: Receba 5 Pontos de Vitória para cada Marcador de Moinho seu adjacente a um campo com recompensa de ação de Melhorar as Engrenagens.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Comércio Exterior, você pode receber 1 Ferramenta.

Contrato: Receba 3 Pontos de Vitória para cada Melhoria em sua Engrenagem grande.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Ganhar 1 Melhoria de Fazenda, você pode ganhar 1 recompensa de uma área do Mercado adjacente ao seu marcador.

Contrato: Receba 15 Pontos de Vitória caso você possua uma Melhoria em cada espaço de sua Engrenagem Pequena.

Cartas de Melhoria de Fazenda



Ajudante: Quando realizar uma ação de Melhorar as Engrenagens, você pode olhar 3 Melhorias adicionais provenientes de quaisquer pilhas de compra. Sem mostrar aos demais jogadores, retorne quaisquer Melhorias não escolhidas para o topo de suas respectivas pilhas de compra.

Contrato: Receba 3 Pontos de Vitória para cada Melhoria Comum que você possui.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Melhorar as Engrenagens, você pode realizar uma ação de Diminuir o Nível da Água com força 1.

Contrato: Receba 4 Pontos de Vitória para cada Melhoria Única que você possui.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Ganhar 1 Melhoria de Fazenda, você pode realizar uma ação de plantar 1 Tulipa.

Contrato: Receba 2 Pontos de Vitória para cada Melhoria de Fazenda que você possui.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Plantar Tulipas para plantar 2 ou mais Tulipas, você pode receber 1 Ferramenta.

Contrato: Receba 3 Pontos de Vitória para cada 2 Ferramentas que você possui.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Diminuir o Nível da Água com uma força 2 ou mais, você pode realizar uma ação de plantar 1 Tulipa.

Contrato: Receba 2 Pontos de Vitória para cada Marcador de Moinho seu no Tabuleiro.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Melhorar as Engrenagens, você pode receber 1 Ferramenta.

Contrato: Receba 3 Pontos de Vitória para cada Melhoria Rara que você possui.

Cartas de Melhoria de Fazenda



Ajudante: Quando realizar uma ação de Diminuir o Nível da Água, você pode receber 1 Tulipa **Branca** ou **Violeta** em seu Estoque.

Contrato: Receba 4 Pontos de Vitória para cada linha completa em suas Plantações.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Visitar o Mercado, você pode receber 1 Ferramenta.

Contrato: Receba 3 Pontos de Vitória para cada coluna completa em suas Plantações.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Visitar o Mercado, você pode receber uma recompensa de uma área do Mercado adjacente ao seu Marcador.

Contrato: Receba 2 Pontos de Vitória para cada Tulipa **Vermelha** em suas Plantações.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Plantar Tulipas, você pode receber 2 Pontos de Vitória.

Contrato: Receba 12 Pontos de Vitória para cada linha completa de Tulipas **Violetas** em suas Plantações.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Comércio Exterior, você pode realizar uma ação de Diminuir o Nível da Água com força 1.

Contrato: Receba 10 Pontos de Vitória para cada linha completa de Tulipas **Amarelas** em suas Plantações.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Ganhar 1 Melhoria de Fazenda, você pode receber 1 Tulipa de uma cor qualquer para seu Estoque.

Contrato: Receba 2 Pontos de Vitória para cada Tulipa **Branca** em suas Plantações.

Cartas de Melhoria de Fazenda



Ajudante: Quando realizar uma ação de Visitar o Mercado, você pode realizar uma ação de Diminuir o Nível da Água com força 1.

Contrato: Receba 14 Pontos de Vitória para cada linha completa de Tulipas **Pretas** em suas Plantações.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Construir 1 Moinho, você pode receber uma recompensa de uma área do Mercado adjacente ao seu Marcador.

Contrato: Receba 2 Pontos de Vitória para cada Tulipa **Preta** em suas Plantações.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Construir 1 Moinho, você pode realizar uma ação de Diminuir o Nível da Água com força 1.

Contrato: Receba 10 Pontos de Vitória para cada linha completa de Tulipas **Brancas** em suas Plantações.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Comércio Exterior, você pode realizar uma ação de plantar 1 Tulipa.

Contrato: Receba 2 Pontos de Vitória para cada Tulipa **Violeta** em suas Plantações.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Plantar tulipas, você pode realizar uma ação de Diminuir o Nível da Água com força 1.

Contrato: Receba 10 Pontos de Vitória para cada linha completa de Tulipas **Vermelhas** em suas Plantações.



Ajudante: Quando realizar uma ação de Plantar Tulipas, você pode receber 1 Tulipa qualquer para seu Estoque.

Contrato: Receba 2 Pontos de Vitória para cada Tulipa **Amarela** em suas Plantações.

Melhorias de Fazenda Iniciais

Desejos da Rainha



Quando realizar uma ação de Comércio Exterior, você pode escolher quaisquer 2 recompensas (elas não precisam estar adjacentes à Tulipa posicionada) e posicionar 1 Tulipa do suprimento comum no lugar de 1 de seu Estoque.



Quando realizar uma ação de Ganhar 1 Melhoria de Fazenda, você pode comprar 3 cartas adicionais do baralho. Sem mostrar aos demais jogadores, retorne as cartas vindas do baralho não escolhidas para o topo do baralho (reponha a oferta normalmente, caso necessário) **ou** descarte-as.



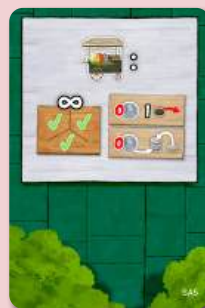
Quando realizar uma ação de Plantar Tulipas, você pode pagar 1 Ponto de Vitória para plantar 1 Tulipa adicional.



Quando realizar uma ação de Construir 1 Moinho, você pode receber 1 Ponto de Vitória e 1 Guilder.

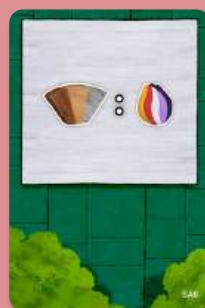
Melhorias de Fazenda Iniciais

Desejos da Rainha



Quando realizar uma ação de Visitar o Mercado, em cada área do Mercado você pode dividir a força entre múltiplas recompensas. Você também não paga para mover o Marcador Neutro ou posicionar seu Marcador sobre o Marcador de outro jogador (aquele jogador ainda recebe o Guilder em sua trilha).

Importante: a parte “escolha qualquer uma das recompensas” desta Melhoria pode ser usada sempre (não apenas uma vez por turno).



Quando realizar uma ação de Melhorar as Engrenagens, você pode receber 1 Tulipa de qualquer cor.



Pontue quanto tiver 6 Ferramentas em sua área de jogo. Você só pode pontuar isto uma vez.



Pontue quanto você tiver um Contrato de cada um dos três grupos (borda vermelha, amarela e azul). Você só pode pontuar isto uma vez.

Melhorias de Fazenda Iniciais Desejos da Rainha



Pontue quando você tiver plantado Tulipas em todos os locais mostrados. Você só pode pontuar isto uma vez.



Pontue quando você tiver 4 moinhos no tabuleiro principal que estão conectados de forma ininterrupta. Você só pode pontuar isto uma vez.



Pontue quando você tiver pelo menos 6 Melhorias de Engrenagens, incluindo pelo menos 2 Raras e 2 Únicas. Você só pode pontuar isto uma vez.

Créditos

Autor: Dani Garcia

Desenvolvimento: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Kuba Polkowski, Michał Cieślowski, Kacper Frydrykiewicz, Maciej Górkowski, Borys Bielaś

Autor Solo: Dani Garcia

Desenvolvimento Solo: Kacper Frydrykiewicz, Michał Cieślowski

Ilustrações: Pedro Codeço, Katarzyna Witos

Design Gráfico: Zbigniew Umgelter

Edição das Regras: Emanuela and Robert Pratt

Rulebook DTP: Zbigniew Umgelter, Zuzanna Kolakowska

Versão Mosaico Jogos

Tradução: Romir G. E. Paulino

Revisão: Vinícios Carlos Vieira e Sthefany Moura

Diagramação: Felipe Santos e Victor Cast

Supervisão: Fábio Ribeiro

Os autores e a Board&Dice gostariam de agradecer às seguintes pessoas pelos testes, conselhos e Feedback:

Łukasz “LukSky” Stadnik, Paweł “Wppxis” Gajda, Yuriy Ivanov, Wiktoria Matyja, Jakub Kisała, Anita Sokolowska, Patryk Galka, Adam Kamiński, Damian “Erefor” Adamczak, Patryk Olbert, Richard van Gerrevink, Przemysław Kapica, Daniel “Gun3R” Sobolewski, Bartek Bajda, Charlie Adams, Dario Ghidini, Miłosz Murawski, Emil Pacholczyk, Agnieszka Matejko, Maciej „mat_eyo” Matejko, Anna Polkowska, Jan Skornowicz, Iwona Jaworowska, Małgorzata Sztokfisz, Jan “SoAmazinglyBad” Mikołajczak, Ariel Kowalski, Krzysztof Wójcikiewicz, Klaudyna Mikołajczyk, Julia Gauza, Ania Oksanen, Dave Haenze, Michał Mazurek, Dominik “Vykk” Pańczyk, Rafał Romaniuk, Jacob Coon, Marta Szpaderska, Jan-Fredrik “JF” Wahlin, Andrew Cleverley, Akwa Timba, Jarosław “Yaro” Pawelczyk, Marcin Lenkiewicz, Jan “Archytaz” D’Huyvetter, Tjark Schönfeld, Jordan Thomas, jnordmoe, Damian Głuszczyk, Mateusz Myrcha, Kaśka Siejka, Maria Jóźwik, Krzysztof “Aoqi” Świerczyński, Filip Loba, Boris Denković, Giacomo Mallamaci, Jochen De Vriese, Lori Anné, Frikkie Borman, Dan Hinkin, Ernie Penner, Marc Gerstein, Trevor Vincent, Michał Stachowiak, Michał “Milka” Milczarek, Krzysztof “Lidder” Widera.

Uma palavra do autor:

“Eu gostaria de agradecer a todos os amigos e testadores que me ajudaram a criar este jogo seja com seu tempo ou com feedback. Vocês fizeram todas as engrenagens desta máquina se encaixarem.”

